

Yayın Geliş Tarihi: 06.03.2019

Yayın Onay Tarihi: 23.06.2019

DOI No: 10.35343/kosbed.536296

Arzu ÖZYÜREK *

Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar

Games and Toys Played by Children Nearby

Özet

Bu çalışmada, 50 yaş ve üstü bireylerin çocukluklarında oynadıkları oyun ve oyuncakların belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma grubunu, 27 ilden 84 kadın ve 49 erkek olmak üzere 133 kişi oluşturmuştur. Nitel olarak tasarlanan çalışmada, verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmeler içerik analizi ile analiz edilmiştir. Sonuç olarak; geçmişte çocukların çoğunlukla açık hava oyunları oynadıkları, oyun materyallerinin ağaç, çamur ve sopalar gibi doğal materyallerden oluştuğu belirlenmiştir. Kız çocuklarının bebek ve mutfak malzemeleri, erkek çocuklarının ise top ve misket gibi materyallerle daha fazla oynadıkları belirlenmiştir. Çalışmada, geçmişte çocukların oynayıp şu an oynanmadığı düşünülen oyunlardan örnekler verilerek konu literatür ışığında tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyuncaklar, Oyun Materyalleri.

JEL Kodları: I00.

Abstract

In this study, it is aimed to determine the games and toys that are played of aged 50 and over in childhood. Study group was consisted of 133 participants (female 84, male 49) who lives in 27 different provinces. The study was designed qualitatively and, half structured interview was used in order the collect the data. Findings were provided by content analysis. Consequently; in the past, it was found that children play outdoor games, its play materials consist of natural materials such as trees, mud and sticks. It found that girls play more with infants and kitchen utensils while boys play materials such as more with ball and marbles. Examples given from games that children played in the past but which are not currently played. The subject was discussed in the light of literature.

Keywords: Game, Toys, Play Materials.

JEL Codes: I00.

* Prof. Dr., Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü. e-mail: a.ozyurek@karabuk.edu.tr. ORCID: 0000-0002-3083-7202

Giriş

Oyun, insan yaşamında önemli bir yere sahiptir. Oyun etkinliklerinin, bir çocuğun doğduğu andan itibaren başladığı söylenebilir. Oyun, çocukların bıkip usanmadan yaptığı ve birçok beceriyi geliştiren ve pekiştiren bir araç (Özdemir ve Ramazan, 2012; Yücel, 2005), çocuğun yaşamının doğal bir parçası niteliğini taşımaktadır (Oğuzkan ve Avcı, 2000).

Piaget oyunu bir uyum süreci olarak ele almaktadır. Çocuğun kas sistemini geliştiren aktif oyunlar birikmiş enerjinin atılımını sağlarken, oyun sayesinde günlük yaşamdaki gerilimlerden kurtulmayı da sağlamaktadır (Yavuzer, 2012). Oyun aracılığı ile bireyler temel ve sosyal becerileri edinmekte, yaşamda karşılaşacakları durumları ve kuralları tanımakta, doğal yeteneklerini ortaya çıkarmakta ve hayal gücünü kullanmaktadırlar. Oyun dil gelişimi, bilişsel ve sosyal gelişim gibi bireyin hemen tüm gelişim alanlarını destekleyen, aynı zamanda eğlenme ve öğrenmeyi sağlayan önemli bir araçtır (Durualp ve Aral, 2014; Henniger, 2002; Kandır ve Tezel Şahin, 2011; Xu, 2010). Çocuklar oyunda karar verme, hatırdı tutma, gözlem yapma, akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerini kazanmaktadırlar ve oyunun çocukların öğrenmesi üzerinde önemli bir etkisi vardır (Russ, 2003; Yıldız ve Şener, 2003; Zabelina and Robinson, 2010). Güçlölkle öğrenilen pek çok kural ve bilgi, oyun esnasında tecrübe edilerek daha kolay öğrenilebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında oyun, gereksiz bir zaman geçirme aracı değil, yetişkinlik yaşamına hazırlık etkinlikleri olarak ele alınabilir (Ayan vd., 2012).

Çocukların oyun ve oyun tercihini etkileyen çeşitli etmenlerden söz etmek mümkündür. Bunlar çocuğun yaşı ve cinsiyeti, ailenin sosyo-ekonomik durumu ve teknolojik gelişmeler, kültürel özellikler olarak ele alınabilir. Oyun ve oyuncakların niteliği, çocuğun yaşına göre değişse de her çocuk oyun oynamaktadır (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014). Normal gelişim gösteren çocuklar yanında hasta çocuklar (Özyürek ve Yücesan, 2016) ve özel gereksinimli çocukların da oyun ve oyuncaklara gereksinimi vardır (Memiş vd, 2012; Özyürek ve Akça, 2015). Günümüzde çocukların oyuncak olarak top, oyun hamuru, hayvan figürleri, arabalar, lego, eğitici oyuncaklar, müzik aletleri, telefon ve dolgu oyuncaklara sahip oldukları (Özyürek ve Akça, 2015), bunun yanında sahip olunan oyuncak sayısının oldukça fazla olduğu belirlenmiştir. Gerek ailelerin oyuncak alım gücünün artması gerekse çocukların kısıtlı oyun alanı gereksinimlerinin oyuncaklarla giderilmeye çalışılması gibi nedenler oyuncakların kontrolsüz ve amaçsız olarak kullanımına neden olabilmektedir (Özyürek ve Yavuz, 2016).

Değişen yaşam koşulları, oyun ve oyuncaklar üzerinde etkili olan önemli etkenlerden biridir. Teknolojik gelişmeler, oyun alanlarının güvenli olmayışı (Özyürek ve Öztapak, 2016), çocuklara spor ve bale gibi dersler aldırılması nedeniyle oyun etkinliği daha az kullanılabilir (Bredenkamp, 2015). El yapımı veya fabrika üretimi olması fark etmeksizin, oyuncaklar toplumun toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtmakta ve dönemin yaşam biçimini ortaya koymaktadırlar (Akbulut, 2009). Oyuncaklar, toplumun tarihini ve dokusunu göstermenin yanında mevcut sosyo-kültürel yapıyı korumaya da katkı sağlar (Onur ve Demir, 2002). Teknolojik gelişmeler, çocuklara farklı niteliklerde oyuncaklar kazandırması yanında çeşitli oyuncakların da güncelliğini yitirmesine neden olmaktadır (Özbakır, 2009; Tuğrul vd, 2014; Yalçınkaya, 2005). Bu nedenle bugün bazı

ülkelerde, eski oyun ve oyuncaklar koruma altına alınmaya çalışılmakta ve kültüre özgü oyun ve oyuncakların nesilden nesile aktararak somut olmayan kültürel mirası korumak amaçlanmaktadır (Başal, 2008).

Yapılan araştırmalar, günümüzde oynanan bazı oyunların iki bin yıllık bir geçmişe dayandığını göstermektedir. Oyun ve oyuncakların özellikleri, çağdan çağa ve kültürden kültüre değişiklik gösterse de çocuğun bulunduğu her yerde oyun ve oyuncak bulunması evrenseldir (Eroğlu, 2009; Pehlivan, 2012; Poyraz, 2012). Çocuk oyun ve oyuncakları, Türk insanı için ortak kültürel değerlerden biridir. Ülkenin farklı yerlerinde, aynı türden oyunların oynandığı görülebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında oyunlar, toplumda birleştirici bir rol oynamaktadır (Aksoy, 2014). Konuyla ilgili olarak alan yazında kısıtlı sayıda çalışma olduğu dikkat çekmektedir. Artar, Onur ve Çelen (2004a) köy ve kentte yaşayanların oyuncaklarını, Cengiz (1996), Tuğrul ve arkadaşları (2014), Artar ve arkadaşları (2004b) kuşaklar boyunca değişimlerin neler olduğunu araştırmışlardır. Eski oyunların çocuklara öğretilmesiyle, toplumsal bazı değerlerin nesilden nesile aktarılması sağlanabilmektedir (Canatan, 2008). Bu nedenle bu araştırmada, Türkiye'nin farklı bölgelerinde yaşayan bireylerin çocukluklarında oynadıkları oyunlar ve oyuncakların neler olduğunun belirlenmesi, geçmişte oynandığı halde günümüzde unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş oyunlar ve oyuncakları genel bir bakış açısıyla ele almak amaçlanmıştır.

1. Yöntem

1.1. Araştırma Modeli

Nitel olarak tasarlanan araştırma, amaçsal durum çalışması modelindedir. Nitel araştırma, kelimeler ve resimler gibi sayısal olmayan verilere dayanmakta (Türkdoğan, 2014) ve sosyal olaylara ilgili nicel yöntemlere göre daha derinlemesine bilgi sağlamaktadırlar (Büyüköztürk vd, 2010). Amaçsal durum çalışmasında, durum sonuca götüren bir araç olarak ele alınmaktadır ve belli bir durumdan çok daha genel sonuçlar elde etmek için kullanılmaktadır. Temel amaç, bir açıklama ortaya koymaktır (Bütün, 2014).

1.2. Çalışma Grubu

Çalışmada, rastgele örnekleme yöntemiyle kendilerine ulaşılabilen 50 yaş ve üzeri 84 kadın ve 49 erkek olmak üzere 133 kişi çalışma grubunu oluşturmuştur. Bu bireylerin %81,20'si şehir merkezinde ve %18,80'i kasaba veya köyde ikamet etmekte; %24,06'sı 50-55 yaş, %24,06'sı 61-65 yaş, %15,79'u 56-60 yaş, %15,04'ü 66-70 yaş, %12,78'i 71-75 yaş ve %8,27'si 76 ve daha üzeri yaş grubundadır. Bireylerin %39,85'inin ilkökul mezunu olduğu, %17,29'un okur-yazar olmadığı, %15,04'ünün okuryazar, %12,78'inin lise mezunu, %9,18'inin üniversite ve %5,26'sının ortaokul mezunu olduğu belirlenmiştir. Ayrıca %51,13'ünün çocukluklarını şehir merkezinde, %48,87'sinin kasaba veya köy merkezinde geçirdikleri belirlenmiştir.

Çalışma grubunun ikamet ettiği illere ilişkin bilgilerin dağılımları Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1: Çalışma Grubunun İllere Göre Dağılımı

İl Adı	Kişi Sayısı	İl Adı	Kişi Sayısı
Adana	3	Karaman	5
Afyonkarahisar	26	Kars	2
Aksaray	3	Kayseri	2
Ankara	29	Konya	8
Bursa	2	Kütahya	3
Antalya	2	Malatya	1
Çankırı	1	Mersin	2
Denizli	2	Nevşehir	2
Hatay	1	Niğde	2
Isparta	1	Osmaniye	3
İstanbul	7	Samsun	9
İzmir	2	Tokat	1
Kahramanmaraş	1	Uşak	7
Karabük	6		

Tablo 1’de görüldüğü gibi çalışma grubunu oluşturan bireylerin büyük çoğunluğunun Ankara ve Afyonkarahisar’da ikamet etmektedir.

1.3. Veri Toplama Aracı

Verilerin toplanmasında, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme, doğrudan gözlenemeyen davranış, duygu veya bireylerin çevrelerini nasıl ifade ettiklerini öğrenmek amacıyla kullanılmaktadır ve nitel çalışmalarda, görüşmeyle istenilen bilgi toplanabilir (Ekiz, 2003; Merriam, 2013). Görüşme formunda görüşen kişi, görüşülen kişinin adı, cinsiyeti, yaşı, öğrenim durumu, şu an yaşadığı yer ve çocukluğunun geçtiği yer, çocukluğunda en çok oynadığı oyunlar ve oyuncakların neler olduğu sorulmuştur. Ayrıca görüşülen kişilerden çocukluklarında oynadıkları ve yaşadıkları yere özgü olan, şu an çocuklar tarafından oynanmadığını düşündükleri oyunu anlatmaları istenmiştir.

1.4. Verilerin Toplanması

Çalışmada, veriler araştırmacı ve oyunla ilgili lisans dersini alan 95 lisans öğrencisinin yakın çevrelerindeki 50 yaş ve üzeri bireylerle görüşmeleri ile toplanmıştır. Görüşme formlarını nasıl kullanacakları ve bilgilerin kaydedilmesi hakkında öğrencilere bilgi verilmiştir. Bu şekilde 27 farklı ilden veri toplanmıştır. Görüşmeler, görüşülen kişinin verdiği bilgilere dayalı olarak 10 dakika ile 30 dakika arasında değişmiştir. Verilen bilgiler görüşmeciler tarafından yazılı olarak kaydedilmiştir.

1.5. Verilerin Analizi

Görüşme kayıtları, araştırmacı tarafından bilgisayar ortamına aktarılmış ve içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Benzer nitelikteki oyunlar kodlanmış, içerik özelliğine göre gruplandırılarak değerlendirilmeye alınmıştır.

2. Bulgular

Bu bölümde, nitel verilerden elde edilen bilgiler, çalışma grubunu oluşturan katılımcıların en çok oynadıkları oyunlar ve oyuncaklar başlıkları altında ele alınmıştır.

Çalışma grubundaki katılımcılardan, isimleri ve oynanışı farklı 160 oyun derlenmiştir. İsimleri farklı olup aynı şekilde oynanan oyunlar, bu kapsam dışında tutulmuştur. Buna göre, her iki alt başlıkta elde edilen veriler aşağıda sunulmuştur.

Katılımcıların çocukluklarında en çok oynadıkları oyunlar

Katılımcılara, çocukluklarında en çok oynadıkları oyunlar sorulmuştur. Katılımcıların verdikleri cevaplar incelendiğinde, en çok oynanan oyun türlerinin çelik çomak, top, taş ve diğer malzemeler kullanılarak oynanan oyunları ve materyal kullanımı gerektirmeyen sakin grup oyunlarını, koşmaca-yakalamaca-saklanma ve atlama-zıplamalı oyunları oynadıkları görülmüştür.

Çelik-çomak oyunları. Bu oyunlar, çelik adı verilen kısa sopanın çomak adı verilen uzun sopa ile vurularak alandan uzaklaştırılması şeklinde oynanmaktadır. İllere göre Çelik Çomak, Met, Mete, Tıkı Tıkı, Ayak Gömme Çeliği, Meddiğnek gibi isimler almakta ve oyunun oynanışında materyal aynı olup kurallarda bazı değişiklikler bulunduğu dikkat çekmektedir. Çelik çomak oyunları, en az iki kişi ile oynanan hareketli grup oyunlarıdır. Oyun sürecinde çocukların birer, ikişer, üçer, dörder, beşer vb. saymaları gerekmektedir. Oyunun çocukların hız, uzaklık, sayı gibi kavramları öğrenmelerine yardımcı olması yanında sayma becerilerinin gelişimini de desteklediği söylenebilir. Aşağıda çelik-çomak oyunları adı altında yer verilen “Met” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Met Oyunu

Derleyen Kişi: N. Savaş

Derlenen Kişi: E. Sarı (64 yaş)

Derlenen İl: Karabük-Aktaş Köyü

Oyunun Oynanışı: Bu oyun için 3-5 cm çapında ve 1 m uzunluğunda, oyunda “direk” adı verilen bir sopa yere saplanır. Direğin üzerine 20 cm uzunluğunda, oyunda “met” adı verilen daha ince bir sopa dengeli bir şekilde konur. Ebe, elinde tuttuğu yaklaşık 1 m uzunluğundaki başka bir sopayla mete vurarak mümkün olduğunca uzağa fırlatmaya çalışır. Diğer çocuklar metin peşinden koşarlar. Meti kapalı çocuk, direğe doğru meti atar. Amaç meti mümkün olduğunca direğin yakınına atmaktır. Met direğe doğru atıldıktan sonra, ebe elindeki sopayı direktten mete doğru uzatır. Eğer bu sopa mete değerse “yakın” demektir. Meti direğe yakın atan çocuk ebe olur ve mete vurma hakkı kazanır. Ebenin sopası, direktten itibaren atılan mete değmeyecek mesafede ise yine kendisi ebeliğe devam eder, ebe olur ve mete yeniden vuracak kişidir. Oyun bu şekilde devam eder.

Top oyunları. Bu oyunlar oyuncuların top ya da uzun sopalar kullanarak, yere dizilen kiremit ya da taşları belli bir mesafeden vurmaları ve ebe kendilerini yakalayana kadar dağılan taşları/kiremitleri eski yerine toplamaları şeklinde oynanırlar. Oyun, İllere göre Tombik, Dombili, Yedi Kiremit, Dalye, Mamuç, Dokuz Kiremit gibi isimler altında oynanmakta; materyal olarak top, kiremit veya üst üste dizmeye uygun yassı taşların kullanıldığı görülmektedir. Adı geçen top oyunları, kalabalık gruplarla oynanabilen hareketli oyunlardır. Oyun sürecinde çocukların işbirliği içerisinde hareket etmeleri, çabuk karar vermeleri ve davranışta bulunmaları beklenmektedir. Top oyunlarının, çocukların özellikle hareket becerilerinin gelişimini desteklediği söylenebilir. Aşağıda top oyunları adı altında yer verilen “Dombili” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Dombili

Derleyen Kişi: Arzu Özyürek

Derlenen Kişi: Dudu İnan (65 yaş)

Derlenen İl: Samsun-Vezirköprü-Yukarınarlı Köyü

Oyunun Oynanışı: Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Ebe 9 adet yassı taş veya kiremit parçasını yere koyarak üst üste dizer. Diğer oyuncular, dizilen bu taşlara belli bir mesafe uzaklıkta bir yere yan yana dizilirler. Daha sonra sırasıyla, ellerine aldıkları topu bu taş yığına atarak yıkmaya çalışırlar. Bir oyuncu bu taşları yıkmayı başarırsa, ebe topu alır ve kaçan oyunculara topu atarak vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu kenarda bekler. Diğer oyuncular, bir yandan ebenin kendilerini vurmamaları için kaçarken diğer yandan yıkılan taşları yeniden üst üste dizmeye çalışırlar. Tüm oyuncular ebe tarafından vurulmadan önce taşlar üst üste dizilebilirse, vurulan oyuncular kurtulur. İlk ebe yeniden ebe olur ve oyun tekrar başlar. Ebe tüm taşlar üst üste dizilemeden oyuncuları topla vurursa, içlerinden birini ebe seçer. Yeni ebe taşları üst üste dizer ve oyun yeniden başlar.

Taş oyunları. Bu oyunlar yere çizilen bir oyun alanı üzerinde oynanan Üç Taş, Altı Taş, Dokuz Taş, On İki Taş veya On İki Böce, Yirmi Taş gibi iki kişiyle oynanan oyunlar, taşların değişik şekillerde kullanıldığı Beş Taş ve Gölbent gibi iki veya daha fazla kişiyle oynanan oyunlardır. Oyunlarda, gerektiğinde taş yerine fasulye, çekirdek gibi farklı malzemeler de kullanılabilir. Bu oyunlar, kişilerin karşılıklı oturarak oynadıkları sakin oyunlardır. Taş oyunlarının, bir sonraki hamleyi tahmin ederek hareket etmelerini gerektirdiğinden çocukların taktik becerileri/analitik düşünme becerilerinin gelişimini desteklediği söylenebilir. Aşağıda taş oyunları adı altında yer verilen ve çeşitli illerde Gölbent, Ev Göçtü veya Mele olarak da isimlendirilen “Kuyutaşı” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Kuyutaşı

Derleyen Kişi: S. Yeşilçüfa

Derlenen Kişi: N. Yiğit (62 yaş)

Derlenen İl: Ankara (Çocukluğunun geçtiği yer: Bolu-Mengen-Kavacık Köyü)

Oyunun Oynanışı: İki oyuncu, yere karşılıklı oturur ve her biri kendi önüne, yan yana üç veya beş adet avuç içi büyüklüğünde çukur/kuyu kazar (Oyun evde oynanacaksa, çukur amacıyla çay tabakları kullanılabilir). Her kuyuya üçer adet düşecek şekilde (üçer kuyu açılmışsa $6 \times 3 = 18$ adet taş, beşer kuyu açılmışsa 30 taş) taş, fındık, fasulye vb. hazırlanır. İlk başlayacak oyuncu kura ile veya saymaca ile belirlenir. İlk oyuncu tüm taşları alır ve kuyuların her birine sırasıyla birer taş koyar. Tüm taşlar bitinceye kadar kuyulara taş dağıtımını devam eder. En son taşı koymuş olduğu kuyudaki tüm taşları alır ve taşı dağıtmaya başladığı yönde (sağdan sola veya soldan sağa doğru) dağıtmaya devam eder. Bu işlem, bir kuyuda yalnızca bir taş kalana kadar devam eder. Taşları dağıtan oyuncu tarafından bir kuyuya tek bir taş (son taş) konduğunda, oyuncu bu tek taş bulunan kuyunun karşısına gelen kuyudaki tüm taşları alır ve oyundan çıkarır. Oyuna, diğer oyuncu devam eder. Bu oyuncu istediği herhangi bir kuyudaki taşları alır ve istediği yöne doğru olmak üzere, her kuyuya bir adet taş dağıtmaya başlar. Bir kuyuya tek bir taş geldiğinde, karşı taraftaki kuyuda bulunan taşları alır. Eğer karşı tarafa düşen çukurda taş yoksa sıra diğer oyuncuya geçer. Bu işlem, hiç taş kalmayana kadar devam eder. Son kalan taş, hangi oyuncunun tarafındaki kuyuda kalmışsa, o oyuncu taşı alır. Daha sonra, her oyuncu kazandığı taşları kendi tarafında bulunan kuyularına üçer adet dağıtır. Kendi tarafındaki bir kuyuya üç taş koyamayan oyuncu, bu kuyuya bir veya iki taş koymuş olsa bile, taşı eksik olan bu kuyuyu kapatmak zorunda kalır (Toprağa kazılmış kuyu ise üzerini kapatır, tabaklarla oynanıyorsa tabak ters çevrilir). Yeni oyunda, bu kuyular kapalı devam etmek zorundadır. Elinde bir veya iki tane taş kalmışsa, bu taşlar kenarda durur ve oyuna katılmaz. Yeni oyunun sonunda elde kalan taşlara bu artık taşlar da katılarak kuyu açıp kapama aşamasında kullanılır. Bütün kuyuları kapayan oyuncu, oyunu kaybeder.

Diğer materyallerle oynanan oyunlar. Çelik-çomak, top ve taş oyunları dışında çeşitli materyallerin kullanıldığı oyunlarda bir veya birden fazla materyal kullanıldığı, bu materyallerin doğal çevrede bulunan materyallerden oluştuğu dikkat çekmiştir. İllere göre küçük değişiklikler gösteren oyunlardan bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- Soddik (çam kozalağı, taş ve sopaların kullanıldığı hareketli grup oyunu),
- Çöndür çüş (taş üzerine konan tahtanın tahterevalli şeklinde kullanıldığı, iki çocukla oynanan oyun),
- Gıncır Göbek (ağacın bir başka ağaç üzerine konarak tahterevalli benzeri ve iki çocukla kullanıldığı oyun),
- Sek Sek (Yere çizilen çizgide taşın ilerletilmesine dayalı, en az iki çocukla oynanan oyun),
- Guymaç (taş veya yüzük kullanılan ve sakin grup oyunu),
- Yüzük (yüzük ve yüzüğün altına saklanabileceği havlu, minder vb. kullanıldığı grup oyunu),
- Bilye/enek/misket (misket kullanılarak en az iki çocukla oynanan grup oyunu),
- Çamur patlatmaca (çamurun şekil verilip yere vurulmasıyla oynanan, tek çocuğun da oynayabileceği sakin oyun),
- Çeviz saklama (ceviz kabukları ve boncuk kullanılarak en az iki kişi tarafından oynanan sakin oyun),
- Cibit (kalın saplı otların kullanıldığı oyun),
- Körük oyunu (sopa ya da bastonun kullanıldığı grup oyun),
- Cız (cız tahtası denilen bir tahtanın kullanıldığı, sek sek oyunu benzeri oyun),
- Teke Sakalı (tekesakalı otu kullanılarak tek çocuğun da oynayabileceği oyun),
- Aşık (aşık kemiği kullanılarak oynanan grup oyunu),
- Dokuz Taş (açılan çukura taş atmaya dayalı grup oyunu),
- Kaydırak (Yassı bir taşın üzerine konan uzun bir taşı, taş atıp vurmaya dayalı grup oyunu),
- Tıkı Tıkı Oyunu (Dikilen taşları, başka bir taşla vurmaya dayalı grup oyunu)
- Dikme Taş (Belli bir mesafeye dikilen taşı uzaktan taş atıp vurmaya dayalı grup oyunu).

Aşağıda diğer materyallerle oynanan oyunlar adı altında ele alınan “Teke Sakalı” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Teke Sakalı

Derleyen Kişi: F. Akkuş

Derlenen Kişi: M. Piroğlu (71yaş)

Derlenen İl: Ankara (Çocukluğunun geçtiği yer: Sivas-Yıldızeli-Sarkışla-Kümbet Köyü)

Oyunun Oynanışı: Bu oyun için kıraç arazide yetişen, ince yapraklı, uzun saplı ve tepesinde tohumu olan tekesakalı bitkisi kullanılır. Tekesakalı, yere sabitlenen bir sopaya vurularak tepesindeki tohum kısmının kopup fırlaması sağlanır. Amaç fırlayan bu tepe kısmıyla, karşıdaki kişiyi vurmaktır.

Koşmaca-yakalamaca-saklanma oyunları. Herhangi bir oyun materyali gerektirmeden çocuklardan bir grubun koşması, bir grubun veya ebenin yakalamasına dayalı oyunlardan oluşmaktadır. Saklambaç veya Yumulmaç, Toplu Sinsin, Ebe-Sobe, Ay

Göründü, Yesir ya da Esir Almaca, Mendil Kapmaca, Kara Sakız, Körebe ya da Sinebitlik, Ağaça Kuş Ol gibi isimler alan oyunlar, kalabalık gruplarla oynanan oyunlardır. Bu oyunların, çocukların özellikle sosyal gelişimlerini ve hareket gelişimlerini destekleyen oyunlar olduğu söylenebilir.

Aşağıda koşmaca-yakalamaca-saklanma oyunları adı altında yer verilen “Kara Sakız” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Kara Sakız

Derleyen Kişi: Arzu Özyürek

Derlenen Kişi: Kamil İnan (61yaş)

Derlenen İl: Samsun-Vezirköprü-Yukarımarlı Köyü

Oyunun Oynanışı: Beş-altı oyuncu, yere oturarak birbirlerinin bellerinden sıkıca sarılırlar. Ebe, bacağı sakatmış gibi sekerek gelir ve önde oturan oyuncunun önünde durur. Önde oturan oyuncu ilk soruyu sormaya başlar ve aralarında şöyle bir konuşma geçer:

-Neye geldin?

-Tuza geldim.

-Tuzum yok.

-Kıza geldim.

-Kızım yok.

-Arkandaki ne?

-Çam kütüğü.

-Çam kütüğünün ağzı, gözü olur mu?

-Allah yaratmış, ne yapayım?

-Katırımın bacağı kırıldı da, azıcık karasakıza geldim.

-Koparabilirsen al!

Sekerek gelen oyuncu, oturan oyuncunun arkasındaki sıradan en sondaki oyuncuyu koparıp almaya çalışır. Bunu yaparken elinde balta varmış gibi omuzlarına, ellerine vb. vurur. Kopardığı oyuncuyu alıp kendi tarafına götürür. Oyun, yalnızca en öndeki oyuncu kalana kadar devam eder. Tek başına kalan oyuncu “Kabağım, kabağım...” Diyerek ağlamaya başlar. Diğer oyuncu, tekrar sekerek gelir. Koparıp götürdüğü oyuncuları sırasıyla getirip “Kabağın bu muydu?” diye sorar. Ağlayan oyuncu, kendisine gösterilen oyunculardan birine “Kabağım buydu” derse, tüm oyuncular onu kovalamaya başlar. Bu oyuncu herhangi bir oyuncu tarafından yakalanırsa, sekerek gelecek olan ebe olur. Oyun bu şekilde yeniden başlar ve devam eder.

Atlama-zıplama oyunları. Oyun materyali kullanılarak veya kullanılmadan atlama ve zıplamaya dayalı Birdir Bir, Güvercin Taklası, Topal Kız, İp Atlama, Karış, Çömlek (Cuynuz) oyunu gibi oyunlardan oluşur. Bu oyunlar, çocukların sosyal becerileri ve hareket gelişimlerini destekleyicidir. Aşağıda atlama-zıplama oyunları adı altında yer verilen “Çömlek (Cuynuz)” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Çömlek (Cuynuz) Oyunu

Derleyen Kişi: Ç. Cımbıt

Derlenen Kişi: F. Cımbıt (55 yaş)

Derlenen İl: Ankara-Gölbaşı-Vecihimmetli Köyü

Oyunun Oynanışı: Oyun alanı toprak olmalıdır. Yer kazılır ve çukurun karşısına bir çizgi çizilir. Oyuncu uzun bir sopa ile gelir, bu çukura sopasının ucunu koyup karşıdaki çizginin üzerine atlamaya çalışır (uzun atlama gibi). Çukura düşen çocuğun mezarı kazılıp “akşam çorban içilecek” denir. Oyun tüm oyuncuların atlama denemesi ile devam eder.

Sakin grup oyunları. Diğer oyun gruplarında yer alan bazı oyunlar yanında herhangi bir gruba dahil edilemeyen ve çoğu zaman materyal kullanımı gerektirmeyen bazı oyunlar bu grupta toplanabilir. Baba, Beş Taş, Küpte Düşme, Evcilik, Çivili Tahta, Yağmur Yağdı, El Üstünde Kimin Eli?, Tuz Yüğü, Takkabilic, Güme, El Vurmaca, Baca Baca (Tomatik) veya Tıngır Kazan, Elelek Epelek gibi oyunlardır. Bu oyunların, özellikle sosyal becerilerin gelişimini desteklediği söylenebilir. Aşağıda sakın oyunlar adı altında yer verilen “Elelek Epelek” oyunu anlatılmıştır.

Oyunun Adı: Elelek Epelek Oyunu

Derleyen Kişi: E. Akgün

Derlenen Kişi: M. Ulsan (64yaş)

Derlenen İl: Uşak

Oyunun Oynanışı: İki kişi ellerinin parmaklarını açarak yere koyar. Tekerleme ile sayışma yapılır. Tekerleme söyleyen kişi, tekerlemeyi söylerken sırasıyla parmaklara dokunur. Tekerlemenin sonunda, sayma kimin parmağında sonlandıysa o parmağını kıvrır. Oyunculardan birinin tüm parmakları kıvrıldığında oyun biter. Parmağı kıvrılmamış/açık kalan oyuncu oyunu kaybeder.

Tekerleme;

Elelek epelek

Elden çıkan topalak

Topalağın yarısı

Sarı koyun derisi

Alçık balçık

Sana dedim sen çık

Katılımcıların çocukluklarında en çok oynadıkları oyuncaklar

Katılımcılara, çocukluklarında en çok oynadıkları oyuncakların neler olduğu sorulmuştur. Katılımcıların verdikleri cevaplar incelendiğinde, en çok oynanan oyuncak türlerinin cinsiyete göre farklılık gösterdiği; erkeklerin top, bilye, ok, yay, topaç, tahtadan araba vb.; kızların ise bebek, evcilik malzemeleri gibi oyuncaklarla oynadıkları görülmüştür. Oynanan oyunlarda doğal materyallerin kullanıldığı, oyuncakların doğal materyallerden elde edilmiş olduğu özellikle dikkat çekmektedir. Bu materyaller ağaç dalları, tahta, bez/kumaş parçaları, çamur, taş, ip, topaç, yüzük, kiremit, sopa, çam kozalağı gibi doğada kolay bulunan materyallerden oluşmaktadır. Örneğin; kız çocukları bez bebek, taş bebek, mısır koçanından bebek ile oynadıklarını belirtmişlerdir. Erkek çocukları ise tahtadan araba, ağaç dalından ok ve yay, at kılı ve çamur karışımından top, çamurdan bilye ile oynadıklarını belirtmişlerdir.

Tartışma ve Sonuç

Çalışma grubunda yer alan bireylerin, en az 40 yıl önce çocukluklarında oynadıkları oyunların isimleri yaşanılan illere göre değişiklik gösterse de çelik çomak, top, taş, ip, çam kozalağı, ot, ağaç gibi her türlü doğal materyallerin oyunlarda araç olarak kullanıldığı dikkat çekmektedir. Oyunların doğal ortamlarda, açık alanda ve en az iki kişi ile oynanabilir oyunlar olduğu dikkat çeken başka bir husustur. Buna göre, geçmişte çocukların daha çok evin dışında bir açık alanda ve çevrelerinde bulunan materyalleri kullanarak oyunlar oynadıkları söylenebilir. Çalışma grubundaki katılımcıların, çocukluklarında en çok oynadıkları oyuncakların cinsiyete göre değiştiği, kızlar bebekleri

tercih ederken erkeklerin top, bilye, araba gibi oyuncaklarla oynadıkları belirlenmiştir. Bu oyuncakların, çocukların çevrelerindeki doğal ortamlarında kolaylıkla ulaşabilecekleri veya oyuncaklarını yapabilecekleri materyaller olduğu söylenebilir.

Oyunlar özünü, kurallarını ve geleneğini kolay kolay değiştirmedeğinden oynandığı dönemin kültürel özelliklerini gelecek nesillere aktarabilen en önemli araçlardan biridir. Bu yönüyle oyunlar geçmiş ve gelecek kültürler arasında önemli bir köprü oluşturmaktadır. Kaşgarlı Mahmut, XI. Yüzyılda yazmış olduğu Divan-ı Lügat-it Türk adlı eseriyle Türk kültür ve medeniyet tarihine ışık tutmuştur. Oyun sözcüğü Divan'da yarışma, hoşça vakit geçirme, spor gibi değişik anlamlarda kullanılmıştır. Türkiye'de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösteri, kâğıt, zar gibi baht oyunları; sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğü ile belirtilir. Bunların dışında, oyun sözcüğünün mecazi anlamı da oldukça fazladır. Divan'da salıncak oyunu Yalngu olarak "Cariyelerin oynadığı oyundur. İpin ucu bir ağaca veya bir direğe bağlanır. Ortasına cariyeye oturur ve ayağıyla yere teper. Böylelikle kah yükselir, kah alçalır" şeklinde geçmektedir. Çelik Çomak oyunu, başka bir oyunun içinde "Tuldi: Er topıknı adhn bile tuldi: Adam topu çatal deynekle vurdu. Bu, bir Türk oyunudur. Şöyle oynanır: Oynayanlardan birisi oyunun kendi tarafından başlamasını istediği zaman yukarıda anlatıldığı şekilde çatal değnekle topa vurur. Bu işte, kuvvetli vuran oyuna başlamış olur. Çelik çomak oyununun vurmasında dahi böyle denir." Şeklinde anlatılmaktadır (Türktaş, 1999). Çalışmada salıncakın oyun ve oyun materyali olarak kullanıldığı, çelik çomak oyununun ise çelik çomak veya farklı adlarla oynanmaya devam ettiği görülmektedir. Buna göre, oyunun kültürel bir mirasın sürdürülebilirliğinde etkisi olduğu söylenebilir.

Çocuk kültürü, oyun aracılığı ile çocuktan öğrenilebilir. Yetişkinlerin oyuna ilişkin tutumları kuşaklar arası etkileşimin niteliğini ve yönünü etkilemektedir. Günümüzde aileler, oyunun çocukların akademik becerilerini engelleyici bir etkinlik olarak görmektedirler. Özellikle büyük şehirlerde, anne-babalar çocukların temel gereksinimleri karşılandıktan sonra öncelikle eğitimlerine zaman ayrılması gerektiği görüşündedirler. Yetişkinler, çalışma ile geçen yoğun bir günün ardından tüm aile bireylerini rahatlatıcı bir atmosfere gereksinim duymalarına rağmen, bu atmosferin nasıl oluşturulacağı konusunda televizyon seyretmek dışında ne yapacaklarını bilemez görünmektedirler. Çocuk, çocuğu eğiten kültür ve çocuk kültürü, ancak yetişkin ve çocuk arasında kurulacak sağlıklı bir iletişimle öğrenilebilir. Bu da öncelikle oyunun çocukla iletişim kurmanın en etkili yollarından biri olduğunu kabul etmeyi gerektirmektedir (Oksal, 2004). Ebeveyn davranışlarıyla ilgili literatür, kültürel çeşitliliğin çocuklar ve onların birincil bakıcıları arasındaki erken etkileşimin doğasında kültürel farklılıklar olduğunu düşündürmektedir. Oyun becerilerinin gelişimi için etkili erken ebeveyn-çocuk etkileşimi, sosyal ve duygusal güven ortamı önemlidir. Oyun farklı kültürdeki ailelerin, dinamik ve sürekli değişen yapısı ve sosyal organizasyonunu vurgular. Çocukların oyun davranışları repertuarı, onların sosyal, fiziksel, zihinsel ve duygusal yetkinliklerinin artmasıyla gelişmektedir. Bütün kültürlerde çocuklar duyular, nesnelere, sembolizmin kullanımı ve kuralları anlamayı kapsayan oyunu destekleyen beceri repertuarını geliştirerek oynarlar (Sheridan, 2011).

Çocukların oyunları ve oyuncak tercihinde kültürel, sosyal ve çevresel değişimlerin etkili olması kaçınılmazdır (Özyürek ve Akça, 2015). Sosyal ve teknolojik değişimler, doğal olarak çocukların oyunlarını da etkilemektedir. Oyun, toplumsal bir içerikte olduğu için toplumun maruz kaldığı her değişimden etkilenmektedir. Oyunun içeriği, bazı etmenlere bağlı olarak değişime uğramaktadır. Bu etmenler arasında televizyon önemli bir yer tutmaktadır. Televizyon ve oyunla ilgili araştırmalara bakıldığında, oyunlar televizyon kahramanlarından etkilenmekte ve bu kahramanlar oyunlara karışmaktadır. İzlenen programlardaki saldırganlığın, oyunlarda sergilenen saldırganlığı artırdığına ilişkin bazı gözlemler de vardır. İlâveten, çocukların oyuncak tercihinin televizyonda izlenen programlarla ilişkili oluşu da televizyon-oyun ilişkisini oyun materyalinin kullanımı açısından ortaya koymaktadır (Bağlı, 2004). Artar, Onur ve Çelen (2004a), çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimleri kırsal kesimde inceledikleri çalışmada değişim gösteren davranışların oyun sayısı, oyun türü ve grup oyunlarının geçmişten bugüne doğru azaldığını belirlemişlerdir. Oyun aktarma yönteminin değiştiği, oyun araçlarının doğal nesnelere satın alınan nesnelere doğru değiştiği ve sahip olunan oyuncakların arttığını da belirlemişlerdir. Süreklilik gösteren davranışlar ise; oyunları öğreten kaynak, oyun oynanan yerler ve oyun zamanı, şarkılı-tekerlemeli oyunlar, ana babaların çocukların oyununa katılmaması ve karışmaması olarak belirlenmiştir. Oyunların giderek azalması ve bireyselleşmesi, geleneksel oyunların olduğu gibi geleneksel çocukluğun da giderek ortadan kalktığı vurgulanmıştır. Bu durumu etkileyen sebeplerden birinin de güvenli oyun alanları olduğu söylenebilir. Her geçen gün değişen kentlerde, yoğun trafiğe sahip, beton yığını haline gelmiş, yeşil alanlardan yoksun mekânlarda çocuklar için güvenli ve huzurlu ortam oluşturması, oyun oynayabildikleri kendi mekânlara sahip olabilmeleri neredeyse imkânsız hale gelmiştir (Özyürek ve Öztapak, 2016). Bu açıdan bakıldığında, açık alan ve doğal materyallerle oynanan oyunların kültürel aktarımının sağlanmasında çocuklara güvenli açık alan oyun mekânlarının sunulmasıyla yakından ilişkili olduğu söylenebilir.

Çocukların oyun davranışlarında kendini gösteren bir başka etken de cinsiyettir. Oyun becerilerini gelişmesi, büyük ölçüde sosyal bir süreçtir. Biyolojik açıdan, erkekler ve kızlar çoğunlukla aynı yönde gelişirler. Bu onların oyuncak tercihlerinde daha belirgindir. Araştırmalar, çocukların oyuncak tercihinin cinsiyetle ilgili olduğunu göstermektedir. Örneğin; erkekler arabalar, kamyonlar veya blokları seçerken kızlar bebeklerle, bebek arabası veya çay setleriyle oynamayı seçerler. Günden güne, ebeveyn-çocuk etkileşimlerindeki cinsiyete ilişkin farklılıklar yaşla birlikte azalmaktadır (Sheridan, 2011). Yapılan çalışmalar, cinsiyetin çocukların oyunları üzerinde etkili olduğunu göstermektedir (Bağçeli Karaman ve Başal, 2011; Güney, 2012; Sobkin ve Skobeltsyna, 2011). Bu bulgular, geçmişte ve günümüzde, cinsiyetin oyuncak tercihi üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

Oyun için oyuncak gerekli değildir. Ancak kültürel faktörler ve çocuğun çevresinde bulunan oyuncaklar, oyuna aracılık etmekte ve onu sınırlandırmaktadır. Anadolu'da geleneksel oyuncaklar incelendiğinde, kullanılan malzemenin çeşitliliği yarattığı görülmektedir (Artar, Onur ve Çelen, 2004b). Oyuncaklar, toplumsal dünyanın bir temsilcisidirler. Oyuncaklar bir toplumun günlük yaşamı ve dünyayı değerlendirme biçimini göstermektedirler ve içinde buldukları toplumun tarihini yansıtmaktadırlar.

Çıngıraklar ve bebekler gibi bazı oyun nesnelerinin hemen hemen her kültürde kullanılıyor olması evrensel değerler ve her toplumdaki çocukların benzer gelişimsel özelliklerden kaynaklanmaktadır. Bunun yanında, bazı oyun nesnelerinin tüm kültürlerde benzer tepkiler oluşturması, küreselleşen bir dünyanın sonucudur. Televizyonun ve internetin kullanımındaki hızlı artış, oyuncakların daha geniş kitlelere ulaşmasını ve kültürel bir pazar oluşturmasını kolaylaştırmaktadır (Şener Demir, 2004). Artar, Onur ve Çelen (2004b), Türkiye’de geleneksel oyuncaklarla ilgili köy-kent karşılaştırması yaptıkları çalışmanın sonucunda zaman içerisinde oyuncakların sayısının ve türünün oldukça değişmiş olduğunu belirlemişlerdir. Ucuz oyuncak ve oyuncağa kolay ulaşılabilirlik hem oyuncağa verilen önemi hem de oynama biçimini değiştirmiştir. Bu durumun, el yapımı oyuncağın köylerde bile yok olmasına neden olduğu vurgulanmıştır.

Sonuç olarak; oyun ve oyuncakların sosyal, bilişsel, dil gelişimi gibi kültürel aktarımda da önemli rolü olduğu söylenebilir. Günümüz koşullarında, çocukların açık alandan çok ev ortamında bireysel olarak ve genellikle teknolojik materyallerin kullanıldığı oyunlara yöneldiği söylenebilir. Çocuklara uygun ortamlar sunularak sosyal ilişkilerinin artırılmasının önemli olduğu, diğer yandan ev ortamında aile içi etkileşimleri artırmak konusunda da çaba gösterilmesi gerektiği söylenebilir. Bu amaçlara hizmet edecek en önemli araç ise oyundur.

Kaynakça

- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2004a). “Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: Kırsal kesimde bir araştırma.” Şu kitapta: B. Onur ve N. Güney. Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara: Kök.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2004b). “Türkiye’de geleneksel oyuncaklar: Köy-kent karşılaştırması.” Şu kitapta: B. Onur ve N. Güney. Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara: Kök.
- Akbulut, D. (2009). “Günümüzde geleneksel oyuncaklar”. Milli Folklor, 21(84): 182-191.
- Aksoy, H. (2014). “Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları”, Milli Folklor, 13 (101): 265-276.
- Ayan, S., Memiş, S. A, Eynur, B. R. ve Kabakçı, A. (2012). “Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarda oyuncak ve oyunun önemi”. Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi, 2 (4): 80-89.

- Bağçeli Kahraman, P. ve Başak, H. A. (2011). "Anne eğitim düzeyine göre çocukların cinsiyet kalıpyargıları ile oyun ve oyuncak tercihleri", e-Journal of New World Sciences Academy, 6 (1): 1344-1366.
- Bağlı, M. T. (2004). "Televizyon ilintili çocuk oyunları üzerine bir araştırma." Şu kitapta: Onur ve N. Güney. Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara: Kök.
- Başal, H. A. (2007). "Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan oyunlar". Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20 (2): 243-266.
- Canatan, A. (2008). "Toplumsal değerler ve yaşlılar". Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi, 2008 (1): 62-71.
- Bredenkamp, S. (2015). Erken çocukluk eğitiminde etkili uygulamalar (Çev. Ed.: H. Z. İnan ve T. İnan). Ankara: Nobel.
- Bütün, M. (2014). "Nitel araştırma." Şu kitapta: S. B. Demir. Eğitim araştırmaları nicel, nitel ve karma yaklaşımlar. Ankara: Eğiten.
- Büyüköztürk, Ş, Kılıç Çakmak, E, Akgün, Ö. E, Karadeniz, Ş. ve Demirel F. (2010). Bilimsel araştırma yöntemleri, Ankara: Pegem.
- Cengiz, S. A. (1997). "Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi." Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2014). "Oyunun gelişimi ve türleri." (Şu kitapta: A. B. Aksoy. Okul öncesi eğitimde oyun. Her yönüyle okul öncesi eğitim. Ankara: Hedef.
- Ekiz, D. (2003). Eğitimde araştırma yöntem ve metotlarına giriş. Nitel, nicel ve eleştirel kuram metodolojileri. Ankara: Anı.
- Eroğlu G. (2009). "Geçmişteki çocukluk oyunları ve oyuncakları üzerine nitel araştırma". Hikmet Yurdu Düşünce-Yorum, Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 2(3): 287-315.
- Güney, O. (2012). 5-6 Yaş Çocuklarında Algılanan Cinsiyet Kalıpyargılarına İlişkin Ebeveyn Beklentileri ile Oyuncak Tercihleri Arasındaki İlişki, Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Henniger, M. L. (2005). Teachingyoungchildren (andintroduction). Pearson Merrill Prentice Hall.
- Kandır, A. ve Tezel Şahin, F. (2011). Okul öncesi dönemde oyuncak ve oyun materyalleri eğitici oyuncaklar. Ankara: Morpa.
- Merriam, S. B. (2013). Nitel araştırma, desen ve uygulama için bir rehber (Çev. Ed.: S. Turan). Ankara: Nobel.
- Oğuzkan Ş. ve Avcı. N. (2000). Okul öncesinde eğitici oyuncaklar. İstanbul: Ya-pa.

- Oksal, A. (2004). "Kuşaklararası oyun: Yetişkin ve çocuk kültürü arasında bir köprü." Şu kitapta: B. Onur ve N. Güney. Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara: Kök.
- Özbakır, İ. (2009). "Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar". Journal of World of Turks, 1: 147-163.
- Özyürek, A. ve Öztapak, M. E. (2016). "Çocuk Oyun Parkları Güvenliğinin İncelenmesi". 1. Uluslararası Kadın Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Kongresi Bildiri Tam Metin Kitabı, 14-15 Nisan, Kocaeli: 395-403.
- Özyürek, A. ve Yavuz, N. F. (2016). "Okul Öncesi 4-6 Yaş Grubu Çocukların Oyuncak Profillerinin İncelenmesi" [Bildiri]. Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Kongresi-İGEDER, 18-20 Mart 2016. Haliç Kongre Merkezi. İstanbul.
- Özyürek, A. ve Yücesan, Y. (2016). "Hastane Çalışanı ve Ebeveyn Bakış Açısından Hastane Oyun Alanlarının İşlevselliğinin İncelenmesi". ERPA International Congress on Education 2016, 2-4 June 2016. Sarajevo/Bosnia and Herzegovina: 729-737.
- Özyürek, A. ve Akça, F. (2015). "Zihinsel yetersizliği olan çocukların oyuncak profillerinin incelenmesi", Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 4(2): 516-529.
- Pehlivan, H. (2012). Oyun ve öğrenme. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2012). Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Russ, S. W. (2003). "Play and creativity: developmental issues". Scandinavian Journal of Educational Research, 47: 291-303.
- Sheridan, M.D. (2011). Play in early childhood, from birth to six years (3rd Edition) (Rev.: J. Howard, D. Alderson). London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Sobkin, V. S. & Skobeltsyna, K. N. (2011). "Game preferences of modern preschoolers (Based on survey among parents)". Psychological Science and Education, 2: 39-48.
- Şener Demir, T. (2004). "Türkiye'de çocukların oyuncak sandığı: ulusal ve kültürel etkenler." Şu kitapta: B. Onur ve N. Güney. Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara: Kök.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). "Oyunun üç kuşaktaki değişimi". International Journal of Social Science 27: 1-16.
- Türkdoğan, A. (2014). "Nicel, nitel ve karma araştırma." Şu kitapta: S. B. Demir. Eğitim araştırmaları nicel, nitel ve karma yaklaşımlar. Ankara: Eğiten.

- Türktaş, M. (1999). "Divan-ı Lügat-it-Türk'te yer alan ve xı. Yüzyılda Türkler arasında oynanan oyunlar". Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 5:61-65.
- Xu, Y. (2010). "Children's social play sequence: Parten's classic theory revisited", Early Child Development and Care. 180 (4): 489-498.
- Yalçınkaya, T. (2005). "Oyuncak yapımı ve oyuncak yapımında kullanılan birkaç malzeme." Şu kitapta: M. Sevinç, Erken Çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar. İstanbul: Morpa.
- Yavuzer, H. (2012). Doğum öncesinden ergenlik sonuna... Çocuk psikolojisi, İstanbul: Remzi.
- Yıldız, F. Ü., ve Şener, F. (2003). Okul öncesi dönemde yaratıcılık eğitimi. Ankara: Nobel.
- Yücel, G. F. (2005). Çocuk oyun alanları tasarımı, İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 55 (2): 99-100.
- Zabelina, D. L. and Robinson, M. D. (2010). "Child's play: facilitating the originality of creative output by a priming manipulation". Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 4(1): 57-65.