

ÖZ

Çocuk folkloru içerisinde yer alan çocuk oyun ve oyuncakları halk biliminin en dikkat çekici kısımlarından biridir. Normalde oyun denilerek geçiştirilen bu ürünler sadece oyundan ibaret değildir. Oyunlar, aynı zamanda çocukların duyuşsal, bilişsel, fiziksel, psikolojik vb. yönlerini geliştiren bir bakıma onları gerçek hayata hazırlayan bir pratiktir. Bu durum kültürel kod aktarımı, değer öğretimi, hüner gösterimi, sosyal hayata uyum, fiziksel gelişim ve ruh sağlığı gibi hususlarla daha belirgin hâle gelir. Geçmişten bugüne geleneksel çocuk oyunları ile ilgili birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda çocuk oyunları derlenmiş, tasnif edilmiş; oyunların kavramsal çerçevesi, yapısı ve bağlamı tartışılmış; oynanması, oyuncuları, araç ve gereçleri ele alınmış; çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve psikolojik gelişimlerdeki katkısına dikkat çekilmiş; oyunlardan değerler eğitiminde faydalanma yolları anlatılmış, oyunların çeşitleri ve işlevleri gibi birçok konu detaylıca incelenmiştir. Ancak geleneksel Türk çocuk oyunları üzerine bugüne kadar yapılan çalışmalarda oyunların kahramanlığı teşvik edici ve öğretici yönü incelenmemiştir. Oysa birçok oyunda saklanma, yıkma, yeniden inşa etme, esir alma, esir kurtarma, can alma, can verme, evini koruma veya geri alma gibi kahramanlık unsurları görülmektedir. Bu çalışmada öncelikle destan, efsane, halk hikâyesi ve masal gibi anlatı türlerinin genel hatlarıyla kahramanlık öğretimi ve teşviğindeki rolüne değinilmiştir. Ardından anlatılardan hareketle kahramanlığa dair bazı unsurlar 14 başlık altında toplanmıştır. Çocuk oyunları hakkında genel bir bilgi verildikten sonra anılan kahramanlık unsurları, kahramanlığın öğretimi ve teşviği bağlamında doküman analizi yöntemiyle geleneksel Türk çocuk oyunlarında aranmıştır. Sonuç olarak tespit edilen unsurların geleneksel Türk çocuk oyunlarında da bulunduğu, bu oyunların çocukları Türk kültür hayatında önemli bir yere sahip olan kahramanlık göstermeye teşvik ettiği aynı zamanda onlara kahramanlığı deneyimleyerek öğrenme imkânı sunduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Folkloru, Geleneksel Oyunlar, Çocuk Oyunları, Kahramanlık Öğretimi, Kahramanlığı Teşvik.

TEACHING HEROISM IN TRADITIONAL TURKISH CHILDREN'S GAMES

ABSTRACT

Children's games and toys, which are part of children's folklore, represent one of the most remarkable aspects of folk literature. These products, often dismissed as mere games, are much more than simple game. Games serve as practices that develop children's emotional, cognitive, physical, and psychological aspects, preparing them for real life. This situation becomes more evident with issues such as cultural code transfer, value education, skill display, adaptation to social life, physical development and mental health. Numerous studies on traditional children's games have been conducted from past to present. These studies have compiled and classified children's games; discussed their conceptual framework, structure, and context; examined their gameplay, participants, and tools; highlighted their contributions to children's physical, cognitive, social, and psychological development; explored ways to utilize games in values education; and many topics such as the types and functions of games have been examined in detail. However, no previous studies on traditional Turkish children's games have explored their role in promoting and teaching heroism. Yet, many games include heroic elements such as hiding, destroying,

* Bu çalışma 07-08 Ekim 2024 tarihleri arasında Ankara'da düzenlenen 2. Uluslararası Türk Kültürü Sempozyumu'nda "Anlatılardan Çocuk Oyunlarına Kahramanlık Öğretimi" başlığıyla sunulan bildirinin gözden geçirilmiş ve geliştirilmiş hâlidir.

** Dr. Öğr. Üyesi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Karaman/TÜRKİYE, E-Posta: halilbunsuz@kmu.edu.tr, **ORCID:** 0000-0001-9291-9214, **RORID:** <https://ror.org/037vtf096>.



rebuilding, capturing prisoners, rescuing captives, taking lives, sacrificing, protecting one's home, or reclaiming it. This paper first addresses the role of narrative genres such as epics, legends, folk tales, and fairy tales in teaching and encouraging heroism. Subsequently, based on these narratives, several elements related to heroism were categorized under 14 headings. After giving general information about children's games, the mentioned heroic elements were searched in traditional Turkish children's games in the context of teaching and encouraging heroism. As a result, it has been determined that the identified elements are also found in traditional Turkish children's games, and that these games encourage children to show heroism, which has an important place in Turkish cultural life, and at the same time provide them with the opportunity to learn heroism by experiencing it.

Keywords: Children's Folklore, Traditional Games, Children's Games, Teaching Heroism, Encouraging Heroism.

GİRİŞ

Milletleri birbirinden farklı kılan bazı ayırt edici özellikleri bulunmaktadır. Tıpkı insan karakteri gibi milletlerin de karakteri vardır. Disiplinli, çalışkan, girişimci, dışa dönük, zeki, savaşçı veya insancıl olma gibi özellikler bunlardan bazılarıdır. Türk milleti de tarih boyu savaşçı özellikleri ile ön plana çıkmış milletler arasında yer alır. Türk tarihine bakıldığında farklı milletler ile birçok savaşa girildiği görülür. Bozkır hayatında var olma mücadelesi veren Türklerin Anadolu başta olmak üzere farklı coğrafyalara yaptıkları göç ve seferler onların bu yönünü daha da geliştirmiştir. Ancak savaşçı özelliğin korunması ve geliştirilmesi sadece fiziksel hazırlıklarla mümkün değildir. Bu motivasyonun sağlanması ve canlı tutulmasında milletlerin ülküleri önemli bir yer tutar. Millî ülkülerin milletin fertlerine anlatılmasında, bu ülküleri gerçekleştirme adına fertlerin ikna edilmelerinde ve cesaretlendirilmelerinde ise sözlü kültür ürünleri önemli bir işlevi yerine getirir. Destanlardan halk şiirine birçok sözlü kültür ürünü bu amaca hizmet eder. Bu ürünler Türk kültür hayatında, milletin savaşçı özelliklerini besleyen, onları cesaretlendiren ve kahramanlık göstermeye ikna eden motivasyon kaynaklarıdır. Bu durum özellikle destan ve halk hikâyesi gibi türlerde yoğun bir şekilde, efsane ve masal gibi türlerde ise kısmen görülür.¹ Örneğin içerisinde birtakım gerilim unsurlarını barındıran *Oğuz Kağan*, *Ergenekon*, *Battal Gazi*, *Dânişmend Gazi*, *Saltuk Gazi* ve *Köroğlu* destanları; *Kırmanşah*, *Şah İsmail*, *Yaralı Mahmut* gibi halk hikâyeleri; *Dede Korkut Kitabı*'nda yer alan hikâyeler; özellikle fetihleri konu edinen efsaneler ve verilen görevleri tamamlama konulu masallar dinleyenleri savaşmaya ve kahramanlık göstermeye özendiren anlatılardır. Hz. Ali² ve Hz. Hamza'nın³ hayatı etrafında teşekkül eden ve onların cesaretlerini, savaşçı özelliklerini ve de güçlü şahsiyetlerini konu edinen cenname ve hamzanameler de kahramanlık unsurlarının öğretildiği ve dinleyenlerin kahramanlık göstermeye teşvik edildiği eserler arasında yer alır. Bu eserlerde kahramanların kahramanlıkları genellikle çocuk yaşlarda başlayarak hayatlarının sonlarına kadar devam eder. Hatta bazen vefatından sonra da kahramanlık göstermeye devam ettikleri görülür.

Kahramanın hayat çizgisinde sürekli bir rakip vardır. Rakiplerinden biri ya da birilerini mağlup eden kahramanın serüveni yeni rakiplerle devam eder. Rakiplerle olan mücadelesinde kahraman evini/yurdunu tehdit eden insan veya insan dışı varlıklarla mücadele ederek onları yener. Evini, obasını veya yurdunu düşmanlardan korur. Eğer bu mekânlar düşman eline geçtiyse geri almak için canı pahasına savaşır. İhanete uğramış veya düşman hilesi ile esir düşmüşse esaretten kurtularak intikamını alır. Düşmanın zindanlarında tutsak olan yakınlarını her türlü tehlikeyi göze alarak kurtarır. Zulmeden zalim düşmanın şehirlerini fetheder. Kalelerini zapt eder. Yıkılan şehirleri yeniden imar eder. Şartlar müsait olduğunda düşman beyini/kralını ve/veya askerini esir alır. Kendisine biçilen rolü yerine getirmek için gerektiğinde dev, cin veya şeytan gibi olağanüstü varlıkların inlerine girer, tılsımları bozar, alınması veya bulunması zor olan nesnelere ulaşır. Düşmanını alt etmek için kimi zaman göğüs göğüse vurur, kimi zaman da saklanarak hedefine ulaşır.⁴ Bu mücadelesinde atma, tutma, yakalama gibi fiziksel özelliklerini; hızlı düşünme ve strateji geliştirme gibi bilişsel özelliklerini kullanır. Eli, ayağı, kolu veya gözü bağlanarak kısıtlı hâle getirilmesi dahi onu yolundan geri döndürmez. İstisnalar hariç tutulduğunda bu anlatılar, yaş ve cinsiyet fark etmeksizin çocuklar⁵ başta olmak üzere toplumun her kesiminden kişiye hitap edebilir. Aynı

¹ Çalışmanın bundan sonraki kısmında destan, efsane, halk hikâyesi ve masal gibi anlatılarda görülen kahramanlık unsurlarına dair bilgi ve örnekler verilecektir. Ancak eserler ve içerinde yer alan kahramanlık unsurları bu çalışmanın sınırlılıklarını aşmaktadır. Örnek olması bakımından bazı eserlere, çalışmalara ve içerisinde bulunan unsurlara doğrudan veya dolaylı atıf/atıflar yapılarak yetinilecektir.

² Hz. Ali Cenknemelerinde onun kahramanlıklarına dair tespit ve ilgili örnekler için bkz. İsmet Çetin, *Türk Edebiyatında Hz. Ali Cenknemeleri*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1997; İsmet Çetin, "Türk Halk Edebiyatında Hz. Ali", *Tarihten Teolojiye İslam İnançlarında Hz. Ali*, Ed. Ahmet Yaşar Ocak, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara 2005, s. 193-217; Necati Demir, "Türk Düşünce Dünyasında Hazret-i Ali", *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Velî Araştırma Dergisi*, S. 60, 2011, s. 85-104; Onur Aykaç, "Hz. Ali-İfrit Cenginin Yeni Bir Nüshası", *Alevilik Bektaşilik Araştırmaları Dergisi*, S. 15, 2017, s. 31-69.

³ İlgili örnekler için bkz. Lütfi Sezen, *Halk Edebiyatında Hamzanameler*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1991.

⁴ Farklı milletlerin sözlü kültür ürünlerinde de görülen bu ve benzeri durumları Joseph Campbell *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* isimli eserinde farklı başlıklar altında örnekleriyle ele almıştır. İlgili başlık ve anlatı örnekleri için bkz. Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İthaki Yayınları, İstanbul 2015, s. 53-225.

⁵ Anlatıların çocuklar üzerindeki ve çocuk-ebeveyn arasındaki ilişkiye etkisi ve de anlatı seçiminde dikkat edilmesi gereken hususlar için bkz. Mehmet Aça, "Anlatı ve Çocuk", *Çocuk Folkloru Kitabı*, Ed. Nursel Uyaniker, Berna Yılmaz, Paradigma Akademi, Çanakkale 2021, s. 243-252.

zamanda dinleyenlerde uyandırdığı heyecan ve şuur ile düşman karşısında güçlü olmaya, pes etmemeye, var olan gücü arttırmaya, yardımlaşmaya, rakibi alt etmeye, cesaretli olmaya karşı bir farkındalık oluşturur. Nitekim *Mehmet Fuat Köprülü*, Türklerin eski destani devirlerine ait olan *Oğuz Kağan Destanı* ve *Dede Korkut* menkıbeleri gibi müşterek mahsullerin, Anadolu’da alplık hislerinin hüküm sürdüğü zamanlarda, ibtidâî ruhlu insanların yüksek derecede ilgisini çektiğini ve onları duygulandırdığını belirtir. Ayrıca Türklerde dinî hislerle kahramanlık hislerinin çok güzel bir şekilde kaynaştığını ifade ederek mutasavvıfların menkıbelerinin önemine dikkat çeker.⁶ *Abdülkadir İnan* da bu hususa dikkat çeken bir başka isimdir. *İnan*, *Kaşgarlı Mahmut* ile *Yusuf Has Hacib*’in en büyük Türk kahramanı olarak *Alper Tunga*’yı andıklarına dikkat çekerek *Dîvânü Lugâti’t-Türk*’te çok sayıda kahramanlık beyitlerinin olduğunu belirtir.⁷ Ayrıca destanlarda en çok dikkat çeken hususlardan biri de en eski destan devrinin hatırası olan ad verme törenidir.⁸ Destanlarda ve özellikle *Dede Korkut Kitabı*’nda görüldüğü üzere bir gencin isim alabilmesi için savaş, av veya başka bir vesile ile kahramanlık göstermesi, baş kesip kan dökmesi gerekir.

Türk kahramanlık destanlarının konuları genel çizgiler içerisinde birbirine benzer. Bu konular içerisinde kahramanların aile fertlerinin düşman tarafından esir edilmesine, kurtarılmasına, intikamının alınmasına ve vahşi hayvanlarla olan mücadelesine yer verilir.⁹ Bilindiği üzere halk hikâyeleri de aşk ve kahramanlık gibi konuları işleyen anlatılardır. Örneğin Kirmanşah hikâyesinde, Kirmanşah’ın yaptığı kahramanlıklara yer verilir.¹⁰ Kahramanlıkları ele alan bir başka tür ise masallardır. Her ne kadar masallar hayalî hikâyelerden oluşsa da masalların medeni hayatın artıkları olduğu unutulmamalıdır.¹¹ Birçok masalda kahramanın hedefine ulaşma yolunda alt etmesi gereken bir rakibi vardır. Kahraman kimi zaman aklını kimi zaman ise kuvvetini kullanarak rakibi alt eder ve kahramanlık gösterir.¹² Menkıbe ve efsanelerde de durum aynıdır. Mutasavvıflar tahta kılıçlarıyla kâfirlerle savaşır, az sayıdaki müritleri ile beraber yüz binlerce kişilik orduları yener ve kaleleri fetheder. *Osmanlı Devleti*’nin kuruluşundaki *Sarı Saltuk*, *Geyikli Baba* ve nice alperenler bu kahramanlardan bazılarıdır.¹³ Ayrıca efsanelerde savaşlara katılma, orduya dolaylı olarak yardım etme, esir düşenlerin memleketlerine dönmesini sağlama, fethin gerçekleşmesine yardım etme gibi eylemlerin yanı sıra başı kesildiği hâlde savaşmaya devam eden kişiler veya tarihi şahsiyetler vardır.¹⁴ Bu bağlamda bahse konu anlatılardan hareketle Türk kültür hayatında kahramanlığa dair unsurlar genel anlamda bir nesneyi atma veya tutma, can verme, cesaretli olmayı teşvik etme, emanete sahip çıkma, verilen görevi yerine getirme, esir alma, esir kurtarma, evini yurdunu koruma veya geri alma, gizlenme, yakalanmama, hayvanlar veya doğaüstü varlıklarla mücadele etme, onları taklit etme, hüner göstererek zor olanı yapma, kısıtlı durumlarla başa çıkma, nadir bulunanları arama, saklanan eşyaları bulma, rakibi alt etme, gücü sinama, savaşı veya savaş unsurlarını taklit etme, yıkma, yeniden yapma, fethetme gibi başlıklar altında sıralanabilir.¹⁵ Söz konusu kahramanlık unsurlarını geleneksel Türk çocuk oyunlarında da görmek mümkündür. Nitekim *Johan Huizinga* oyunun toplumsal işlevleri üzerine kaleme aldığı çalışmasında¹⁶ oyunda önemli ölçüde idealleştirme ve kahramanlığa ilişkin kurmaca unsurların bulunduğunu ifade eder.

1. Geleneksel Çocuk Oyunlarında Kahramanlık

Çocuk folkloru içerisinde ele alınan çocuk oyunları birçok bakımdan incelenmeye değer işlevsel bir özellik taşır. Oyun, *Türkçe Sözlük*’te yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence diye tanımlanır.¹⁷ Oyun, yaş ve cinsiyet fark etmeksizin herkes tarafından oynanabilir. Nitekim *Sinan Gönen* bebeklik dönemi ile oyuna başlayan insanoğlunun çocukluk yıllarında çocuk oyunları ile oyuna devam ettiğini, gençlik ve yetişkinlik dönemlerinde de seyirlik oyunlarla geleneksel oyun kültürünün içinde yerini aldığını

⁶ Mehmet Fuat Köprülü, *Türk Edebiyatında İlk Mutasavvıflar*, Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, Ankara 1976, s. 253.

⁷ Abdülkadir İnan, *Makaleler ve İncelemeler*, C. I, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara 1998, s. 220-222.

⁸ İnan, *age*, s. 232.

⁹ Dursun Yıldırım, *Türk Bitigi*, Akçağ Yayınları, Ankara 1998, s. 150; Mehmet Aça, “Türk Destancılık Geleneğine Bütüncül Yaklaşım ve Alp Kavramı Üzerine Bazı Yeni Yaklaşım Denemeleri”, *Millî Folklor*, S. 48, 2000, s. 12-13; Özkul Çobanoğlu, *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*, Akçağ Yayınları, Ankara 2011, s. 343, 365-416. Bahsedilen durumlarla ilgili anlatılardaki örnekler için bkz. Muharrem Ergin, *Dede Korkut Kitabı*, C. I, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 2004, s. 82, 94, 96-97, 98-99, 118-119, 124-125, 136, 155-156, 176, 177, 180-184, 189-192, 206-215, 225-233; Necati Demir, *Danışmend Gazi Destanı*, Niksar Belediyesi/Uzman Matbaacılık Yayıncılık, Tokat 2012; Pertev Naili Boratav, *Köroğlu Destanı*, Adam Yayıncılık, İstanbul 1984.

¹⁰ İlgili örnekler için bkz. Ali Berat Alptekin, *Kirmanşah Hikâyesi*, Akçağ Yayınları, Ankara 1999, s. 152-158, 160-162, 166.

¹¹ Saim Sakaoğlu, *Masal Araştırmaları*, Akçağ Yayınları, Ankara 2007, s. 8.

¹² İlgili örnekler için bkz. Pertev Naili Boratav, *Az Gittik Uz Gittik*, Adam Yayınları, İstanbul 1997, s. 33-35, 49, 55-56, 61, 74, 87, 91; Bilge Seyidoğlu, *Erzurum Halk Masalları Üzerine Araştırmalar*, Atatürk Üniversitesi Yayınları, Ankara 1975, s. 88, 98.

¹³ Köprülü, *age*, s. 253-254.

¹⁴ İlgili örnekler için bkz. Mehmet Naci Önal, *Muğla Efsaneleri Araştırma İnceleme*, Muğla Üniversitesi Yayınları, Muğla 2003, s. 169-178; Sezai Demirtaş, *Anadolu Türk Efsanelerinde Savaş ve Fetih*, Palet Yayınları, Konya 2013.

¹⁵ Türk kültür hayatında görülen kahramanlık unsurlarının sayısını arttırmak mümkündür. Ancak çalışma anılan başlıklarla sınırlandırılmıştır. Ayrıca kahramanlık unsurları adı altında verilen örneklerin sayısı da artırılabilir. Ancak bu durum çalışmanın sınırlılıklarını aşmaktadır. Yapılan atıflar sadece anlatılardaki kahramanlık unsurları hakkında fikir vermesi için seçilmiştir.

¹⁶ Johan Huizinga, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2021, s. 135.

¹⁷ *Türkçe Sözlük*, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 2019, s. 1830.

belirtir.¹⁸ Ancak oyun, en çok çocuklar tarafından oynanır. Bu bağlamda çocuk oyunlarını, çocukların farklı zaman ve mekânlarda gerçekleştirdikleri söze ve harekete dayanan; fiziksel, bilişsel ve sosyal yönlerini geliştiren, onları eğlendirirken aynı zamanda gerçek hayata hazırlayan etkinlikler olarak tanımlamak mümkündür.¹⁹

Nebi Özdemir çocuk oyunlarının içinde yaratıldıkları ve icra edildikleri sosyokültürel ortamın aynası olduğunu belirtir.²⁰ Bu bağlamda çocuk oyunlarında teşekkül ettiği toplumun dünya görüşünü, sportif yapısını, birlikte hareket edebilme yeteneğini, yardımlaşma duygusunu ve benzerini görebilmek mümkündür.²¹ Araştırma konusu yapılan çocuk oyunlarında kahramanlık öğretimi ve teşviği ise birçok oyunda tespit edilmiştir. Çünkü oyunun bir başka özelliği de kazanmaktır. Kazanmak veya yenmek ise oyun arkadaşını yani bir bakıma rakibi ve rekabeti gerektirir. Oyunun sonucunda kazanan kişi diğerinden daha üstün olduğunu kanıtlar. Kazanmak, onur duyulacak ve kişiye saygınlık kazandıracak bir durumdur.²² Bu bağlamda oyun her şeyden önce isteğe bağlı gönüllü bir eylem olmakla birlikte kültürel bir işlev hâline geldiğinde zorunluluk, görev ve ödev kavramlarına dönüşür.²³

Sayı ve içerik olarak oldukça geniş bir çeşitliliğe sahip geleneksel Türk çocuk oyunları günümüzde çocuklar tarafından daha az oynanır ve bilinir hâle gelmiştir. Daha önceki zamanlarda olduğu gibi sokaklar başta olmak üzere açık ve kapalı alanlarda oyun kuran, sesleri ile bulundukları yeri neşelendiren çocukların sayısı azalmış, sesleri kısılmıştır. Kendiliğinden oyun kuran çocukların azalması bakanlıkları, yerel yönetimleri ve dernekleri harekete geçirmiş ve bu kurumlar, geleneksel çocuk oyunlarının da oynandığı şenlikler düzenlemeye başlamıştır.²⁴ Hatta Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) 5. 6. ve 7. sınıf öğrencilerine yönelik geleneksel oyunların oynandığı “Oyun ve Oyun Etkinlikleri” isimli ders açmıştır.²⁵ Yine yakın zamanda (2023) MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından “Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu” adlı bir kılavuz kitap ve oyunlarla ilgili video hazırlanmıştır.²⁶ Söz, hareket, ritim, hız, kuvvet ve zekâ gibi unsurlara dayanan oyunların yerini ekran başında oynanan dijital oyunlar almıştır.²⁷ Elbette dijital oyunların da dikkate, zekâyâ, hızlı olmaya ve strateji geliştirmeye dayanma gibi bazı önemli unsurları vardır.²⁸ Hatta bazı dijital oyunlarda kültürün yeniden üretilerek yeni nesillere aktarıldığı, anlatı kahramanlarının tanıtıldığı, savaşların canlandırıldığı ve geleneksel çocuk oyunlarının dijitalleştirildiği yani halk bilimi öğelerinin dijital ortama kaynaklık ettiği görülmektedir.²⁹ Ancak dijital oyunların geleneksel oyunlar

¹⁸ Sinan Gönen, *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları*, Kömen Yayınları, Konya 2011, s. 13.

¹⁹ Çocuk oyunlarının çocuğun farklı yönlerdeki gelişimine katkısı için bkz. Faruk Çolak, *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelenmesi*, Kömen Yayınları, Konya 2009, s. 15-22; Fatma Ateş, *Geleneksel Kütahya Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelenmesi*, Kömen Yayınları, Konya 2019, s. 18-26; Emrah Doğanay, Halil Altay Göde, “Sokaktan Ekran Çocuk Oyunları”, *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, S. 47, 2023, s. 157-182. İşlevleri için ise bkz. Rabia Gökçen Kayabaşı, *Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları*, Kömen Yayınları, Konya 2019, s. 102-140; Metin And, *Oyun ve Bügü*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2022, s. 27; Hüseyin Aksoy, “Çocuk Oyunlarının İşlevleri”, *Millî Folklor*, S. 101, 2014, s. 265-276. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları Türkçe dersinden matematik dersine kadar birçok dersin kazanımlarına göre tasarlanarak ders kazanımlarında kullanılabilir bkz. Gülşah Yalçın, *Geleneksel Çocuk Oyunları ile Ders Tasarımları*, Asos Yayınları, Ankara 2022.

²⁰ Nebi Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. I, Akçağ Yayınları, Ankara 2006 s. 17.

²¹ Doğan Kaya, *Çöm Çöm Çömbelek Sivas Çocuk Oyunları*, Kitabevi Yayınları, İstanbul 2011, s. 2.

²² And, *age*, s. 31.

²³ Huizinga, *age*, s. 26.

²⁴ Konuyla ilgili örnekler için bkz. Ahmet Emin Şahiner, “Soküm Bağlamında Sivil Toplum Kuruluşlarının Rolü: Muğla Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, C. 6, S. 1, 2022, s. 35-43.

²⁵ MEB, “Oyun ve oyun etkinlikleri dersi öğretim programı (geleneksel oyunlar modülü)”, [https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20231123231313866-Oyun%20ve%20Oyun%20Etkinlikleri%20D%C3%96P\(Geleneksel%20Oyunlar%20Mod%C3%BCI%C3%BC\).pdf](https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20231123231313866-Oyun%20ve%20Oyun%20Etkinlikleri%20D%C3%96P(Geleneksel%20Oyunlar%20Mod%C3%BCI%C3%BC).pdf), 11.12.2024, sa. 21:35.

²⁶ MEB, “Geleneksel oyunlar okul bahçelerinde yeniden oynanacak”, <https://www.meb.gov.tr/gelenekseloyunlarokulbahcelerindeyenidenoyunlanacak/haber/31986/tr>, 10.12.2024, sa. 21:55.

²⁷ Konuyla ilgili bkz. Gülsemin Mısırlı, *Oyunun Toplumsal ve Kültürel İşlevini Yitirşi: Gelenekselden Dijitale Oyun Kavramının Yapısal Dönüşümü*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Erzurum 2018; Gülperi Mezkit, “Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler”, *Folklor/Edebiyat*, C. 18, S. 72, 2012, s. 135-144; Zeynep Biricik, *İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayısıyla Oluşan Dijital Kültür ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Erzurum 2019.

²⁸ İlgili örnekler için bkz. Samet Kılıç, “Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C. 14, S. 33, 2021, s. 39-56; Ahmet Serdar Arslan, *Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara 2023, s. 168-170.

²⁹ İlgili örnekler için bkz. Ezgi Metin Basat, “Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları”, *Millî Folklor*, S. 92, 2011, s. 143-151; Fatih Balcı, “Dijital Kültürde Çocuk Oyunları”, *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*, Ed. Mehmet Özdemir, Arı Sanat Yayınları, İstanbul 2019, s. 269-284; Seçkin Sarpkaya, “Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi”, *Mitoloji Araştırmaları*, C. II, Ed. İbrahim Gümüş, Paradigma Akademi, Çanakkale 2020, s. 185-201; Seçkin Sarpkaya, “Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, C. 4, S. 6, 2021, s. 155-172; Seçkin Sarpkaya, “Dijital Oyunla Türk Mitolojisini Aktarmak: Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Oyunu Üzerine Oyuncu Merkezli Bir İnceleme”, *II. Uluslararası Mitoloji Sempozyumu*, haz. S. Ahmetkocaoglu vd., 2021, s. 582-597, Ardahan; Ebru Unyuk, *Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarının Dijital Oyun Şeklindeki Üretimlerinin Kültürel Bellek ve Netlore Bağlamında İncelenmesi*, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir 2022; Ebru Kılıç, “Kuşaklararasılık Bağlamında Geleneksel Oyundan Dijital Oyuna: Uygurların Karlık Oyunu”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C. 16, S. 44, 2023, s. 1669-1687; Ahmet Serdar Arslan, *Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara 2023; Aslı Büyükokutan Töret, Naciye Baştürk, “Mangalanın Dijital Kültür Ortamındaki Seyri Üzerine”, *Kültür Araştırmaları Dergisi*, S. 19, 2023, s. 41-59; “Nursel Bolat, Dijital Oyunlarda Kültürel Görsel Kodlarla Kültürün Yeniden

karşısında tekelleşmesi ve bu durumun çocukları geleneksel oyunların sunduğu faydalardan mahrum bırakması, beraberinde başka sorunları da getirmektedir. Özellikle yabancı kültürlerin kontrolsüz bir şekilde aktarımını sağlayan dijital oyun, karakter ve oyuncaklar millî değerlerin yozlaşmasına sebep olmaktadır.³⁰ Oysa çocuk oyunları ve çocuk folklorunun diğer ürünleri çocuğun içinde doğduğu toplumun ve kültürün bir parçası olmasını, sosyokültürel değerleri ve normları öğrenmesini sağlar.³¹

Çocuk oyunları ile ilgili günümüze kadar birçok çalışma yapılmıştır. Ülke, bölge, şehir ve hatta ilçe bazlı yapılan çalışmalarda çocuk oyunları derlenmiş, tasnif edilmiş; oyunların kavramsal çerçevesi, yapısı ve bağlamı tartışılmış; oynanması, oyuncuları, araç ve gereçleri ele alınmış; çocukların fiziksel, bilişsel ve psikolojik gelişimlerdeki katkısına dikkat çekilmiş; değerler eğitiminde oyunlardan faydalanma yolları anlatılmış, oyunların çeşitleri ve işlevleri gibi birçok konu detaylıca incelenmiştir. Ancak, bu çalışmalarda çocuk oyunlarının kahramanlığı teşvik etme, bir bakıma çocuklar için kahramanlığın simülasyonu olma yönüne dikkat çekilmemiştir. Bu çalışmada ise geleneksel çocuk oyunlarının saklanma, yıkma, yeniden inşa etme, esir alma/kurtarma, yakalanmama, can alma/verme, rakibi alt etme, cesaret gösterme ve strateji geliştirme gibi kahramanlık unsurlarının teşvik edici ve öğretici yönüne dikkat çekilecektir. Bu bağlamda nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizinin kullanıldığı çalışmada çocuk oyunlarında çocuklara kahramanlık öğretimi ve teşviğinde bulunan unsurlar tespit edilmiş ve konularına göre 14 ayrı başlıkta sınıflandırılarak incelenmiştir.

1.1. Bir Nesneyi Atma veya Tutma

Kahramanlık göstermedeki en temel unsurlardan biri insan veya insan dışı varlığı yani rakibi alt etmektir. Bu mücadelede kahraman, bazen fiziksel özelliklerini bazen aklını bazen ise her ikisini birden kullanmak zorundadır. Fiziksel özelliklerin ön plana çıktığı durumlarda rakibi yenebilmek için ona karşı silah olarak kullanılabilecek araç ve gereçleri etkili bir şekilde kullanmak, onun kullanmasını engellemek veya hamlelerini bertaraf etmek gerekmektedir.³² Bu bağlamda geleneksel Türk çocuk oyunlarında en sık görülen kahramanlık unsurları arasında bir nesneyi atma, tutma veya vurma gibi fiziksel hünerler bulunmaktadır. Örneğin *Uçan Halka* isimli oyunda plastikten veya ahşaptan bir halka yapılır. Oyunculardan biri elinde bulunan iki sopanın içinden halkayı geçirir ve sopaları X şeklinde tutar. Halka, X işaretinin üst kısmında durur. Ardından oyuncu çubukları iki tarafa doğru hızlıca açtığında halka havalandır. Diğer oyuncular ise bu halkayı yakalamaya çalışır. Halkayı üst üste on kez yakalayan oyuncu oyunu kazanır.³³ Bir diğer oyun ise *Çot* isimli oyundur. Bu oyunda “çot” adındaki üç tahta ayağın üzerine bir tahta çubuk dikilmiş düzener bulunur. Ebe belirlendikten sonra ebe çotu yanında, diğer oyuncular ise çota atış yapmak için onun biraz ilerisinde bulunur. Çocuklar ellerindeki sopaları atış yerinden çota doğru atarlar. Maksat çotu devirmektir. Çotu deviren çocuk hızlıca kendi sopasını almaya gider. Ebe olan çocuk ise önce çotu düzeltir. Ardından daha önce çamurdan veya topraktan hazırlanmış toprakla çotu deviren çocuğu vurmaya çalışır. Çocuk vurulursa oyunun yeni ebesi olur. Vurulmazsa eski çocuk ebe olmaya devam eder.³⁴ *Çubuk Oyunu* isimli oyunda ise oyun alanına bir halka çizilir ve bu halkanın içine bir odun parçası dikey biçimde yerleştirilir. Çocuklardan biri ebe olur. Diğer oyuncular ise belirlenen yerden ellerindeki çubukları atarak yuvarlak tahtayı vurmaya çalışır. Oyunculardan biri tahtayı vurursa çubuğunu almaya gider. Bu esnada ebe de tahtayı tekrar dikmeye çalışır. Ebe, tahtayı vuran oyuncuyu belirlenen alana girmeden yakalarsa ebelikten kurtulur. Yakalayamazsa ebe olmaya devam eder.³⁵ Görüldüğü üzere örnek olarak seçilen oyunlarda çocuklardan rakiplerini fiziksel hünerlerini göstererek yenmeleri beklenir. Çocuklar bir nesneyi atarak rakiplerini vurur, onların attıkları nesnelerden kaçır veya onların attığı nesneyi yakalayarak rakiplerini oyun dışı bırakır.

1.2. Can Verme

Kahramanlık göstermede rakibi alt etmek, içerisinde birçok tehlikeyi barındırır. Kahraman hedefine ulaşmak için ölmeyi ve öldürmeyi göze alır. Çocuk oyunlarında da gerçek bir ölüm olmayacağı için oyuncular kaybetmeyi/mağlup olmayı ölmek gibi yorumlamışlardır. Oyun dışı kalan kişinin tekrar oyuna dâhil olabilmemesini ise bir başka oyuncunun elde ettiği başarıya bağlamışlardır. Oyunun kurallarına göre oyun içerisinde başarılı olan oyuncu can kazanmış olur. Can kazanan oyuncu istediği kişiye canını vererek onu tekrar oyuna dâhil edebilir.

Üretimi: Uruz Er Kişinin Dönüşü”, *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, C. 8, S. 2, 2023, s. 165-178; Ayşe Nur Arslan, *Kent ve Grup Folkloru Bağlamında Eskişehir’de Oynanan Dijital Oyunlar*, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans), Eskişehir 2024, s. 140-146.

³⁰ Konuyla ilgili bkz. Ali Osman Abdürrezzak, Konur Alp Koz, “Kültür, Kimlik ve Strateji Olgularının Millileşmesi Sürecinde Medya, Oyun ve Oyuncak”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, S. 62, 2017, s. 72-86.

³¹ Ahmet Keskin, “Çocuk Folklorunun Kavramsal Çerçevesi, Tanımı, Kapsamı, Sınıflandırılması, Başlıca Özellikleri ve İşlevleri”, *Çocuk Folkloru Kitabı*, Ed. Nursel Uyaniker, Berna Yılmaz, Paradigma Akademi, Çanakkale 2021, s. 5-9.

³² Anadolu sahasında araç-gereç kullanılarak oynanan oyunların sayısı bir hayli fazladır. Hatta sadece sopa kullanılarak oynanan oyunlar ilgili müstakil bir çalışma mevcuttur. Bkz. Rabia Gökçen Kayabaşı, “Aksaray’da Sopa ile Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi”, *International Journal of Language Academy*, S. 22, 2018, s. 409-419.

³³ Mehmet Öcal Oğuz, Petek Ersoy, *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, Ankara 2005, s. 32.

³⁴ Oğuz ve Ersoy, *age*, s. 37.

³⁵ Necati Demir, *Anadolu’dan Türk Çocuk Oyunları*, H Yayınları, İstanbul 2019, s. 151.

Çalışma kapsamında yapılan incelemede birçok oyunda bu motif tespit edilmiştir. Örneğin *Kütük Oyunu* isimli oyunda, oyuncular iki gruba ayrılır. Belirlenen alan içerisinde de bir “kütük” konur. Ebe olan grup belirlendikten sonra ebe grup, kütüğün etrafını sarar ve onu diğer gruptan korumaya çalışır. Bu esnada rakip grup da kimseye yakalanmadan veya tekme yemeden kütüğe dokunarak can kazanmaya çalışır. Kütüğe dokunan can kazanır, ebe gruptan tekme yiyen kişi ise oyun dışı kalır. Can kazanan canını arkadaşına vererek isterse onu tekrar oyuna dâhil edebilir.³⁶ Can verilen bir başka oyun ise *Don Ateş Oyunu*’dur. Bireysel olarak oynanan bu oyunda bir ebe, diğer oyuncuları belirlenen sınırlar içerisinde yakalamaya çalışır. Ebe’nin kendisine geldiğini gören diğer oyuncu “don” diyerek kendisini koruma altına alır. “Don” diyen oyuncuyu ebe ebeleyemez ancak oyuncu da yerinden kıpırdamadan hareketsiz bir şekilde bekler. Oyundaki bir diğer oyuncu, ebeye yakalanmadan “don” olan oyuncuya “ateş” diyerek dokunursa oyuncu yeniden oyuna dâhil olabilir.³⁷ *Vurulmalı Saklambaç* isimli oyun da bu motifin görüldüğü bir başka oyundur. Oyunda çocuklar iki gruba ayrılırlar. Ebe grup, kale olarak belirlenen yerde gözlerini kapatarak bekler. Diğer grup da bu esnada saklanır. Saklanma işlemi bittikten sonra ebe grup, diğer grubun üyelerini aramaya başlar. Buldukları oyuncuyu vurduklarında onu oyun dışına çıkarmış olurlar. Bu esnada gruptan herhangi bir oyuncu kimseye vurulmadan kaleye gidebilirse oyundan çıkarılan arkadaşlarını kurtarmış olur.³⁸ Görüldüğü gibi bir kahramanın temel vasıflarından biri olan fedakârlık, burada can verme motifiyle çocuğa öğretilmektedir. Çocuk bir arkadaşı için belki de ileride ait olduğu toplum için en değerli varlıklarından vazgeçmeyi söz konusu oyunlar sayesinde tecrübe etmektedir.

1.3. Cesaretli Olmaya Teşvik Etme

Çocuklar bazen birçok özelliğe sahip olmalarına rağmen cesaret edemedikleri için kabiliyetlerini gösteremeyebilir. İçlerinde durağan hâlde bulunan bu duygu etkin hâle getirilmelidir. Nitekim kahramanlığın temel vasıflarından biri de kişinin idealleri veya başkası için tehlikeli durumlarda cesaret göstererek zorlukları aşmasıdır. Benzer durum geleneksel Türk çocuk oyunlarında da görülmektedir. Bazı oyunların çocukları korkulacak durumlar karşısında cesaretli olmaya sevk ettiği, onlara korkularını yenmeyi öğrettiği tespit edilmiştir. Örneğin *Al Atlı Kır Atlıya Bina* isimli oyunda iki gruba ayrılan öğrencilerden bir kısmı *Al Atlı* diğer kısmı ise *Kır Atlı* adını alırlar. Oyun, gün karardığında düz bir alanda oynanır. Oyunun ana malzemesi bir kemik parçasıdır. Kura ile kemiği önce hangi grubun atacağı belirlenir. Ardından bir kişi kemiği atabildiği kadar uzak bir noktaya atar. Tüm oyuncular, karanlıkta bu kemiği aramaya çıkar. Eğer kemiği *Kır Atlılar* bulursa “Kır atlılar al atlıya bin!” diye bağırır. Kır atlı grup bu sırada yakaladıkları *Al Atlı* grubundaki oyuncuların sırtına biner. Kemiğin ebe tarafından ilk atıldığı yere gelirler ve oyun baştan başlar.³⁹ Bu oyunun bir benzeri ise gece veya gündüz oynanabilen *Çamçakır* isimli oyundur. Oyunda oyuncular iki gruba ayrılır. Ebe olan grup kale olarak belirlenen yerde gözlerini kapatarak beklemeye başlar. Diğer gruptan bir kişi elindeki kemiği veya sopa parçasını olabildiğince uzağa fırlatır. Ardından ebe olan grup üyeleri, gözlerini açarak cismin fırlatıldığı yön hakkında sağda, solda, doğuda, batıda, kuzeyde, güneyde, önümde, arkamda diyerek tahminde bulunurlar. Cismi atan oyuncu yönü en doğru tahmin edene “göt getir” der. Ardından 100’e kadar sayar. Süresi dolmadan kemiği getirirse tüm grup ebe olmaktan kurtulur. Başaramazsa yeniden ebe olur.⁴⁰ Her iki oyunda da çocukların karanlığa karşı duyabilecekleri korkularını yenmeleri beklenir. Çünkü çocukların karanlığa rağmen bir maddeyi alıp gelmeleri yani zor olan bir işi başarmaları gerekmektedir. Bu durum çocukları hem cesaretli olmaya teşvik eder hem de onlara zorluğu başarmayı öğretir.

Bir diğer oyun ise *Nevruz Oyunu*’dur. Nevruz günü oynanan bu oyunda çocuklar ateş yakarak ateşin üzerinden atlarlar.⁴¹ Bilindiği üzere ateşin üzerinden atlamak içerisinde yanma, düşme, dumana maruz kalma gibi birçok riski barındırır. Çocuklar bu riski alarak cesaret örneği gösterirler.

1.4. Emanete Sahip Çıkma, Verilen Görevi Yerine Getirme

Kişilerin kendilerine emanet edilen canlı veya cansız varlıklara sahip çıkmaları veya verilen bir görevi başarıyla yerine getirmeleri bir kahramanda bulunması gereken özellikler arasında sayılabilir. Bu durum geleneksel Türk çocuk oyunlarında sıklıkla görülür. Birçok oyunda oyunculardan kendisine emanet edilen eşyayı, mekânı korumaları veya oyun içerisinde verilen bir görevi başarıyla yerine getirmeleri beklenir. Örneğin *Aksir* isimli oyunda oyuncular iki gruba ayrılır. Grubun içerisinde bir kişi gelin olur. Oyun sahasının bir köşesine kale çizilir. Oyunda tüm oyuncular tek ellerini kullanarak ayaklarından birini havada tutarlar. Bu şekilde, gruplardan biri gelin olan kişiyi aralarına alarak kaleye götürmeye çalışır. Diğer grup ise gelini kaleye götürmeye çalışan grubun dengesini bozmak için mücadele/müdahale eder. Ayağı yere değen çocuk, oyundan çıkar. Gelinin dengesi bozularak iki ayağının birden yere basması sağlanırsa veya gelin kaleye ulaştırılırsa oyun son bulur.⁴² Bir diğer

³⁶ Duru Özden Gürbüz, “Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği”, *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, C. 11, S. 14, 2016, s. 550.

³⁷ Çolak, *age*, s. 257.

³⁸ Kaya, *age*, s. 192-193.

³⁹ Gürbüz, *age*, s. 538-539.

⁴⁰ Mehmet Güneş, Hasan Güneş, *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*, Anı Yayıncılık, İstanbul 2011, s. 241.

⁴¹ Ateş, *age*, s. 136.

⁴² Nebi Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, Akçağ Yayınları, Ankara 2006, s. 19.

oyun ise *Alkuç/Balkuç* isimli oyundur. Bu oyunda ebe karşısında yarım daire içerisinde oturan çocukların avuçlarına “alkuç/balkuç” diyerek ellerini sokup çıkarır. Bu esnada ebe, avuçlarının arasındaki herhangi bir nesneyi bir çocuğun avucuna bırakarak “al da uç” der. Nesneyi alan çocuk daha önceden belirlenmiş yere doğru koşmaya başlar. Diğer çocuklar ise onu yakalamak için ardından koşar. Eğer nesneyi taşıyan çocuk kimseye yakalanmadan kaleye ulaşırsa ebenin daha önce taktığı elma, armut gibi takma isimlerden birini seçer. Ardından ismi söylenen kişi nesneyi kaleye ulaştıran çocuğu sırtında taşır⁴³. Bir diğer oyun ise *Depme Tura* isimli oyundur. Oyunda ebe olan iki kişi belirlenen kurallara dâhilinde orta yerde duran “tura”yı korumaya çalışırken diğer iki kişi ise turayı almaya çalışır. Ebelerin görevi turaya sahip çıkmaktır.⁴⁴ Bu oyunlarda oyunculardan kendilerine emanet edilen canlı veya cansız varlığı belirlenen yere ulaştırmaları, onlara sahip çıkmaları yani verilen muhtelif görevleri yerine getirmeleri istenir. Çocuklar bu sayede yaşadıkları toplum içerisinde önemli bir yer kaplayan kahramanlığa dair unsurları oyunlarla deneyimleyerek öğrenir.

1.5. Esir Alma / Esir Kurtarma

Bir kişinin düşmanlarını esir alması veya esir alınan yakınlarını düşman esaretinden kurtarması başlıca kahramanlık motiflerinden biridir. Bu bağlamda çocuk oyunlarında sıklıkla görülen kahramanlık motiflerinden biri oyuncuların diğer oyuncuları esir alması, esir düşen oyuncunun rakiplerinin elinden kurtulması veya oyun arkadaşlarını esaretten kurtarmasıdır. Örneğin *Kebirlim* isimli oyunda iki gruba ayrılan oyuncular, aralarında belli bir mesafe bırakırlar ve mesafenin tam ortasına bir çizgi çizerler. Sonra her iki gruptan da birer oyuncu bu çizginin yanında karşılıklı olarak buluşur. Ardından hangi oyuncu rakibinin eline vurup kendi çizgisine kadar kaçmayı başarsa eline vurduğu rakibini esir alır. Esir aldığı oyuncuyu yanında götürürken kendi çizgisine ulaşmadan rakip oyunculardan biri gelip esir olan arkadaşına dokunursa esir arkadaşını kurtarmış olur.⁴⁵ *Esir Alma* isimli bir başka oyunda ise çocuklar iki gruba ayrılır. Grup üyeleri yan yana, gruplar ise karşı karşıya olacak şekilde dizilir. Grup üyeleri birbirlerinin ellerinden sıkıca tutar. Taraflardan bir çocuk, karşı tarafa giderek kolunu hızlıca, ellerini sımsıkı tutan iki çocuğun ellerinin üzerine vurur. Onların ellerini birbirinden ayırabilirse, o gruptan bir çocuğu alıp kendi grubuna götürür. Eğer ellerini ayıramazsa kendisi onların grubuna katılır ve oyun bu şekilde devam eder.⁴⁶ Aynı ismi taşıyan ve aralarında bazı farklar bulunan bir başka oyunda ise oyuncular iki gruba ayrılır. Oyuncular 70-80 metre arayla karşılıklı iki çizgi çizer. Gruplar bu çizgilere dizilir. Sonra oyunculardan birisi kalesinden çıkar ve karşı kaleye doğru koşmaya başlar. Karşı kaleden de bir oyuncu çıkarak ona doğru koşmaya başlar. Kalesinden ilk çıkan oyuncu bu durumda kendi kalesine doğru kaçmaya başlar. O kaçarken kendi kalesinden bir başka oyuncu ona yardım etmek amacıyla kalesinden çıkar. Oyunun asıl gayesi kalesinden en son çıkan oyuncunun karşı kaleden kendisinden hemen önce çıkan oyuncuyu yakalamasıdır. Bu esnada yakalanan oyuncular esir alınır ve rakibin kalesinde beklemeye başlar. Takım arkadaşlarından biri kimseye yakalanmadan kaleye gelirse tüm arkadaşlarını kurtarmış olur.⁴⁷ Örnek olarak seçilen oyunlarda esir alma veya esir kurtarma motifi belirgin bir şekilde görülmektedir. Çocuklar bir kahramandan beklenebilecek kurtarma veya kurtulma motifini oyunlar üzerinden deneyimleyerek öğrenmektedir.

1.6. Evini Yurdunu Koruma veya Geri Alma

Çocuk oyunlarında sık ve belirgin bir şekilde görülen kahramanlık unsurlarından biri de kahramanın evini, kalesini, şehrini, yurdunu düşmanlardan koruması veya geri almasıdır. Anılan mekânları koruyamayan veya geri alamayan oyuncu oyun dışı kalabilir, oyunun ebisi olabilir veya ebisi olmaya devam eder. Örneğin *Domuzcu* isimli oyunda ebe olan kişi “domuzcu” olur. Oyunda her oyuncunun elinde bir sopa vardır. Oyunda kullanılan taşlar ise domuzları simgeler. Oyun alanının ortasına bir çukur kazılır. Domuzcu bu çukurun yanında bekler. Diğer oyuncular ise daire şeklinde çukurun etrafına dizilir. Bu esnada oyuncular bulundukları yere birer çukur kazar. Elleriindeki sopaların bir ucunu bu deliğe sokarlar. Domuzcunun ebelikten kurtulması için kendi deliğindeki taşı oyuncuların arasından dairenin dışına çıkarması ardından da aynı deliğe taşıyı koyması gerekir. Bunu başarabilirse oyuncuların deliklerini değiştirmeleri gerekir. Diğer oyuncular da ona engel olmaya çalışır. Ancak yer değiştirirken herhangi bir oyuncu deliğe kendi sopasını koyarsa o zaman deliğine sopa değiştirilen kişi ebe olur.⁴⁸ Görüldüğü üzere oyunda oyuncular bir bakıma evi, kaleyi, şehri simgeleyen kendi çukurlarını korumakla yükümlüdür. Çukurlarını boş bıraktıklarında oyunun ebisi çukurlarını işgal edebilir. Ancak oyunun olağan akışı içerisinde de oyuncuların yerlerini değiştirmeleri beklenir. Yani çocuk hem çukurunu koruyacak hem de oyunun kurallarına uyacaktır.

Bir diğer oyun ise *Çelik Çomak/Bozut Kaya* oyunudur. Bu oyunda 20-25 cm uzunluğunda “çelik” adı verilen bir çubuk ve her oyuncunun elinde bir metre kadar ucu sivri birer sopa bulunur. Oyun alanına çeliğin konulacağı bir çukur kazılır. Ardından oyuncular bu çukurun arkasına daire şeklinde kendi alanlarını çizerler. Oyunun ebisi

⁴³ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 19.

⁴⁴ Kayabaşı, *age*, s. 167.

⁴⁵ Gürbüz, *age*, s. 549.

⁴⁶ Handan Asude Başal, *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul 2011, s. 252.

⁴⁷ Demir, *age*, s. 201.

⁴⁸ Yalçın Bay, Neslihan Bay, *Çocuk Oyunlarından Örnekler: Türk Dünyası ve Komşu Ülkelerden*, Eğiten Kitap, Ankara 2020, s. 130.

de belirlendikten sonra çeliğe vuracak olan kişi, çukurun başına geçer. Çeliği önce sopasıyla bir metre kadar havaya kaldırdıktan sonra tüm gücüyle çeliğe vurur. Buradaki maksat çeliği olabildiğince uzağa fırlatmaktır. Oyunun ebesi uzağa giden çeliği almaya gider. Ardından diğer oyuncular da ellerindeki sopayla onun dairemesini kazmaya başlar. Ebe olan oyuncu çeliği getirdiğinde eğer henüz kendi alanına dönmemiş oyuncu varsa çeliği onun alanına bırakır ve o oyuncu ebe olur. Oyun sonunda alanı en çok kazılan oyuncu oyunu kaybetmiş olur.⁴⁹ Bu oyunda kahramanlık öğretimi ile ilgili iki ana unsur vardır. Birincisi mümkün olan en kısa sürede uzağa atılan çeliği bulmaktır. Çünkü çelik bulunamadıkça ebe yerine geri dönmedikçe bir bakıma evi, yurdu, kaleyi simgeleyen daire kazılmaya yani işgal veya yağma edilmeye devam edilecektir. İkincisi ise bu işgali/yağmayı haklı hâle getiren durumdan kurtulmak için çeliği oyun alanına getirmektir. Oyun içerisinde yer alan bu kurallar, oyuncuları kahramanlık unsurlarını öğrenmeye ve icra etmeye hazırlamaktadır.

1.7. Gizlenme / Yakalanmama

Kahramanlık göstererek rakibi alt etmenin birçok seçeneği vardır. Kahramanlar zamanın, mekânın ve şartların durumuna göre bazen rakiple göğüs göğüse vurularak bazen de ona hiç görünmeden onunla mücadele eder. Bu bağlamda kahramanlar kimseye yakalanmadan girilemeyen yerlere girer, keşif yapar veya rakibi alt eder. Bazı çocuk oyunlarında da oyuncuların rakip oyunculara görünmeden onlara yakalanmadan tamamlaması gereken görevler vardır. Örneğin *Ay Gördüm* isimli oyunda iki gruba ayrılan çocuklardan bir grup ebe olur ve “kale” olarak belirlenen yerde diğer oyuncuların saklanmasını bekler. Ardından ebe grup diğer oyuncuları belirlenen sınırlar içerisinde aramaya başlar. Tüm oyuncular yakalandığında oyun biter. Gruplar rollerini değiştirir.⁵⁰ Bu oyunda oyunculardan düşmana/rakibe yakalanmamaları beklenir. Oyunun gece oynanması oyuncuları cesaretli olmaya teşvik ettiği gibi onlara zor şartlarda rakipten/düşmandan gizlenmeyi veya rakibi/düşmanı bulmayı öğretir. *Köşe Kapmaca* isimli oyunda ise bir dikdörtgen alan içerisinde belirlenen dört noktaya büyük taşlar konur. Ebe elindeki topla alanın ortasında durur. Ebenin işareti ile oyun başlar. Oyunculardan ebeye yakalanmadan birbirlerinin ellerine dokunarak yer değiştirmeleri beklenir. Ebeye yakalanan veya ellerini birbirlerine değdirmeyen yer değiştiren oyuncular ebe olur.⁵¹ Bu oyunda da oyunculardan vurulmaması ve çevik olması beklenir. Aynı zamanda oyuncuların zorlukları aşabilmek için cesaretli olması ve bir strateji geliştirmesi gerekmektedir.

1.8. Hayvanlar veya Doğaüstü Varlıklarla Mücadele Etme /Onları Taklit Etme

Vahşi hayvanlar veya doğaüstü varlıklarla mücadele etmek de kahramanlık unsurları arasında bulunmaktadır. Nitekim alplar toplumuna katılma şartları, toplumun içinde bulunduğu veya hikâyenin olduğu tarihî, sosyal ve kültürel şartlara göre değişebilir. Bu şartların en başında alpa ve toplumuna düşman olan vahşi bir hayvanla mücadele yani vahşi bir hayvanı öldürmek gelir. Avcı göçebe toplumun ilk dönemlerinde tehlike arz eden vahşi bir hayvanın öldürülmesi son derece önemli bir işlevdir. Bu duruma en belirgin örnek, Oğuz Kağan'ın, toplumu ve toplumun geçim kaynağı sürüleri tehdit eden canavarı öldürmesidir.⁵² Geleneksel Türk çocuk oyunlarında da oyuncuların bahsi geçen varlıklarla mücadelesi veya onları taklit etmeleri birçok oyunda tespit edilmiştir. Örneğin *Asya-Avrupa Oyunu* isimli oyun bunlardan biridir. Oyunda oyun alanına 20 metre ara ile iki çizgi çizilir. Bu çizgilerden biri *Avrupa Kıtası* diğeri ise *Asya Kıtası* olur. Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve karşılıklı şekilde kıtalarda beklerler. Her iki kıtanın ortasında ise “denizanası” adı verilen ebe bulunur. Oyunculardan birinin “Asya-Avrupa” diye bağırması ile oyuncular hızlı bir şekilde denizanasına yakalanmadan kıtalarını değiştirmeye çalışır. Yakalanan ilk iki kişi ise denizanasının yardımcısı olur. Daha sonra üç ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyun son bir öğrenci kalıncaya kadar devam eder. Sona kalan oyuncu ise yeni oyun için denizanası olur.⁵³ Bir başka oyun ise *Ayı Geliyor* isimli oyundur. Oyunda arılar ve ayı vardır. Arıların beklemesi için bir çizgi çekilir ve burası arıların yeridir. Biraz ileride ise arıların peteği bulunur. Ancak peteğin başında ise ayı uyumaktadır. Oyunda arılar, bal peteğine doğru ilerlemeye başladığında ayı uyanır ve arıları yakalamaya çalışır. Oyun son bir oyuncu kalana kadar devam eder.⁵⁴ Görüldüğü üzere her iki oyunda da oyuncuların hayvanlara yakalanmadan oyunun hedeflerini gerçekleştirmeleri yani bir kahramanlık unsurunu göstermeleri söz konusudur.

1.9. Hüner Göstererek Zor Olanı Yapma

Kahraman karşılaştığı zorlukları fiziksel veya bilişsel özelliklerini kullanarak aşar. Çocuk oyunlarında da çocuklar belirlenen zorluğu aşmak için fiziksel veya bilişsel hünerlerini kullanmak zorundadır. Örneğin *Orman* isimli oyunda oyuncular iki gruba ayrılır. Oyun alanına ikişer adım mesafe ile oyuncu sayısı kadar değnek dikilir. Grup liderlerinin komutu ile her iki takımdan iki oyuncu değnekleri düşürmeden değneklerin arasından geçmeye

⁴⁹ Oğuz ve Ersoy, *age*, s. 35; Kaya, *age*, s. 91.

⁵⁰ Gürbüz, *age*, s. 540.

⁵¹ Çolak, *age*, s. 263.

⁵² Ali Duymaz, “Dede Korkut Kitabı’nda Alplığa Geçiş ve Topluma Katılma Törenleri Üzerine Bir Değerlendirme”, *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı*, S. 46, 1998, s. 45-46.

⁵³ Güneş ve Güneş, *age*, s. 142.

⁵⁴ Güneş ve Güneş, *age*, s. 150.

çalışır. Oyun sonunda en çok değnek düşüren takım oyunu kaybetmiş olur. Bu arada değneği düşüren oyuncu da oyun bitene kadar değneğin yerinde dikili kalma cezası alır.⁵⁵ Oyunda çocuklar değneklerin arasından hem fiziksel hem de bilişsel özelliklerini kullanarak geçer. En küçük bir dikkatsizlik oyunu kaybetmelerine sebep olabilir. *Yerden Alma* isimli oyunda ise herhangi bir nesne yere konur. Oyuncuların dizlerini hiç kırmadan öne eğilerek yerde bulunan nesneyi ağızları ile yerden alması istenir. Nesneyi önce alan kişi oyunu kazanmış olur.⁵⁶ Bu oyunda da zor bir görevi yerine getirirken oyunun başat kuralı olan diz kırmamayı unutmamaları, son derece dikkatli olmaları gerekmektedir. *Karınca Yarıyor* isimli oyun da fiziksel gücün kullanılarak hüner gösterildiği bir başka oyundur. Oyunda oyunculardan bazıları karınca, bazıları ise sürücü olur. Karınca olan çocuk ellerini yere koyar. Sürücü olan ise onu ayak bileklerinden tutarak yukarı doğru kaldırır. Daha sonra belirlenen hedefe doğru hızlıca gidilir. Hedefe varıldığında sürücü ve karınca rolleri değiştirilerek başlangıç noktasına gitmeye çalışır. İlk önce varan grup oyunu kazanır.⁵⁷ Her üç oyunda da oyunculardan zorluklar karşısında bir kahramanlık unsuru olarak pes etmemeleri, karşılaştıkları zorluğu fiziksel veya bilişsel özelliklerini kullanarak aşmaları beklenir.

1.10. Kısıtlı Durumlarla Başa Çıkma

Rakibi eşit şartlarda yenmenin yanı sıra kısıtlı bir hâldeyken de yenmek kahramanların mücadele etmek zorunda kaldıkları durumlardandır. Benzer durumlar çocuk oyunlarında da görülür. Oyunlarda çocukların fiziksel özelliklerini kendi elleriyle kısıtladıkları veya kurallar dâhilinde rakipleri tarafından kısıtlandıkları görülür. Örneğin *Atları İdare* isimli oyunda oyuncular ikili gruplara ayrılır. Eşlerden biri “at”, diğeri ise “seyis” olur. Daha önceden belirlenen yerlere kâğıttan yapılan toplar atılır. Atların gözleri bağlanır, bellerine birer ip geçirilir. İpi elinde tutan seyis, atı kâğıt topların olduğu yere götürür ve ona kâğıtları toplatır. Yarışma sonunda en çok topu toplayan grup birinci olur.⁵⁸ Konuya örnek olarak gösterilebilecek bir başka oyun ise *Hedef Alma* isimli oyundur. Bu oyunda herhangi bir yere iç içe çizilen beş dairenin ilk halkasına gözleri bağlanan kişinin parmağını basması beklenir. Parmak bastıkları halkanın sırasına göre oyuncular puan alır. Gözleri bağlanan oyuncu en içteki halkayı bulana kadar gözleri bağlı kalır.⁵⁹ Kısıtlı durumlarla başa çıkılan bir başka oyun ise *Çatal Matal* isimli oyundur. Oyunda ebe olan grubun gözleri bağlanır. Diğer grubun üyeleri de gözleri bağlanan kişilerin sırtına biner. Daha sonra oyunu yöneten başkan bir tekerleme söyler ve ellerini havaya kaldırarak “çatal matal kaç çatal?” diye sorar. Ebe olan grup, başkanın parmaklarıyla gösterdiği rakamı doğru tahmin ederse ebelikten kurtulur. Edemezse tekrar ebe olur.⁶⁰ Örnek olarak verilen üç oyunda da görüldüğü üzere çocukların fiziksel özellikleri kurallar dâhilinde kısıtlanmakta ve oyunculardan kısıtlı durumdayken oyunun hedefini gerçekleştirilmeleri beklenmektedir. Söz konusu kısıtlılık durumunu bazı oyunlarda yarışmacının tek başına aşması beklenirken bazı oyunlarda ise takım arkadaşlarının yardımıyla aşması beklenir. Gerek bireysel gerekse grup hâlinde aşılmaya çalışan bu ve benzeri durumlar bir kahramanlık unsuru olarak çocuk oyunlarında sıklıkla görülmektedir.

1.11. Nadir Bulunanları Arama /Saklanan Eşyaları Bulma

Kahramanlar yaşadıkları toplum içerisinde kimi zaman kolay elde edilemeyen/bulunamayan nesneleri veya saklanan eşyaları çoğunlukla yakınları veya toplumun fertleri için bulmak zorunda kalır. Toplum içerisinde bireye statü kazandıran bu durum geleneksel Türk çocuk oyunlarında nadir veya zor bulunan nesneleri/işaretleri arama veya rakip oyuncu tarafından saklananları bulma şeklinde görülmektedir. Örneğin *İstop* isimli oyunda ebe seçilen kişi topu eline alır. Diğer oyuncular da gelip topun üstüne ellerini koyar. Ebe topu yukarı atar ve bir kişinin adını söyler. O kişi top yere düşmeden topu yakalamaya çalışır. Topu yakalayan hemen bir başka kişinin adını söyleyerek topu havaya atar. Adı söylenen kişi topu yakaladığı sürece oyun bu şekilde devam eder. Aksi takdirde ismi söylenen ve topu yakalayamayan kişi ebe olur. Ardından ismi söylenen oyuncu, yere düşen topu tuttuğu yerde istop diye bağırır. Bu esnada diğer oyuncular, ebenin kendilerini vuramayacağı kadar uzağa kaçmaya çalışırlar. Ebe istop dediğinde herkes olduğu yerde kalır. Ebe bulunması zor olan bir rengi söyler. Söylediği anda diğer oyuncular tekrar harekete geçip o rengi bulmaya çalışır. Ebe de bu arada onları topla vurmaya çalışır. Vurursa ebe olma sırası vurduğu kişiye geçer. Aksi takdirde tekrar ebe olur.⁶¹ Bir diğer oyun ise *Kömbe* isimli oyundur. Yaz mevsiminde oynanan bu oyunda çocuklar toz kümelerine boncuk saklar. Boncuk, bulan çocuğun olur.⁶² *Mandal Mandal* isimli oyunda ise çocuklar iki eşit gruba ayrılır. Sonra ilk gruptakiler diğer grup üyelerinin göremeyeceği yerlere çizgi çizer. Diğer grup ise çizgileri bularak üzerini çizmeye başlar. Daha çok çizgiyi bulan grup oyunun galibi olur.⁶³ Konuyla ilgili örnek olarak verilen oyunlarda görüldüğü üzere oyunculardan istenilen renkteki eşyayı, saklanan nesneyi veya gizlenen işareti bularak zorluğu aşmaları beklenmektedir.

⁵⁵ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 255.

⁵⁶ Bay ve Bay, *age*, s. 399.

⁵⁷ Güneş ve Güneş, *age*, s. 186.

⁵⁸ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 30.

⁵⁹ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 171.

⁶⁰ Çolak, *age*, s. 261-262.

⁶¹ Cengiz Gökşen, “Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları”, *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, S. 52, 2014, s. 240.

⁶² Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 223.

⁶³ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 240.

1.12. Rakibi Alt Etme /Gücü Sınama

Kahramanlık göstermenin en belirgin özelliklerinden biri de kahramanın rakibini salt fiziksel güç kullanarak yenmesidir. Bu durum birçok çocuk oyununda görülmektedir. Örneğin *Gallabilim* isimli oyun bunlardan biridir. Harman zamanı oynanan bu oyunda çocuklar yığın hâlindeki buğday saplarının üzerine çıkarak birbirlerini aşağı düşürmeye çalışır. Ayakta kalan çocuk, düşen çocuktan köyden veya başka bir yerden herhangi bir şey getirme/isteme hakkını kazanır.⁶⁴ Bir başka oyun *Horoz Doğuşu* isimli oyundur. İki grup hâlinde oynanan bu oyunda horozlar ve sahipleri vardır. Sahipler belirlenen yere çömelir, horozlar ise hemen sahibinin arkasında ayakta bekler. İki takımın ortasında iki horozun rahatça hareket edebilecekleri bir daire çizilir. Takım liderleri, horozlarını meydana çağırır. Horozlar bir eliyle aynı yöndeki ayağını tutar ve tek ayak üzerinde sekerek diğer rakibin ayağını (kendi ayağını yere değdirmekten) daire dışına çıkarmaya çalışır.⁶⁵ Çocuk oyunlarının temel unsurlarından biri rakibi yenmektir. Neredeyse her oyunda doğrudan veya dolaylı bir rakip vardır. Örnek olarak verilen her iki oyunda da rakip vardır ve oyunculardan rakiplerini salt fiziksel güçlerini kullanarak alt etmeleri beklenir.

1.13. Savaşı veya Savaş Unsurlarını Taklit Etme

Kahramanların boy gösterdikleri ve onların kahramanlıklarını perçinleyen en önemli zaman, mekân ve durumlardan biri savaşlardır. Savaşlarda kahramanlar yakınlarını esaretten kurtarır, milletini özgürlüğe kavuşturur, rakibine kesin bir mağlubiyet yaşatır. Birçok çocuk oyununda da savaş veya savaş unsurları konu edinilerek kahramanlığa dair unsurlar taklit edilir. Örneğin *Patlangaç* isimli oyunda incir ağaçlarının köklerinden elde edilen 8-10 santim uzunluğundaki parça, muhtelif işlemlerden sonra patlama sesi çıkaran bir oyuncak silaha dönüşür. Çocuklar bu silah ile uzağa veya belirli bir hedefe atış yaparak bir bakıma savaş oyunları oynar.⁶⁶ *Harpçilik* isimli oyunda iki eşit gruba ayrılan çocuklardan bir grup kaçaklar, diğer grup ise onları yakalayanlardan oluşur. Oyuncuların birbirlerinden gizlenerek oynadıkları bu oyunda amaç, rakibe görünmeden onu görerek “komen komen” diye bağırmaktır. Vurulan oyuncu daha önceden belirlenen esir alanına götürülerek tutsak edilir.⁶⁷ Bir başka oyun ise *Esir Ol* isimli oyundur. Bu oyunda en az dört çocuk çevreye dağılarak saklanır. Çocuklar saklandıktan sonra birbirlerini aramaya başlar. Karşılaştıkları zaman önce kim “esir ol!” derse o çocuk oyunda kalır, diğer çocuk oyundan çıkar. En sona kalan ise oyunun birincisi olur.⁶⁸ Örnek olarak verilen oyunlarda ve daha fazlasında çocukların bir bakıma savaşları ve savaşta kahramanlık unsurlarını taklit ettikleri hatta savaş sahnelerini canlandırdıkları görülmektedir. Özellikle sopanın kullanıldığı oyunlarda savaş stratejileri dikkat çekmektedir. Sopasını koruma, yere düşürmemeye gayret etme, başkasına kaptırmama gibi kuralların uygulandığı oyunlarda sopa, gücü temsil etmekte, sopanın başına bir iş gelmesi ise savaşı kaybetme anlamına gelmektedir.⁶⁹

1.14. Yıkma / Yeniden Yapma / Fethetme

Bilindiği üzere savaş ve fetih olgularına sahip toplumların öne çıkan fertlerinden yani kahramanlarından kaleleri fethetme, yıkma veya yeniden yapma gibi eylemler beklenir. Bu motiflere benzer durumlar çocuk oyunlarında da görülür. Örneğin, *Yeditaş* isimli oyunda, belirli bir noktaya yedi taş üst üste dizilir. Oyunculardan biri ebe olarak belirlenir ve taşların yanında beklemeye başlar. Diğer oyuncular da sırasıyla belirli bir uzaklıktan ellerindeki topla bu taşları devirmeye çalışır. Oyunculardan biri taşları devirdikten sonra oyunun ebesi, onları kovalamaya başlar. Bu sırada kaçan oyuncular da ebeye yakalanmadan taşları geri dizmeye çalışır. Ebe, bir oyuncuyu topla vurursa yakalanan oyuncu ebe olur, oyuncular ebeye yakalanmadan taşları dizebilirse, ebe değişmez ve oyun tekrar başlar.⁷⁰ Oyunda oyunculardan beklenen önce yıkma kabiliyeti, sonra ise yakalanmadan/vurulmadan yeniden inşa etme kabiliyetidir. Bir diğer oyun ise *Ev Kapmaca* isimli oyundur. Çamurlu bir alanda oynanan bu oyunda oyuncular arasından dört kişi ebe olarak seçilir. Daha sonra bu ebelerin içeride rahat edebilecekleri genişlikte dört farklı mekân belirlenir. Bu mekânlar bakkal, kasaba, şehir ve evdir. Diğer oyuncular, çamura düşmeden bu mekânlardaki ebeleri çamura düşürürler. Oyuncular, önce kasabayı geçer sonra kasabayı yıkarak şehri fetheder. Evin sahibi de çamura düşürüldükten sonra oyuncular evdeki hediyeler için birbirlerini düşürmeye çalışırlar.⁷¹

⁶⁴ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 156.

⁶⁵ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 173-174.

⁶⁶ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 260.

⁶⁷ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 163.

⁶⁸ Başal, *age*, s. 116.

⁶⁹ Kayabaşı, *agm*, s. 417.

⁷⁰ Gürbüz, *agm*, s. 554.

⁷¹ Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, s. 148-149.

SONUÇ

Anadolu sahasında oynanan çocuk oyunlarını kahramanlık öğretimi bakımından ele alan bu çalışmada destan, efsane, halk hikâyesi ve masal gibi anlatılardan hareketle tespit edilen kahramanlık unsurlarının çocuk oyunlarında nasıl yer aldığı farklı başlıklar altında örnekleriyle incelenmiştir. Bu başlıklar sırasıyla *Bir Nesneyi Atma veya Tutma, Can Verme, Cesaretli Olmayı Teşvik Etme, Emanete Sahip Çıkma, Verilen Görevi Yerine Getirme, Esir Alma / Esir Kurtarma, Evini Yurdunu Koruma veya Geri Alma, Gizlenme / Yakalanmama, Hayvanlar veya Doğaiüstü Varlıklarla Mücadele Etme / Onları Taklit Etme, Hüner Göstererek Zor Olanı Yapma, Kısıtlı Durumlarla Başa Çıkma, Nadir Bulunanları Arama / Saklanan Eşyaları Bulma, Rakibi Alt Etme / Gücü Sinama, Savaşı veya Savaş Unsurlarını Taklit Etme ve Yıkma / Yeniden Yapma / Fethetme*'dir. Başlıklardan ve oyun örneklerinden hareketle çocuk oyunlarının kahramanlık unsurlarını teşvik edici bir karaktere sahip olduğu, kahramanlığın pratiklerini taklit ettiği tespit edilmiştir. Yani anlatılarla fertlerin duygu, düşünce ve hayal dünyasına aşıl原因 kahramanlık unsurları geleneksel Türk çocuk oyunları marifetiyle de çocuklara deneyimletilmektedir. Bu durum Türk milletinin karakteristik özelliklerinden olan savaşçı millet olma yönünün sadece anlatılarda görülmediğini çocuk oyunlarına da birçok yönüyle yansıdığını göstermektedir. Çocukları gerçek hayatta karşılaşılabilecekleri durumlara karşı hazırlayan bu oyunların çocuklar tarafından doğru zaman ve mekânda oynanmaları oldukça önemlidir. Geleneksel oyunların çocuklar tarafından oynanması teşvik edilmeli ve onların oyunları oynayabilecekleri imkânlar sağlanmalıdır. Daha çok dış mekânlarda oynanan bu oyunların yerini günümüzde büyük oranda kapalı mekânlarda oynanan dijital oyunlar almıştır. Bu durumun çalışmada da belirtildiği üzere çocuklar üzerinde bazı olumsuz etkileri bulunmaktadır. Ancak kültürel değerlerin korunması, gelecek nesillere kendi değerlerinin yeniden hatırlatılması amacıyla geleneksel çocuk oyunlarının kısmi olarak da olsa gelişen teknolojilerde de yerini alması ise son derece olumlu bir gelişmedir. Çünkü uzak geçmişten yakın geçmişe kadar bazı anlatıları veya tarihi gerçeklikleri kısmen veya tamamen ele alan Türk yapımı dijital oyunlar üretilmiştir. Bu oyunların sayısının artması ve içeriğinin zenginleşmesi ile kültürel aktarım farklı şekillerde devam edecektir. Ayrıca geleneksel Türk çocuk oyunlarının özgün hâlleri ile oynanmasını sağlayabilecek en yetkin kurum Millî Eğitim Bakanlığı'dır. Bakanlık bünyesinde çocuk oyunları ile ilgili başlatılan çalışmaların sayısı artırılmalı ve mevcut çalışmaların devamlılığı sağlanmalıdır. Çeşitli kurum ve kuruluşlar tarafından düzenlenen şenlik veya festival gibi etkinliklerde çocuk oyunlarının tanıtılmasına, oynanmasına veya oynatılmasına devam edilmelidir. Bu gibi etkinliklerin sayısı, çeşitliliği ve niteliği arttıkça kültürel değerler korunacak, geliştirilerek yeni nesillere aktarılacaktır. Çalışmada her başlıkla ilgili iki veya üç oyun örneğine yer verilmiştir. Ancak hem kahramanlık unsurları hem de oyun örnekleri bu başlık ve oyunlarla sınırlı değildir. Yapılacak yeni çalışmalarla oyun örneklerinin sayısı artırılabilir. Kahramanlık unsurlarına dair yeni başlıklar tespit edilebilir.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

There are distinctive characteristics that differentiate nations from one another. Just like human character, nations also have their own character. Some of these characteristics include being disciplined, hardworking, entrepreneurial, outgoing, intelligent, warlike, or humane. The Turkish nation has also stood out among other nations throughout history for its warlike characteristics. When we look at Turkish history, we see that the Turkish nation has fought many wars with different nations. The Turks, who struggled to survive in the steppes, migrated to different regions, particularly Anatolia, and their campaigns further developed this aspect of their character. However, preserving and developing the warrior trait is not possible with physical preparation alone. The ideals of nations play an important role in providing and maintaining this motivation. Oral cultural products play an important role in conveying national ideals to the members of the nation and convincing each individual. Many oral cultural products, from epics to folk poetry, serve this purpose. These products are sources of motivation in Turkish cultural life that nourish the warrior characteristics of the nation, encourage them, and convince them to show heroism. One of these motivational sources is children's games, which are evaluated within the context of children's folklore.

One of the most significant branches of folklor studies is children's folklore, which consists of two main components. The first of these is the material and spiritual products that adults produce for children. The second involves verbal, physical, or combined products generated by children themselves.⁷² Children's games and toys, categorized under children's folklore, also represent some of the most intriguing aspects of folk studies. Often dismissed as mere play, these games are much more than simple entertainment.

Games are also a practice that develops children's emotional, cognitive, physical, psychological, etc. aspects and prepares them for real life. This situation becomes more evident with issues such as cultural code transfer, value education, demonstration of skills, adaptation to social life, physical development and mental health. In the

⁷² Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, C. I, s. 16-17.

games examined, it was observed that heroic elements such as hiding, destroying, rebuilding, taking captives, rescuing captives, taking a life, giving a life, protecting or taking back one's home were expected from the players.

In this study, the role of narrative genres like epics, legends, folk tales, and fairy tales in teaching and encouraging heroism is first explored. In these narratives, the hero's journey typically begins in childhood and continues until the end of their life, sometimes even beyond. Throughout their life, the hero faces a series of adversaries. Defeating one opponent leads to new challenges, as the hero continues their journey. The hero often combats threats to their home, land, or community, defeating both human and non-human foes. He protect his homeland from enemies. If these places fell into enemy hands, he would fight at the cost of his life to take them back. If betrayed or captured by an enemy's trickery, the hero escapes and takes his revenge. He rescues his relatives who are held captive in the enemy's dungeons, taking all kinds of risks. The hero conquers the cities of oppressive enemies, captures their fortresses, and reconstructs destroyed settlements. When conditions are suitable, he takes the enemy lord/king and his soldiers captive. To fulfill his designated role, the hero often ventures into the lairs of extraordinary beings such as giants, jinn, or demons. He breaks magical spells and obtains rare or hard to reach objects. To defeat his enemies, he may engage in direct combat or resort to stealth and cunning. In these struggles, the hero relies on his physical abilities—such as throwing, catching, or grappling as well as cognitive skills like quick thinking and strategic planning. Even when physically restrained, with his hands, feet, arms, or eyes bound, he remains steadfast and continues his quest. This study argues that the elements of heroism mentioned in the narratives are also seen directly or indirectly in children's games.

However, this aspect of children's games has not been studied despite numerous studies conducted to date. In these studies, children's games were compiled and classified; the conceptual framework, structure and context of games were discussed; how they were played, players, tools and equipment were discussed; attention was drawn to their contribution to children's physical, cognitive, social and psychological development; ways of using games in values education were explained, and many topics such as the types and functions of games were examined in detail. However, as can be seen, studies conducted to date on traditional Turkish children's games have not investigated the role of children's games in teaching heroism. This study reveals that traditional children's games are rich in themes of heroism.

Methodology

Subsequently, based on these narratives, certain elements of heroism were grouped under 14 headings. After providing general information about children's games, the aforementioned elements of heroism were sought in traditional Turkish children's games using document analysis methods in the context of teaching and encouraging heroism. These headings are as follows: Throwing or catching objects, gaining or sacrificing life, showing courage, fulfilling entrusted tasks, capturing or rescuing prisoners, protecting or reclaiming one's home or land, hiding, fighting or imitating animals, completing difficult tasks, overcoming restrictive situations, searching for rare items or finding hidden objects, destroying or rebuilding, testing the opponent's strength, and imitating certain aspects of war.

Results

As a result, it was concluded that the identified elements are also found in traditional Turkish children's games, and that these games encourage children to show heroism, which has an important place in Turkish cultural life, and at the same time provide them with the opportunity to learn heroism by experiencing it. This situation shows that the characteristic feature of the Turkish nation, being a warrior nation, is not only seen in narratives but is also reflected in children's games in many aspects. In other words, the people who created the game and set up the games designed the games according to the requirements of the life they lived in.

Conclusion

While the prevalence of these traditional games has decreased in modern times, integrating traditional oral culture into contemporary technologies for the preservation of cultural values and instilling them in future generations is a promising development. Because Turkish-made digital games have been produced that partially or completely address some narratives or historical realities from the distant past to the recent past. As the variety and number of such games increase, cultural values will be preserved, enriched, and passed on to new generations. In addition, traditional Turkish children's games should continue to be introduced, played or performed in their original forms in events such as festivals or festivals. Finally, the Ministry of National Education is the most competent institution to ensure that traditional Turkish children's games are played in their original form. The number of projects related to children's games initiated within the Ministry should be increased, and the continuity of existing projects should be ensured. As the number, diversity and quality of such productions or events increase, cultural values will be preserved, developed and transferred to new generations.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- ABDÜRREZZAK, Ali Osman, KOZ, Konur Alp, “Kültür, Kimlik ve Strateji Olgularının Millileşmesi Sürecinde Medya, Oyun ve Oyuncak”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, S. 62, 2017, ss.72-86.
- AÇA, Mehmet, “Anlatı ve Çocuk”, *Çocuk Folkloru Kitabı*, Ed. Nursel Uyaniker, Berna Yılmaz, Paradigma Akademi, Çanakkale 2021, ss.243-252.
- AÇA, Mehmet, “Türk Destancılık Geleneğine Bütüncül Yaklaşabilme ve Alp Kavramı Üzerine Bazı Yeni Yaklaşım Denemeleri”, *Millî Folklor*, S. 48, 2000, ss.12-13.
- AKSOY, Hüseyin, “Çocuk Oyunlarının İşlevleri”, *Millî Folklor*, S. 101, 2014, ss.265-276.
- ALPTEKİN, Ali Berat, *Kirmanşah Hikâyesi*, Akçağ Yayınları, Ankara 1999.
- AND, Metin, *Oyun ve Bügü*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2022.
- ARSLAN, Ahmet Serdar, *Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ankara 2023.
- ARSLAN, Ayşe Nur, *Kent ve Grup Folkloru Bağlamında Eskişehir’de Oynanan Dijital Oyunlar*, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans), Eskişehir 2024.
- ATEŞ, Fatma, *Geleneksel Kütahya Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelenmesi*, Kömen Yayınları, Konya 2019.
- AYKAÇ, Onur “Hz. Ali-İfrit Cenginin Yeni Bir Nüshası”, *Alevilik Bektaşilik Araştırmaları Dergisi*, S. 15, 2017, ss.31-69.
- BALCI, Fatih, “Dijital Kültürde Çocuk Oyunları”, *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*, Ed. Mehmet Özdemir, Arı Sanat Yayınları, İstanbul 2019, ss.269-284.
- BAŞAL, Handan Asûde, *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul 2011.
- BAY, Yalçın, BAY, Neslihan, *Çocuk Oyunlarından Örnekler: Türk Dünyası ve Komşu Ülkelerden*, Eğiten Kitap, Ankara 2020.
- BİRİCİK, Zeynep, *İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayımıyla Oluşan Dijital Kültür ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Erzurum 2019.
- BOLAT, Nursel, *Dijital Oyunlarda Kültürel Görsel Kodlarla Kültürün Yeniden Üretimi: Uruz Er Kişinin Dönüşü*, *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, C. 8, S. 2, 2023, ss.165-178.
- BORATAV, Pertev Naili, *Az Gittik Uz Gittik*, Adam Yayınları, İstanbul 1997.
- BORATAV, Pertev Naili, *Köroğlu Destanı*, Adam Yayıncılık, İstanbul 1984.
- BÜYÜKOKUTAN TÖRET, Aslı, BAŞTÜRK, Naciye, “Mangalanın Dijital Kültür Ortamındaki Seyri Üzerine”, *Kültür Araştırmaları Dergisi*, S. 19, 2023, ss.41-59.
- CAMPBELL, Joseph, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İthaki Yayınları, İstanbul 2015.
- ÇETİN, İsmet, “Türk Halk Edebiyatında Hz. Ali”, *Tarihten Teolojiye İslam İnançlarında Hz. Ali*, Ed. Ahmet Yaşar Ocak, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara 2005, ss.193-217.
- ÇETİN, İsmet, *Türk Edebiyatında Hz. Ali Cenknemeleri*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1997.
- ÇOBANOĞLU, Özkul, *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*, Akçağ Yayınları, Ankara 2011.
- ÇOLAK, Faruk, *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelenmesi*, Kömen Yayınları, Konya 2009.
- DEMİR, Necati, “Türk Düşünce Dünyasında Hazret-i Ali”, *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Velî Araştırma Dergisi*, S. 60, 2011, ss.193-217.
- DEMİR, Necati, *Anadolu’dan Türk Çocuk Oyunları*, H Yayınları, İstanbul 2019.
- DEMİR, Necati, *Danışmend Gazi Destanı*, Niksar Belediyesi/Uzman Matbaacılık Yayıncılık, Tokat 2012.

- DEMİRTAŞ, Sezai, *Anadolu Türk Efsanelerinde Savaş ve Fetih*, Palet Yayınları, Konya 2013.
- DOĞANAY, Emrah, GÖDE, H. Altay, “Sokaktan Ekran Çocuk Oyunları”, *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, S. 47, 2023, ss.157-182.
- DUYMAZ, Ali, “Dede Korkut Kitabı’nda Alplığa Geçiş ve Topluma Katılma Törenleri Üzerine Bir Değerlendirme”, *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı*, S. 46, 1998, ss.45-46.
- ERGİN, Muharrem, *Dede Korkut Kitabı*, C. I, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 2004.
- GÖKŞEN, Cengiz, “Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları”, *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, S. 52, 2014, ss.229-259.
- GÖNEN, Sinan, *Geleneksel Konya Köy Seyirlik Oyunları*, Kömen Yayınları, Konya 2011.
- GÜNEŞ, Mehmet, GÜNEŞ, Hasan, *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*, Anı Yayıncılık, İstanbul 2011.
- HUIZİNGA, Johan, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrintı Yayınları, İstanbul 2021.
- İNAN, Abdülkadir, *Makaleler ve İncelemeler*, C. I, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara 1998.
- KAYA, Doğan, *Çöm Çöm Çömbelek Sivas Çocuk Oyunları*, Kitabevi Yayınları, İstanbul 2011.
- KAYABAŞI, Rabia Gökçen, *Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları*, Kömen Yayınları, Konya 2019.
- KAYABAŞI, Rabia Gökçen, “Aksaray’da Sopa ile Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi”, *International Journal of Language Academy*, S. 22, 2018, ss. 409-419.
- KESKİN, Ahmet, “Çocuk Folklorunun Kavramsal Çerçevesi, Tanımı, Kapsamı, Sınıflandırılması, Başlıca Özellikleri ve İşlevleri”, *Çocuk Folkloru Kitabı*, Ed. Nursel Uyaniker, Berna Yılmaz, Paradigma Akademik, Çanakkale 2021, ss.5-9.
- KILIÇ, Ebru, “Kuşaklararasılık Bağlamında Geleneksel Oyundan Dijital Oyuna: Uygurların Karlık Oyunu”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C. 16, S. 44, 2023, ss.1669-1687.
- KILIÇ, Samet, “Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C. 14, S. 33, 2021, ss.39-56.
- KÖPRÜLÜ, M. Fuad, *Türk Edebiyatında İlk Mutasavvıflar*, Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, Ankara 1976.
- METİN BASAT, Ezgi, “Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları”, *Millî Folklor*, S. 92, 2011, ss.143-151.
- MEZKİT, Gülperi, “Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler”, *Folklor/Edebiyat*, C. 18, S. 72, 2012, ss.135-144.
- MISIRLI, Gülsemin, *Oyunun Toplumsal ve Kültürel İşlevini Yitirisi: Gelenekselden Dijitale Oyun Kavramının Yapısal Dönüşümü*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Erzurum 2018.
- OĞUZ, M. Öcal, ERSOY, Petek, *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, Ankara 2005.
- ÖNAL, Mehmet Naci, *Muğla Efsaneleri Araştırma İnceleme*, Muğla Üniversitesi Yayınları, Muğla 2003.
- ÖZDEMİR, Nebi, *Türk Çocuk Oyunları*, C. I, Akçağ Yayınları, Ankara 2006.
- ÖZDEMİR, Nebi, *Türk Çocuk Oyunları*, C. II, Akçağ Yayınları, Ankara 2006.
- ÖZDEN GÜRBÜZ, Duru, “Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği”, *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, C. 11, S. 14, 2016, ss.550.
- SAKAOĞLU, Saim, *Masal Araştırmaları*, Akçağ Yayınları, Ankara 2007.
- SARPKAYA, Seçkin, “Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi”, *Mitoloji Araştırmaları*, C. II, Ed. İbrahim Gümüş, Paradigma Akademik, Çanakkale 2020, ss.185-201.

SARPKAYA, Seçkin, “Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, C. 4, S. 6, 2021, ss.155-172.

SARPKAYA, Seçkin, “Dijital Oyunla Türk Mitolojisini Aktarmak: Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Oyunu Üzerine Oyuncu Merkezli Bir İnceleme”, *II. Uluslararası Mitoloji Sempozyumu*, haz. S. Ahmetkocaoğlu vd., Ardahan 2021, ss.582-597.

ŞAHİNER, Ahmet Emin, “Soküm Bağlamında Sivil Toplum Kuruluşlarının Rolü: Muğla Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, C. 6, S. 1, 2022, ss. 35-43.

SEYİDOĞLU, Bilge, *Erzurum Halk Masalları Üzerine Araştırmalar*, Atatürk Üniversitesi Yayınları, Ankara 1975.

SEZEN, Lütfi, *Halk Edebiyatında Hamzanameler*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1991.

TÜRKÇE SÖZLÜK, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 2019.

UNYUK, Ebru, *Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarının Dijital Oyun Şeklindeki Üretimlerinin Kültürel Bellek ve Netlore Bağlamında İncelenmesi*, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İzmir 2022.

YALÇIN, Gülşah, *Geleneksel Çocuk Oyunları ile Ders Tasarımları*, Asos Yayınları, Ankara 2022.

YILDIRIM, Dursun, *Türk Bitigi*, Akçağ Yayınları, Ankara 1998.

Elektronik Kaynaklar

MEB, “Oyun ve oyun etkinlikleri dersi öğretim programı (geleneksel oyunlar modülü)”, [https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20231123231313866-Oyun%20ve%20Oyun%20Etkinlikleri%20D%C3%96P\(Geleneksel%20Oyunlar%20Mod%C3%BCl%C3%BC\).pdf](https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20231123231313866-Oyun%20ve%20Oyun%20Etkinlikleri%20D%C3%96P(Geleneksel%20Oyunlar%20Mod%C3%BCl%C3%BC).pdf), 11.12.2024, sa. 21:35.

MEB, “Geleneksel oyunlar okul bahçelerinde yeniden oynanacak”, <https://www.meb.gov.tr/gelenekseloyunlarokulbahcelerindeyenidenoyunanacak/haber/31986/tr>, 10.12.2024, sa. 21:55.

 GTTAD	
Makale Bilgileri:	
Etik Kurul Kararı:	<i>Etik Kurul Kararından muaftır.</i>
Katılımcı Rızası:	<i>Katılımcı yoktur.</i>
Mali Destek:	<i>Çalışma için herhangi bir kurum ve projeden mali destek alınmamıştır.</i>
Çıkar Çatışması:	<i>Çalışmada kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.</i>
Telif Hakları:	<i>Çalışmada kullanılan görsellerle ilgili telif hakkı sahiplerinden gerekli izinler alınmıştır.</i>
Article Information:	
Ethics Committee Approval:	<i>It is exempt from the Ethics Committee Approval</i>
Informed Consent:	<i>No participants.</i>
Financial Support:	<i>The study received no financial support from any institution or project.</i>
Conflict of Interest:	<i>No conflict of interest.</i>
Copyrights:	<i>The required permissions have been obtained from the copyright holders for the images and photos used in the study.</i>

