



10-14 Yaş Grubu Ergenlerde Oyunsallık ile Kültürel Miras Farkındalığı İlişkisinin İncelenmesi

Gürcan Alp CİCİOĞLU¹, Muhsin HAZAR²

¹Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye
<https://orcid.org/0009-0005-7852-5960>

²Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye
<https://orcid.org/0000-0002-5300-9581>

Email: cicioglu.alp@hotmail.com, muhsin@gazi.edu.tr

Türü: Araştırma Makalesi (Alındı: 21.04.2025 - Kabul: 23.08.2025)

Özet

Toplumların kültürel unsurlarının oyunlara yansıdığı düşünülmektedir. Bu bağlamda, bir toplumda oynanan oyunların incelenmesi, o toplumun gündelik yaşamı, örf ve adetleri hakkında bilgiler sağlayabilmektedir. Bu çalışmada da 10-14 yaş grubu ergenlerin oynunsallık, yani fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları ile kültürel miras farkındalıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın örneklemini 2024-2025 eğitim öğretim yılında Ankara ilinde öğrenime devam eden 283 erkek ve 182 kadın olmak üzere 465 öğrenci oluşturmaktadır. Verilerin toplanmasında “10-14 Yaş Çocuklarda Oyunsallık” (Hazar, 2024) ve “Kültürel Miras Farkındalık Ölçeği” (Demir, 2023) kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimleyici istatistiklerden, bağımsız örneklem T-testinden ve Pearson korelasyon testinden yararlanılmıştır. Araştırma bulguları, katılımcıların oynunsallık düzeylerinin orta seviyede, kültürel miras farkındalıklarının ise ortalamanın üzerinde olduğunu göstermektedir. Katılımcıların cinsiyetine göre oynunsallık alt boyutlarından “oyun tutkusu”, “sosyal uyum” ve “risk alma” alt boyutlarında anlamlı fark gözlemlenirken, diğer alt boyutlar ve toplam puanda farklılık bulunmamıştır. Kültürel miras farkındalığında ise tüm alt boyutlar ve toplam puanda anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Araştırmanın sonucunda ise: 10-14 yaş grubu ergenlerde oynunsallık ile kültürel miras farkındalığı arasında pozitif yönlü ve orta düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu bulguya göre oynunsallık arttıkça kültürel miras farkındalığının da artış gösterdiği söylenebilir.

Anahtar Sözcükler: Oyunsallık, Kültürel Miras Farkındalığı, Ergenler



Examining the Relationship Between Playfulness and Cultural Heritage Awareness in Adolescents Aged 10-14

Abstract

It is believed that cultural elements of societies are reflected in games. In this context, examining the games played within a society can provide insights into its daily life, traditions, and customs. This study aims to investigate the relationship between playfulness—referring to adolescents' attitudes toward engaging in physically active games—and their awareness of cultural heritage among 10-14-year-old adolescents. The study sample consists of 465 students (283 boys and 182 girls) enrolled in schools in Ankara during the 2024-2025 academic year. Data were collected using the "Playfulness Among 10-14 Years Old Children" (Hazar, 2024) and the "Cultural Heritage Awareness Scale" (Demir, 2023). Descriptive statistics, independent samples t-tests, and Pearson correlation tests were used for data analysis. The findings indicate that participants exhibit a moderate level of playfulness and an above-average level of cultural heritage awareness. A significant difference was observed in the "game passion," "social adaptation," and "taking risk" subdimensions of playfulness based on gender, whereas no significant difference was found in other subdimensions or total scores. In contrast, significant differences were identified in all subdimensions and total scores of cultural heritage awareness. The study concludes that there is a moderate, positive, and significant correlation between playfulness and cultural heritage awareness in adolescents aged 10-14. This finding suggests that as playfulness increases, cultural heritage awareness also tends to rise.

Keywords: Playfulness, Cultural Heritage Awareness, Adolescents



Giriş

Oyun üzerine yapılan çalışmalar çoğunlukla oyunların eğlendirici, eğitici, fiziksel, bilişsel ve psikolojik sağlığa katkı sağlayıcı yönleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Tüm bu olumlu yönlerinin yanında oyunların, oynandıkları toplumun kültürel özelliklerini taşıyan birer unsur olduklarını göz ardı etmemek gerekmektedir. Oyunlar, bir toplumun kültür birikiminin tanınmasında oldukça önemlidir (And, 2022: 345); kültürel mirasın günümüze aktarılmasında, yaşatılmasında ve öğretilmesinde etkili bir rol oynar.

Kültürel miras, bir toplumun ortak geçmişini yansıtan, onu kimliklendiren, dayanışma ve birlik duygusunu güçlendiren, yaşamsal süreklilikle birlikte günümüze ulaşan somut (tarihi yapılar, anıtlar, arkeolojik alanlar vb.) ve somut olmayan (oyunlar, ritüeller, dans ve müzik) değerlerdir (İSMEP, 2014: 11-12). Eski Yunan ve Roma'da oyunların agora, hamam, kilise gibi insan yoğunluğunun fazla olduğu kamusal yapıların girişlerindeki oyun tablalarında kalabalık bir topluluk önünde oynandığı (Selvi-Bener, 2008), Eskimo oyununda bir yolcuğun, avın veya bir dövüşün ve bu avın çeşitli parçalanma aşamalarının uzun ve soğuk Arktik gecelerinde izleyenlere sergilendiği (Caillois, 2001: 38-39), Anadolu'da havanın kurak gittiği, yağmurun hiç yağmadığı günlerde oynanan Çömçeli Gelin oyununda bütün çocukların kapı kapı dolaşarak, her bir evin önünde toplu bir şekilde çömçeli gelin tekerlemesini söyledikleri (Şimşek, 2003), Gaziantep'de oynanan Hamam Kubbe oyununda çocukların birlikte oluşturdukları kubbe şeklinin dönemin hamam mimari kültürünü yansıttığı (Cicioğlu, 2025), dolayısıyla oyunların, toplumun katılımıyla sosyal bir faaliyet haline geldiği ve aynı zamanda o toplumun ortak değerlerini ve kültürünü yansıtan bir araç (Kaya ve Tuzcuoğulları, 2025) olduğu olduğu görülmektedir.

Gerçek bir kültürün varlığı için belli bir oyunsal içerik gerekmektedir (Huizinga, 2006: 263). Oyunsallık kavramı oyuna ait, oyunla ilgili olan her şeyi ifade etmektedir (Hazar, 2024). Burada bahsedilen oyun dijital oyunları değil, içerisinde fiziksel hareketlilik, sosyallik ve seyirlik barındıran oyunları kapsamaktadır. Oyunsallık, iki kişi arasında yaşanan, doğası gereği sosyal bir olgudur. (Youell, 2008). Canlı oyunlar fiziksel, bilişsel ve psikolojik sağlığın gelişiminin yanında sosyal gelişime de katkıda bulunur. Çocuklar oyun yoluyla inançları, gelenek ve görenekleri yani, kültürlerini öğrenebilmektedir (Hazar, 2024).

Bu doğrultuda araştırmada, 10-14 yaş grubu ergenlerin oyunsallık, yani fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları ile kültürel miras farkındalıkları arasındaki ilişki incelenmektedir.

Materyal ve Metot

Araştırmanın Modeli

Nicel yöntemle hazırlanan araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar'a (2000: 81) göre ilişkisel tarama modeli, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve düzeyini belirlemeyi amaçlamaktadır.

Çalışma Grubu

Çalışma grubunu 2024-2025 eğitim öğretim yılında Ankara ilinde öğrenime devam eden, 10 ila 14 yaş arasındaki öğrencilerden basit rastgele örnekleme yöntemiyle seçilen 283 erkek ve 182 kadın olmak üzere 465 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmanın etik uygunluğu Gazi



Üniversitesi Etik Komisyonu Sayı: E-77082166-604.01-1189293 / 18.02.2025 tarih ve 03 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Tablo 1. Çalışma grubunun demografik değişkenleri

		N	%
Yaş	10 yaş	28	6.0%
	11 yaş	56	12.0%
	12 yaş	88	18.9%
	13 yaş	72	15.5%
	14 yaş	221	47.5%
	Toplam	465	100%
Cinsiyet	Kadın	182	39.1%
	Erkek	283	60.9%
	Toplam	465	100%

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların çoğunluğunun erkek katılımcılardan oluştuğu (%60,9); yaşları 10 ila 14 arasında değişen katılımcıların çoğunlukla 14 yaş grubunda olduğu (%47,5) görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında cinsiyet, yaş gibi soruların yer aldığı demografik bilgi formunun yanı sıra Hazar (2024) tarafından geliştirilen “10-14 Yaş Çocuklarda Oyunsallık” ve Demir (2023) tarafından geliştirilen “Kültürel Miras Farkındalık Ölçeği” kullanılmıştır.

10-14 Yaş Çocuklarda Oyunsallık Ölçeği

Hazar (2024) tarafından ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarını belirlemek için geliştirilen ölçek 27 maddeden oluşmaktadır; beşli likert türünde ve beş alt boyuta sahiptir. Bu alt boyutlar; “Oyun Tutkusunu”, “Sosyal Uyum”, “Oyun İsteği”, “Kazanma Arzusu” ve “Risk Alma”dır. Ölçekten alınan puanın ortalamasına göre oyunsallık düzeyi belirlenmektedir. Ölçeğin 27 maddesi, yani tamamı için Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0,82 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada ölçek geneli için Cronbach Alfa sayısı 0,89 olarak hesaplanmıştır.

Kültürel Miras Farkındalık Ölçeği

Demir (2023) tarafından ortaokul öğrencilerinin kültürel mirasa yönelik farkındalıklarını belirlemek için geliştirilen ölçek 36 maddeden oluşmaktadır; üçlü likert türünde ve üç alt boyuta sahiptir. Bu alt boyutlar; “Yakın Çevre Somut Kültürel Miras (YÇSKM)”, “Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKM)” ve “Uzak Çevre Somut Kültürel Miras (UÇSKM)”dır. Ölçekten alınan düşük puanlar, kültürel miras farkındalığının düşük olduğunu; yüksek puanlar ise yüksek bir farkındalık düzeyini ifade etmektedir. Ölçeğin 36 maddesi, yani tamamı için Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0,87 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada ölçek için Cronbach Alfa sayısı 0,92 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Analizi

Katılımcıların demografik özelliklerine yönelik istatistiklere Tablo 1’de yer verilmektedir. Ölçeklerden elde edilen verilere çarpıklık ve basıklık testleri uygulanmıştır. George ve Mallery (2016: 114-115)’e göre ± 2.0 aralığında yer alan veriler normal dağılım göstermektedir. Normal dağılım gösteren verilere Bağımsız Örneklem T-Testi ve Pearson



Korelasyon Testi uygulanmıştır. Araştırmada kullanılan analizler SPSS 25 programı ile gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

Tablo 2. Oyunsallık ve Kültürel Miras Farkındalığı Ölçeklerinin aritmetik ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık Değerleri

N=(465)						
Ölçek	Minimum	Maksimum	$\bar{x}$	Ss.	Çarpıklık	Basıklık
Oyunsallık	1.15	4.85	3.29	0.72	-0.31	-1.31
Kültürel Miras Farkındalığı	1	3	2.31	0.78	-0.61	-1.12

Tablo 2 bulguları, katılımcıların oyunsallık düzeylerinin orta ($3,29 \pm 0,72$), kültürel miras farkındalığı düzeylerinin ise ortalamanın üstünde ($2,31 \pm 0,78$) olduğunu göstermektedir.

Tablo 3. Oyunsallık ile cinsiyet değişkeni arasındaki bağımsız örneklem T-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	Ss.	t	p
Oyun Tutkusu	Kadın	182	2.6578	1.04405	-2.675	.008*
	Erkek	283	2.9329	1.10632		
Sosyal Uyum	Kadın	182	3.7363	.79946	2.892	.004*
	Erkek	283	3.5022	.92747		
Oyun İsteği	Kadın	182	3.3553	1.00374	-.921	.357
	Erkek	283	3.4499	1.12818		
Kazanma Arzusu	Kadın	182	3.7051	1.00416	.747	.456
	Erkek	283	3.6325	1.03562		
Risk Alma	Kadın	182	2.8489	.89995	-2.399	.017*
	Erkek	283	3.0742	1.11178		
Oyunsallık Toplam	Kadın	182	3.2747	.61312	-.459	.647
	Erkek	283	3.3045	.78162		

*p<0,05

Tablo 3'teki bulgular incelendiğinde, oyun tutkusu, sosyal uyum ve risk alma alt boyutları ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı farklar olduğu görülmüştür. Bu farklar, oyun tutkusu ve risk alma alt boyutlarında erkeklerin lehine; sosyal uyum alt boyutunda ise kadınların lehine olmuştur. Ayrıca diğer alt boyutlar ve toplam puanda anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 4. Kültürel miras farkındalığı ile cinsiyet değişkeni arasındaki bağımsız örneklem T-Testi sonuçları

	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	Ss.	t	p
SOKM	Kadın	182	2.6397	.49543	2.012	.005*
	Erkek	283	2.5374	.59227		
UÇSKM	Kadın	182	2.0130	.51098	-2.468	<.001*
	Erkek	283	2.1458	.64336		
YÇSKM	Kadın	182	2.1454	.48632	-1.708	<.001*
	Erkek	283	2.2332	.61766		
Kültürel Miras Farkındalığı Toplam	Kadın	182	2.2972	.39144	-1.708	<.001*
	Erkek	283	2.3248	.55039		

*p<0,05



Tablo 4’te sunulan verilere göre, tüm alt boyutlar ve toplam puan açısından anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Bu farklılıklar, uzak çevre somut kültürel miras (UÇSKM) ile yakın çevre somut kültürel miras (YÇSKM) alt boyutlarında ve toplam puanda erkeklerin lehine; somut olmayan kültürel miras (SOKM) alt boyutunda ise kadınların lehine gözlemlenmiştir.

Tablo 5. Oyunsallık ile kültürel miras farkındalığı arasındaki Pearson Korelasyon Testi sonuçları

	Kültürel Miras Farkındalık	Oyunsallık
Kültürel Miras Farkındalık	r	1
	p	.424**
Oyunsallık	r	.424**
	p	1

Tablo 5 bulguları, oynusallık ile kültürel miras farkındalığı arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönlü ve orta düzeyde ilişki ($r=0,424^{**}$) olduğunu göstermektedir.

Tartışma ve Sonuçlar

Bulgular, katılımcıların oynusallıklarının orta düzeyde ($3,29\pm0,72$) olduğunu göstermektedir. Literatürdeki çalışmaların bulguları incelendiğinde 10-14 yaş grubu ergenlerin oynusallıklarının orta (Cicioğlu ve Hazar, 2023) ve iyi (Karadağlı, 2023; Hazar, vd., 2015; Hazar, M. vd., 2017; Hazar, Z. vd., 2017) düzeyde olduğu görülmektedir. Oynusallık ölçeğinin norm grupları incelendiğinde, katılımcıların $3,29\pm0,72$ puanla, orta düzeyin üst sınırına yakın bir değer elde ettikleri görülmektedir. Dolayısıyla bulguların literatürle benzerlikler taşıdığı söylenebilir.

Cinsiyet değişkenine göre oynusallık alt boyutlarından oyun tutkusu ve risk alma düzeylerinde erkekler lehine, sosyal uyum düzeyinde ise kadınlar lehine anlamlı farklılıklar görülmüştür. Bu durum, erkeklerin ergenlik dönemiyle birlikte oyunlarda daha fazla rekabet etmeye başlamaları ve akranları arasında öne çıkma isteğiyle bağlantılı olarak, oyun tutkularının artması ve risk almaya daha yatkın hale gelmelerinden; kadınların ise oyunlarda uyum sağlama ve iş birliği yapma gibi sosyal becerilere daha fazla yatkın olmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu sonuçların, literatürdeki çalışmalarla benzerlikler taşıdığı tespit edilmiştir (Cicioğlu ve Hazar, 2023; Hazar, vd., 2015; Hazar, M. vd., 2017; Öçalan, 2019). Çalışmamızın bulguları diğer alt boyutlar ve toplam puanda anlamlı bir farklılık olmadığını göstermektedir. Karadağlı (2023), cinsiyete göre alt boyutlar ve toplam puan açısından bir farklılık olmadığını belirtirken, bazı çalışmalar erkeklerin toplam puan ortalamasının daha yüksek olduğunu göstermektedir (Hazar, vd., 2015; Hazar, M. vd., 2017; Hazar, Z. vd., 2017; Öçalan, 2019).

Çalışmanın bulguları, katılımcıların kültürel miras farkındalıklarının ortalamasının üstünde ($2,31\pm0,78$) olduğunu göstermektedir. Literatürde, 10-14 yaş grubunda kültürel miras farkındalığını ele alan çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmüştür. Ortaokul öğrencileriyle yapılan benzer bir araştırmada, çalışmamızın bulgularını destekler nitelikte, öğrencilerin kültürel miras farkındalık düzeylerinin ortalamasının üzerinde olduğu tespit edilmiştir (Demir, 2023).

Cinsiyet değişkenine göre kültürel miras alt boyutları ve toplam puanda anlamlı farklılıklar görülmüştür. Bulgular erkeklerin, uzak çevre somut kültürel miras ve yakın çevre somut



kültürel miras alt boyutlarında, ayrıca toplam puanda daha yüksek değerlere sahip olduğunu göstermektedir. Buna karşılık kadınlar, somut olmayan kültürel miras alt boyutunda daha yüksek puan almıştır. Bu durumun erkeklerin kaleler, savaş müzeleri gibi somut tarihsel unsurlara olan ilgisinden; kadınların ise örf, adet, gelenek ve görenek gibi toplumsal ilişkilerle daha fazla etkileşimde bulunmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Yapılan çalışmanın sonuçları, araştırmanın hipotezini destekler şekilde 10-14 yaş grubundaki ergenlerde oynusallık ile kültürel miras farkındalığı arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönlü ve orta düzeyde bir ilişki ($r=0,424^{**}$) olduğunu ortaya koymuştur. Bu bağlamda, var oldukları dönemin ilgi, anlayış ve kültürel yapısını yansıtan geleneksel çocuk oyunlarının (Uygun ve Hakkoymaz, 2019'dan aktaran Tuzcuoğulları, vd., 2020) kültürel miras farkındalığının arttırılmasında etkili bir araç olabileceği düşünülmektedir.

Bu nedenle geleneksel oyunların eğitim müfredatlarına entegre edilmesi, öğrencilerin oyun yoluyla kültürlerini öğrenmelerini ve yaşatmalarını sağlayabilecektir.

Bu çalışma, Ankara iliyle sınırlı olarak gerçekleştirilmiştir. Gelecekteki çalışmalarda, Türkiye'nin farklı bölgelerinde öğrenimlerine devam eden 10-14 yaş grubundaki çocuklara uygulanan geleneksel oyun eğitiminin kültürel miras farkındalığı düzeyine etkisini belirlemeye yönelik ön test-son test kontrol ve deney gruplu daha geniş kapsamlı araştırmalar yapılması önerilmektedir.

*****11. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresinde özet bildiri olarak sunulmuştur. (31 Mart-06 Nisan 2025, Şarm El Şeyh ve Kahire, Mısır)***



KAYNAKLAR

- And, M. (2022). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. (Altıncı Baskı). Yapı Kredi Yayınları, 345.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 38-39.
- Cicioğlu, G. A. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Hamam Kubbe. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 16-22.
- Cicioğlu, G. A., Hazar, M. (2023). 10-14 yaş grubu ergenlerde oyunsallık ile yalnızlık arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 8(4), 411-419.
- Demir, Y. (2023). Kültürel miras farkındalık ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 44-56.
- George, D., Mallery, P. (2016). *IBM SPSS Statistics 23 Step by Step: A Simple Guide and Reference*. (On Dördüncü Baskı). Routledge, 114-115.
- Hazar, M. (2024). The attitudes of 10-14 years old children against the act of playing games requiring physical activity (Playfulness among 10-14 years old children). *International Journal of Sport Culture and Science*, 12(4), 365-377.
- Hazar, M., Beyleroğlu, M., Tingaz, E. O., Gökyürek, B., Esentürk, O. K. (2017). A comparison of playfulness levels of the secondary students in Kayseri and Trabzon cities. *European Scientific Journal*, 13(29), 58-67.
- Hazar, M., Yıldız, M., Baydar, H. Ö., Karaçam, A. (2015). Assessment of playfulness among the children aged 10-14 years. *Anthropologist*, 22(1): 50-58.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., Çelikkalek, S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (İkinci Baskı). Ayrıntı Yayınları, 263.
- İSMEP Rehber Kitaplar (2014). *Kültürel Mirasın Korunması*, 11-12. https://www.ipkb.gov.tr/wpcontent/uploads/2018/10/ISMEP6_KC3BCltC3BCrelMirasC4B1nKorunmasC4B1.pdf (16 Mayıs 2025 tarihinde erişim sağlanmıştır).
- Karadağlı, C. (2023). *10-14 Yaş grubu doğa koleji öğrencilerinde oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme ve akran ilişkilerinin araştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Lokman Hekim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Spor Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara.
- Karasar, N. (2000). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. (Onuncu Baskı). Nobel Yayın Dağıtım, 81.
- Kaya, A., Tuzcuoğulları, Ö. T. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Söğüt ya da Küngüt. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 23-31.
- Öçalan, Z. (2019). *Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kırıkkale.
- Selvi-Bener, S. (2008). *Eski Yunan ve Roma'da oyun ve oyuncaklar*, Yüksek Lisans Tezi,



İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Arkeoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

Şimşek, E. (2003). Anadolu’da yağmur duasına bağlı olarak oynanan bir oyun: “Çömçeli Gelin”. *Milli Folklor*, (60), 78-87.

Tuzcuoğulları, T., Fakazlı, A. E., Yılmaz, S. H., ve Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunları: Ambel Gog ve Zilley. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 519-530.

Youell, B. (2008). The importance of play and playfulness. *European Journal of Psychotherapy & Counselling*, 10(2), 121–129.