



Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (BAİBÜEDF)

Bolu Abant İzzet Baysal University
Journal of Faculty of Education

2026, 26(3), 1760–1788. <https://dx.doi.org/10.17240/aibuefd.2026.-1831708>



Bolu Çocuk Oyunlarının Eğitimsel İşlevleri: Dilsel, Bilişsel, Sosyal, Fiziksel ve Psiko-motor Gelişim Açısından Nitel Bir Doküman İncelemesi

Educational Functions of Bolu Children's Games: A Qualitative Document Analysis of Language, Cognitive, Social, Physical and Psychomotor Development

Haktan KAPLAN¹

Geliş Tarihi (Received): 28.11.2025

Kabul Tarihi (Accepted): 29.09.2026

Yayın Tarihi (Published): 30.09.2026

Öz: Bu çalışma, Bolu yöresine ait geleneksel çocuk oyunlarının çocuk gelişimiyle ilişkili potansiyel işlevlerini belirlemek ve bu oyunların günümüzdeki işlevselliğini değerlendirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın veri setini, 2018–2025 yılları arasında gerçekleştirilen folklorik derlemeler sonucunda oluşturulan ve daha önce yayımlanmış olan geleneksel çocuk oyunu repertuarı oluşturmaktadır. Araştırmada 151 oyun incelenmiş; her oyun baskın gelişimsel işlevi esas alınarak sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimi olmak üzere dört kategoriden birine yerleştirilmiştir. Nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde doküman incelemesi ve betimsel içerik analizi tekniklerinden yararlanılmıştır. Bulgulara göre oyunların %51,7'si sosyal gelişim, %33,8'i fiziksel ve psiko-motor gelişim, %7,9'u bilişsel gelişim ve %6,6'sı dil gelişimi kategorisinde değerlendirilmiştir. Sosyal gelişim kategorisindeki oyunların paylaşma, sorumluluk alma, iş birliği, rol üstlenme ve toplumsal kuralları deneyimleme; Fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisindeki oyunların hareket, denge ve koordinasyon; bilişsel gelişim kategorisindeki oyunların strateji kurma, problem çözme, dikkat ve akıl yürütme; dil gelişimi kategorisindeki oyunların ise ritim, tekrar, tekerleme, söz varlığı ve fonolojik farkındalık süreçleriyle ilişkilendirilebilecek yapısal özellikler taşıdığı belirlenmiştir. Bulgular, Bolu çocuk oyunlarının gelişimsel, pedagojik ve kültürel açıdan çok işlevli bir repertuar oluşturduğunu göstermektedir. Bununla birlikte belirlenen işlevler doğrudan gelişimsel ölçümlere değil, oyunların yapısal özellikleri, kuralları, sözlü içerikleri ve oynanış biçimlerinin doküman üzerinden incelenmesine dayalı olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bolu çocuk oyunları, Geleneksel oyunlar, Çocuk gelişimi, Kültürel miras.

&

Abstract: This study aims to identify the potential developmental functions associated with traditional children's games from the Bolu region and to evaluate their contemporary relevance. The dataset consists of a traditional children's game repertoire compiled through folkloric fieldwork conducted between 2018 and 2025 and previously published as a collection. A total of 151 games were examined, and each game was assigned to one of four categories—social development, physical/psychomotor development, cognitive development, and language development—according to its dominant developmental function. Within a qualitative research framework, document analysis and descriptive content analysis techniques were employed. The findings indicate that 51.7% of the games were classified under social development, 33.8% under physical/psychomotor development, 7.9% under cognitive development, and 6.6% under language development. Games classified under social development display structural features associated with sharing, responsibility, cooperation, role-taking, and experiencing social rules; those in the physical/psychomotor category involve movement, balance, and coordination; cognitive games are associated with strategy formation, problem solving, attention, and reasoning; and language-oriented games contain features related to rhythm, repetition, rhymes, vocabulary, and phonological awareness. The findings suggest that traditional Bolu children's games constitute a multifunctional repertoire with developmental, pedagogical, and cultural dimensions. However, these functions should not be interpreted as directly measured developmental outcomes; rather, they were evaluated through document analysis based on the structural features, rules, verbal content, and forms of play of the games.

Keywords: Bolu children's games, Traditional games, Child development, Cultural heritage.

Atıf/Cite as: Kaplan, H. (2026). Bolu çocuk oyunlarının eğitimsel işlevleri: Dilsel, bilişsel, sosyal, fiziksel ve psiko-motor gelişim açısından nitel bir doküman incelemesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26(3), 1760-1788. <https://dx.doi.org/10.17240/aibuefd.2026.-1831708>

İntihal-Plagiarism/Etik-Ethic: Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism-free and complies with research and publication ethics. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aibuefd>

Copyright © Published by Bolu Abant İzzet Baysal University– Bolu

¹ Sorumlu Yazar: Doç. Dr. Haktan Kaplan, Selçuk Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, haktan.kaplan@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6693-6766

1. GİRİŞ

Oyun, çocuğun gelişimsel süreçlerinde yalnızca bir eğlence aracı değil; bilişsel, sosyal, fiziksel ve kültürel boyutlarıyla bütüncül bir öğrenme ortamı sunan temel bir yaşantıdır. Başal'ın (2017) belirttiği gibi oyun, çocuğun iç dünyası ile sosyal çevresi arasında köprü kuran, kendiliğinden ortaya çıkan ve çocuğa mutluluk veren özgün bir etkinliktir. Çocuk, henüz yaşamının ilk yıllarından itibaren çevresini oyun yoluyla tanımakta; nesneleri, insanları, olayları ve toplumsal kuralları deneyimsel bir süreç içerisinde öğrenmektedir. Bu bağlamda oyun gerek bireysel gelişimin gerekse kültürel aktarımın vazgeçilmez bir parçasıdır (Kaplan, 2025). Oyunun bu çok yönlü niteliği onu yalnızca çocukluk dönemine özgü doğal bir etkinlik olmaktan çıkarak eğitim süreçleri açısından da önemli bir öğrenme alanı hâline getirmektedir.

Çocuk oyunlarına ilişkin erken psikolojik çözümlemeler, oyunun çocuğun duygu dünyasında düzenleyici bir rol üstlendiğini göstermektedir. Freud ve Erikson'un değerlendirmeleri (aktaran Özdoğan, 2009), çocukların oyun yoluyla bilinç dışı çatışmalarını yeniden kurguladığını, korkularını ve zorlayıcı yaşantılarını sembolik biçimde işlediğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle oyun, çocuğun içsel gerilimlerini azaltan doğal bir terapi alanı niteliği taşımaktadır. Aynı zamanda çocuk; kurallı oyunlar aracılığıyla disiplin, sabır, risk alma, uyum sağlama gibi temel davranışları deneyimlemekte ve kişilik gelişiminin temellerini atmaktadır (Katı, 2020).

Modern eğitim anlayışı da oyunun bu çok yönlü işlevine vurgu yapmaktadır. Sağlam (1997), toplumun kültürel özelliklerini taşıyan oyunların çocuğun kendini, içinde yaşadığı toplumu ve sosyal rollerini tanımasına katkıda bulunduğunu belirtir. Çocuğu merkeze alan çağdaş eğitim modelleri, öğrenmenin yalnızca bilişsel bir süreç olmadığını, çocukların yaşantı ve deneyim yoluyla öğrendiğini savunur. Bu açıdan oyun hem eğitimin hem de kültürel aktarımın doğal bir parçasıdır. Günümüzde öğretim programlarının oyun temelli etkinliklerle zenginleştirilmesi bu yaklaşımın pratikteki bir yansımasıdır. Bu nedenle çocuk oyunlarının eğitimsel değeri onların hangi gelişim alanlarını nasıl desteklediğinin ayrı ayrı değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Çocuk oyunlarının gelişimsel katkıları çok boyutludur. Sosyal gelişim açısından oyun, çocuklara paylaşmayı, takım olmayı, rekabet etmeyi, kazanma-kaybetme duygularını ve toplumsal kurallara uyma davranışlarını öğretir (Kaplan, 2025). Seyrek ve Sun (1991), oyunun çocuğun en ciddi uğraşı olduğunu ve sosyal-duygusal gelişimin temel belirleyicilerinden biri hâline geldiğini ifade eder. Çolak (2009) ise geleneksel oyunların çocuklarda sosyal becerilerin gelişimine doğrudan katkı sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu nedenle oyun, çocuğun sosyal benliğini inşa eden temel bir öğrenme alanıdır.

Bununla birlikte oyun, yalnızca sosyal ilişkilerin öğrenildiği bir alan değildir. O, aynı zamanda çocuğun bedensel hareket kapasitesini geliştiren doğal bir etkinlik ortamıdır. Fiziksel ve psiko-motor gelişim yönünden oyun; koşma, zıplama, tırmanma, denge kurma, nesne kontrolü gibi hareket unsurlarıyla beden gelişimini destekler. Dönmez (2000) ve Özer (2006), bu hareketlerin çocuğun kas yapısını, koordinasyonunu, çevikliğini ve dayanıklılığını artırdığını vurgular. Ünver'e (2003) göre oyun, aynı zamanda çocuğun motor becerilerini bütüncül biçimde geliştiren doğal bir egzersiz alanıdır.

Oyunun bedensel yönü kadar, sözlü iletişim ve ifade becerilerini geliştiren dilsel yönü de çocuk gelişimi açısından önemlidir. Dil gelişimi açısından oyun, çocuğun sözcük dağarcığını ve iletişim becerilerini geliştiren ritmik, tekrarlı ve sözlü formlar içermektedir. Huizinga (2021), dil ile oyun arasında derin bir bağ bulunduğunu ifade eder. Tekerlemeler, sayısmacalar, ritmik ifadeler ve oyuna özgü sözlü formüller çocukların hem dili doğru kullanmasını hem de sözlü kültürle bağ kurmasını sağlar (Erol, 2019; Foulquié, 1994; Duymaz, 2002). Bu bağlamda oyun, kültürel hafızanın aktarımında kritik bir işlev görmektedir. Dil aracılığıyla kurulan bu sözlü ve ritmik yapı aynı zamanda çocuğun dikkat, hafıza, sınıflandırma ve problem çözme gibi bilişsel süreçleriyle de yakından ilişkilidir.

Bilişsel gelişim kapsamında ise oyun; problem çözme, mantıksal düşünme, strateji geliştirme, sınıflandırma ve analiz etme gibi üst düzey zihinsel süreçleri destekler. Schwartzman'ın (aktaran

Özdemir, 1997) değerlendirmelerine göre zaman, sayı, alan ve düzen ilişkisini içeren oyunlar bilişsel gelişimi doğrudan teşvik etmektedir. Çocuğun oyun içinde hızlı karar vermesi, dikkatini yoğunlaştırması ve değişen koşullara uyum sağlaması bilişsel becerilerin güçlenmesine katkı sunar.

Çocuk oyunlarının gelişimsel işlevlerini sadece evrensel pedagojik yönleriyle ele almak pek doğru bir yaklaşım değildir. Çocuk oyunları içinde üretildikleri yerel kültürel bağlamlarla birlikte değerlendirildiğinde daha bütünlüklü biçimde anlaşılabilir. Anadolu'nun farklı bölgelerinde görülen çocuk oyunları, temel yapıları bakımından benzerlik göstermekle birlikte yerel kültürel çevreye bağlı olarak önemli varyantlar da geliştirmektedir. Bolu yöresi çocuk oyunları; kırsal yaşam kültürü, orman ve yayla çevresi, imece geleneği, hayvancılıkla ilişkili gündelik pratikler ve sözlü anlatım unsurları bakımından dikkat çekici özellikler taşımaktadır. Özellikle oyun adlarında, tekerlemelerde, kullanılan sözlü kalıplarda ve rol dağılımlarında Bolu'ya özgü yerel söyleyişlerin ve kültürel motiflerin korunmuş olması, bu oyunları hem pedagojik hem de folklorik açıdan önemli hâle getirmektedir. Bu bağlamda Köylü-Şehirli, Et Satma, Kız İsteme, Evcilik, Kızak, Çember Yarışı ve yörede farklı adlarla bilinen taş oyunları, Bolu çocuk oyunlarının yerel sosyal hayat, açık alan kullanımı ve sözlü kültür unsurlarıyla ilişkisini göstermesi bakımından dikkat çekmektedir. Bu yerel özellikler, Bolu çocuk oyunlarının hem gelişimsel işlevleri hem de kültürel aktarım boyutuyla birlikte ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu çerçevede çocuk oyunları, yalnızca eğlenceli bir etkinlik değil; çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarına yanıt veren, kültürel değerleri kuşaktan kuşağa aktaran ve pedagojik açıdan çok boyutlu bir işlev üstlenen önemli bir alan hâline gelmektedir. Bolu yöresinden derlenen oyunlar üzerine yapılan sınıflandırma, oyunların sosyal, bilişsel, psikomotor ve dilsel gelişimle bağlantılı zengin işlevsel yapısını ortaya koymuştur. Bununla birlikte modern yaşamın getirdiği dijitalleşme ve çocukların ekran temelli etkinliklere yönelmesi, geleneksel oyunların görünürlüğünü azaltmaktadır. Bu durum, çocukların hem fiziksel gelişimlerini hem de kültürel belleğe katılımlarını olumsuz etkileyebilecek bir risk taşımaktadır.

Bu bağlamda çocuk oyunlarının sistematik biçimde incelenmesi, korunması ve eğitim süreçlerine yeniden entegre edilmesi hem kültürel süreklilik hem de çocuk gelişimi açısından önemli bir gerekliliktir. Bu çalışma, Bolu yöresine ait çocuk oyunlarından hareketle oyunun sosyokültürel ve pedagojik işlevlerini ortaya koymayı, çocuk oyunlarının çok yönlü gelişimsel katkılarını görünür kılmayı amaçlamaktadır.

1.1. Alan yazın ve araştırmanın konumu

Türkiye'de geleneksel çocuk oyunları üzerine yürütülen araştırmaların önemli bir bölümü oyunların derlenmesi, sınıflandırılması, yapısal özelliklerinin belirlenmesi ve folklorik bağlamlarının çözümlenmesi üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu çalışmalar içerisinde Özdemir (1997), Cumhuriyet dönemi Türk çocuk oyunlarını kapsamlı bir halkbilimi yaklaşımıyla ele almış; oyunların yapısı, bağlamı, icrası, sınıflandırılması ve işlevleri üzerinde durmuştur. Özdemir'in değerlendirmeleri, çocuk oyunlarının kültürel çevreden bağımsız düşünülemeyeceğini ve oyunların sosyalleşme, kültürel rol öğrenimi ve aktarım gibi işlevlerinin yapısal özellikleriyle birlikte değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Nitekim çocuk oyunlarının sınıflandırılmasına ilişkin araştırma tarihinin de yapısal tasniflerden işlevsel ve bağlamsal yaklaşımlara doğru geliştiği görülmektedir (Özdemir, 1997). Bu yaklaşım, geleneksel oyunların tek bir özelliğe indirgenemeyen, farklı işlevleri aynı yapı içerisinde barındırabilen kültürel ürünler olduğunu göstermesi bakımından mevcut araştırmanın kuramsal zeminlerinden birini oluşturmaktadır.

Bölgesel çocuk oyunu araştırmaları içerisinde Çolak'ın (2009) Kayseri, Katı'nın (2020) ise Malatya yöresi üzerine gerçekleştirdiği çalışmalar, geleneksel oyunların çocuk gelişimiyle ilişkili işlevlerini değerlendirmeleri bakımından mevcut araştırmayla doğrudan ilişkilidir. Çolak (2009), Kayseri geleneksel çocuk oyunlarını halkbilimsel açıdan ele alarak oyunları farklı yapısal ve işlevsel ölçütlere göre sınıflandırmış; oyunların çocuğun bedensel, sosyal ve eğitsel gelişimiyle ilişkili yönlerini ortaya koymuştur. Katı (2020) ise Malatya yöresinden belirlenen geleneksel çocuk oyunlarını fiziksel, sosyal, kültürel, psikolojik, dilsel, zihinsel ve psiko-motor gelişim boyutları çerçevesinde değerlendirmiştir. Her iki çalışma da geleneksel oyunların çocuk gelişimi bakımından çok işlevli bir yapıya sahip olduğunu

göstermektedir. Bununla birlikte söz konusu araştırmalarda oyunlar, mevcut çalışmada olduğu gibi birbirini dışlayan gelişim kategorileri içerisinde ve her oyun için tek bir baskın işlev esas alınarak sınıflandırılmamıştır. Bu nedenle bu çalışmalarla Bolu bulguları arasında doğrudan yüzdesel bir karşılaştırma yapılması yöntemsel açıdan uygun değildir. Buna karşılık önceki çalışmalarda özellikle sosyal ve bedensel işlevlerin belirgin biçimde vurgulanması, Bolu repertuvarında sosyal gelişim (%51,7) ile fiziksel ve psiko-motor gelişim (%33,8) kategorilerinin ilk iki sırada yer almasıyla genel düzeyde örtüşmektedir.

Uluslararası alan yazında da oyun ile çocuk gelişimi arasındaki ilişkinin giderek daha bütüncül bir çerçevede ele alındığı görülmektedir. Geleneksel oyunlara odaklanan güncel araştırmalar, bu oyunların fiziksel hareketin ötesinde sosyal etkileşim, problem çözme, dil kullanımı, kültürel öğrenme ve bilişsel süreçlerle ilişkili özellikler taşıdığını ortaya koymaktadır. Madondo ve Tsikira (2022), geleneksel çocuk oyunlarının dilsel, bilişsel ve sosyo-kültürel beceriler bakımından çocuklara kültürel bağlam içerisinde öğrenme deneyimleri sunduğunu belirtmektedir. Yılmaz, Yel ve Griffiths (2022), geleneksel oyunlarla çocukların sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi kültürler arası bir örneklem üzerinden incelemiş ve geleneksel oyun deneyiminin sosyal problem çözme süreçleri bakımından dikkate değer bir değişken olduğunu göstermiştir. Çinar ve Hassani (2026) ise geleneksel oyunlara dayalı uygulamaların çocukların fiziksel okuryazarlığının fiziksel, psikolojik, sosyal ve bilişsel boyutlarıyla ilişkisini ortaya koymuştur. Bu çalışmalar, geleneksel çocuk oyunlarının tek bir gelişim alanıyla sınırlandırılmayacağını ve oyunların çok boyutlu işlevlerinin kültürel bağlamlarıyla birlikte değerlendirilmesi gerektiğini desteklemektedir.

Mevcut araştırmanın önceki çalışmalardan ayrıldığı temel nokta, Bolu yöresinden derlenen 151 geleneksel çocuk oyununun ortak ve önceden belirlenmiş ölçütler doğrultusunda dört gelişim alanı içerisinde sınıflandırılması ve her oyun için baskın işlev ilkesinin uygulanmasıdır. Bu çerçevede 78 oyun (%51,7) sosyal gelişim, 51 oyun (%33,8) fiziksel ve psiko-motor gelişim, 12 oyun (%7,9) bilişsel gelişim ve 10 oyun (%6,6) dil gelişimi kategorisinde değerlendirilmiştir. Sosyal ve fiziksel ve psiko-motor işlevlerin repertuvarında daha yüksek oranlarda temsil edilmesi, Çolak (2009) ve Katı'nın (2020) geleneksel oyunların sosyal ve bedensel boyutlarına ilişkin değerlendirmeleriyle genel olarak uyumludur. Bununla birlikte bilişsel gelişim (%7,9) ve dil gelişimi (%6,6) kategorilerinin görece düşük oranlarda bulunması, bu işlevlerin diğer oyunlarda yer almadığı anlamına gelmemektedir. Araştırmada her oyun baskın işlevine göre tek bir kategoriye yerleştirildiğinden, sosyal veya fiziksel ve psiko-motor kategorilerinde sınıflandırılan bazı oyunların ikincil düzeyde taşıdığı bilişsel ve dilsel özellikler sayısal dağılıma yansımamıştır. Dolayısıyla önceki çalışmalarla yapılacak karşılaştırmalarda yalnızca oranların değil, kullanılan sınıflandırma ölçütlerinin ve oyunların çok işlevli yapısının da dikkate alınması gerekmektedir.

Alan yazın bir bütün olarak değerlendirildiğinde, Türkiye'nin farklı yörelerindeki geleneksel çocuk oyunlarını derleyen ve bu oyunların çeşitli gelişimsel, eğitsel ve kültürel işlevlerini tartışan çok sayıda çalışma bulunduğu görülmektedir. Buna karşılık belirli bir yöresel repertuvarı sosyal, fiziksel ve psiko-motor, bilişsel ve dil gelişimi şeklinde ortak gelişim kategorileri altında inceleyerek her oyunu baskın işlevi doğrultusunda tek bir kategoriye yerleştiren ve ortaya çıkan dağılımı sayısal olarak değerlendiren çalışmalar daha sınırlıdır. Bolu yöresi bağlamında geleneksel çocuk oyunlarının bu dört gelişim alanı temelinde sistematik ve karşılaştırılabilir bir sınıflandırmasını ortaya koyan bir araştırmaya rastlanmamıştır. Mevcut çalışma bu boşluktan hareket ederek Bolu çocuk oyunlarının gelişimsel işlevlerini sistematik bir çerçevede değerlendirmeyi ve bölgesel oyun repertuvarının Türk çocuk oyunu araştırmaları içerisindeki konumunu görünür kılmayı amaçlamaktadır.

1.2. Araştırmanın amacı

Bu araştırmanın temel amacı, Bolu yöresinden derlenen çocuk oyunlarını gelişimsel, pedagojik ve kültürel işlevleri bağlamında sistematik biçimde inceleyerek bu oyunların çocukların sosyal, fiziksel ve

psiko-motor, bilişsel gelişim ve dil gelişimi süreçlerine sunduğu katkıları ortaya koymaktır. Çalışma, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca bir eğlence etkinliği olmadığı; aksine çocuğun kişilik oluşumu, toplumsal uyumu, kültürel değerleri içselleştirmesi ve yaşantı yoluyla öğrenmesi açısından çok boyutlu bir işlev üstlendiği gerçeğinden hareket etmektedir.

Bu amaç doğrultusunda araştırmada:

- Bolu yöresi çocuk oyunlarının türleri ve yapısal özellikleri belirlenmekte,
- Oyunların sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, dil gelişimi ve bilişsel gelişim ile ilgili işlevleri ayrıntılı biçimde sınıflandırılmakta,
- Oyunların çocukta toplumsal rol öğrenimi, kural bilinci, bedensel koordinasyon, psiko-motor beceriler, sözel ifade yetkinliği, strateji ve problem çözme gibi alanlara nasıl katkıda bulunduğu değerlendirilmektedir.

Araştırma, geleneksel çocuk oyunlarının modern yaşamın etkisiyle görünürliğini yitirmeye başladığı bir dönemde, bu oyunların kültürel belleğin korunması ve çocuk gelişiminin desteklenmesi açısından taşıdığı önemi vurgulamayı hedeflemektedir. Böylece çalışma hem folklor araştırmalarına hem de eğitim bilimlerine katkı sunarak geleneksel oyunların eğitim süreçlerine yeniden entegre edilmesi için bilimsel bir zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.

1.3. Araştırmanın önemi

Geleneksel çocuk oyunları hem kültürel mirasın devamı hem de çocuğun çok yönlü gelişimi açısından vazgeçilmez bir işlev üstlenmektedir. Ancak modern yaşamın hızla değişen sosyal ve teknolojik dinamikleri, çocukların oyun kültüründen uzaklaşmasına, geleneksel oyunların görünürliğünün azalmasına ve bu oyunların aktarıldığı doğal ortamların daralmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda Bolu yöresinden derlenen çocuk oyunlarını kapsamlı biçimde inceleyen bu araştırma hem kültürel hem pedagojik hem de toplumsal açıdan kritik bir önem taşımaktadır. Bu önem, çalışmanın kültürel belleğin korunması ve aktarılması, çocukların gelişim süreçlerinin desteklenmesi, eğitim uygulamalarının zenginleştirilmesi, bölgesel folklorun belgelenmesi ve kültürel değerlerin kuşaklar arası aktarımının sürdürülmesi açısından sağlayabileceği katkılardan kaynaklanmaktadır.

Araştırmanın önemini belirleyen unsurlar şu başlıklar altında toplanabilir:

- *Kültürel Belleğin Korunmasına Katkı*

Bolu çocuk oyunları; atasözleri, tekerlemeler, sayısmacalar, ritmik ifadeler ve dramatik eylemler gibi zengin sözlü kültür unsurları taşımaktadır. Bu nedenle oyunlar, toplumun kültürel hafızasının aktarımında temel araçlardan biridir. Çalışma, yörede oynanan oyunları sistematik biçimde sınıflandırarak kayıt altına almakta ve gelecek kuşaklara aktarılmasına bilimsel düzeyde katkı sağlamaktadır.

- *Çocuk Gelişiminin Çok Boyutlu Doğasının Ortaya Konulması*

Araştırma, çocuk oyunlarının sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimiyle ilişkili işlevlerini bilimsel bulgularla görünür kılmaktadır. Çocukların paylaşma, iş birliği, kural bilinci, motor beceri, dil becerisi ve problem çözme gibi temel yeterlikleri oyun yoluyla destekleyebildikleri bu çalışma kapsamında değerlendirilmektedir.

- *Geleneksel Oyunların Eğitim Bilimlerine Entegrasyonu İçin Bilimsel Bir Zemin Oluşturması*

Araştırma bulguları, oyunun modern öğretim programlarının temel ilkeleriyle uyumlu olduğunu göstermektedir. Bu araştırma, geleneksel oyunların çağdaş eğitim ortamlarına nasıl entegre edilebileceğine dair teorik bir temel oluşturmakta; oyun temelli öğrenmenin kültürel unsurlarla birlikte kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.

- *Çocuklarda Dijital Bağımlılık ve Fiziksel Hareketsizlik Risklerinin Azaltılması*

Teknolojik araçların yoğun kullanımı, çocukların fiziksel ve sosyal gelişimini olumsuz etkilemektedir. Araştırmada ortaya konan fiziksel ve psiko-motor işlevler, geleneksel oyunların hareketsiz yaşam tarzına karşı doğal bir denge unsuru olduğunu göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, güncel sağlık ve eğitim politikaları açısından da önem taşımaktadır.

- Bölgesel Folklor Araştırmalarına Bilimsel Katkı

Bolu yöresine ait 151 oyunun sistematik olarak sınıflandırılması, Türkiye’de çocuk folkloru üzerine yapılan bölgesel çalışmalar arasında önemli bir boşluğu doldurmaktadır. Çalışma hem yerel halk kültürü çalışmalarına hem de daha geniş anlamda Türk folklor literatürüne özgün bir katkı sunmaktadır. Ayrıca çalışma, Bolu yöresine ait oyunlarda gözlenen yerel adlandırmalar, sözlü kalıplar ve rol dağılımları üzerinden bölgesel varyant özelliklerini görünür kılmak bakımından folklor araştırmalarına katkı sunmaktadır. Özellikle oyun adlarında görülen yerel söyleyişler, bazı oyunlarda kullanılan sözlü kalıplar, ritmik ifadeler ve toplumsal rol dağılımları Bolu’nun kültürel çevresine özgü yerel varyantlar olarak dikkat çekmektedir. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının yalnızca evrensel çocuk kültürünün değil, aynı zamanda yerel folklorik kimliğin de taşıyıcısı olduğunu göstermektedir.

- Sosyal Uyum, Toplumsal Roller ve Değer Eğitimi Açısından Sağladığı Katkı

Çocukların oyunlarda ebe, lider, polis, savcı, doktor gibi roller üstlenmesi; doğruluk, dayanışma, adalet, saygı ve hoşgörü gibi değerleri deneyimleyerek öğrenmesini sağlamaktadır. Araştırma, oyunların toplumsal değerlerin içselleştirilmesindeki rolünü vurgulayarak değerler eğitimi bağlamında da değerlendirilebilecek bir veri alanı sunmaktadır.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın modeli

Bu araştırma, Bolu yöresine ait geleneksel çocuk oyunlarını gelişimsel, pedagojik ve kültürel işlevleri açısından incelemeyi amaçlayan nitel ve doküman temelli bir çalışma olarak desenlenmiştir. Çalışmada oyunlar, kültürel metin niteliği taşıyan folklorik veriler olarak ele alınmış ve gelişimsel işlevleri bakımından çözümlenmiştir. Araştırma, tamamen doküman temelli ve folklorik veri analizine dayalı bir yöntemle yürütülmüştür. Çalışmada herhangi bir deneysel uygulamaya, ölçme aracına, kişisel veri toplamaya, çocuklarla bire bir görüşmeye veya müdahaleye yer verilmediği için etik kurul izni gerekmemiştir.

Nitel araştırma yaklaşımı, kültürel olguları doğal bağlamları içinde anlamaya olanak tanıyan esnek ve bütüncül yapısı nedeniyle (Creswell, 2013; Merriam, 2009), çocuk oyunlarının kültürel ve işlevsel özelliklerinin incelenmesi açısından uygun bir yöntemsel çerçeve sağlamaktadır. Bu nedenle çalışmada, çocuk oyunlarının mevcut kültürel yapısını ve gelişimsel işlevlerini betimlemeye olanak tanıyan betimsel nitel araştırma modeli tercih edilmiştir. Betimsel nitel araştırmalar, mevcut olguyu olduğu gibi ortaya koymayı, anlamlandırmayı ve kavramsal olarak düzenlemeyi amaçlayan çalışmalardır (Yıldırım & Şimşek, 2016).

Bu doğrultuda araştırmanın veri ve analiz yapısı şu temel özelliklere dayanmaktadır:

- Üzerinde çalışılan temel veri, kültürel bir ürün olan geleneksel çocuk oyunlarıdır.
- Veri toplama süreci, folklorik derleme ve doküman incelemesi şeklinde yürütülmüştür.
- Çalışmada doğrudan insan katılımcılardan veri toplanmamış; kültürel metin niteliği taşıyan oyun dokümanları analiz edilmiştir.

Dolayısıyla araştırma, nitel araştırma türlerinden doküman incelemesi (Bowen, 2009) ve betimsel içerik analizi (Miles, Huberman & Saldaña, 2014) tekniklerinin bir arada kullanıldığı bir model üzerine kurulmuştur. Oyunların gelişim kategorilerine göre dağılımını görünür kılmak amacıyla betimsel

düzeyde sayısal verilere de yer verilmiştir. Oyun sayıları ve yüzdelik oranlar, istatistiksel genelleme amacıyla değil; nitel olarak sınıflandırılan oyunların kategoriler içerisindeki dağılımını betimlemek amacıyla kullanılmıştır.

Araştırmada oyunların gelişimsel işlevleri dört temel kategori altında değerlendirilmiştir: sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimi. Bu kategoriler oluşturulurken çocuk gelişimi literatüründeki sınıflandırmalar ile oyunların işlevsel özellikleri birlikte dikkate alınmıştır. İlk inceleme aşamasında “psikolojik gelişim” ayrı bir kategori olarak değerlendirilmiş; ancak analiz sürecinde bu başlığın diğer gelişim alanlarıyla örtüştüğü ve bağımsız bir analitik kategori oluşturmadığı görülmüştür. Bu nedenle çalışmanın kavramsal ve yöntemsel tutarlılığını sağlamak amacıyla analizler dört temel gelişim kategorisi üzerinden yeniden düzenlenmiştir.

Bu yönüyle çalışma, etik kurul izni gerektiren müdahale, deney, anket veya görüşme içermediğinden etik açıdan risk taşımayan nitel bir folklor incelemesidir.

2.2. Araştırmanın evreni ve örnekleme

Araştırmanın genel inceleme alanını Türk geleneksel çocuk oyunları oluşturmakla birlikte, çalışma Bolu il merkezi ile Dörtdivan, Gerede, Göynük, Kıbrısçık, Mengen, Mudurnu, Seben, Yeniçağa ilçelerinde günümüze kadar ulaşmış 151 çocuk oyunuyla sınırlandırılmıştır. Bu sınırlandırma, araştırmanın Bolu yöresine ait oyun repertuarını gelişimsel ve kültürel işlevleri bakımından derinlemesine değerlendirme amacıyla uyumludur.

Araştırmada yer alan oyunlar, çalışmanın amacıyla doğrudan ilişkili belirli ölçütleri karşılamaları nedeniyle amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yaklaşımı doğrultusunda belirlenmiştir (Patton, 2015). Oyunların araştırma kapsamına alınmasında şu ölçütler esas alınmıştır:

- Geleneksel olması,
- Bolu yöresinde bilinirliğini sürdürmesi,
- Kuşaktan kuşağa sözlü kültür yoluyla aktarılması,
- Oynanış kurallarının ve temel yapısının belirlenebilir olması,
- Gelişimsel işlevler açısından sınıflandırılabilir özellikler taşıması,

Bu nedenle çalışmanın inceleme birimini insan katılımcılardan ziyade kültürel metin niteliği taşıyan oyun dokümanları oluşturmuştur.

2.3. Veri toplama araçları ve süreci

Bu araştırmanın veri setini, yazar tarafından 2018–2025 yılları arasında Bolu il merkezi ile Dörtdivan, Gerede, Göynük, Kıbrısçık, Mengen, Mudurnu, Seben ve Yeniçağa ilçelerinde yürütülen folklor derlemeleri sonucunda oluşturulan geleneksel çocuk oyunu repertuarı oluşturmaktadır. Söz konusu saha çalışmasında farklı kaynak kişilerden toplam 190 oyun kaydı elde edilmiş; aynı oyuna ilişkin tekrar eden kayıtlar ve yöresel varyantlar karşılaştırmalı olarak değerlendirilerek 151 farklı oyun belirlenmiştir. Derleme süreci ve elde edilen oyun repertuarı daha önce Kaplan (2025) tarafından *Kültürel Belleğin Sözlü ve Eylemsel Aktarımı: Geleneksel Bolu Çocuk Oyunları* adlı çalışmada yayımlanmıştır.

Mevcut araştırmada yeni bir saha derlemesi gerçekleştirilmemiştir. Araştırmanın inceleme materyalini, söz konusu derleme çalışmasında belirlenen 151 farklı oyuna ait oyun metinleri, oynanış açıklamaları, kurallar, yerel adlandırmalar, kullanılan materyaller ve sözlü kültür unsurlarını içeren kayıtlar oluşturmuştur. Bu nedenle Kaplan'ın (2025) çalışması, mevcut araştırmanın veri setinin kaynaklandığı temel derleme çalışması niteliğindedir. Bununla birlikte bu araştırmanın analitik amacı önceki çalışmadan farklıdır. Burada 151 oyun, çocuk gelişimi literatürü doğrultusunda sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimi kategorileri bakımından yeniden kodlanmış ve her oyun baskın gelişimsel işlevi esas alınarak sınıflandırılmıştır.

Veri setinin oluşturulmasına temel teşkil eden, 2018–2025 yılları arasındaki saha derlemelerinde görüşme, katılımlı gözlem ve katılımsız gözlem tekniklerinden yararlanılmıştır. Mevcut araştırma aşamasında ise kaynak kişilerden yeniden veri toplanmamış; daha önce oluşturulan ve kayıt altına alınan folklorik materyal doküman incelemesi kapsamında analiz edilmiştir. Bu ayrım, çalışmanın veri kaynağı ile mevcut araştırmada uygulanan analiz yönteminin birbirinden ayrıştırılması bakımından önem taşımaktadır.

Tablo 1.

Geleneksel Bolu Çocuk Oyunlarının Yörelere Göre Dağılımı²

Oyunun Yöresi	İlişkilendirilen Oyun Sayısı
Bolu Merkez	68
Dörtdivan	92
Gerede	114
Göynük	103
Kıbrısçık	90
Mengen	90
Mudurnu	104
Seben	112
Yeniçağa	90

Tablo 1 incelendiğinde, derlenen geleneksel çocuk oyunlarının yörelere göre sayısal açıdan farklılaştığı; bazı yörelerde daha fazla, bazı yörelerde ise daha az sayıda oyunun tespit edildiği görülmektedir. İlişkilendirilen oyun sayısı Gerede’de 114, Seben’de 112, Mudurnu’da 104, Göynük’te 103, Dörtdivan’da 92, Kıbrısçık, Mengen ve Yeniçağa’da 90, Bolu Merkez’de ise 68 olarak belirlenmiştir. Bununla birlikte aynı oyunun birden fazla yörede tespit edilebilmesi nedeniyle tabloda verilen sayılar birbirini dışlayan frekanslar olarak değerlendirilmemelidir. Bu dağılım, oyunların Bolu il merkezi ve ilçelerindeki yayılımını göstermekte yöreler arasındaki ortak oyun repertuvarının varlığına da işaret etmektedir.

2.4. Verilerin analizi

Araştırmadan elde edilen veriler, nitel araştırmalarda sıkça kullanılan betimsel içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi, kültürel dokümanlardan elde edilen metinlerin sistemli biçimde kodlanması, sınıflandırılması ve anlamlandırılması sürecini içerdiğinden (Miles, Huberman & Saldaña, 2014), geleneksel çocuk oyunlarının işlevsel yapısını çözümlemek için uygun bir analitik çerçeve sunmuştur. Analiz sürecinin ilk aşamasında 151 oyun metni tekrar tekrar okunmuş ve her oyun, içerdiği gelişimsel katkılar doğrultusunda kodlanmıştır. Kodlama sürecinde sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimi kategorileri temel alınmıştır. Bu kategoriler, veri setinde yer alan oyunların yapısal ve işlevsel özellikleri ile çocuk gelişimi literatüründeki temel gelişim alanları dikkate alınarak oluşturulmuştur.

Kodlama sürecinde her oyun, baskın işlevi esas alınarak yalnızca bir gelişim kategorisi altında değerlendirilmiştir. Kategorilerin belirlenmesinde oyunun temel yapısı, oynanış biçimi, öne çıkan gelişimsel işlevi ve oyun sırasında belirginleşen davranış örüntüleri dikkate alınmıştır. Örneğin iş birliği, paylaşma ve grup etkileşimini önceleyen oyunlar sosyal gelişim kategorisine; hareket, denge ve bedensel koordinasyon gerektiren oyunlar fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisine; strateji kurma ve problem çözme odaklı oyunlar bilişsel gelişim kategorisine; ritim, tekrar ve sözlü ifade unsurları taşıyan oyunlar ise dil gelişimi kategorisine dâhil edilmiştir.

² Aynı geleneksel çocuk oyunu birden fazla yörede tespit edilebildiğinden tabloda yer alan yöreler birbirini dışlayan kategoriler değildir. Bu nedenle yörelere göre verilen oyun sayılarının toplamı araştırmada incelenen farklı oyun sayısını vermemektedir. Dağılım, Kaplan (2025)’te her oyun için belirtilen “Oyunun Yöresi” bilgileri esas alınarak oluşturulmuştur.

Kodlama sürecinde tutarlılığın sağlanması amacıyla 151 oyun metni, belirlenen kategori ölçütleri doğrultusunda yeniden gözden geçirilmiştir. Birden fazla gelişim alanıyla ilişkilendirilebilecek özellikler taşıyan oyunlarda, çalışmada benimsenen baskın işlev ilkesi esas alınmış ve oyunun temel yapısı, oynanış biçimi ile en belirgin gelişimsel işlevi birlikte değerlendirilerek nihai kategori belirlenmiştir. Böylece aynı sınıflandırma ölçütlerinin veri setinin tamamına tutarlı biçimde uygulanması ve kategoriler arasındaki kavramsal sınırların korunması amaçlanmıştır.

Kodlamanın ardından benzer gelişimsel özellikler taşıyan oyunlar ilgili kategoriler altında toplanmış ve her oyunun baskın gelişim alanıyla ilişkisi belirlenmiştir. Daha sonra her gelişim kategorisinde yer alan oyun sayıları belirlenmiş ve bu sayıların toplam oyun sayısı içerisindeki yüzdelik karşılıkları hesaplanmıştır. Bu sayısal gösterimler istatistiksel bir genelleme amacıyla değil, nitel olarak sınıflandırılan oyunların kategoriler içerisindeki dağılımını betimlemek amacıyla kullanılmıştır. Yorumlama sürecinde Creswell (2013) ve Merriam'ın (2009) nitel analiz ilkeleri dikkate alınmıştır. Tüm bu aşamalar sonucunda oyunların çocuk gelişimiyle ilişkili çok boyutlu işlevleri sistematik bir analitik çerçevede değerlendirilmiştir.

2.5. Araştırmanın etik izni

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Mevcut araştırma kapsamında yeni bir veri toplama süreci yürütülmemiş; insan katılımcılarla deneysel uygulama, anket, görüşme veya doğrudan gözlem gerçekleştirilmemiştir. Çalışma, daha önce elde edilmiş folklorik derleme verilerinin doküman incelemesi yoluyla analizine dayandığından etik kurul izni gerektirmemektedir. Yönergenin ikinci bölümünde “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

2.6. Araştırmanın sınırlılıkları

Bu araştırma, Bolu il merkezi ile Dörtdivan, Gerede, Göynük, Kıbrısçık, Mengen, Mudurnu, Seben ve Yeniçağa ilçelerinden derlenen geleneksel çocuk oyunları ile sınırlıdır. Bu nedenle elde edilen bulgular, belirli bir bölgesel folklor alanı çerçevesinde değerlendirilmelidir. Araştırmada yer alan oyunlar, Bolu yöresinin kültürel çevresi ve sözlü aktarım geleneği doğrultusunda incelenmiş; Türkiye'nin diğer bölgelerinde görülen oyun varyantlarıyla karşılaştırmalı bir çözümleme yapılmamıştır.

Araştırma, doküman incelemesi ve folklorik derleme verilerine dayalı nitel bir çalışma niteliği taşımaktadır. Bu doğrultuda oyunların çocuk gelişimiyle ilişkili potansiyel işlevleri; oyunların yapısal özellikleri, oynanış biçimleri, kuralları ve sözlü içerikleri üzerinden değerlendirilmiştir. Çalışmada çocuklarla doğrudan saha gözlemi, görüşme veya deneysel ölçüm süreçleri yürütülmediğinden, oyunların gelişimsel etkileri doğrudan ölçülen veriler üzerinden değil; literatürde yer alan kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda yorumlanmıştır.

Bazı geleneksel çocuk oyunları birden fazla gelişim alanıyla ilişkili özellikler taşımasına rağmen, araştırmada kategoriler arasında karşılaştırılabilirliği sağlamak amacıyla her oyun baskın işlevi doğrultusunda tek bir gelişim kategorisi altında değerlendirilmiştir. Bu sınıflandırma tercihi, oyunların ikincil ve birbiriyle örtüşen gelişimsel işlevlerinin sayısal dağılıma yansımamasına neden olmuştur. Bu nedenle özellikle bilişsel gelişim ve dil gelişimi kategorilerinde belirlenen düşük oranlar, söz konusu işlevlerin diğer oyunlarda bulunmadığı şeklinde yorumlanmamalıdır. Bulgular, her oyunun baskın gelişimsel işlevine göre oluşturulan analitik dağılımı göstermektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının çok işlevli yapısı dikkate alındığında, gelecekte yapılacak çalışmalarda aynı oyunun birden fazla gelişim kategorisinde kodlanmasına imkân veren çoklu kodlama modellerinin kullanılması daha ayrıntılı sonuçlar sağlayabilir.

Ayrıca çalışma, geleneksel çocuk oyunlarının tarihsel değişim süreçlerini, günümüz çocukları arasındaki oynanma sıklığını ve dijital kültür karşısındaki dönüşümünü kapsam dışı bırakmaktadır. Gelecekte yapılacak araştırmalarda farklı bölgelerdeki oyun repertuarlarının karşılaştırmalı biçimde incelenmesi,

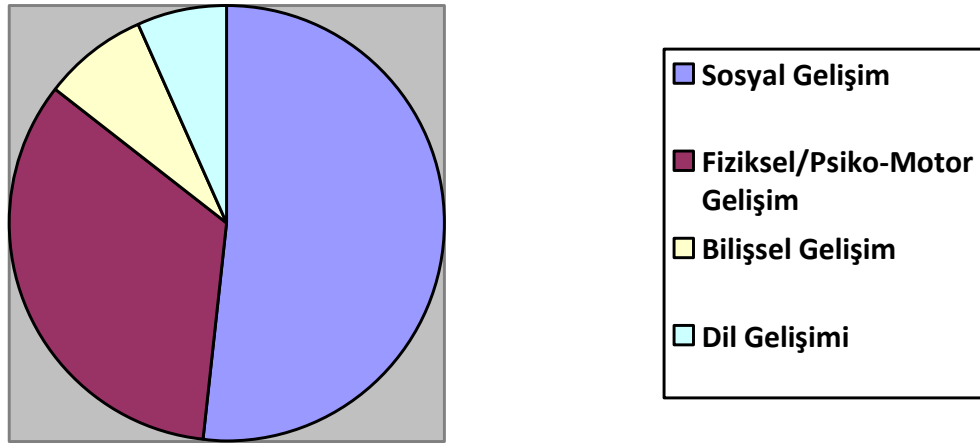
uygulamalı saha araştırmalarının gerçekleştirilmesi ve çocukların oyun deneyimlerine doğrudan odaklanan çalışmaların yürütülmesi alana katkı sağlayabilir.

3. BULGULAR ve YORUMLAR

Bu çalışmada Bolu yöresine ait 51 geleneksel çocuk oyunu, gelişimsel işlevleri açısından dört ana kategori altında incelenmiştir: sosyal gelişim, fiziksel ve psiko-motor gelişim, bilişsel gelişim ve dil gelişimi. Ulaşılan bulgular, oyunların çocukların çok yönlü gelişim süreçleriyle ilişkili işlevler taşıdığını ve geleneksel oyunların yalnızca eğlence değil, aynı zamanda pedagojik işlevler üstlenen ve kültürel aktarımı destekleyen pratikler olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir.

3.1. Oyunların genel dağılımı

Yörede derlenen 151 oyunun gelişimsel kategorilere göre dağılımı Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. *Oyunların genel dağılımı*

Bu dağılım, geleneksel çocuk oyunlarının özellikle sosyal gelişim kategorisinde yoğunlaştığını göstermektedir. Bu bulgu, oyunların toplumsallaşma sürecindeki önemini vurgulayan literatürle uyumludur (bk. Parten, 1932; Rubin, Bukowski & Parker, 2006).

Oyunların kategorilere göre dağılımı incelendiğinde, sosyal gelişimi destekleyen oyunların %51,7 (78 oyun), fiziksel ve psiko-motor gelişimi destekleyen oyunların %33,8 (51 oyun), bilişsel gelişimi destekleyen oyunların %7,9 (12 oyun) ve dil gelişimini destekleyen oyunların %6,6 (10 oyun) oranında olduğu görülmektedir.

3.2. Sosyal gelişimi destekleyen oyunlara ilişkin bulgular

Oyun ve çocuk birbirini tamamlayan iki unsurdur. Oyun, çocuğun ruhî, fiziki ve aynı zamanda sosyal gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Çocuk, oyun sayesinde ait olduğu toplumun kurallarını tanımakta; kazanma, kaybetme, dayanışma, sorumluluk alma ve kurallara uyma gibi sosyal davranışları deneyimlemektedir. Dolayısıyla oyun, çocuğu ruhi yönden beslerken onda millî ve toplumsal yönden de farkındalık sağlamaktadır.

Okul öncesi dönem, çocuk için oldukça önemli bir gelişim evresidir. Çocuk bu dönemde sosyal bir varlık olduğunu fark eder. Bu sosyalliğin gelişmesinde en büyük etken ise çocuğun içinde bulunduğu oyun ortamıdır. Sosyal gelişim açısından oyun yalnızca zaman geçirmek için yapılan bir etkinlik değil, çocuğun en ciddi uğraşlarından biridir. Çünkü oyun ortamı, çocuğun akranlarıyla etkileşim kurarak

kuralları, rolleri ve toplumsal davranış kalıplarını deneyimlemesine imkân sağlar. Bir başka ifadeyle çocuk, oyun sayesinde en doğal öğrenme ortamının özgürlüğünü yaşar (Seyrek-Sun, 1991).

Hayatlarını daha çok geleneksel bağlamda sürdüren Türkiye gibi toplumlarda yetişkinlerin üstlenecekleri roller için özel bir eğitim verilmez. Bu roller, bireylere çocukluk yıllarında oynadıkları oyunlar aracılığıyla aktarılır. Örneğin çocuk sokakta yeni tanıştığı biriyle oyun başlatabiliyor ve bu oyunu başarıyla sürdürebiliyorsa, ileride toplumun kendisine vereceği rolü de başarıyla üstlenebilecektir. Daha somut bir örnek vermek gerekirse, herhangi bir oyunda 'ebe' rolünü üstlenen çocuk, sıra bekleme, görev alma, kurala uyma ve sorumluluk üstlenme gibi sosyal davranışları oyun ortamında deneyimleyebilmektedir. Çocuğun ebe rolündeki görevi başarıyla tamamlaması, onun topluma yönelik öz güvenini de artırır. Böylece çocuk yalnızca toplumun kendisine verdiği rolü oynamakla kalmaz, aynı zamanda kendisine de bir rol biçer ve bu rolü gereğince yerine getirir.

Çocuk oyunları gelecekte toplumların ihtiyaç duyduğu liderleri yetiştirmede de önemli bir misyona sahiptir. Çocukluk çağında oyun kuran veya oyun oynamayı beceren bu çocuklar, toplumdan daha fazla görev talep etmek suretiyle toplumsal dinamizme ivme kazandırmaktadır (Çolak, 2009).

Yapılan birçok araştırmaya göre yetişkin bireylerin içlerine kapanması, silik birer birey olmasının altında çocukluk dönemlerinde hiçbir oyuna katılmamaları, oyun ortamında bulunmamaları yatmaktadır. Dolayısıyla çocuk oyunları eğlenme eğlendirme işlevlerinin yanında bireyler için doğal bir okuldur. Çocuk, oyun aracılığıyla yasak, ceza, sıra ve kurallar gibi kavramları sindire sindire öğrenirken toplumla uyumlu, öz güveni yüksek bir bireye dönüşür.

Çocuk oyunlarının sosyal bağlamda bir diğer önemli işlevi ise çocuğun meslek seçimine yapmış olduğu katkıdır. Çocuk, oyunda büründüğü polis, savcı, doktor gibi karakterler vasıtasıyla bu meslekler hakkında bilgi sahibi olabilmektedir. Çocuk oyunları çocuğu gerçek hayattaki karakterlerle de tanıştırır. Örneğin Bolu'da oynanan Hırsız-Polis oyunu ile çocuk toplum içerisinde iyilerin yanında kötülerin de olabileceğini öğrenmektedir. Çocuk, oyunda büründüğü hâkim, savcı ve polis görevleriyle hırsızlık suçunun cezasını öğrenebilmektedir. Bir başka oyunda ise çocuk Nasreddin Hoca'nın eşiği vasıtasıyla ticari hayatı, Hoca'nın namaz kıldırmasıyla da dinî kuralları ve bu kurallara saygısızlık göstermemeyi öğrenmektedir. Kız isteme veya Evcilik oyununda ise evlilik müessesini ve Türk aile yapısının normlarını öğrenebilmektedir. Tüm bunlar düşünüldüğünde çocuk oyunları, çocuğun sosyal gelişimine önemli bir katkı sağlayarak onu toplumsal hayata hazırlar.

Sosyal gelişim işlevi, Bolu yöresinde derlenen oyunlarda yerel kültürel unsurlarla birlikte görünür hâle gelmektedir. Bolu yöresinde derlenen oyunlarda dikkat çeken önemli unsurlardan biri de kırsal yaşam kültürünün oyun içeriklerine yansımalarıdır. Özellikle Köylü-Şehirli, Et Satma, Kız İsteme ve Evcilik gibi oyunlarda geleneksel aile yapısı, köy hayatı, meslek algısı ve toplumsal dayanışma kültürü belirgin biçimde görülmektedir. Bunun yanında bazı oyunlarda yer alan yerel söyleyişler ve rol dağılımları, Bolu'nun geleneksel sosyal yapısının çocuk oyunları aracılığıyla yeniden üretildiğini göstermektedir.

Bu çerçevede sosyal gelişim kategorisinde değerlendirilen oyunlar; rol üstlenme, iletişim kurma, iş birliği yapma, kurallara uyma ve sorumluluk alma gibi davranış örüntüleriyle öne çıkmaktadır. Bolu çocuk oyunları arasında sosyal gelişimi destekleyenler Tablo 2'de gösterilmiştir. Tablonun devamında ise sosyal gelişimi destekleyen oyunların toplam oyunlar içerisindeki payı da ayrı bir grafikte gösterilmiştir.

Tablo 2.

Sosyal Gelişim İşlevine Sahip Olan Oyunlar

Oyun Adı	Oyunun İşlevi
Ahmet Ahmet	Sosyal Gelişim
Aliler	Sosyal Gelişim
Ambar	Sosyal Gelişim
An/Sınır Taşı	Sosyal Gelişim
Aspirin	Sosyal Gelişim

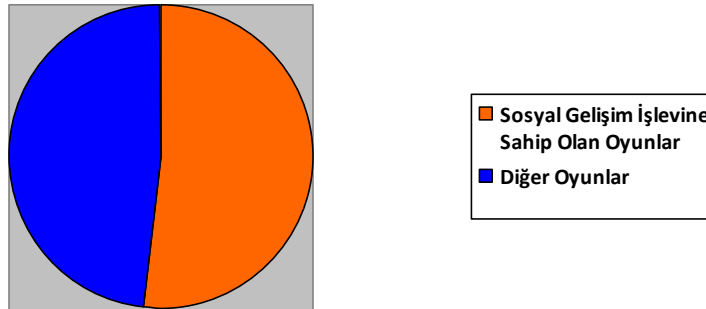
Tablo 2. Devamı

Sosyal Gelişim İşlevine Sahip Olan Oyunlar

Ayakkabı Bulma	Sosyal Gelişim
Aylık	Sosyal Gelişim
Aşık	Sosyal Gelişim
Bahçıvan	Sosyal Gelişim
Baş	Sosyal Gelişim
Beddem/Kötü Gün Ateşi	Sosyal Gelişim
Benim Bir Küçük Köpeğim Var	Sosyal Gelişim
Benimle Dans Eder Misin	Sosyal Gelişim
Bom 1	Sosyal Gelişim
Bom 2	Sosyal Gelişim
Bülbül Kafeste	Sosyal Gelişim
Bıçak	Sosyal Gelişim
Cüz	Sosyal Gelişim
Deve Cüce	Sosyal Gelişim
Don-Ateş	Sosyal Gelişim
Doğruluk mu Cesaretlik mi	Sosyal Gelişim
El Üstünde Kimin Eli Var	Sosyal Gelişim
El İçi - El Üstü	Sosyal Gelişim
Elim Sende	Sosyal Gelişim
Et Satma	Sosyal Gelişim
Evcilik	Sosyal Gelişim
Eşek Taşı	Sosyal Gelişim
Gazoz Kapağı	Sosyal Gelişim
Güvercin Taklası	Sosyal Gelişim
Güzellik mi, Çirkinlik mi	Sosyal Gelişim
Gıcıdak/Kıçırdak	Sosyal Gelişim
Halet Çekme	Sosyal Gelişim
Hırsız-Polis	Sosyal Gelişim
Kabak	Sosyal Gelişim
Kabak Yattı Kalktı	Sosyal Gelişim
Katil-Polis	Sosyal Gelişim
Kemik/Kemük	Sosyal Gelişim
Kim Vurdu	Sosyal Gelişim
Kimin Eli Var	Sosyal Gelişim
Kukalı Saklambaç	Sosyal Gelişim
Kulaktan Kulağa	Sosyal Gelişim
Kurt Baba	Sosyal Gelişim
Kuşçu	Sosyal Gelişim
Körebe	Sosyal Gelişim
Kös/Ak Dört	Sosyal Gelişim
Köylü-Şehirli	Sosyal Gelişim
Kız İsteme	Sosyal Gelişim
Mahkeme	Sosyal Gelişim
Mele	Sosyal Gelişim
Mendil Bulmaca	Sosyal Gelişim
Mendil Kapma	Sosyal Gelişim
Mes Dikme	Sosyal Gelişim

Tablo 2. Devamı*Sosyal Gelişim İşlevine Sahip Olan Oyunlar*

Minavara	Sosyal Gelişim
Para Çevirmece	Sosyal Gelişim
Parmak	Sosyal Gelişim
Patlangaç/Patlangıç	Sosyal Gelişim
Saklambaç	Sosyal Gelişim
Saplangıç/Saplangaç	Sosyal Gelişim
Sembol	Sosyal Gelişim
Simit	Sosyal Gelişim
Tuttum	Sosyal Gelişim
Tıp	Sosyal Gelişim
Uzun Eşek	Sosyal Gelişim
Yağlı Kayış	Sosyal Gelişim
Yumurta Tokuşturma	Sosyal Gelişim
Yüksük	Sosyal Gelişim
Zembildek	Sosyal Gelişim
Zım-Zım-Zak	Sosyal Gelişim
Zimba	Sosyal Gelişim
Çamur Patlatmaca	Sosyal Gelişim
Çeltik	Sosyal Gelişim
Çember Körebe	Sosyal Gelişim
Çizgi/Sek Sek	Sosyal Gelişim
Çizgi/Seksek	Sosyal Gelişim
Çorap	Sosyal Gelişim
Çıngır	Sosyal Gelişim
Üşüdüm Üşüdüm	Sosyal Gelişim
İp Oyunları	Sosyal Gelişim
Toplam Oyun Sayısı	78

**Şekil 2.** Sosyal gelişim işlevine sahip olan oyunların toplam oyunlar içindeki oranı

Araştırmada en geniş kategori olan sosyal gelişim oyunları (%51,7), çocukların grup içinde yer alma, iş birliği yapma, liderlik üstlenme, rol paylaşma ve kurallara uyma gibi sosyal becerileri deneyimlemelerine imkân sağlayan özellikler taşımaktadır. *Hırsız-Polis*, *Evcilik*, *Köylü-Şehirli*, *Kız İsteme*, *Mahkeme*, *Körebe*, *Saklambaç*, *Uzun Eşek* gibi oyunlar bu kategori kapsamında değerlendirilmiştir. Örneğin; *Hırsız-Polis* oyununda çocuklar polis, yakalanan/kaçan, hâkim veya savcı gibi rolleri üstlenerek belirli kurallar çerçevesinde oyunu sürdürmektedir. Oyunun temel yapısı; yakalama, kaçma, sorgulama ve karar verme

süreçlerinden oluşmaktadır. Bu süreçte çocuklar yalnızca grup içi iletişim kurmayı değil; aynı zamanda görev paylaşımı, kurallara uyma ve toplumsal rollerin işleyişini de deneyimlemektedir. Benzer şekilde *Evcilik* oyununda çocuklar aile bireylerini taklit ederek gündelik yaşam pratiklerini, sorumluluk paylaşımını ve toplumsal ilişkileri oyun ortamında deneyimlemektedir.

Bu oyunlarda öne çıkan sosyal işlevler şu şekilde sıralanabilir:

- Toplumsal rollerin tanınması: *Evcilik* ve *Kız İsteme* oyunlarında çocuklar aile içi rolleri deneyimler.
- Adalet ve kural bilinci: *Hırsız-Polis* ve *Mahkeme* oyunları normlar, kurallar ve adalet kavramının sembolik düzeyde deneyimlenmesine imkân sağlar.
- İş birliği ve rekabet: *Mendil Kapmaca*, *Elim Sende* ve *Zimba* gibi oyunlar, takım olma ve rekabet etme süreçlerinin dengeli biçimde yaşanmasına olanak tanır.
- Sorumluluk ve liderlik: *Ebe olma* gibi sorumluluk gerektiren roller, çocukların görev bilinci, inisiyatif alma ve liderlik davranışlarını deneyimlemelerine katkı sağlayarak özgüvenlerinin gelişimine olanak tanır (Gallahue & Donnelly, 2007).

Bu bulgular, oyunun sosyal gelişim sürecindeki işlevini vurgulayan kuramsal çalışmalarla uyumludur (bk. Vygotsky, 1978; Corsaro, 2015). Bununla birlikte bazı oyunların birden fazla gelişim alanıyla ilişkili özellikler taşıdığı görülmekle birlikte çalışmada sınıflandırma baskın işlev ilkesi esas alınarak yapılmıştır.

3.3. Fiziksel ve psiko-motor gelişim işlevi

Oyunların önemli gelişimsel boyutlarından biri fiziksel hareket ve psiko-motor becerilerle ilişkili yapısıdır. Bu araştırmada fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisi; koşma, atlama, sıçrama, yakalama, fırlatma, çekme, denge kurma, nesne kontrolü ve el-göz koordinasyonu gibi hareket örüntülerinin oyunun baskın işlevini oluşturduğu örnekler üzerinden belirlenmiştir. Bu tür oyunlar, çocukların bedenlerini ve farklı nesneleri eş zamanlı olarak kullanmalarını gerektirmeleri bakımından temel motor beceriler, denge, koordinasyon ve motor kontrol süreçleriyle ilişkilendirilebilir.

Bolu çocuk oyunları içerisinde Çelik Çomak, Çizgi / Sek Sek, İp Atlama, Kovalama, Çember Yarışı, Kızak ve çeşitli top oyunları; koşma, zıplama, fırlatma, yakalama ve denge gibi hareketlerin belirgin olduğu örneklerdir. Bu oyunların yapısal özellikleri incelendiğinde büyük kas gruplarının kullanımı, hareketin yönlendirilmesi, beden dengesinin korunması ve nesne kontrolü gibi fiziksel ve psiko-motor unsurların öne çıktığı görülmektedir. Çocuk gelişimi alan yazınında da hareket temelli oyunların büyük ve küçük kas kullanımı, denge, koordinasyon ve temel motor becerilerle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Dönmez, 2000; Özer et al., 2006; Ünver, 2003).

Bolu'nun dağlık ve ormanlık coğrafi yapısı ile yayla kültürü, yöredeki geleneksel oyun repertuarının açık alanla kurduğu ilişki bakımından dikkat çekmektedir. Kovalamaca, kızak, çember yarışı, top oyunları ve denge temelli oyunların önemli bir bölümünün açık alanda oynanması; koşma, sıçrama, tırmanma, çekme, itme ve taşıma gibi hareketlerin oyun yapısına dâhil edilmesine imkân veren bir kültürel çevre oluşturmaktadır. Bununla birlikte mevcut araştırmada çocukların bu oyunları oynarken gösterdikleri fizyolojik veya motor değişimler doğrudan ölçülmemiştir. Bu nedenle söz konusu oyunlar, belirli fiziksel sonuçları doğrudan ortaya çıkaran etkinlikler olarak değil, hareket ve motor beceri kullanımını gerektiren kültürel oyun pratikleri olarak değerlendirilmiştir.

Psiko-motor gelişim açısından bakıldığında geleneksel oyunların bir kısmında tutma, çekme, koşma, yürüme, atlama ve fırlatma gibi hareket örüntülerinin belirginleştiği görülmektedir. Alan yazında bu tür hareketlerin motor beceri ve koordinasyon süreçleriyle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Katı, 2020). Benzer biçimde el ve parmakların kontrollü kullanımını gerektiren etkinliklerin ince motor becerilerle ilişkilendirilebileceği ifade edilmektedir (Doğan, 2010). Bolu repertuarında yer alan Aşık, Beş Taş, Misket/Bilya, Ceviz, Çember Yarışı ve Kaşıktaki Yumurta gibi oyunlar da el-göz koordinasyonu, denge,

dikkat, nesne kontrolü ve hareketin belirli kurallar doğrultusunda düzenlenmesini gerektiren yapılarıyla bu kapsamda değerlendirilebilir.

Bu çerçevede fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisinde yer alan oyunlar, çocukların fiziksel gelişim düzeyleri üzerinde doğrudan ölçülmüş etkiler ortaya koyan veriler olarak değil; oyunların yapısında bulunan hareket, denge, koordinasyon ve motor kontrol gereksinimleri bakımından sınıflandırılmıştır. Araştırmanın doküman incelemesine dayalı yöntemi gereği bulgular, oyunların potansiyel gelişimsel işlevlerine ilişkin yapısal ve işlevsel bir değerlendirmeyi ifade etmektedir. Fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisinde değerlendirilen oyunlar aşağıdaki Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3.

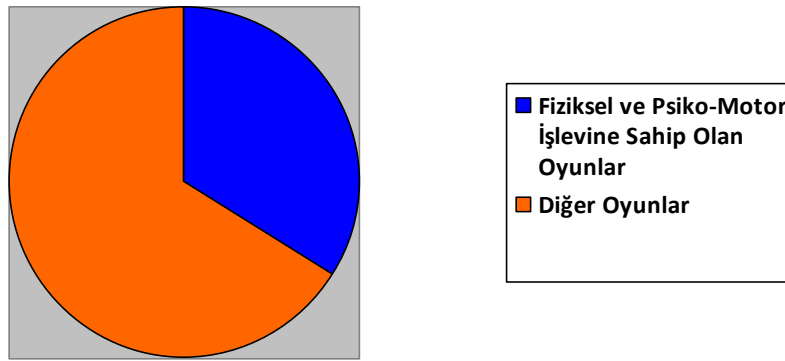
Fiziksel ve Psiko-motor Gelişim İşlevine Sahip Olan Oyunlar

Oyun Adı	Oyunun İşlevi
Arı	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Askerlik	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Ateş-Toprak-Hava-Su	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Atçık	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Ayak Üstünden Atlama	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Birdirbir	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Dalya	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Dalye	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
El Kızartmaca	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
El Topu	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Gölge Ebesi	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Halat Çekme	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Horoz	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Hot	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Hülü/Hulu	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Islatmaca	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Japon Kale/Minyatür Kale	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kağrı	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kaşıқта Yumurta	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kemer	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kibrit	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kibrit Oyunu	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kovalamaca	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kozalak 1	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kozalak 2	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kozalak 3	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Köşe Kapmaca	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kızak	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Kızartmaca	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Omuz Taşı	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Ortada Sıçan/Yakan Top	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Panço	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Parmak Güreşi	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Sapan	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Sapankaya	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Tavşan Kaç-Tazı Tut	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Tombik	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Top Sobe	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim

Tablo 3. Devamı

Fiziksel ve Psiko-motor Gelişim İşlevine Sahip Olan Oyunlar

Topaç	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Toplu Saklambaç	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Tornet	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Yakan Top	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Yer Kazmaca/Kıç Kazmaca	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Yerden Yüksek	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Çelik Çomak	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Çember Yarışı	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Çivili Tahta	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Çubuk	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Çuval Yarışı	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Üç Adım	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
İstop	Fiziksel Psiko-Motor Gelişim
Toplam Oyun Sayısı	51



Şekil 3. Fiziksel ve psiko-motor işlevine sahip olan oyunların toplam oyunlar içindeki oranı

Toplam 51 oyun (%33,8), baskın işlevleri bakımından fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisinde değerlendirilmiştir. Söz gelimi *Çelik Çomak* oyununda çocuğun küçük çubuğu belirli bir açıyla havaya kaldırıp hedefe yönlendirmesi; el-göz koordinasyonu, denge, kuvvet kontrolü ve zamanlama becerilerini birlikte kullanmasını gerektirmektedir. *Yakan Top* oyununda ise ani yön değiştirme, topu yakalama ve kaçma hareketleri çeviklik, refleks ve motor koordinasyon gerektiren davranış örüntüleri oluşturmaktadır. Kaşıktaki Yumurta oyunu ise denge, dikkat ve ince motor kontrol gerektiren yapısıyla psiko-motor gelişim açısından dikkat çekmektedir. Ayrıca bu örnekler, fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisinde yer alan oyunların sadece hareket yoğunluğu bakımından değil, hareketin planlanması ve bedensel kontrol açısından da değerlendirilebileceğini göstermektedir.

Araştırmada fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisine alınan oyunlar, baskın hareket ve motor koordinasyon özellikleri temel alınarak değerlendirilmiştir. Bahsi geçen bu oyunlar büyük kas kullanımı, kuvvet, çeviklik, dayanıklılık, el-göz koordinasyonu, denge, ritim kontrolü ve motor planlama gibi fiziksel ve psiko-motor becerilerle ilişkili özellikler taşımaktadır. Tüm bu bulgular, oyunların fiziksel ve psiko-motor gelişimle ilişkili işlevlerini vurgulayan literatürle paralellik göstermektedir (Gabbard, 2018; Haywood & Getchell, 2020). Oyunlarda koşma, zıplama, tırmanma, fırlatma ve yakalama gibi hareket

örüntülerinin yoğun biçimde yer alması, bu oyunların alan yazında motor gelişimle ilişkilendirilen hareket türlerini içerdiğini göstermektedir.

3.4. Bilişsel gelişim işlevi

Çocuk oyunları, eğitsel ve fiziksel ve psiko-motor işlevlerinin yanında bilişsel gelişimle ilişkili çeşitli becerileri de destekleyebilecek yapıya sahip olmaktadır. Bu katkının ana nedeni oyundaki özgür ortamdır. Çocuk, oyun içerisinde karşılaştığı problemleri oyunun sunduğu kurallar ve kendi bilgi-becerileri çerçevesinde çözmeye çalışır. Bu durum ise onun problem çözme yetisini, dolaylı olarak da bilişsel gelişimini destekler. Bir başka ifadeyle çocuk, oyun ortamında bir sorunla karşılaştığında başkasından yardım almak yerine kendi bilgi ve becerileriyle bu sorunun üstesinden gelebilmektedir.

Çocuk oyunları, çevreyi algılama, anlamlandırma, dikkatini belirli bir hedefe yöneltme, kuralı hatırlama, seçenekler arasında karar verme ve sonuçları öngörme gibi bilişsel süreçleri harekete geçirebilir. Schwartzman'ın değerlendirmesine göre oyun, çocuk için bir öğrenme biçimidir; özellikle zaman, sayı, mekân ve düzen ilişkilerini içeren oyunlar bilişsel gelişim açısından önemli işlevler taşımaktadır (Özdemir, 1997: 443). Bu bağlamda oyunlar, çocuğun problem çözme, akıl yürütme, sınıflandırma ve strateji geliştirme becerileriyle ilişkilendirilebilir.

Bununla birlikte oyun, çocukta bir uyarılma alanıdır. Nasıl ki uyarılmayan bir nesne işlevselliğini kaybedebiliyorsa zekâ da uyarana ihtiyaç duyar. Bu kapsamda çocuk oyunları zekâ için bir uyarıcı işlevi üstlenir. Örneğin; çocuk, oyun esnasında duyu organlarını fark ederek bunları oyun içerisinde kullanmayı ve bu sayede duyularının keskinliğini artırarak problem çözme yetisini geliştirebilmektedir. Daha somut bir örnek olması açısından; Körebe oyununda gözleri bağlanan çocuk görme yeteneğindeki eksikliğini işitme ile destekleyebilmektedir. Taş oyununda el ve göz koordinasyonu, tutma becerisi, duysal algılamının gelişimi açısından Saklambaç oyunu zihinsel faaliyetlerin gelişimi açısından önemli katkılar sunmaktadır. Ayrıca Renk ve İstop oyununda farklı boyutta ve renkte oyun araçları ile etkileşim kuran çocuk, boyut, hacim, renk ve madde unsurlarını tanır. Böylece görsel ve işitsel duyu organları ile bilişsel organlar oyun sayesinde geliştirilebilir.

Çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen oyunlar sayesinde çocuğun zihnine yerleşmesi istenen birtakım bilgi ve beceriler oyunlar yoluyla çok daha kolay yerleşebilmektedir. Özellikle bilişsel gelişim işlevine sahip olan oyunlar, çocukların zihinsel gelişimine önemli katkılar sunmaktadır. Söz gelimi Dokuz Taş ve Üç Taş oyunlarında oyuncuların rakibin hamlelerini öngörmesi ve kendi taşlarını buna göre konumlandırması gerekmektedir. İsim-Şehir-Hayvan oyununda ise sınırlı süre içinde belirli bir harfle başlayan sözcükleri uygun kategorilere yerleştirme becerisi öne çıkmaktadır. Beş Taş, Çizgide Taş ve Yüz Taş gibi oyunlarda ise dikkat, sıralama, hedef belirleme ve el-göz koordinasyonu birlikte yürüten bilişsel süreçler belirginleşmektedir. Dolayısıyla bahsi geçen bu oyunlar, çocuğun zihinsel gelişimi açısından faydalı oyunlardır.

Çocuk oyunları içerisinde de değerlendirebileceğimiz ancak Türk edebiyatında ayrı bir tür olarak yer alan bilmeceler de çocukta bilişsel gelişim açısından bir diğer önemli unsurdur.

Bilmeceler, soru-cevap temelli yapıları ve cevaba ulaşmak için zihinsel süreçlerin etkin biçimde kullanılmasını gerektirmeleri bakımından çocukların bilişsel becerilerini destekleyen sözlü kültür ürünleri arasında değerlendirilebilir. Benzer biçimde, geleneksel çocuk oyunlarının bir bölümü de dikkat, akıl yürütme, problem çözme, strateji geliştirme ve hatırlama gibi bilişsel süreçleri harekete geçiren özellikler taşımaktadır. Bolu yöresinde tespit edilen bazı bilişsel oyunların ise yerel varyantlar hâlinde sürdürüldüğü görülmektedir. Özellikle taş, misket/bilya ve met temelli oyunlarda kullanılan yerel adlandırmalar, oyun materyalleri ve sözlü yönlendirmeler, bölgesel kültürün oyun yapısına yansıyan unsurları arasında değerlendirilebilir. Bu özellikler, bilişsel işlevleri öne çıkan geleneksel oyunların aynı zamanda yerel kültürel belleğin aktarımına aracılık eden unsurlar taşıdığını göstermektedir. Çocuk oyunlarının dikkat, hafıza, problem çözme, sınıflandırma ve strateji geliştirme gibi bilişsel süreçlerle ilişkili olduğu söylenebilir. Nitekim tüm çocuk oyunları belirli düzeylerde zekâ gelişimiyle ilişkilendirilebilmekle birlikte, özellikle Deve Cüce, Dokuztaş, Üçtaş, Kibrit ve Yüksük gibi oyunlar

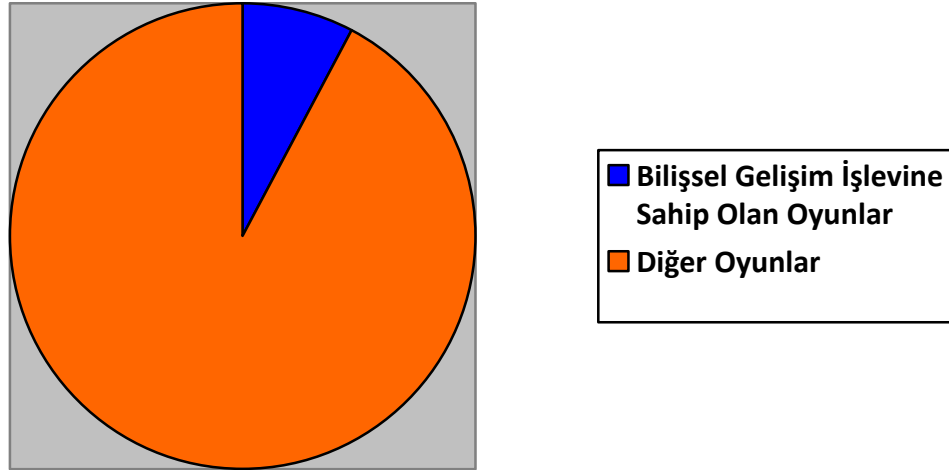
doğrudan hafıza, dikkat ve zihinsel işleme becerilerini güçlendiren yapılarıyla öne çıkmaktadır. Bu oyunlarda yer alan eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz etme gibi bilişsel süreçler çocuğun matematiksel zekâsını desteklerken; taklit, tekrar ve sözlü yönlendirmeler ise sözel becerilerin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Bu noktada bilişsel gelişim oyunlarının önemi daha da belirgin hâle gelmektedir. Çünkü bu tür oyunlar, çocuklarda strateji kurma, problem çözme, analitik düşünme ve mantıksal akıl yürütme gibi üst düzey bilişsel becerilerin gelişimini teşvik etmektedir. Bununla birlikte çocuklar bu oyunlar aracılığıyla yalnızca zihinsel kapasitelerini değil; sabır, dikkat, planlı hareket etme ve sonuç odaklı düşünme gibi öğrenme süreçlerine eşlik eden davranışsal özelliklerini de pekiştirmektedir. Bu nedenle araştırmada Bolu çocuk oyunları arasında baskın işlevi bakımından bilişsel gelişim kategorisinde değerlendirilen oyunlar Tablo 4'te verilmiş; devamında bu oyunların toplam oyunlar içindeki payı grafikte gösterilmiştir.

Tablo 4.

Bilişsel Gelişim İşlevine Sahip Olan Oyunlar

Oyun Adı	Oyunun İşlevi
Beş Taş	Bilişsel Gelişim
Ceviz	Bilişsel Gelişim
Çizgide Taş	Bilişsel Gelişim
Dokuz Taş	Bilişsel Gelişim
İsim-Şehir-Hayvan	Bilişsel Gelişim
Kazmalı Met	Bilişsel Gelişim
Met	Bilişsel Gelişim
Misket/Bilya	Bilişsel Gelişim
Para Futbolu	Bilişsel Gelişim
Saat Kaç?	Bilişsel Gelişim
Yüz Taş	Bilişsel Gelişim
Üç Taş	Bilişsel Gelişim
Toplam Oyun Sayısı	12



Şekil 4. *Bilişsel gelişim işlevine sahip olan oyunların toplam oyunlar içindeki oranı*

Bilişsel gelişimi destekleyen 12 oyun (%7,9) değerlendirilmiştir. *Dokuz Taş* ve *Üç Taş* oyunlarında oyuncuların rakibin hamlelerini önceden tahmin ederek strateji geliştirmesi gerekmektedir. Bu durum,

planlama, dikkat, akıl yürütme ve analitik düşünme gibi bilişsel becerilerle ilişkilendirilebilir. Beş Taş, Ceviz, Çizgide Taş, Misket/Bilya ve Yüz Taş gibi oyunlarda ise çocuk, el-göz koordinasyonunu kullanırken aynı zamanda sıralama, tahmin etme, hedef belirleme ve hamle sonucunu öngörme gibi bilişsel süreçlerden yararlanmaktadır. İsim-Şehir-Hayvan oyunu sınıflandırma, hızlı düşünme, sözcük çağırışını ve bellek kullanımını gerektirirken; Saat Kaç oyunu zaman algısı ve dikkat becerisini öne çıkarmaktadır. Kazmalı Met, Met ve Para Futbolu gibi oyunlarda ise hedefe yönelik plan yapma, strateji geliştirme ve sonuç odaklı düşünme becerileri belirginleşmektedir. Bu bulgular, oyun temelli öğrenme ve bilişsel gelişim ilişkisini ele alan literatürle uyumludur (Piaget, 1962; Schwartzman, 1978).

3.5. Dil gelişimi işlevi

Bir iletişim aracı olan dil, sosyal hayat içerisinde insanların kendisini ifade etmesini, toplum içerisinde etkin bireyler olmasını sağlayan bir vasıttır. Bu sebeple birey, ait olduğu toplumun dilini öğrenmekle yükümlüdür. Bu yükümlülük onun hayatını sorunsuz devam ettirebilmesi ve bağlı bulunduğu toplumda varlık gösterebilmesi için yerine getirilmesi gereken bir ödev niteliğindedir. Bu ödevi layıkıyla yerine getiremeyen birey, toplum içerisinde iletişimden yoksun kalır. Bu durum bireyde özgüven eksikliğine ve içine kapanmaya kadar birçok olumsuz durumu beraberinde getirir. Dolayısıyla dil, bireyselleşmenin ve sosyalleşmenin en önemli anahtarıdır.

Çocuklarda dil gelişimini sağlayan önemli faktörlerden biri de şüphesiz oyunlardır. Çocuktaki dil gelişimi ilk olarak aile içerisinde agulama ve hecelemeyle başlar. Bu evrelerde çocuğun evde oynadığı basit oyunlar büyük önem taşımaktadır. Huizinga, dil ve oyun arasında derin bir bağın olduğunu, dilin yaratıcısı olan zihnin oyun oynayarak bu bağı daha da kuvvetlendirdiğini ifade etmektedir (2021:21-22). Bir başka ifadeyle oyun, soyut olarak düşünülen maddi bir unsuru zihin yardımıyla simgeye döker ve oyun sayesinde her simge bir kelime olarak dile yansır. Böylece çocukta dil gelişimi oyun sayesinde hızlanmış olur.

Çocuk oyunları, iletişim temelli dil becerilerinin geliştirilebileceği öğrenme ortamları sunar. Bu ortamlarda çocuklar akranlarıyla sürekli etkileşim ve iletişim hâlinindedir. Bu etkileşim, çocuğa hem anadilini kullanma hem de iletişim becerilerini geliştirme olanağı sağlar (Erol, 2019: 50-51). Oyun esnasında söylenen tekerlemeler, şarkılar ve kalıp ifadeler, çocukların söz varlığını ve sözlü ifade becerilerini desteklemeye elverişli bir ortam sunar. Bu yönüyle oyunlar, çocukların ana dilini işlevsel ve etkileşimli biçimde kullanmalarına katkı sağlayabilecek sözlü kültür ortamlarıdır. Özellikle sayısmaca, şaşırtmaca, tekerleme ve belirli cümlelerin söylenmesini gerektiren oyunlar, dil gelişimine daha fazla katkı sağlayan oyunlardır. Bu konuda Leif ve Delay; çocuğun çevresindekilerin konuştuğu dili kullanabilmesi için öncelikle bu dili anlaması gerektiği üzerinde durmuştur (Foulquié, 1994: 79).

Sözlü yapıya sahip çocuk oyunlarında yer alan tekerlemeler, bilmeceler ve kalıp ifadeler, dil gelişiminin desteklenmesinde önemli bir işlev üstlenmektedir. Çocuk, oyunlar aracılığıyla sözcük dağarcığını geliştirirken ana dilinin kurallarını da öğrenir. Söz gelimi; Yağ Satarım Bal Satarım, Çatlak Patlak, Baca Baca Kaç Baca, Soğan Sarımsak vb. oyunlarda yer alan tekerlemeler, kalıp ifadeler ile soru sormak, cevap vermek ve tekrar etmek çocuktaki dil becerilerinin gelişmesine katkı sunmaktadır. Bu sayede çocuk duygu, düşünce ve hayallerini rahat bir şekilde ifade edebilecek beceriyle donanmış olur. Oyunlardaki sözlü unsurların bir diğer işlevi de kültürel belleğin devamına katkı sağlamasıdır. Oyunlarda yer alan atasözü, tekerleme, bilmece ve deyim gibi sözlü kültür ürünlerinin aktarımı kültürel belleğin korunmasını sağlar. Böylece folklorun dört temel işlevinden biri olan eğitim ve kültürün gelecek kuşaklara aktarılması işlevi oyun sayesinde gerçekleştirilmiş olur.

Çocuk oyunlarında yer alan tekerlemeler, sayısmacalar birbirine aykırı düşünceleri, olmayacak durumları bir araya getirip birtakım mantık dışı sonuçlarıyla sıra dışı bir etki de yaratmaktadır. Bu özelliğiyle tekerleme ve sayısmacalar, çocukta hem eğlendirme hem de çocukların dil gelişiminde önemli rolü üstlenir (Duymaz, 2002: 24-25) Örneğin; Bolu yöresinden derlenen dil gelişimi odaklı oyunlarda bu işlev özellikle tekerleme, sayısmaca ve kalıp sözler aracılığıyla görünür hâle gelmektedir. Aç Kapıyı Bezirgân Baş oyunu yer alan “Aç kapıyı, bezirgân başı. Kapı hakkı ne alırsın, ne verirsin. Bir sıçan,

iki sıçan üç sıçan, deliğe kaçan.”; Aldım Verdim oyununda, “Aldım, verdim; ben, seni, yendim.”; Yağ Satarım Bal Satarım oyununda “Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır. Satsam otuz liradır. Zambak, zumbak dön arkana iyi bak.” ifadeleri tekrar, uyak, ritim ve kalıp söz yapıları; çocukların ses farkındalığı, telaffuz, sözcük kullanımı ve sözlü ifade becerileriyle ilişkili dilsel unsurlar olarak değerlendirilebilir.

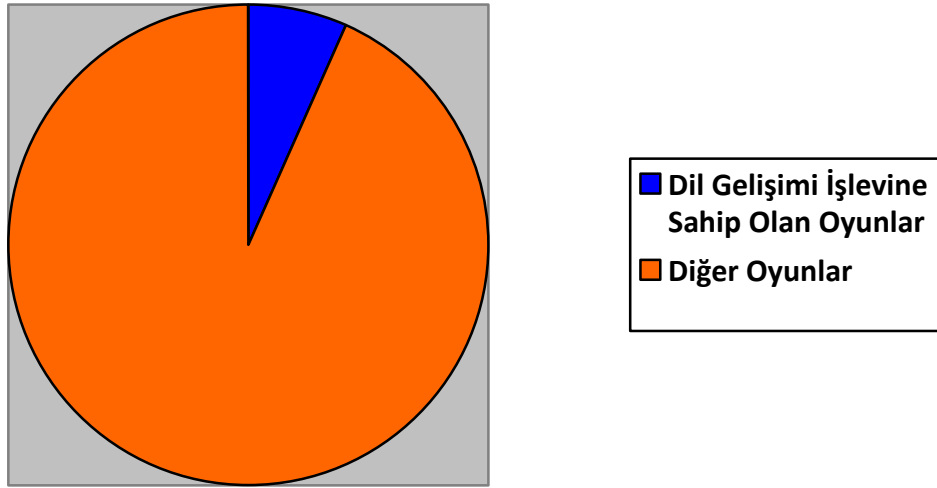
Çocuk oyunlarındaki tekerleme, sayısmaca ve yanıltmacalar, çocukların telaffuz ve artikülasyon becerileri açısından da işlevsel özellikler taşımaktadır. Oyun esnasında sürekli tekrar edilen tekerleme, sayısmaca ve yanıltmacalarda geçen sözcüklerin arka arkaya yinelenmesi, seslerin doğru telaffuz edilmesine yönelik bir pratik alanı oluşturur. Bununla birlikte çocuklar, bu ahenkli sözler aracılığıyla uyak, ritim ve ses tekrarlarıyla doğal biçimde karşılaşmaktadır. Zira oyunlarda yer alan tekerleme, sayısmaca ve yanıltmacalar aynı zamanda ritmik özelliğe sahip ifadelerdir. Dolayısıyla bu ifadeler bir yandan çocukların dil becerilerini geliştirirken bir yanda da onların estetik zevklerine katkı sunmaktadır.

Türk halk biliminde ezgili oyunlar kapsamında değerlendirilebilecek bu oyunlar, çalışmada ritim, tekrar, sözlü ifade ve dil kullanım yoğunluğu bakımından dil gelişimi kategorisi içerisinde ele alınmıştır. Bu oyunlarda yer alan ritim, uyak ve ezgili söyleyiş özellikleri, çocukların dil becerilerinin yanı sıra ritim ve ahenk duyarlılıklarıyla da ilişkilendirilebilir. Bu özellikler, dil gelişimi kategorisinde yer alan oyunların belirlenmesinde ritim, tekrar, sözlü ifade ve dil kullanım yoğunluğunun temel ölçütler arasında değerlendirilmesini sağlamıştır. Bolu çocuk oyunları kapsamında dil gelişimi kategorisinde değerlendirilen oyunlar Tablo 5’te gösterilmiş; devamında bu oyunların toplam oyunlar içindeki payı yorumlanmıştır.

Tablo 5.

Dil Gelişimi İşlevine Sahip Olan Oyunlar

Oyun Adı	Oyunun İşlevi
Alfabe	Dil Gelişimi
Bezirgân Başı	Dil Gelişimi
Bir-İki-Üç-Dört-Beş	Dil Gelişimi
Kutu Kutu Pense	Dil Gelişimi
Renk	Dil Gelişimi
Sar Sar Sar Makarayı	Dil Gelişimi
Saydırmaca	Dil Gelişimi
Yağ Satarım Bal Satarım	Dil Gelişimi
Yo Yo Yogi	Dil Gelişimi
Çatlak Patlak	Dil Gelişimi
Toplam Oyun Sayısı	10



Şekil 5. Dil gelişimi işlevine sahip olan oyunların toplam oyunlar içindeki oranı

Dil gelişimi kategorisinde toplam 10 oyun (%6,6) yer almaktadır. Bu oyunlar belirlenirken ritim, tekrar, sözlü ifade ve dil kullanım yoğunluğu temel ölçüt olarak dikkate alınmıştır. *Bezirgân Başı, Yağ Satarım Bal Satarım, Çatlak Patlak, Alfabe, Saydırmaca, Sar Sar Sar Makarayı* gibi oyunlar; söz varlığı, telaffuz ve artikülasyon, ritim ve ezgi farkındalığı ile kalıp ifadeler ve tekerlemeler yoluyla kültürel bellek aktarımı açısından işlevsel özellikler taşımaktadır. Söz gelimi; *Yağ Satarım Bal Satarım* ve *Bezirgân Başı* gibi oyunlarda ritmik tekrarlar, tekerlemeler ve kalıp ifadeler, çocukların dili etkileşimli biçimde kullanmasına imkân tanıyan sözlü yapılar oluşturmaktadır. Özellikle tekrar eden ses yapıları ve uyaklı söyleyişler, fonolojik farkındalık, telaffuz becerisi ve sözlü ifade yetkinliğiyle ilişkilendirilebilecek özellikler taşımaktadır.

Bu bulgular, oyun, dil ve öğrenme ilişkisini vurgulayan kuramsal yaklaşımlarla uyumludur (Huizinga, 1938/2021; Bruner, 1983). Özellikle sayışmacalar, tekerlemeler ve ritmik ifadeler; ses farkındalığı, sözcük kullanımı, telaffuz ve sözlü ifade becerileri bakımından erken okuryazarlık süreçleriyle ilişkilendirilebilecek unsurlar içermektedir.

4. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

4.1. Tartışma

Bolu yöresine ait geleneksel çocuk oyunlarının gelişimsel işlevlerine ilişkin bulgular, incelenen repertuvarda sosyal gelişim ve fiziksel ve psiko-motor gelişim işlevlerinin belirgin biçimde öne çıktığını göstermiştir. Sosyal gelişim kategorisinin %51,7 ile en geniş grubu oluşturması; geleneksel çocuk oyunlarının grup etkileşimi, iş birliği, paylaşma, sıra bekleme, rol üstlenme ve toplumsal kuralları deneyimleme gibi süreçlerle güçlü biçimde ilişkili olduğunu düşündürmektedir. Hırsız-Polis, Mahkeme, Evcilik ve Köylü-Şehirli gibi oyunlarda aile, otorite, görev paylaşımı, meslek ve adalet gibi toplumsal yapıların oyun ortamında yeniden üretilmesi, bu işlevin Bolu repertuvarındaki görünümünü somutlaştırmaktadır. Bu bulgular, Parten'in (1932) sosyal oyun sınıflandırması ile Vygotsky'nin (1978) oyun, öğrenme ve sosyal etkileşim arasındaki ilişkiye yönelik yaklaşımıyla uyumludur. Çolak (2009) ve Katı'nın (2020) bölgesel çocuk oyunlarına ilişkin değerlendirmelerinde de sosyal etkileşim ve toplumsal yaşama hazırlanma işlevlerinin öne çıkması, Bolu repertuvarında belirlenen sosyal yönelimin daha geniş geleneksel oyun literatürüyle benzerlik taşıdığını göstermektedir.

Fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisinin %33,8 oranıyla ikinci sırada yer alması, Bolu çocuk oyunlarının önemli bir bölümünün hareket temelli bir yapıya sahip olduğunu göstermiştir. Koşma,

zıplama, atlama, fırlatma, yakalama ve denge gerektiren oyunların repertuvarındaki ağırlığı; bu oyunların temel motor beceriler, beden koordinasyonu, çeviklik ve denge gibi fiziksel ve psiko-motor süreçlerle ilişkilendirilebilecek yapısal özellikler taşıdığına işaret etmektedir. Bu bulgu, Gabbard (2018) ile Haywood ve Getchell'in (2020) hareket gelişimine ilişkin değerlendirmeleriyle paralellik göstermektedir. Bununla birlikte mevcut araştırma çocukların fiziksel performanslarını doğrudan ölçmediğinden, söz konusu oyunların motor gelişim üzerindeki etkileri deneysel bir sonuç olarak değil, oyunların yapısal ve hareket temelli özelliklerinden hareketle belirlenen potansiyel işlevler olarak değerlendirilmelidir.

Bilişsel gelişim kategorisinde yer alan oyunların %7,9 oranında kalması ilk bakışta Bolu çocuk oyunlarında bilişsel işlevlerin sınırlı olduğu izlenimini oluşturabilir. Ancak bu oranın araştırmada benimsenen sınıflandırma yöntemi dikkate alınmadan yorumlanması uygun değildir. Çalışmada her oyun, birden fazla gelişim alanıyla ilişkili özellik taşısa dahi baskın işlevi doğrultusunda tek bir kategoriye yerleştirilmiştir. Bu nedenle %7,9'luk oran, incelenen oyunların yalnızca %7,9'unda bilişsel süreçlerin bulunduğunu değil, oyunların %7,9'unda bilişsel işlevin diğer gelişimsel işlevlere göre baskın kabul edildiğini göstermektedir. Sosyal veya fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisine yerleştirilen bazı oyunlarda da sayı sayma, kuralları hatırlama, strateji geliştirme, hızlı karar verme, mekânsal konumlandırma, dikkat ve rakibin hareketini öngörme gibi bilişsel süreçler bulunabilmektedir. Bununla birlikte bu özellikler ilgili oyunların temel işlevini oluşturmadığında sayısal olarak bilişsel gelişim kategorisine yansımamıştır.

Bu durum Dokuz Taş, Üç Taş, İsim-Şehir-Hayvan, Beş Taş ve Çizgide Taş gibi baskın işlevi bilişsel olarak değerlendirilen oyunların önemini azaltmamaktadır. Söz konusu oyunlarda strateji kurma, dikkat, sınıflandırma, problem çözme ve hamle sonucunu öngörme gibi bilişsel süreçler oyunun temel yapısını belirlemektedir. Bulgular bu yönüyle Piaget'nin (1962) oyun ile bilişsel yapılandırma arasında kurduğu ilişkiyle uyumludur. Ancak mevcut araştırmadaki %7,9'luk değer, bilişsel süreçlerin geleneksel oyun repertuvarındaki bütün görünürlüğünü gösteren mutlak bir oran olarak değerlendirilmemelidir.

Benzer bir yöntemsel durum dil gelişimi kategorisinde belirlenen %6,6'lık oran için de geçerlidir. Bu oran, Bolu çocuk oyunlarının yalnızca %6,6'sının dilsel özellik taşıdığı anlamına gelmemektedir. Araştırmada dil gelişimi kategorisine, ritim, tekrar, tekerleme, kelime üretimi, sözlü ifade veya ses yapılarının oyunun baskın unsurunu oluşturduğu oyunlar yerleştirilmiştir. Buna karşılık sosyal ya da fiziksel ve psiko-motor gelişim kategorisinde sınıflandırılan çok sayıda oyunda sayışmacalar, ebe belirleme sözleri, tekerlemeler, komutlar, karşılıklı konuşmalar ve kalıplaşmış sözlü ifadeler bulunmaktadır. Bu dilsel unsurlar oyunun ikincil işlevleri arasında kaldığı için tek kategoriye dayalı kodlama sisteminde dil gelişimi yüzdesine dâhil edilmemiştir. Dolayısıyla %6,6'lık oran, repertuvarındaki dilsel unsurların yaygınlığından çok, dil kullanımının baskın gelişimsel işlev olarak belirlendiği oyunların oranını ifade etmektedir.

Dil gelişimi kategorisinde değerlendirilen oyunlarda tekerleme, ritim, tekrar, ezgi ve sözlü kalıpların yoğunluğu; fonolojik farkındalık, söz varlığı, telaffuz ve sözlü ifade süreçleriyle ilişkilendirilebilecek özellikler ortaya koymaktadır. Bu özellikler Bruner'in (1983) dilin etkileşim ve tekrar yoluyla edinimine ilişkin yaklaşımıyla uyum göstermektedir. Bununla birlikte bilişsel gelişimde olduğu gibi dil gelişimine ilişkin bulgular da çocukların gerçek dil performanslarının ölçümüne değil, oyun metinlerinin ve oynanış yapılarının doküman incelemesine dayanmaktadır.

Dört kategori arasındaki sayısal farklılıklar bu yöntemsel çerçevede değerlendirildiğinde, sosyal ve fiziksel ve psiko-motor kategorilerin yüksek; bilişsel ve dil kategorilerinin düşük oranlarda bulunması, oyunların gelişimsel işlevleri arasında kesin ve hiyerarşik bir üstünlük ilişkisi bulunduğu şeklinde yorumlanmamalıdır. Dağılım, araştırmada kullanılan tek oyun-tek baskın kategori ilkesinin ürettiği analitik bir sınıflandırmayı göstermektedir. Geleneksel çocuk oyunları doğası gereği çok işlevli kültürel yapılarıdır ve aynı oyun sosyal etkileşim, fiziksel hareket, bilişsel işlem ve sözlü iletişim süreçlerini

birlikte içerebilir. Mevcut sınıflandırma bu çok işlevli yapının karşılaştırılabilir biçimde incelenmesini sağlamış; bunun karşılığında ikincil ve örtüşen işlevlerin sayısal dağılıma yansıtılmasını sınırlandırmıştır.

Bulguların yorumlanmasında araştırmanın doküman incelemesine dayalı yapısı da dikkate alınmalıdır. Çalışmada çocukların oyun sırasındaki davranışları doğrudan gözlemlenmemiş; sosyal, fiziksel ve psiko-motor, bilişsel ve dilsel sonuçlara ilişkin standartlaştırılmış ölçümler yapılmamıştır. Bu nedenle belirlenen kategoriler, oyunların çocuklarda söz konusu becerileri hangi düzeyde geliştirdiğini gösteren deneysel sonuçlar olarak değil; oyunların yapısal özellikleri, kuralları, sözlü içerikleri ve oynanış biçimlerinden hareketle belirlenen potansiyel gelişimsel işlevler olarak değerlendirilmelidir.

Bolu çocuk oyunlarının yerel kültürel yapıyla ilişkisi de bulguların değerlendirilmesinde önem taşımaktadır. Oyun adlarında görülen yöresel söyleyişler, sözlü kalıplar, kırsal yaşamı yansıtan roller, açık alan kullanımı ve geleneksel sosyal ilişkiler, bu oyunların bölgesel kültürel çevre içinde biçimlendiğini göstermektedir. Bu yönüyle Bolu çocuk oyunları Anadolu çocuk oyunları geleneğiyle ortak yapısal özellikler taşıırken yerel adlandırmalar, sözlü anlatım biçimleri ve sosyal rol örüntüleri aracılığıyla yöreye özgü folklorik özellikleri de korumaktadır. Dolayısıyla oyunların gelişimsel işlevleri, onların kültürel bağlamlarından ayırıştırılmadan değerlendirilmelidir.

4.2. Sonuç

Bolu yöresine ait çocuk oyunları, yapılan sınıflandırmada dört temel kategoride ele alınmış ve bu oyunların çocuk gelişimiyle ilişkili potansiyel işlevleri değerlendirilmiştir. En geniş grubu oluşturan sosyal gelişim oyunları (%51,7), paylaşma, iş birliği, sorumluluk alma ve toplumsal rollerle tanışma gibi sosyal becerilerle ilişkili işlevler taşımaktadır. Fiziksel ve psiko-motor gelişim oyunları (%33,8), motor beceriler, beden koordinasyonu, denge, çeviklik ve dayanıklılık gibi hareket temelli süreçlerle ilişkilendirilebilecek özellikler göstermektedir. Bilişsel gelişim oyunları (%7,9), problem çözme, analitik düşünme, dikkat, bellek ve strateji geliştirme gibi bilişsel süreçlerle ilişkili yapılar içermektedir. Dil gelişimi oyunları (%6,6), söz varlığı, ritim, tekrar, telaffuz, fonolojik farkındalık ve sözlü ifade becerileriyle ilişkili unsurlar barındırmaktadır.

Çalışmanın sonuçları, Bolu çocuk oyunlarının yalnızca gelişimsel işlevleriyle değil; yerel adlandırmalar, sözlü kalıplar, kırsal yaşam pratikleri ve açık alan oyun kültürüyle ilişkili özellikleri bakımından da değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Bu yönüyle oyunlar, Bolu yöresinin kültürel hafızasını çocukluk pratikleri aracılığıyla sürdüren yerel folklorik unsurlar olarak öne çıkmaktadır.

Bu bulgular, çocuk oyunlarının yalnızca eğlence amaçlı etkinlikler olmadığını; eğitsel, sosyokültürel ve pedagojik işlevler üstlenen çok katmanlı kültürel pratikler olarak değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Oyunların bu çok katmanlı yapısı, kültürel belleğin korunması ve toplumsal değerlerin aktarılması bakımından önemli bir işleve sahiptir. Ancak modern yaşamın getirdiği dijital oyun ve teknoloji merkezli etkinliklerin geleneksel oyunların çocuk yaşamındaki yerini giderek daralttığı görülmektedir. Fiziksel aktivite düzeyinin azalması, ekran süresinin artması ve oyun alanlarının daralması; geleneksel oyunların hem pedagojik hem de kültürel işlevlerini tehdit etmektedir. Bu nedenle Bolu çocuk oyunlarının eğitim programları, kültürel projeler ve toplumsal farkındalık çalışmaları aracılığıyla korunması, eğitim ortamlarında görünür kılınması ve yeni kuşaklara aktarılması önemli bir gereklilik olarak değerlendirilebilir.

Bu bağlamda Bolu çocuk oyunlarının yalnızca geçmişe ait kültürel unsurlar olarak değil, günümüz eğitim ve kültür politikaları içinde değerlendirilebilecek işlevsel kaynaklar olarak ele alınması önem taşımaktadır. Bu oyunların okul öncesi ve temel eğitim düzeyindeki oyun temelli etkinliklere uyarlanması, yerel kültür bilincinin güçlendirilmesine ve çocukların sosyal, fiziksel ve psiko-motor, bilişsel ve dil gelişimi süreçlerinin desteklenmesine katkı sağlayabilecek bir imkân sunmaktadır. Ancak bu aktarım sürecinde oyunların yerel adlandırmaları, sözlü kalıpları, oynanış biçimleri ve kültürel bağlamları korunmalı; oyunlar yalnızca fiziksel etkinlikler olarak düşünülmemeli, kültürel belleği taşıyan bütüncül halk kültürü ürünleri olarak değerlendirilmelidir.

Sonuç olarak, Bolu yöresi çocuk oyunları gerek içerikleri gerekse çocuk gelişimiyle ilişkili potansiyel işlevleri açısından son derece zengin ve işlevsel bir kültürel mirası temsil etmektedir. Bu oyunların kayıt altına alınması, korunması, sonraki kuşaklara aktarılması ve eğitim ortamlarında kullanılabilir hâle getirilmesi, çalışma bulgularının işaret ettiği temel gerekliliklerden biridir.

4.3. Öneriler

Çalışmanın bulguları doğrultusunda, geleneksel oyunların korunması, yaşatılması ve eğitim süreçlerinde kültürel bağlamları gözetilerek kullanılmasına yönelik aşağıdaki öneriler sunulmaktadır:

- Eğitim programlarında geleneksel oyunlara daha fazla yer verilebilir. Özellikle okul öncesi ve ilkokul düzeyinde sosyal beceri, değerler eğitimi ve hareket temelli etkinlikler kapsamında oyun temelli uygulamalardan yararlanılabilir.
- Okul bahçeleri ve park alanları geleneksel oyunlara uygun biçimde düzenlenebilir. Seksek alanları, Üç Taş çizimleri ve Yakan Top sahaları gibi oyun zeminleri çocukların kullanımına elverişli biçimde tasarlanabilir.
- Ailelere yönelik bilgilendirici çalışmalar yapılabilir. Ekran temelli etkinliklerin yoğun kullanımına karşı geleneksel oyunların çocukların sosyal etkileşim, hareket ve kültürel aktarım süreçlerindeki işlevleri konusunda rehber materyaller hazırlanabilir.
- Yerel yönetimler geleneksel oyun şenlikleri düzenleyebilir. Yıllık veya dönemsel etkinlikler, oyun kültürünün görünür kılınmasına ve kuşaklar arası aktarımın desteklenmesine katkı sağlayabilir.
- Öğretmenlere geleneksel oyunların eğitim ortamlarında kullanımına yönelik hizmet içi eğitimler verilebilir. Bu eğitimlerde oyunların kuralları, kültürel bağlamları ve gelişim alanlarıyla ilişkili işlevleri ele alınabilir.
- Geleneksel çocuk oyunlarının tanıtımına yönelik dijital materyaller geliştirilebilir. Oyunların kurallarını, sözlü kalıplarını ve oynanış biçimlerini açıklayan kısa videolar, animasyonlar veya etkileşimli içerikler hazırlanarak bu kültürel unsurların günümüz çocukları ve eğitimcileri tarafından daha kolay tanınması ve erişilebilir hâle gelmesi sağlanabilir.
- Yöresel oyun varyantlarının derlenmesine devam edilmelidir. Bolu'nun farklı ilçelerinde hâlen oynanan veya sözlü hafızada varlığını sürdüren oyunların yerel adları, kuralları, sözlü kalıpları ve oynanış biçimleriyle birlikte kayıt altına alınması alana katkı sağlayabilir.
- Geleneksel oyunlar, hareket temelli okul etkinliklerinde destekleyici unsur olarak değerlendirilebilir. Özellikle koşma, denge, yakalama, atma ve koordinasyon gerektiren oyunlar, çocukların fiziksel ve psiko-motor becerilerle ilişkili etkinliklere katılımını arttıracak uygulamalar arasında ele alınabilir.

Bu öneriler, çalışmanın işaret ettiği kültürel ve pedagojik işlevlerin uygulama alanlarına taşınması ve geleneksel oyun kültürünün sürdürülebilirliğinin desteklenmesi açısından önem taşımaktadır.

Kaynakça

- Başal, H. A. (2017). *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. Nobel Yayınları.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Bruner, J. (1983). *Child’s talk: Learning to use language*. Norton.
- Corsaro, W. A. (2015). *The sociology of childhood* (5th ed.). Sage.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Çınar, M., & Hassani, F. (2026). The effects of traditional games on physical literacy among school-aged children. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7, 1759890. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1759890>
- Çolak, F. (2009). *Geleneksel Kayseri çocuk oyunları ve halkbilimsel incelemesi*. Kömen Yayınları.
- Doğan, A. (2010). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları: Malatya ili Battalgazi ilçesi örneği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dönmez, N. B. (2000). *Oyun kitabı*. Esin Yayınevi.
- Duymaz, A. (2002). *İrfanı arzulayan sözler: Tekerlemeler*. Akçağ Yayınları.
- Erol, S. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Foulquié, P. (1994). *Eğitim psikolojisi sözlüğü* (H. Portakal, Çev.). Sosyal Yayınlar.
- Gabbard, C. (2018). *Lifelong motor development* (7th ed.). Wolters Kluwer.
- Gallahue, D. L., & Donnelly, F. C. (2007). *Developmental physical education for all children* (4th ed.). Human Kinetics.
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2020). *Life span motor development* (7th ed.). Human Kinetics.
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens: Oyunun kültürel işlevi üzerine bir inceleme* (İ. Mutlu, Çev.). Dorlion Yayınları. (Orijinal eser 1938)
- Kaplan, H. (2025). *Kültürel belleğin sözlü ve eylemsel aktarımı -geleneksel Bolu çocuk oyunları-*. Paradigma Yayınları.
- Katı, Y. (2020). Malatya geleneksel çocuk oyunları ve çocuk gelişiminde oyunun rolü. *AKRA Journal of Social Sciences*, 8(22), 309–338.
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional children's games: Their relevance on skills development among rural Zimbabwean children age 3–8 years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(3), 406–420. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.1982084>
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye’de Cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının halkbilimi açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve oyun (çocuğa oyunla yardım)* (5. baskı). Anı Yayıncılık.
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54–57.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (2006). Peer interactions, relationships, and groups. In N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of child psychology* (pp. 571–645). Wiley.
- Sağlam, T. (1997). *Türk çocuk oyunlarında ritüel öğeler – Çocuk kültürü*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Schwartzman, H. B. (1978). *Transformations: The anthropology of children’s play*. Plenum Press.

Seyrek, H., & Sun, M. (1991). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Ya-Pa Yayınları.

Ünver, D. (2003). *Okul öncesi eğitim ve ilköğretim için beden eğitiminde oyun ve folklorik çocuk oyunlarımız*. BRC Basım Matbaacılık.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. baskı). Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Comparison of children's social problem-solving skills who play videogames and traditional games: A cross-cultural study. *Computers & Education*, 187, 104548. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104548>

EXTENDED ABSTRACT

1. INTRODUCTION

Traditional children's games are cultural practices in which play, learning, social interaction, bodily movement, language, and collective memory intersect. Beyond entertainment, they transmit rules, roles, verbal formulas, local expressions, and patterns of interaction within children's social and cultural environments. They can therefore be examined both as elements of children's folklore and as cultural forms associated with developmental processes. Previous studies in Türkiye have largely focused on the compilation, classification, structural characteristics, and folkloric functions of children's games. Regional studies have also emphasized their social, physical, cognitive, linguistic, and educational dimensions. However, direct numerical comparison among these studies is difficult because their classification principles differ. Some studies allow one game to be discussed through multiple functions, whereas the present study places each game in a single category according to its dominant developmental function.

This study focuses on traditional children's games from Bolu and aims to identify their potential developmental functions within a systematic analytical framework. The regional repertoire is significant because the games reflect local cultural features through their names, verbal formulas, role distributions, open-space practices, and references to rural life. The study approaches the games as both developmental and folkloric materials. Its main objective is to classify them according to four developmental domains—social, physical/psychomotor, cognitive, and language development—and to evaluate the resulting distribution within its cultural context.

2. METHOD

The study was designed as a qualitative, document-based investigation. Its dataset derives from a previously published folkloric compilation based on fieldwork conducted between 2018 and 2025 in Bolu city center and the districts of Dörtdivan, Gerede, Göynük, Kıbrısçık, Mengen, Mudurnu, Seben, and Yeniçağa. During that fieldwork, 190 game records were obtained from different source persons. Repeated records and local variants of the same game were compared, and 151 different games were identified. No new fieldwork was conducted for the present article. Instead, the previously compiled game texts, descriptions of play, rules, local names, materials, and verbal-cultural elements were re-examined as documents.

Document analysis and descriptive content analysis were used together. The 151 games were read repeatedly and coded according to four categories: social development, physical/psychomotor development, cognitive development, and language development. To ensure a consistent and comparable classification, each game was assigned to only one category according to its dominant function. The decision was based on the game's basic structure, mode of play, most salient developmental feature, and prominent behavioral patterns. Games centered on cooperation, sharing, role-taking, and group interaction were classified under social development; games requiring movement, balance, bodily coordination, and motor control under physical/psychomotor development; games emphasizing strategy, problem solving, attention, and reasoning under cognitive development; and games dominated by rhythm, repetition, verbal expression, rhymes, or intensive language use under language development.

The number and percentage of games in each category were then calculated. These values were used descriptively rather than for statistical generalization. An important methodological limitation is that traditional games are multifunctional cultural forms. A single game may involve social interaction, physical movement, cognitive operations, and verbal communication at the same time. The dominant-function principle enables comparison but does not capture every secondary or overlapping function.

3. FINDINGS, DISCUSSION AND RESULTS

The classification showed that social development constituted the largest category, with 78 games (51.7%). These games include structures associated with cooperation, sharing, responsibility, rule-

following, role-taking, leadership, and group interaction. Hırsız-Polis, Mahkeme, Evcilik, and Köylü-Şehirli are illustrative because they reproduce social roles, authority relations, family structures, occupational identities, and norms within play. This finding indicates that the Bolu repertoire has a strong social-interaction dimension and is broadly consistent with earlier studies emphasizing the socialization function of traditional games.

Physical/psychomotor development was the second largest category, with 51 games (33.8%). Running, jumping, throwing, catching, balancing, pulling, and object control are prominent in this group. Games such as Çelik Çomak, Yakan Top, Kaşıkta Yumurta, Kızak, and various chasing and ball games contain movement patterns associated with balance, coordination, motor control, agility, and bodily planning. These findings do not represent direct measurements of physiological or motor improvement; rather, the games

contain movement types commonly associated with motor development in the literature.

Twelve games (7.9%) were classified under cognitive development. Strategy formation, attention, memory, classification, problem solving, planning, and anticipating an opponent's move are visible in games such as Dokuz Taş, Üç Taş, İsim-Şehir-Hayvan, Beş Taş, and Çizgide Taş. Ten games (6.6%) were classified under language development. In these games, rhymes, rhythmic repetition, verbal formulas, sound patterns, vocabulary use, and oral interaction form the dominant structure. Bezirgân Başı, Yağ Satarım Bal Satarım, Çatlak Patlak, Alfabe, Saydırmaca, and Sar Sar Sar Makarayı are representative examples.

The relatively low percentages of the cognitive and language categories should not be read as evidence that cognitive or linguistic processes are absent from the remaining games. Because each game was assigned to one dominant category, secondary cognitive and linguistic features in socially or physically oriented games were not reflected in the numerical distribution. The percentages therefore represent the proportion of games in which a given function was dominant, rather than the total presence of that function across the repertoire.

Overall, the findings show that traditional Bolu children's games form a multifunctional cultural repertoire in which developmental, pedagogical, and folkloric dimensions intersect. The games preserve local names, verbal patterns, social roles, and forms of open-space play while also containing structures associated with social interaction, movement, reasoning, and language use. Their educational value should be considered together with their role in cultural continuity. Since the study is based on document analysis and does not include direct observation of children's current performance or standardized developmental measurements, the identified functions should be understood as potential developmental functions inferred from the games' structures, rules, verbal content, and modes of play. Preserving these games, documenting their regional variants, and carefully adapting them to educational settings may support both local cultural memory and the continued visibility of traditional play in contemporary childhood.

ARAŞTIRMANIN ETİK İZNİ

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması gerektiği belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Araştırmada herhangi bir deneysel uygulama, ölçme aracı, kişisel veri toplama, çocuklarla birebir görüşme veya müdahale bulunmadığından çalışma etik kurul iznine tabi değildir.

ARAŞTIRMACILARIN KATKI ORANI

Araştırma tek yazarlı olduğu için yazarın katkısı %100'dür.

DESTEK ve TEŞEKKÜR BEYANI

Bu çalışma, Selçuk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Koordinatörlüğü tarafından 24401125 numaralı proje kapsamında desteklenmiştir.

ÇATIŞMA BEYANI

Araştırmanın herhangi bir kişi veya kurumla finansal veya kişisel bir bağlantısı bulunmamaktadır. Dolayısıyla, araştırmada herhangi bir çıkar çatışması söz konusu değildir.