



Geçmişte Dış Mekânlarda Oynanan Anadolu Çocuk Oyunları¹

Outdoor Plays of Children of Anatolia in the Past

Zeynep KILIÇ²
Dilan BAYINDIR³

doi: 10.38089/iperj.2021.58

Geliş Tarihi: 20.04.2021

Kabul Tarihi: 30.05.2021

Yayınlanma Tarihi: 31.07.2021

Özet: Bu araştırmanın amacı, geçmişte Anadolu'da dış mekânlarda oynanan çocuk oyunlarını oyuncu sayısı, oyuncu yaş grupları, oyun türü ve oyun materyallerine göre incelemektir. Araştırma, nitel bir araştırmadır. Araştırmaya Türkiye'nin 35 farklı ilinden, yaş ortalaması 51.49 olan, 111 kişi katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan demografik bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada yer alan katılımcılar toplam 123 oyun tanımlamıştır. Bu oyunlar öncelikle oynandığı yere göre sınıflandırılmıştır. Buna göre, katılımcıların çocukken oynadıkları oyunların 12'si iç mekânda, 84'ü dış mekânda ve 27'si de hem iç hem de dış mekânda oynanmaktadır. Bu araştırma kapsamında, yalnızca dış mekânlarda oynanan 111 oyun incelenmiştir. Sonuç olarak, yetişkinlere kendi çocukluklarında oynadıkları oyunlar sorulduğunda, anlatılan oyunların özellikle dış mekânlarda oynanan, koşma, atlama, yakalama gibi fiziksel oyunlar olduğu görülmektedir. Oyuncuların yaş aralıklarına göre incelendiğinde temelde 3 kategorinin oluştuğu, bu kategorilerin 5 yaş üstü, 9 yaş üstü ve 12 yaş üstü olduğu; oyunların tamamına yakınının grup oyunu olduğu belirlenmiştir. Oyunların çoğunda materyal kullanılmaktadır ve materyal kullanılan oyunların yaklaşık yarısında doğal materyaller, diğer yarısında ise doğal olmayan materyaller kullanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk oyunları, Anadolu, dış mekân oyunları, nitel araştırma.

Abstract: The aim of this research is to examine the children's outdoor plays in Anatolia in the past according to the number of players, age groups, play types, and play materials. This research is a qualitative study. 111 people from 35 provinces with an average age of 51.49 participated in the study. The semi-structured interview form prepared by the researchers was used as the data collection tool in the study. The content analysis method was used in the analysis of the data. Participants in the study defined a total of 123 plays. These plays are primarily classified according to where they are played. 12 out of 123 plays that the participant played in their childhood were played indoors, 84 were played outdoors, and 27 were played both indoors and outdoors. In this research, 111 outdoor plays of these 123 plays were examined. To conclude, when adults were asked about the plays they played in their childhood, it was seen that most of the plays described were physical games such as running, jumping, and catching which are played outdoors. It is seen that almost all of these plays are group plays. Most of the plays involve materials. Almost half of the plays using materials use natural ones, and the other half use artificial materials.

Key Words: Children play, Anatolia, outdoor play, qualitative research.

¹ Bu araştırma, 24-25 Mart 2021 tarihleri arasında, Sakarya Üniversitesi'nde düzenlenen International Congress of Early Childhood Outdoor Practices (ICECOP) adlı uluslararası kongrede sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Dr. Öğr. Üy., İstanbul Medipol Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, zeynep.kilic02@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-6481-4765>

³ Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, dilan.bayindir@balikesir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-6081-3690>

Giriş

Çok yönlü bir kavram olan oyun, bugüne kadar birçok düşünürün ve bilim dalının tanımlamaya çalıştığı bir olgudur. Günümüzde görüşleri etkisini koruyan pek çok düşünürün oyunu önemseydiği görülmektedir. Örneğin Plato (1955) öğretimin oyun yoluyla yapılması gerektiğini savunmuştur. Sonraki yıllarda yaşamış, Comenius (1964/1632), Froebel (1906), Rousseau (1966) ve Montessori (1973) gibi eğitim üzerine önemli etkiler bırakan düşünürlerin oyunu çocuk gelişiminin doğal ve vazgeçilemez bir parçası olarak gördükleri bilinmektedir.

Oyun ortamında çocuklar, hayali dünya ile gerçek dünya arasında bağ kurarak, gerçek hayattaki bilgi, becerilerle deneyimleri kazanır ve pekiştirirler (Wood ve Attfield, 1996, akt; Sevinç, 2004). Çocukların oynadıkları oyunlar çocukların tüm gelişim alanlarını desteklemekte (Bal, 2005; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007), yaratıcılıklarını (Pehlivan, 2005), problem çözme becerilerini ve uzlaşma becerilerini geliştirmektedir (Kaçar, 2016).

Oyun kavramı, çocuk ve çocukluk hakkındaki tarihsel görüş değişikliklerine göre farklı şekillerde ele alınmıştır (Santer, Griffiths ve Goodall, 2007). Çocukların gelişimleri üzerinde pek çok olumlu etkisi bulunan oyunun, yıllar içinde değişen dünya düzeni ve gelişen teknolojinin etkisiyle oynandığı alan, oyunda kullanılan materyaller yönünden farklılık gösterdiği görülmektedir. Tuğrul ve arkadaşları (2014) Türk toplumunda da görülen sosyal ve teknolojik değişimlerin, kuşaklar arasında görülen oyun tercihlerinde, oyun alanlarında, oyun materyallerinde, oyun arkadaşlarında farklılaşmaları da beraberinde getirdiğini belirtmektedir. Değişen sosyal yapılar ve teknolojik gelişmeler ile grup oyunlarının azaldığı ve tek başına oynanan oyunların arttığı görülmektedir (Yavuzer, 2003). Bu görüş yapılan güncel pek çok araştırma tarafından desteklenmiştir. Örneğin, Başal (2007) geçmiş yıllarda Türkiye'nin değişik bölgelerinde ve illerinde çocuklar tarafından oynanan oyunları incelediğinde genellikle çoğunun evin dışında, sokakta, boş bir alanda oynadığını ve grup oyunları oynayan çocuk sayılarının da günümüze göre daha fazla olduğu ortaya koymuştur. Tuğrul ve arkadaşları (2014) ise, kuşaklar arasında oyunun değişimi konusunda yaptıkları araştırma sonucunda, arkadaşlarla oynanan, fiziksel aktiviteye dayalı dış mekân oyunlarından, teknolojik ürünlerle iç mekânlarda oynanan oyunlara doğru değişim yaşandığını tespit etmişlerdir. Benzer şekilde, Özyürek, Tezel-Şahin, ve Gündüz (2018) günümüzdeki çocukların daha çok bilgisayar oyunlarını oynadığını ve yapılandırılmış oyun ve oyuncaklara yöneldiklerini göstermişlerdir.

Tüm bu değişen düzen içerisinde bugünün aile büyüklerinin çocukluklarında oynadıkları oyunların, bugünün çocuk oyunlarından farklarının belirlenebilmesi için, incelenmesi gerektiği düşünülmüştür. Böylece değişen oyun özelliklerinin neler olduğunun daha net belirlenebileceği ve geçmişten günümüze farklılaşan oyunların farklı bilim dallarınca yorumlanabilmesine destek olunabileceği düşünülmektedir. Bu bakış açısıyla araştırmanın temel amacı, günümüz yetişkinlerinin çocukluklarında Anadolu'da oynadığı çocuk oyunlarını incelemek olarak belirlenmiştir. Bu amaç kapsamında katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunların oyuncu yaşı, oyuncu sayısı, oyun türü ve oyunlarda kullanılan materyaller bakımından ayrıntılı olarak incelenmesi hedeflenmiştir.

Yöntem

Araştırma nitel bir desende tasarlanmıştır. Nitel araştırmalar insan davranışını araştırmada esnek ve çok yönlü bir imkân sağlayarak araştırma konusunun daha ayrıntılı olarak anlaşılmasını sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunda yer alan katılımcılar Balıkesir Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi Bölümü'nde okuyan öğrencilerin orta yetişkinlik ve ileri yetişkinlik yaş dönemlerindeki aile büyükleridir ve araştırmaya katılan 111 kişinin yaş ortalaması 51.49'dur. Katılımcıların 54'ü kadın, 44'ü erkektir. 13 katılımcının ise cinsiyeti bilinmemektedir.

Katılımcıların veri toplayan üniversite öğrencileri ile akrabalık ilişkilerine göre dağılım ise şu şekildedir: Anne (34 kişi), baba (29 kişi), anneanne (7 kişi), babaanne (3 kişi), dede (6 kişi), diğer kadın akrabalar (10 kişi), diğer erkek akrabalar (9 kişi) ve cinsiyeti belirtilmemiş olan katılımcılar. Araştırmanın katılımcıları Türkiye'nin 35 farklı ilinden gelmektedir. Katılımcıların çocukluklarını geçirdiği illerin dağılımı şu şekildedir: Bursa (5 kişi), Kütahya (6 kişi), Kahramanmaraş (2 kişi),

Manisa (4 kişi), İstanbul (1 kişi), Kayseri (2 kişi), Mersin (4 kişi), Balıkesir (25 kişi), Kars (2 kişi), Diyarbakır (5 kişi), Adana (3 kişi), Afyonkarahisar (5 kişi), Aydın (2 kişi), Sivas (2 kişi), Mardin (2 kişi), Denizli (4 kişi), Edirne (1 kişi), Erzincan (2 kişi), Malatya (2 kişi), Samsun (1 kişi), Eskişehir (6 kişi), Amasya (1 kişi), Ağrı (2 kişi), Trabzon (2 kişi), Siirt (1 kişi), Batman (1 kişi), Burdur (2 kişi), Ordu (2 kişi), Şanlıurfa (3 kişi), Van (1 kişi), Ankara (2 kişi), Aksaray (2 kişi), İzmir (1 kişi), Tekirdağ (2 kişi) ve Kocaeli (2 kişi). 1 katılımcının çocukluğunun geçtiği şehir ise belirtilmemiştir.

Katılımcıların 29' u çocukluklarını şehir merkezinde geçirdiğini belirtirken, 82 kişinin çocukluğu da köy ya da kasabada geçmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan demografik bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Hazırlanan görüşme formu, öncelikle uzman görüşüne sunulmuştur. Görüşme formu hakkında görüş bildiren uzmanlar, oyun ve nitel araştırmalar konusunda çalışmalar yapan araştırmacılardan oluşmaktadır. Uzman önerileri doğrultusunda forma son şekli verilmiştir.

Görüşme formu 2 bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcılar hakkında demografik bilgiler sunulmaktadır. Bu bölümde katılımcıların çocukluklarını geçirdiği il, yaşları, şehir merkezinde yaşayıp yaşamadıkları ve formu dolduran kişi ile akrabalık ilişkileri sorulmaktadır. Görüşme formunun ikinci kısmında ise oynanan oyunun adı, oyunun nerede oynandığı, oyuncuların yaş aralığı, oyuncu sayısı, oyunda kullanılan materyaller ve oyunun kuralları ile nasıl oynandığı ile ilgili 6 soru yer almaktadır. Katılımcıların anlatacağı çocuk oyunlarının sek sek, beş taş gibi çok bilinen geleneksel çocuk oyunlarının dışında olması gerektiği görüşme formunda belirtilmiştir.

Verilerin Toplanması

Veriler 2019-2020 akademik yılının bahar döneminde, üniversite öğrencileri tarafından toplanmıştır. Formun, veri toplayan öğrenciler için anlaşılır olması için, görüşme formu ve veri toplama sürecine ilişkin ayrıntılı bilgi verilmiştir. Araştırmaya katılmaya gönüllü olan öğrenciler, yaptıkları görüşmeleri yazılı görüş formuna kaydetmiştir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde ise içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde elde edilen veriler objektif ve sistematik bir şekilde tanımlanarak çıkarımlarda bulunulmaya çalışılır. Bu yöntem özellikle gözlem ve görüşmelerden elde edilen verilerin analizinde sıklıkla kullanılır (Büyüköztürk vd., 2015). Oluşturulan kategoriler hakkında, kodlayıcılar arasındaki tutarlılık %96 olarak belirlenmiştir. Güvenirlilik formülüyle hesaplanan sonucun %70 düzeyinde olması durumunda (Miles ve Huberman, 1994) değerlendiriciler arası güvenilirliğin sağlanmış olacağı belirtilmektedir.

Bulgular

Araştırmada yer alan katılımcılar toplamda 123 oyun anlatmıştır. Bu oyunlar öncelikle oynandığı yere göre sınıflandırılmıştır. Buna göre, katılımcıların çocukken oynadıkları oyunların 12'si iç mekânda, 84'ü dış mekânda ve 27'si de hem iç hem de dış mekânda oynanmaktadır. Görüldüğü gibi, katılımcıların hatırladığı oyunların büyük çoğunluğu dış mekân oyunlarıdır. Bu araştırma kapsamında, yalnızca dış mekânlarda oynanan 111 oyun incelenmiştir.

İnceleme kapsamında ele alınacak oyunlar belirlendikten sonra oyunlar oynayanların yaşına, oyuncu sayısına, oyunların türüne ve oyunlarda kullanılan materyal özelliklerine göre tek tek incelenmiştir. İncelemeler esnasında yarı yapılandırılmış görüşme formunda doğrudan sorulmamasına karşın bazı oyunlarda oyunun oynanması gereken fiziksel ortama ilişkin de bilgiler aktarıldığı dikkat çekmiştir ve bu bilgiler de ayrı bir başlık altında ele alınmıştır. Tüm bu incelemelere ilişkin bulgular sırasıyla aşağıda aktarılmaktadır.

Oyuncuların Yaş Aralığına İlişkin Bulgular

Oyunlar, oyuncuların yaş aralıklarına göre incelendiğinde temelde 3 kategorinin olduğu görülmüştür, bu kategoriler 5 yaş üstü, 9 yaş üstü ve 12 yaş üstü olarak ortaya çıkmıştır. Oyunların 57'si 5 yaş ve üstünde, 45'i 9 yaş ve üstünde, 9'u 12 yaş ve üstünde oynanabilmektedir.

Oyuncu Sayısına İlişkin Bulgular

Oyunlar, oyuncu sayılarına göre incelendiğinde ise yaşa bağlı oyun gelişimine uygun olarak grup oyunlarının ön plana çıktığı görülmüştür. Bu kapsamda, 1 oyunun bireysel oynandığı, 8 oyunun iki kişiyle, 101 oyunun ise grup oyunu olduğu görülmüş; 1 oyunun ise tercihe göre bireysel ya da grup oyunu şeklinde oynanabildiği belirlenmiştir.

Oyun Türüne İlişkin Bulgular

Oyunlar, oyun türüne göre incelendiğinde üç temel kategori ortaya çıkmıştır. Bu kategoriler, hareketli oyunlar olarak da anılan, çocukların tüm vücutlarını kullandıkları, el-göz koordinasyonu ile ilişkili olan çocukların beden güçlerine ve dayanıklılıklarına bağlı olan fiziksel oyun (Pellegrini ve Smith, 1998, akt. Ünsal, 2017), çocukların ince kas becerilerine ve el göz koordinasyonuna dayalı olarak oynadıkları tak-çıkır, çivi çakma gibi küçük oyun parçalarıyla oynanan manipülatif oyun (Kolcu, 2014) ile çocukların zihinsel süreçleri daha aktif kullanarak düşünme becerilerini geliştirmeye çalıştıkları dramatik oyun, evcilik oyunu gibi oyunları kapsayan bilişsel oyundur (Pehlivan, 2005).

Üç temel oyun türü kapsamında 111 oyundan 41 oyunun sadece fiziksel, 9 oyunun fiziksel ve manipülatif, 6 oyunun fiziksel ve bilişsel, 28 oyunun sadece manipülatif, 5 oyunun manipülatif ve bilişsel, 22 oyunun sadece bilişsel oyun olduğu belirlenmiştir.

24 numaralı *3 Adım* adlı oyun fiziksel bir oyundur. Bu oyunun oynanma şekli ise şöyledir:

“Öncelikle bir başlangıç noktası belirlenir. Bütün oyuncular aralarında biraz mesafe olacak şekilde yan yana dizilirler. 3’e kadar sayılır ve çocuklar aynı anda atabildikleri kadar uzun üç adım atarlar. Üç adımın sonunda zıplayabildikleri kadar uzağa zıplarlar. Daha sonra buldukları konumda beklerler. En önde olan çocuk oyunun galibi seçilir ve tekrar oyuna başlanır.” (Diyarbakır, 64 yaş, erkek)

92 numaralı *Patlan Geç* oyunu ise fiziksel ve manipülatif özellikler gösteren bir oyun örneğidir. Bu oyunun oynanma şekli şu şekilde ifade edilmiştir:

“(…) İlk olarak su ve topraktan çamur yapılır. Herkes eşit miktarda çamur önüne alır. Bir kişi çamuruna çanak şekli vererek oyuna başlar. Avcuna koyar ve yere vurur, patlatır. Yerde patlayan çanakta oluşan boşluğu arkadaşı kendi çamuruyla kapatmaya çalışır. Tekrar başlayan çamurunu yerden alıp tekrar yere vurup patlatmaya çalışır. Patlatan kişi başarısız olana kadar devam eder. Patlatamadığında sıra arkadaşına geçer. Çamuru ilk biten kazanır.” (Burdur, 76 yaş, kadın)

29 numaralı *Mavi Kemik* oyununun ise hem fiziksel oyun hem de bilişsel özellikleri olan bir oyundur. Bu oyun şu şekilde oynanmaktadır:

“Çocuklar geniş bir alana geçer. Grup tarafından bir tane ebe seçilir. Ebe dışındaki çocuklar ebeden uzak durur. Ebe arkadaşlarını kovalayarak dokunmaya çalışır. Gruptaki diğer çocuklar ebe dokunmaya çalışırsa farklı renk isimleri söyler. Örneğin: pembe kemik, kırmızı kemik vb. mavi kemik dışındaki bütün renkler söylenir. Ebe dokunmadan önce mavi dışındaki bütün renkler söylenir. Renk söylendiği anda renk söyleyen donar daha sora ebe başka çocuklara dokunmak için uzaklaşır. Donan kişi çözülür ve tekrar kaçır. Gruptaki ikiden fazla kişi aynı rengi söylerse en son aynı rengi söyleyen kişi ebe olur. Yani ebe olmanın iki durumu vardır: 1. Mavi kemik demek. 2. Aynı rengi söylemek.” (Manisa, 41 yaş, kadın)

86 numaralı *Çizgide Yürüt* adlı oyun manipülatif oyun kapsamında kategorilendirilmiştir. Bu oyunda ince motor beceriler ve el-göz koordinasyonunun yoğun bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bu oyunun nasıl oynandığı şu şekilde ifade edilmiştir:

“Öncelikle oyunu oynayabilmemiz için beton zemine tebeşir veya kiremit yardımıyla yılan şekline benzer kıvrımlı bir çizgi çizilir. 2 grup olacağı için aynı şekilden bir tane daha çizilir. (...) Çocuklar baş parmak ve işaret parmaklarını kullanarak çizginin başına koydukları gazoz kapağına vurarak çizginin en ucuna kadar gazoz kapağını çizginin dışına çıkartmadan götürmeye çalışırlar. Eğer gazoz kapağı çizgi dışına çıkarsa çocuk tekrar başa döner ve çizginin sonuna kadar gazoz kapağını götürmeye çalışır. (...)” (Balıkesir, 43 yaş, kadın)

35 numaralı 40 Taş adlı oyunda hem manipülatif hem de bilişsel oyun özelliği görülmektedir. Bu oyunda oyuncuların ince motor becerileri, el-göz koordinasyonu becerileri kullanmalarının yanı sıra yanmamak için taşların nasıl toplanması gerektiğine ilişkin bir strateji geliştirmeleri de gerekmektedir. Oyunun oynanışı ise şu şekildedir:

“İlk önce çapı 40-50 cm civarı olan daire çizilir. (...) İlk oyuncu 40 adet taşı iki avucunun içine alır ve dairenin içine atar. Eğer o taşlardan bir tanesi dairenin dışına çıkarsa oyunda yanmış olur ve sıra diğer oyuncuya geçer. Fakat dairenin içinde kalırsa ilk oyuncu oyuna şu şekilde devam eder; kalan taşları birbirlerine temas ettirmeden tek tek toplamaya başlar eğer temas olursa yine oyuncu yanmış sayılır ve oyun diğer oyuncuya geçer. Eğer herhangi oyuncu 40 taşı dışarıya çıkarmadan atıp, 40 taşı birbirine değdirmeden toplarsa oyunu kazanmış olur. (...) Oyun uzun vakitler sürer (1-2 saat).” (Balıkesir, 45 yaş, kadın)

16 numaralı 3 Taş oyunu ise bilişsel oyun kapsamında yer almaktadır. Bu oyunda kazanmak için taşların koyulacağı yerlerin hesaplanması yani stratejik hamlelerin önemi oyun esnasında ön plana çıkmaktadır. Oyunun oynanma şekli şu şekilde aktarılmıştır:

“(...) Toprağa orta büyüklükte bir kare çizip onu da ortadan iki çizgiyle bölüp 4 tane kare oluşturulur. Her birleşim noktası kullanılır. Eldeki 3 taş karışık olarak o noktalar üzerine yerleştirilir. Taşların üçü de tek çizginin üzerinde toplanmaya çalışılır. Taşların hepsini bir çizgide toplayabilen kazanır.” (Balıkesir, 60 yaş, cinsiyet belirtilmemiş)

Oyun Materyallerine İlişkin Bulgular

Oyunlarda kullanılan materyaller yönünden oyunlar incelendiğinde ise 35 oyunda taş, tahta, kemik gibi doğal materyallerin kullanıldığı 34 oyunda ise top, kumaş, kibrit kutusu, bilye gibi doğal olmayan materyallerin kullanıldığı, 16 oyunda hem doğal hem de doğal olmayan materyallere yer verildiği ve 26 oyunda ise hiçbir materyal kullanımının olmadığı belirlenmiştir.

Çocukların kullandıkları doğal materyaller ayrıntılı olarak incelendiğinde 16 oyunda taş, 14 oyunda tahta ya da sopa, 5 oyunda aşık kemiği ve birer oyunda da elma, erik, mısır koçanı, hindi tüyü, su, toprak, çiçek kullanıldığı görülmüştür. Bu materyaller oyunlarda tek başına kullanılabildiği gibi bir oyunda birkaç doğal materyalin bir arada kullanıldığı da görülmüştür.

92 numaralı *Patlanmış* adlı oyunda materyal olarak su ve toprağın birlikte kullanımıyla elde edilen çamurun kullanıldığı şu şekilde ifade edilmektedir

“İlk olarak su ve topraktan çamur yapılır. Herkes eşit miktarda çamur önüne alır. Bir kişi çamuruna çanak şekli vererek oyuna başlar. (...)” (Burdur, 76 yaş, kadın)

Doğal materyallerin içinde, hayvan kemiklerinin bir oyun materyali olarak kullanıldığı görülmektedir. Özellikle aşık kemiklerinin birbirinden farklı 5 oyunda kullanıldığı, bu materyalin tedariki için kurban bayramlarının beklenildiği ve bayramlarda toplanan kemiklerin, temizlenerek oyun materyali olarak kullanıldığı görülmektedir. 50 numaralı *Kemik Toplama* adlı oyunda bu durum:

“Bu oyun genellikle kurban bayramlarında elde edilen, koyunun diz kemiklerinin alınıp temizlendikten sonra oynanan bir çocuk oyunudur. Mahalle çocukları bu kemikleri yıl boyunca saklar, oynamak istediklerinde ortaya çıkarırlarmış. (...)” (Edirne, 65 yaş, kadın) şeklinde ifade edilmiştir.

12 farklı oyunda kullanılan doğal materyaller kendi içlerinde de boyutlarına ve şekillerine göre farklılıklar göstermektedir. Oyun hazırlığı aşamasında büyük-küçük, uzun-kısa, sivri-küt, ince-kalın, yassı ve yuvarlak gibi temel kavramları dikkate alarak materyal hazırlığı yapılması gerektiği anlaşılmıştır. Örneğin 17 numaralı *Pelteç* adlı oyunda doğal materyal olarak sadece taş kullanılmasına rağmen oyunda kullanılan taşların niteliklerinin farklı olması gerektiği

“(...) Çember şeklinin çizgisinin üstüne yuvarlak taş konulur. 5 adım ilerisine uzun düz bir çizgi çizilir. (...) Diğer oyuncular düz çizginin arkasına sıralanıp ellerine yassı taşı alırlar ve çemberin çizgisinde duran yuvarlak taşı sırayla taşlarını atarak şeklin dışına çıkartmaya çalışır. (...)” (Balıkesir, 54 yaş, kadın) ifadeleriyle vurgulanmaktadır.

Oyunlardaki doğal olmayan materyaller ayrıntılı olarak incelendiğinde ise 13 oyunda top, 10 oyunda kiremit, 7 oyunda tebeşir, 5 oyunda bilye/misket, 4 oyunda ip, 3 oyunda kibrit kutusu, 3 oyunda mendil, 2'şer oyunda kalem, bez/kumaş/örtü, topaç, çivi, yüzük, 1'er oyunda gazoz kapağı, tel, kova, bozuk para, çay bardağı ve ip yumağı kullanıldığı belirlenmiştir. Bu materyaller de bazı oyunlarda tek başına kullanılabilirken bazı oyunlarda bir arada kullanılmıştır.

Oyunlar materyaller yönünden incelendiğinde, bazı oyunlarda doğal ve doğal olmayan materyallerin bir arada kullanıldığı belirlenmiştir. 50 numaralı *Kemik Toplama* oyununda top ve kemiklerin bir arada kullanıldığı şu şekilde ifade edilmiştir:

“5 tane kemik ve bir top ile oynanan bu oyunda ebe seçildikten sonra 5 kemik yere yan yana birer karış mesafeyle dağıtılır. (...) ebe elindeki topu fırlatabildiği kadar havaya fırlatır. Attığı anda eğilip 5 adet kemiği üst üste dizmeye çalışır. (...)” (Edirne, 65 yaş, kadın).

Hem doğal hem de doğal olmayan oyun materyallerine genel olarak bakıldığında ise tüm materyallerin yapılandırılmamış ve oyun oynayan çocuklar tarafından farklı şekillerde kullanılacak materyaller oldukları da dikkat çekmektedir. Örneğin kiremit oyunlarda en sık yer alan materyallerden biri olup zaman zaman kalem ya da tebeşir yerine yere çizgiler çizmek amacıyla da kullanılan bir materyal olarak kullanıldığı görülmektedir. Çizim amacının dışında ise yine kiremitin yassı olması ve üst üste dizilebilmesi sayesinde yassı taş bulmak yerine alternatif bir materyal olarak oyunlarda kullanılmıştır.

Oyunun Oynandığı Fiziksel Ortamın Özelliklerine İlişkin Bulgular

İncelenen oyunların 81'inde oyunun oynandığı ortama ilişkin bilgi verilmezken, 20 oyunun toprak zeminde, 9 oyunun taş ya da beton zeminde ve 1 oyunun da çimen zeminde oynanması gerektiği belirlenmiştir.

Oyunun oynanacağı zeminin özelliklerine ilişkin olarak ise toprak zeminde oynanması gereken bazı oyunların yağmur sonrası, toprağın nemli olduğu zamanlarda oynanması gerektiği katılımcılar tarafından belirtilmiştir.

Bu durum 13 numaralı *Çivi Atma* adlı oyunda *“Oyun için öncelikle ıslak nemli bir toprak gerekir genellikle yağmur yağdıktan sonraki süreçte oynardık. (...)”* (Balıkesir, 45 yaş, kadın),

46 numaralı *Hılç* adlı oyunda *“(...) Daha sonra bu sopaların saplanabileceği kadar katı kıvamda çamurlu bir alana sırayla çubuklar atılır. (...)”* (Diyarbakır, 43 yaş, erkek) şeklinde ifade edilmiştir.

Bazı oyunlarda ise oyuncuların çukur kazması gerektiği, sıkı bir toprak zeminde ağaç dalı ya da kütükleri sabitlemeleri gerektiği için toprağın kuru olması gerekliliği belirtilmiştir.

Örneğin 11 numaralı *Çingırağa Binme* oyununda *“Evin önünde boş bir araziye büyüklerimiz ağaç kütüğünü toprağa sabitlerler. (...)”* (Mersin, 75 yaş, erkek),

30 numaralı *Misket* oyununda *“Katılan oyuncular, isteğe göre tespit edilen miktarda misketi düz bir yere dizerler. Yere 3-4 cm. derinliğinde bir çukur kazılır. (...)”* (Afyonkarahisar, 47 yaş, erkek).

Tartışma ve Sonuç

Katılımcıların belirttiği yaş aralıkları incelendiğinde 5 yaştan itibaren çocukların grup oyunlarında yer alabildikleri görülmektedir. Katılımcılar tarafında belirtilen diğer alt yaş kategorilerinin 9 ve 12 yaşlar olduğu görülmektedir. Katılımcılar tarafından belirtilen bu alt kategorilerin oyun hakkında görüş belirten önemli teorisyenlerin belirttiği yaş aralıklarına benzediği söylenebilir. Örneğin Piaget, oyunla bilişsel gelişim arasında yakın bir ilişki bulunduğunu belirtmektedir (Aral, Baran, Pedük ve Erdoğan, 2003). Piaget'e (1951; 1952) göre işlem öncesi dönemde (2-7 yaş) en yaygın görülen oyun türü sembolik oyunlardır. Benzer şekilde, Smilansky'ye göre de 3-7 yaş arasındaki çocuklar “dramatik oyun” aşamasıdır, bu dönem çocuklar yakın çevrelerinden başlayarak farklı rolleri canlandırır (Aksoy ve Dere-Çiftçi, 2014). Piaget'in (1952) somut işlemler dönemi olarak adlandırdığı dönemde belirttiği oyun aşaması, kurallı oyun aşamasıdır. İlkokul dönemine denk gelen bu dönemde, çocukların en sık oynadıkları oyunların başında kurallı oyunlar gelmektedir (Cherney ve London, 2006). Katılımcıların oyunlara dahil olabilecek oyuncuların yaşlarını ifade ederken kullandıkları yaş aralıkları, alanın önemli teorisyenlerinin belirttiği oyunun gelişimi aşamalarına uygun olup, bu

aralıkların oyun hakkında teorik bilgiye sahip olmayan orta ve ileri yaşlardaki bireyler tarafından çok doğru bir şekilde kategorilendirilmesi dikkat çekicidir.

Oyunlardaki yaş ve oyuncu sayısı bilgileri birlikte ele alındığında ise hem bütüncül gelişime hem de oyunun yaşa bağlı gelişimine paralel olarak oynanan oyunların hemen hemen hepsinin grup oyunu olması beklendik bir sonuçtur. Katılımcıların belirttiği oyunlara baktığımızda, çoğunun işbirlikçi oyunlar oldukları görülmektedir. Parten'in (1932) oyun kategorilerine baktığımızda, 4-4.5 yaş dolaylarında en yoğun olarak oynanmaya başlanan işbirlikçi oyun, oyunun en gelişmiş basamağıdır. İşbirlikçi oyun aşaması, çocukların çevrelerindeki diğer çocuklarla iletişim halinde oldukları, ortak bir amaç doğrultusunda, kuralları belli oyunları tüm oyuncuların katkılarıyla ortaklaşa yürüttükleri grup oyunlarıdır (Durualp ve Aral, 2018; Sevinç, 2004). Çocukların grupça oynadıkları oyunların bütüncül olarak gelişimlerini olumlu yönde desteklediği bilinmektedir (Ginsburg, 2007) ki oyuna gelişimsel açıdan bakıldığında çocukların grup oyunu oynamaya geçebilmesinde de gelişimin ve hazırbulunuşluğun önemli rolü olduğu görülmektedir.

Oyunun oynandığı yere ilişkin ilk incelemeler yapıldığında 127 oyundan 111'inin dış mekânda oynanıyor olması dikkat çekici olmakla birlikte katılımcıların çocukluklarının geçtiği bölgelerin bu sonuca etki edebileceği düşünülmektedir. Çukur (2009) oyun oynanacak fiziksel çevrenin oyunun kalitesini arttıracak birtakım unsurlar barındırdığını belirtmektedir. Bu unsurlar; oyun oynanacak alanın trafik açısından güvenli ve evlere yakın olması, doğal öğeleri barındırması, çocuklara uygun oyun materyallerinin olması ve çocukların birlikte oynayabileceği tanıdık arkadaş gruplarının olması olarak sıralanmıştır. Araştırma kapsamında oyunların hemen hemen tamamına yakınının dış mekânlarda oynanan oyunlar olması katılımcıların çoğunun çocukluğunun köy ya da kasabada geçmiş olmasıyla yani oyun için belirtilen olumlu şartlara büyüdükleri çevrede rahatça ulaşabilir olmaları ile açıklanabilir. Ayrıca geçmiş yıllarda çocukların sokaklarda daha rahatlıkla ve sıklıkla oynayabilmelerinde teknolojiye ve ekranlara yoğun bir şekilde maruz kalmamalarının, şehirlerin ve sokakların oyun oynamaya daha uygun (apartman sayısı azlığı vb.) olmasının da etkisi olduğu düşünülmektedir. Bilinmektedir ki büyük şehirlere göçler arttıkça, şehirlerde yaşayan insan sayısı ve barınacak ev ihtiyaçları artmaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da şehirler çok daha yoğun bir şekilde binalarla çevrelenmektedir. Bu dönüşümde şehir ve bölge planlamaları yapılırken çocukların nispeten daha az gözetilmesi, çocukların oyun oynayacakları alanların azalmasına sebep olmaktadır (Yılmaz ve Bulut, 2002). Gelişen teknoloji ve çocukların açık havada güvenle oynayacakları alanların azalması da çocukların daha fazla kapalı alanlarda kalmasına, daha az hareket içeren, teknolojik aletlerle oynanan pasif konumda kalacakları oyunlar oynamalarına ve daha fazla ekran başında zaman geçirmelerine sebep olmaktadır (Tuğrul, vd. 2014). Dış mekânlar, çocuklara daha rahat hareket etme imkânı tanıdığından, geçmişte oynanan oyunların fiziksel oyun ağırlıklı olması da beklendik bir sonuçtur. Tuğrul ve arkadaşları (2014) kuşaklar arasında oyunun dış mekândan iç mekâna doğru bir değişim geçirdiğini ifade ederken Karsten (2005) de kaybedilen açık hava oyun ortamlarının yeni bir çocukluk tipini ortaya çıkardığını ve bu yeni tip çocuklukta ise çocukların dışarıda hiç olmadığı kadar az zaman geçirdiği vurgusunu yapmaktadır.

Dış mekân oyunlarının çocukları sadece fiziksel olarak aktif kılmakla kalmayıp onların hem ince hem kaba motor becerilerini, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini olumlu yönde desteklediği bilinmektedir (Herrington ve Studtmann, 1998). Manipülatif oyunlarda ise özellikle çocukların el-göz koordinasyonunun kullanımıyla koordinasyon becerisinde ve ince motor becerilerinde gelişim olduğu düşünülmektedir. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) de çocukların oyunlar sayesinde el, ayak ve göz koordinasyonu sağladığını, vücudunu kontrol edebilme becerilerini geliştirdiğini ifade etmektedir. Bilişsel nitelikteki oyunların ise çocukların sadece bilişsel gelişim alanını desteklemekle kalmayıp sosyal duygusal gelişim ve dil gelişim alanlarını da destekleyeceği düşünülmektedir.

Oyunlarda kullanılan materyallerde ise hem doğal hem de doğal olmayan materyallerin yapılandırılmamış özellikte oldukları ve bu materyallerin oyunlarda farklı şekillerde rahatlıkla kullanılabilir oldukları dikkat çekmektedir. Bu özelliğin, farklı oyun içeriklerini arttırdığı ve oyuncuların yaratıcı düşünme becerilerini daha aktif kullanmalarını sağladığı düşünülmektedir. "Dağınık parçalar" kuramında bir ortamdaki yaratıcılık derecesinin ve keşif olanaklarının, ortamda yer alan değişkenlerin sayısı ve niteliği ile doğru orantılı olduğu belirtilmektedir (Nicholson, 1971). Dağınık parçalı bir materyalin açık uçlu, yani yapılandırılmamış olduğu, çocukların bu materyalleri farklı şekillerde

kullanabildikleri ve yaratıcılıklarını kullanarak bu materyalleri farklı açık uçlu materyallerle birlikte kullanabildikleri ifade edilmekte (Nicholson, 1971) ve açık hava oyun ortamlarında çiçekler, su, kum, ağaçlar, taşlar gibi çok sayıda açık uçlu materyalin olduğu (Louv, 2008/2010) belirtilmektedir. Açık havada ve yapılandırılmamış materyallerle oynamak çocukların tüm gelişim alanlarını olumlu yönde desteklemektedir (Mustapa, Maliki ve Hamzah, 2015). Açık havada oynamak çocuklara doğal olarak bu yapılandırılmamış materyallerle oynama şansı tanırken yapılan bazı araştırmaların sonuçlarına göre oyunlarda kullanılan doğal materyallerin sayısının giderek azaldığı (Artar, Onur ve Çelen, 2002; Tuğrul vd., 2014) belirtilmektedir. Araştırmanın bu sonucunu destekler nitelikte Özbakır (2009) da yaptığı bir araştırmada geleneksel çocuk oyunlarında taş, toprak, su, tahta gibi doğal ya da el yapımı materyallerin sıklıkla kullanıldığını, bu materyallerin ise ailelere herhangi bir maddi külfetinin olmadığını ifade etmektedir. Ancak günümüzde ise çocukların daha çok yapılandırılmış endüstriyel oyuncakları ve teknolojik materyalleri tercih ettikleri (Özyürek, Tezel-Şahin ve Gündüz, 2018; Tuğrul vd., 2014) görülmektedir.

Geçmiş yıllardaki doğal oyun materyallerinden olan aşık kemiğine ayrıntılı olarak bakıldığında günümüz oyuncakları gibi her an bulunabilir bir materyal olmamakta ve çocukların ülkenin geleneksel takvimine uygun olarak bir sene boyunca bu materyale sahip olmak için beklemesi gerektirmekteydi. 50 numaralı Kemik Toplama oyununu anlatan katılımcının “*Mahalle çocukları bu kemikleri yıl boyunca saklar, oynamak istediklerinde ortaya çıkarırlarmış*” ifadesinden yola çıkılarak bu durumun çocukların sabrını arttırdığını, ellerine nadiren geçen bu materyale özenle bakmalarına vesile olduğunu söylemek mümkündür. Ancak Bozbay’ın (2013) da belirttiği üzere yüzyıllardır farklı ülkelerde, farklı kültürlerde olduğu gibi Türkiye’de de yaklaşık 60 sene öncesine kadar çeşitli oyunlarda kullanılan aşık kemiği artık bir oyun materyali olarak çok sık kullanılmamaktadır.

Çocuk oyunlarında çok sık yer alan bir diğer materyal olan taşlara ve sopalara katılımcıların verdikleri bilgiler üzerinden ayrıntılı olarak bakıldığında ise bu materyallerin basit bir şekilde taş ya da sopa olarak anılmasının hatalı olduğunu söylemek mümkündür. Bu materyallerle oynayan çocuklar tek bir oyun içinde bile bu materyallerin birden fazla özelliğine dikkat ederek materyale özgü çeşitliliği sağlamaktadırlar. Örneğin bulgularda ayrıntısı verilmiş olan Pelteç oyunu sadece taşlarla oynanan bir oyundur ancak bu oyunda kullanılan taşların yassı ve yuvarlak olmak üzere farklı özelliklere sahip olması gerekmektedir. Diğer bir oyunda ise tek materyal sopa olarak anılsa da oyunda 5 adet aynı boy ve özellikte sopa kullanılırken bir sopanın ise ucunun üçe ayrılmış dalları olan bir parça olması gerektiği belirtilmektedir. Burada belirtilen materyaller ve özellikleri dikkate alındığında çok basit görünen bu materyallerin, doğru bir şekilde belirlenebilmesi için materyalin özelliğini ifade eden temel kavramların (uzun-kısa, yassı-yuvarlak gibi) oyuncular tarafından bilinmesi, materyalin doğru bir şekilde seçilmesi ve oyuna dahil edilmesi gerekmektedir. Bu gereklilik ise bilimsel süreç becerilerini desteklemektedir. Bilimsel süreç becerilerinden nesnelere tanımlanmasını ve özelliklerinin doğru olarak betimlenmesini içeren gözlem yapma, çeşitli özelliklere göre sınıflama yapma, uygun ölçme yolunu seçme ve sonuçları buna bağlı olarak açıklayabilmede ölçüm yapma, nesne ve olayları doğru bir şekilde tanımlayıp açıklamada iletişim kurma, sürece uygun materyalleri bulmada tahmin etme ve elde edilen nesnelere karşılaştırılıp en uygun olanının belirlenmesinde ise sonuç çıkarma (Martin ve Schmidt, 2005, akt; Soydan, 2017) becerileri aktif olarak kullanılmaktadır.

Oyunun nasıl oynanması gerektiğine ilişkin veriler incelenirken beklenmedik bir bulgu olarak bazı oyunlarda farklı zemin özelliklerine ihtiyaç duyulduğu ve bunun oyunun verimli bir şekilde oynanması açısından önemli olduğu belirlenmiştir. Zemin özelliklerine ilişkin bulgular değerlendirildiğinde ise yağmur sonrasında nemli bir toprakta oynanabilecek oyunların da özellikle belirtilmiş olması dikkat çekicidir. Bu durum, oyun oynanabilmesi için pek çok gerekliliğin yerine gelebilmesini, her oyunun her zaman oynanamayacağını ve oynanabilmesi için hava durumunun ve zemin özelliklerinin takip edilmesi gerektiğini de gözler önüne sermektedir. Bu açıdan oyun oynanan alanlar dikkate alındığında Çakırcı-Özservet’in (2015) de belirttiği gibi oyun alanı tasarımlarında toprak, çimen, beton, asfalt gibi birbirinden farklı özellikteki zeminlere günümüz şehirleşmesinde çocukların farklı türlerde oyunlar oynayabilmeleri için yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir. Dış mekanlardaki bu oyun alanlarının doğa avantajına sahip olması sayesinde çocukların gelişimsel ihtiyaçlarının iç mekânlara oranla daha fazla destekleniyor olduğunu (Maxwell, Mitchell ve Evans, 2008) gözden kaçırmamak gerekmektedir.

Anadolu'nun çeşitli bölgelerinden yetişkinlere kendi çocukluklarında oynadıkları oyunların ve bu oyunlara dair bazı özelliklerin sorulduğu bu çalışmada özetle aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- Anlatılan oyunların çoğunun dış mekanlarda oynanan oyunlar olduğu,
- Oynanan oyunlarda üç temel alt yaş kategorisi olduğu,
- Oyunlarının tamamına yakınının grup oyunları olduğu,
- Oynanan oyunların yarısına yakınının fiziksel oyun, çeyreğine yakınının manipülatif oyun ve diğer çeyreğinin bilişsel oyun olduğu, geriye kalan oyunların ise bu üç ana kategorilerden ikisinin bileşimi oyunlar olduğu,
- Oyunların çoğunda materyal kullanıldığı, materyal kullanılan oyunların hemen hemen yarısında doğal materyaller, diğer yarısında ise doğal olmayan materyallerin kullanıldığı,
- Bazı oyunların oynanabilmesi için zeminin de önemli bir özellik olduğu ve oyunların oynanması için en çok ön plana çıkanın toprak zemin olduğu, ardından taş ya da beton zeminin geldiği belirlenmiştir.

Öneriler

Yapılan bu araştırma göz önünde bulundurularak geleneksel oyunlara ilişkin araştırmaların derinleştirilmesi için araştırmacılara şu öneriler sunulabilir;

- Yıllar içerisinde oyun değişimindeki geçişlerin daha iyi görülebilmesi için sosyal, toplumsal, ekonomik ve teknolojik değişimlerin yaşandığı farklı zaman dilimlerinde sıklıkla oynanan oyunlar antropoloji, sosyoloji, ekonomi ve tarih disiplinlerinin katkılarıyla incelenebilir,
- Oyunlar coğrafi bölgelere göre incelenerek oyunların türlerinde, kullanılan materyallerde ne gibi farklılıklar olduğu karşılaştırılabilir,
- Araştırmada farklı veri toplama yöntemleri kullanılarak oyunlara ilişkin çok daha ayrıntılı bilgi elde edilebilir,
- Geleneksel oyun olarak adlandırabileceğimiz bu oyunlar hakkında bilgi toplanması, kaynakların oluşturulması, yeni nesillere aktarılması için çeşitli programlara dahil edilmesi önerilebilir.

Kaynakça

- Aral, N., Baran, G., Pedük, Ş. ve Erdoğan, S. (2003). *Eğitimde drama* (2. Baskı). İstanbul: Ya-Pa.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35-39.
- Bal, A. (2005). *Zonguldak kenti yeşil alan sistemindeki çocuk oyun alanlarının durumunun peyzaj mimarlığı ilkeleri açısından irdelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Zonguldak.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (19. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık
- Bozbay, H. (2013). Geçmişten günümüze aşık oyunları. *Folklor/Edebiyat*, 19(73), 147-161.
- Cherney, I. ve London, K. (2006). Gender linked differences in the toys, television shows, computer games and outdoor activities of 5 to 13 year-old children. *Sex Roles*, 54, 717-726.
- Comenius, J.A. (1964). *Büyük Didaktika*, (Çev.; Hasip A. Aytuna), Ankara: Milli Eğitim Basımevi (Özgün eser 1632 tarihlidir).
- Çakırer-Özservet, Y. (2015). Geleneksel çocuk oyunları için sokak temelli geleneksel oyun alanlarının yeniden keşfi. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı Tam Metin Bildiri Kitabı* içinde s. 264-269. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çukur, D. (2009). Çocuk dinlenimi açısından oyunun önemi ve konut yakın çevresinde oyunun değerini artırıcı mekânsal düzenlemeler. *Ege Mimarlık*, 14-17.

- Durualp, E. ve Aral, N. (2018). Oyunun gelişimi ve türleri. A. B. Aksoy (Ed.) *Çocuk ve Oyun* içinde s. 33-56. Ankara: Hedef Yayıncılık.
- Froebel, F. (1906). *The education of man*. New York: D. Appleton.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *PEDIATRICS*, 119(1), 182–191. DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Herrington, S. & Studtmann, K. (1998). Landscape interventions: new directions for the design of children's outdoor play environment. *Landscape and Urban Planning*, 42, 191-205.
- Kaçar, S. (2016). *Okul öncesi normal gelişim gösteren 5-6 yaş grubu çocukların tercih ettikleri oyun türlerinin dil gelişimi ve problem çözme becerisi üzerine etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karsten, L. (2005). It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies*, 3(3), 275–90. <http://dx.doi.org/10.1080/14733280500352912>
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kolcu, Ş. (2014). *Farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışlarının ve akran ilişkilerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Louv, R. (2010). *Doğadaki son çocuk - çocuklarımızdaki doğa yoksunluğu ve doğanın sağaltıcı gücü*. Temürçü, C. (Çev.). Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları. (orijinal yayının baskısı 2008).
- Maxwell, L.E., Mitchell, M.R. & Evans, G.W. (2008). Effects of play equipment and loose parts on preschool children's outdoor play behavior: an observational study and design intervention. *Children, Youth and Environments*, 18(2), 36-63.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2. Ed.). Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Montessori, M. (1973). *The Montessori method*. Cambridge, MA: Bentley.
- Mustapa, N.D., Maliki, N.Z. & Hamzah, A. (2015). Repositioning children's developmental needs in space planning: a review of connection to nature. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 170, 330-339.
- Nicholson, S. (1971). The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62 (1), 30-34.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar. *Journal of World of Turks*, 1(1), 147-162.
- Özyürek, A., Tezel Şahin, F. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27 (1), 1-12.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269. <https://doi.org/10.1037/h0074524>
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Plato. (1955). *The republic*. Baltimore: Penguin Books.
- Rousseau, J. J. (1966). *Emile*. (W.Boyd, Çev.) New York: Teachers College Press.
- Soydan, S. (2017). Bilimsel süreç becerileri. B. Akman, Uyanık-Balat, G ve T. Güler-Yıldız (Eds.) *Okul Öncesi Dönemde Fen Eğitimi* içinde s. 51-98. Ankara Anı Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen-Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>
- Ünsal, Ö. (2017). Oyun türleri ve oyun alanları. A. Önder ve H. Arslan-Çiftçi, (eds.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde s. 73-94. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi: oyun. evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, S. ve Bulut, Z. (2002). Kentsel mekânlarda çocuk oyun alanları planlama ve tasarım ilkeleri. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 33 (3), 345-351.

Extended Abstract

Introduction

The concept of play has been approached in different ways according to the historical changes of opinion about children and childhood (Santer, Griffiths, & Goodall, 2007). It is seen that the play, which has many positive effects on the development of children, differs in terms of the materials used in and the area where it is played by the effect of the changing world and developing technology. Tuğrul and her colleagues (2014) state that the social and technological changes seen in Turkish society reflect the change in play preferences, playgrounds, play materials, and playmates seen between generations.

In all this changing order, it was thought that the plays of today's elders in their childhood should be examined in order to determine the differences from children's plays today. Thus, it is thought that the changing play features can be determined more clearly. From this point of view, the main aim of this research is to examine the plays today's adults played in their childhood in Anatolia according to the number of players, age groups, play type, and play materials.

Method

This research is a qualitative study. 111 people from 35 provinces with an average age of 51.49 participated in the study. While 29 of the participants stated that they spent their childhood in the city center, 82 of them spent their childhood in a village or town. The semi-structured interview form prepared by the researchers was used as the data collection tool in the study. The data were collected by university students studying at Balıkesir University Preschool Education Department in the spring semester of the 2019-2020 academic year. The content analysis method was used in the analysis of the data. In content analysis, the available data are defined objectively and systematically and inferences are made. It is frequently used especially in the analysis of data obtained from observations and interviews (Büyüköztürk et al., 2015). For created categories, the consistency between coders was found to be 96%.

150

Findings

Participants in the study defined a total of 123 plays. These plays are primarily classified according to where they are played. 12 out of 123 plays that the participant played in their childhood were played indoors, 84 were played outdoors, and 27 were played both indoors and outdoors. As can be seen, the majority of the plays remembered by the participants were outdoor plays. In this research, 111 outdoor plays of these 123 plays were examined. Our findings indicate that 57 of the plays that are examined can be played in the age of 5 and above, 45 plays in the age range of 9 and above, 9 plays above the age of 12. When the plays were analyzed according to the number of players, it was seen that 1 play was played individually, 8 plays were played with two players and 101 plays were group plays. It was determined that 1 play can be played individually or as a group, according to the preferences of players. When 111 plays are analyzed according to their types, 41 of them are only physical, 9 are physical and manipulative, 6 plays are physical and cognitive, 28 plays are only manipulative, 5 plays are manipulative and cognitive, 22 of them exhibit only cognitive features. When the plays were examined in terms of the materials involved, in 34 plays natural materials such as stone, wood, and bone was used, in 36 plays artificial materials such as ball, fabric, matchbox were used, in 14 plays both natural and artificial materials were used and in 25 plays no material was used. As an additional finding, it was stated that the ground is also an important feature for some games and that soil floor, stone, or concrete floor is required for most of these games, respectively.

Results and Conclusion

To conclude, when adults were asked about the plays they played in their childhood, it was seen that most of the plays described were physical ones such as running, jumping, and catching which are played outdoors. It is seen that almost all of these plays are group plays. Most of the plays involve materials. Almost half of the plays using materials use natural ones like stones, bones, etc..., and the other half use artificial materials such as balls, rope and etc. The main difference of the games played by adults in their childhood from today's children's games are that they are outdoor games and most of them are group games.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

