

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Müslüm AYYILDIZ

İŞLEVSEL TEORİ BAĞLAMINDA BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK
OYUNLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUŞ-2025

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Müslüm AYYILDIZ

**İŞLEVSEL TEORİ BAĞLAMINDA BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK
OYUNLARI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ JÜRİ ÜYELERİ

Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Fırat TAŞ

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Canser KARDAŞ

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Ömer SOLAK

MUŞ-2025

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	I
ÖZET.....	IV
ABSTRACT	V
ÖN SÖZ.....	VI
KISALTMALAR DİZİNİ	VIII
TABLolar DİZİNİ	IX
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. KÜLTÜR KAVRAMI.....	3
1.2. KÜLTÜR OYUN İLİŞKİSİ	6
1.3. ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL İŞLEVLERİ.....	8
1.4. ÇOCUKLUK	9
1.4.1. Çocukluğun Kısa Tarihçesi	10
1.4.2. Çocukluk Dönemi Gelişim Evreleri ve Oyun	11
1.4.2.1. Bebeklik Dönemi (0-2 yaş)	12
1.4.2.2. İlk Çocukluk (oyun) Dönemi (2-7 / 3-6 yaş)	12
1.4.2.3. İkinci Çocukluk (ilkokul) Dönemi (6-12 / 7-11 yaş)	12
1.5. OYUN KAVRAMI.....	13
1.5.1. Farklı Bakış Açılarında Oyun Tanımları.....	16
1.5.2. Çocuk Oyunlarının Özellikleri.....	19
1.5.3. Huizanga ve Oyun Oynayan İnsan (Homo Ludens)	20
1.5.4. Oyun Kuramları	21
1.5.4.1. Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar	22
1.5.4.1.1. Artık Enerji Kuramı	22
1.6. TÜRKİYE' DE ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE YAPILAN ÇALIŞMALAR	24
1.7. TÜRKİYE' DE ÇOCUK OYUNLARINI SINIFLANDIRMA ÇALIŞMALARI	26
1.8. İŞLEVSEL HALKBİLİMİ KURAMI	32
1.8.1. Malinowski ve Bilimsel Bir Kültür Teorisi	34

1.8.2. Kültürün Temeli: İhtiyaçlar Teorisi	37
1.8.3. İşlevsel Kuram ve Çocuk Oyunları	40
1.8.4. Halkbilimi Açısından Çocuk Oyunlarının İşlevleri	41
1.8.5. Folklorun Dört İşlevi ve Çocuk Oyunları	42
1.9. DİĞER BİLİM DALLARI AÇISINDAN ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ	46
1.10. ÇOCUK EĞİTİMİ VE GELİŞİMİ AÇISINDAN ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ	49
1.10.1. Fiziksel ve Psikomotor Gelişimine Katkı Sağlayan Oyunlar	51
1.10.2. Dil Gelişimine Katkı Sağlayan Oyunlar	51
1.10.3. Duyusal Algılama ve Zihinsel Gelişime Katkı Sağlayan Oyunlar	52
1.10.4. Sosyal ve Psikolojik Gelişime Katkı Sağlayan Oyunlar	52
1.11. BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ	53
1.11.1. Fiziksel ve Psiko-Motor Gelişime Dönük İşlevler	53
1.11.2. Duyusal Algılama ve Zihinsel Gelişime Dönük İşlevler	54
1.11.3. Sosyal ve Psikolojik Gelişime Dönük İşlevler	54
1.11.4. Dil Gelişimine Dönük İşlevler	55
1.11.5. Kültürel ve Etik Değerlerin Kazanımına Dönük İşlevler	56

İKİNCİ BÖLÜM

BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL ÖZELLİKLERİ

2.1. OYUNUN YAPISAL UNSURLARI	59
2.1.1. Oyuncu	59
2.1.1.1. Oyuncu Sayısı	59
2.1.1.2. Oyuncu Cinsiyeti	59
2.1.1.3. Oyuncunun Yaşı	59
2.1.2. Oyun Rolü	59
2.1.3. Oyun Aracı	60
2.1.4. Oyun Sahası	60
2.1.5. Oyun Zamanı ve Süresi	61
2.1.6. Sayışmacalar (Tekerlemeler)	61
2.1.7. Oyun Kuralı	65
2.1.8. Oyun Hareketi	65

2.1.9. Oyun Cezası ve Ödülü	65
2.2. BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARINI SINIFLANDIRMA DENEMESİ	66
2.2.1. Cinsiyete Göre Oynanan Oyunlar	66
2.2.2. Oyun Zamanına Göre Oyunlar.....	67
2.2.3. Oyun Mekanına Göre Oyunlar.....	67
2.2.4. Bir Oyun Aracı İle Oynananlar	67
2.2.5. Oynama Biçimine Göre Oyunlar	68
2.3. METİNLER	69
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	119
KAYNAKÇA	122

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İŞLEVSEL TEORİ BAĞLAMINDA BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARI

Müslüm AYYILDIZ

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Fırat TAŞ

2025, 137 sayfa

İnsan hayatının ilk dönemi olan çocukluk dönemi incelendiğinde karşımıza çıkacak ilk olgu oyundur. Bebeklik döneminden ergenlik dönemine kadar olan dönemde, çocuğun gelişimi açısından çok önemli bir yer tutan oyunlar, sosyal ve kültürel açıdan da önemli bir misyonu üstlenirler. Çocuk toplumun maddi – manevi değerlerini geleceğe taşıyacak kişidir. Neslin devamı refleksine sahip olan toplum, kendine özgü değerlerini, doğduğu andan itibaren bilinçli veya bilinçdışı bir şekilde yeni üyeye aktarmaya çalışır. Bu aktarma olayında çocuk oyunları, önemli bir araç olarak karşımıza çıkar.

Bu çalışmanın amacı, değişen sosyal hayat, demografik yapı, ekonomik ve teknolojik gelişmeler gibi farklı nedenlerle bir kısmı unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunları ve günümüzde oynanan Bingöl Yöresi çocuk oyunlarını bir araya getirerek kayıt altına almak, bu sayede sonraki nesillere aktarılmasını sağlamak ve derlenen bu oyunları İşlevsel Teori bağlamında incelemektir. Çalışma, nitel bir araştırma olmakla beraber ilk olarak çocuk oyunlarının derlenmesinde saha araştırması yönteminden yararlanılmıştır. Saha çalışması yapılırken katılımlı-katılımsız gözlem ve mülakat yöntemiyle derleme yapılmıştır. Elde edilen bilgilerden hareketle Bingöl Yöresi çocuk oyunlarındaki işlevler her oyun için ayrı olacak şekilde oyun metinleri kısmında belirtilmiştir. Çocuk oyunlarının işlevleri göz önünde bulundurulduğunda, bu oyunların; günümüzde özellikle sosyalleşme problemleri, fizyolojik, psikolojik açıdan sağlık sorunları yaşamaya başlamış çocukların daha sağlıklı bireyler olmaları noktasında bir çözüm seçeneği olabileceği fark edilmiştir. Bu durumun toplumsal açıdan önemi sonuç ve öneriler bölümünde ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bingöl, Oyun, Çocukluk, Çocuk Oyunu, Çocuk Oyunlarının İşlevi, Bingöl Yöresi Çocuk Oyunları.

ABSTRACT
MASTER'S THESIS
CHILDHOOD GAMES IN THE BİNGÖL REGION IN THE CONTEXT OF
FUNCTIONAL THEORY

Müslüm AYYILDIZ

Advisor: Assistant Prof. Fırat TAŞ

2025, Page: 137

When examining the early stages of human life, the first phenomenon that comes to mind is play. From infancy to adolescence, play occupies a very important place in a child's development and fulfills an important social and cultural mission. Children are the ones who will carry the material and spiritual values of society into the future. Society, which has the instinct to perpetuate the species, strives to pass on its unique values to new members from the moment they are born, either consciously or unconsciously. In this process of transmission, children's games emerge as an important tool.

The aim of this study is to record traditional children's games that have been forgotten or are in danger of being forgotten due to various reasons such as changing social life, demographic structure, economic and technological developments, and to bring together children's games played in the Bingöl region today, thereby ensuring their transmission to future generations and examining the compiled games within the context of Functional Theory. The study is qualitative research, and field research methods were used to collect the children's games. During the fieldwork, the games were collected using participatory and non-participatory observation and interview methods. Based on the information obtained, the functions of the children's games in the Bingöl region are specified separately for each game in the game text section. Considering the functions of children's games, it has been noted that these games could serve as a solution for children who are beginning to experience socialization issues and health problems from a physiological and psychological perspective, helping them become healthier individuals. The social significance of this situation is highlighted in the conclusions and recommendations section.

Key Words: Bingöl, Game, Childhood, Children's Games, Function of Children's Games, Children's Games in the Bingöl Region.

ÖN SÖZ

Geçmişten bu güne hemen her toplum, sahip olduğu kültüre göre çocuklar yetiştirmek istemiş ve bunun için kullandığı en etkili araçlardan biri de oyunlar olmuştur. Oyunlar bu anlamda sahip olunan kültürün hem tanınmasını hem nesilden nesle aktarılmasını sağlamıştır.

Bu çalışmanın amacı; nesilden nesle aktarılacak günümüze kadar gelmiş veya geçmişte oynanmış ancak günümüzde artık oynanmayıp unutulmaya yüz tutmuş Bingöl yöresi çocuk oyunlarını kayıt altına almak, oyunların gelecek nesillere aktarılması noktasında yerel kültüre katkı sağlamak ve oyunları halk bilimi kuramlarından İşlevsel Teori bağlamında incelemektir. Bu bağlamda Bingöl Yöresi'nden derlenen çocuk oyunları, İşlevsel kuram perspektifinde, çocuk gelişimi, eğitimi ve sosyal-kültürel vb açılardan ele alınıp incelenmiştir.

Çalışmanın giriş bölümünde, araştırmanın konusu, kapsamı, amacı, önemi, yöntemi, hakkında bilgi verilmiştir. Birinci bölümde oyun-kültür ilişkisi, çocukluk ve oyun kavramı açıklanmıştır. Çocuk oyunlarının yapısal özellikleri üzerinde durulmuş, çocuk oyunları üzerine yapılan çalışmalar ve sınıflandırma çalışmalarına değinilmiştir. İkinci bölümde ise Bingöl Yöresi Çocuk Oyunları ile ilgili yapısal özellikler belirtilmiş ve bu çerçevede sınıflandırma denemesi yapılmış devamında Bingöl Yöresi Çocuk Oyunları İşlevsel Teori bağlamında incelenmiştir. Son olarak oyun metinleri ve sonuç bölümüyle çalışma neticelendirilmiştir. Sonuç bölümünde elde edilen bilgi ve bulgular ışığında kültürün bir parçası olan söz konusu oyunların işlevsel açıdan önemi, çocukların eğitimine; fiziksel, zihinsel, ruhsal ve sosyal gelişimine sağladığı katkı ile ilgili tespitler ifade edilmeye çalışılmıştır.

Günümüzde çocuk oyunları, teknolojik gelişmelerden etkilenecek biçim değiştirmeye başlamıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının çoğu, son yarım asırda değişen yaşam şekillerinden dolayı artık kaybolmaya ve unutulmaya başlamıştır. Özellikle internetin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan internet kafeler oyun salonları şeklinde toplum hayatına girerek mahallelerde oynanan oyunlardan çok, bu mekânlarda ve dijital ortamlarda oynanan oyunlar tercih edilmeye başlanmıştır. Özellikle 0-14 yaş arası çocuklar, bir araya gelip geleneksel çocuk oyunları oynamak yerine dijital aletlerle oynanan oyunlara ilgi gösterir olmuşlardır. Şehirlerde çok katlı yapıların yaygınlaşması

mahalle yaşamını bitirmiştir. Eskiden mahalle ortamlarında oynanan oyunlar, günümüzde daha çok kreş, anaokulu, ilkokul gibi eğitim ortamlarda öğrenilip oynanır hale gelmiştir. Bu çalışmada daha çok geleneksel çocuk oyunları araştırıldığı için saha araştırmasında kaynak kişiler çoğunlukla belli bir yaş üstündeki bireylerden seçilmiştir.

Bu çalışmanın fikir, yazım, yöntem aşamasından en son aşamasına kadar yön verici bilgileri, rehberliği ve çalışmanın her aşamasında esirgemediği özverili desteğinden dolayı danışmanım, kıymetli hocam Dr. Fırat Taş'a; gerek akademik katkısı gerek teşvik edici ve yüreklendirici yönlendirmeleri, her soruya sabırla ve hoşgörülle verdiği cevaplarıyla bu çalışmaya desteklerini esirgemeyen değerli hocam Prof. Dr. Canser Kardaş'a, oyunların derlenmesinde, kaynak kişilere ulaşmamda yardımcı olan arkadaşlarıma, kaynak kişilere ve kendilerine ayırmam gereken zamandan feragat ettikleri için tüm aile üyelerime teşekkür ederim.

Muş-2025

Müslüm AYYILDIZ

KISALTMALAR DİZİNİ

Akt.	: Aktaran
çev	: Çeviren
C	: Cilt
Doç	: Doçent
Dr.	: Doktor
Ed	: Editör
KK	: Kaynak Kişi
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
MÖ	: Milattan Önce
MS	: Milattan Sonra
Ör	: Örnek
Prof.	: Profesör
S	: Sayfa
TDK	: Türk Dil Kurumu
Yay.	: Yayınları
vb.	: Ve benzerleri
vd.	: Ve diğerleri

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1.1. İhtiyaçlar ve Kültürün Buna Verdiği Tepkiler.....	38
Tablo 2.1. Bingöl yöresi Çocuk Oyunlarını Sınıflandırma Denemesi.....	70
Tablo 2.2. Oyuna Ait Grafik Şekli.....	118



GİRİŞ

Araştırmanın Konu ve Kapsamı

Oyun ve özelden bu çalışmanın konusu olan geleneksel çocuk oyunları, tarihi insanlık tarihi kadar eski bir olgudur. Oyun oynamak, insan için biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve sosyal açıdan bir ihtiyaçtır. İhtiyaca verilen tepki olması gerçekliğinden dolayı oyun, tarihin en eski dönemlerinden beri var olmuştur. Bu gerçeklik, çocuğun henüz beş altı aylık bir bebekken elleri ile oynaması, 0-2 yaş döneminde kendi kendine oyunlar kurması, ebeveynlerin oyun hareketlerine tepkiler vermesi gibi davranışları gözlemlendiğinde fark edilebilir. Dolayısıyla oyun, özelden çocuk oyunları insanın var olması ile var olan; çocuğun fizyolojik, psiko-motor, dil, psikolojik vb. gelişim süreçlerine katkısı olan bir olgudur. Oyun çocuk için ihtiyaçtır ve çocuk oyun oynamak için oynar. Çocukların oyun ihtiyaçları oyunlar dışında oyuncak üretilmesi zorunluluğunu doğurmuş ve en eski zamanlardan beri oyuncaklar da ev eşyaları arasında yerini almıştır.

Oyunun tarihi, her ne kadar çok eskilere dayansa da bilimsel disiplinler tarafından fark edilmesi, hem dünyada hem de ülkemizde antropologlar, etnologlar, psikologlar, eğitimciler ve folklorcuların gündemine girmesi, ancak 19. yüzyılın ikinci yarısında gerçekleşmiştir. Türkiye’de de 20. yüzyılın başlarından itibaren çocuk oyunları araştırmaları sınırlı sayıda da olsa da yapılmaya başlanmıştır. Bu alanla ilgili çalışmaların yeni olmasından dolayı Bingöl Yöresi çocuk oyunları ile ilgili kapsamlı bir çalışma bugüne kadar yapılmamıştır. Bu sebepten bugüne kadar geniş kapsamlı olarak ele alınmamış olan Bingöl Yöresi Çocuk oyunları, bu çalışma ile il merkezi yanında ilçeleri de kapsayacak şekilde derlenmeye çalışılmış ve İşlevsel Teori bağlamında incelenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı; değişen sosyal hayat, demografik yapı, ekonomik ve teknolojik gelişmeler gibi farklı nedenlerle unutulmaya yüz tutmuş, Bingöl Yöresi geleneksel çocuk oyunlarını tespit edip kayıt altına almak, günümüzde oynananlarının farkına varmak, geçmişten günümüze kadar gelenleri gelecek nesillere aktarabilmek ve seçilen Bingöl Yöresi kültürüne katkı sağlamak, bu oyunları işlevsel açıdan incelemek ve bu işlevleri sayesinde çocuğun davranışlarına, günlük yaşamına etkilerini anlayabilmek, toplumun geçirdiği sosyo-kültürel değişim sürecine paralel olarak, oyunlardaki değişim ve dönüşümleri tespit etmektir. Oyunlar aracılığıyla içinde yaşadığı toplumu ve kültürü

tanımak, kültürel değerleri gelecek kuşaklara aktarmak, bu çalışmadan faydalanacak olan araştırmacıların çocuk oyunları, çocuk oyunlarının yapısal ve işlevsel özellikleri hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamaktır.

Araştırmanın Önemi

Oyunlar sahip olunan kültürün hem tanınmasını hem nesilden nesle aktarılmasını sağlar. Bu çalışma, unutulmuş veya unutulmaya başlamış Bingöl Yöresi çocuk oyunlarını, kayıt altına alarak gelecek nesillere aktarılmasına ve bundan sonra bu konuda araştırma yapacaklara kaynak niteliği oluşturmaya katkı sunulmaya çalışılmıştır. Oyunların işlevlerinin ortaya konması günümüz eğitim-öğretim faaliyetlerinde bu oyunlardan faydalanma imkânını da doğurması açısından önemlidir. Oyunlardan hareketle yöre halkının geçmiş yaşamına dair izler tespit edilebilmesi noktasında bu alanda çalışan uzmanlar açısından kaynak olma vasfı taşıdığı için önemlidir.

Araştırmanın Yöntemi ve Modeli

Çalışmanın konusu olan çocuk oyunları ile ilgili verilerin elde edilmesinde saha araştırması yöntemi, temel yöntem olarak kullanılmıştır. Saha çalışması yapılırken yüz yüze görüşmeler yoluyla derlemeler yapılmış, gözlem tekniklerinden katılımlı ve katılımsız gözlem tekniklerinden faydalanılmıştır. Kaynak kişiler seçilirken gönüllülük esasına dikkat edilmiş ve görüşmeler samimi bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Buna ek olarak yazılı kaynaklardan yararlanma yöntemi de kullanılarak geniş bir literatür çalışması yapılmış ve öncelikle teorik bilgilere ulaşılmıştır. Yazılı kaynaklardan yararlanma yönteminde konuyla ilgili kitap, makale, süreli yayın ve YÖK Tez Merkezi bünyesinde bulunan tezler araştırılmıştır. Araştırma esnasında bağlam merkezli halkbilimi kuramlarından İşlevsel Halkbilimi Kuramı'dan yararlanılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. KÜLTÜR KAVRAMI

Kültür; antropoloji, sosyoloji, psikoloji, felsefe ve halk bilimi, olmak üzere çok çeşitli disiplinlerin inceleme alanına girmiş, özellikle sosyal antropoloji araştırmalarının merkezinde yer almıştır. Kültürel antropoloji olarak da tanımlanan bu alan; toplumların inanç, gelenek görenek, kurum gibi kültürel öğeleri ve bunların insan davranışlarını nasıl etkilediğini, hayatını nasıl şekillendirdiğini anlamakla ilgilenir.

İnsan topluluklarını ve bu toplulukların yaşayış biçimlerini anlamak için kültürü tanımak gereklidir. Kültür, Türkçe Sözlük’ te “tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddî ve manevî değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere aktarmada kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin” olarak tanımlanmıştır (1998:1436). Fransızca Cultura’dan gelen kültür sözcüğü Latince de “Colere”, sürmek, ekip-biçmek anlamına karşılık gelmektedir. Bu kavramı (Culture), ilk kez Voltaire’in “ insan zekâsının oluşumu, gelişimi, geliştirilmesi ve yüceltilmesi” anlamında kullandığı ileri sürülmektedir. “Sözcük buradan Almanca’ya geçmiş ve 1973 tarihli bir Alman Dili Sözlüğünde “Cultur” olarak yer almıştır” (Arslantaş: 2008).

Yeryüzünde var olan tüm canlılarda olduğu gibi, ilk insandan bugüne insanoğlunun yegâne gayesi hayatta kalmak için mücadele etmek olmuştur. Bu gayeye ulaşmak için türlü faaliyetler içine giren insanoğlu, içinde bulunduğu ortamı yaşayabileceği bir şekilde dizayn etmeye çalışmış, kendi marifetiyle ihtiyaçlarına cevap veren yeni yapay bir çevre üretmiştir. Maddi-manevi, somut-soyut tüm varlık, kavram vs. ile şekillenen bu çevrede ortaya konan her şey aslında kültürün kendisidir.

İnsanoğlunun nesilden nesle aktardığı inanç, düşünce ve uygulamalar olan kültürü, tarihi süreci içinde ele alıp tanımak gerekir. Köktürk: “İnsan dünyasının tüm unsurlarını kendi mülkiyeti altında toplayan kültürün, Vico’ya (1668–1774) gelinceye kadar bilimsel ya da felsefî anlamda bilmenin konusunu oluşturan bağımsız ve sistematik bir kurgu olmadığını söyler (2006:113, 114). Kültür üzerine ilk tanımlama yapanlardan biri olarak kabul edilen Tylor kültürü : “Kültür ve medeniyet toplumun bir ferdi olarak insanın sonradan edindiği alışkanlıklar, yetenekler, gelenekler, ahlaki ilkeler, sanat, hukuk, inanç,

bilgi gibi unsurların oluşturduğu bir bütün” şeklinde tanımlayarak toplumun üretip ortaya koyduğu her şeyi bireyin toplumdan kendi hayatına kattığı soyut somut tüm kazanımlar” olarak tanımlamıştır (Taşbaşı: 2023) .

Türkiye’de kültür kavramını bilimsel manada ilk yorumlayan Ziya Gökalp olmuştur. Kültürü “hars” kelimesiyle ifade eden Gökalp: “Bir medeniyet müteaddit milletlerin müşterek malıdır. Çünkü her medeniyeti, sahipleri olan müteaddit milletler, müşterek bir hayat yaşayarak vücuda getirmişlerdir. Bu sebeple her medeniyet, mutlaka, beynelmileldir. Fakat her medeniyetin, her millette aldığı hususî şekilleri vardır ki, bunlara (hars-kültür) adı verilir.” şeklinde yaptığı tanımla kültürü yine kendi tarifıyla “Cemiyetin bütün fertlerini birbirine bağlayan, yani aralarında bir dayanışma vücuda getiren dini, ahlaki, hukuki, bedii, içtimai, iktisadi ve fenni müesseselerin hey’eti mecmuasıdır.” şeklinde açıklamıştır (Mümtaz Turhan, 2015: 36). Daha sonra Turhan, “Kültür, bir milletin sahip olduğu maddî ve manevî kıymetlerden teşekkül eden öyle bir bütündür ki toplum içinde mevcut her nevi bilgiyi, alakaları, itiyatları, kıymet ölçülerini, umumi atitüt, görüş ve zihniyetleriyle her nevi davranış şekilleridir. Bütün bunlar birlikte, o cemiyet mensuplarının ekserisinde müşterek olan ve onu diğer cemiyetlerden ayırt eden hususi bir hayat tarzı temin eder.” şeklinde kültürün, maddi manevi tüm varlıklardan oluşan biri bütün olduğunu belirten kapsamlı bir tarifini yapmıştır (2015: 40).

Kültür temelinde insan olan bir olgudur, insan varsa kültür vardır. Çünkü kültürün üreticisi, yapıcısı insanın kendisidir. Nermi Uygur: “ Kültür, insanın ortaya koyduğu, içinde insanın var olduğu tüm gerçeklik demektir” şeklindeki tanımıyla kültürün oluşum kaynağının insan olduğuna işaret eder ve çevremizde gördüklerimizin insan eliyle ortaya konan gerçeklik yani kültür olduğunu ifade eder (1996: 17). Uygur’un bu düşüncesine yakın görüş belirten Sıtkı Erinç ise, “.....insan aklının doğaya kattığı her şeydir. O hâlde kültür, sosyal ve beşerî bilimler için, kimi zaman bir düşünce tarzı, kimi zaman bir davranış, kimi zaman da somut bir şekilde var olan, ama daima karşımıza çıkan bir kavramdır” demek suretiyle insan aklının ortaya koyduğu her şeyi kültür kapsamında değerlendirir (Erinç, 1995: 78).

Çok fazla tanımı yapılan kültür, kullanıldığı farklı bilim dallarında farklı anlamları olan geniş bir anlam yelpazesine sahiptir. Bu sebepten herkes için geçerli efradını cami ağıyarını mani bir kültür tanımı yapmak çok da mümkün değildir. En öne çıkan tanımıyla

her toplumun zaman içinde kendine özgü bir tarzda üreterek bireylere kazandırdığı maddi-manevi tüm değerler, bir toplumu diğerinden farklı kılan tüm niteliklerdir denebilir.

Kültür kavramını tanımlama zorluğu ve farklı araştırmacı, aydınlar tarafından farklı tanımların ortaya çıkması sonucunu doğurmuştur. Buna karşın kültürün William Haviland tarafından tespit edilmiş ve genel kabul görmüş ortak özelliklerinden de bahsedilebilir: Bunlar bütünlük, öğrenilme, paylaşılma, devingenlik ve simgesellikdir (Haviland, 2017:104-120).

Kültür, birbirinden ayrı parçaların bir araya gelerek oluşturduğu bir bütündür. Her parçanın bir fonksiyonu vardır. Kültürün bir diğer özelliği onun öğrenilir olmasıdır. Birey, kültürü öğrenmeyle kazanır ve böylece toplumun üyesi haline dönüşür. Bu olaya 'kültürlenme' denilmektedir. Kültür toplumun tüm fertleri tarafından paylaşılan bir olgudur. Ancak bu paylaşılma yaş grubu ve cinsiyete göre farklılıklar gösterebilir. Kültür hareketlere ve eylemlere karşılık verir. Varlığını devam ettirebilmesi için değişen koşullara uyum sağlayabilmesi esnek olması gerekir. Devingenlik olarak öne çıkan bu nitelik, toplumdan topluma değişir. Kültürün bir diğer özelliği simgesellikdir. Simge, bir şeyi anlamlı biçimde temsil eden işaretler, amblemler, sesler gibi unsurlardır. Toplumların hayatında üzerinde herkesin üzerinde hemfikir olduğu, tanıdığı, bildiği bayrak, yüzük, para gibi simgeler vardır. İnsan davranışlarının çoğu da simgelerle anlamlı bir biçimde ortaya konulmaktadır. Bu ortak nitelikler kültürü tanımamıza yardımcı olacak en önemli niteliklerdir.

Sosyal bilimler alanında birçok araştırmacı, bilim insanı kültür üzerine çalışmıştır. Bu araştırmacılardan birisi de Bronislaw Kasper Malinowski'dir. Malinowski sosyal antropolojinin kurucusu sayılır ve katılımcı gözlem yöntemini ilk defa bilimsel ölçütlerde uygulamış, bu yöntemin sosyal antropolojinin temel yöntemi olmasını sağlamış önemli bir isimdir. Kültür üzerinde yoğun şekilde duran Malinowski, kültürün kökeniyle ilgilenmiş, fonksiyonlarını tanımlamış, kültürel araştırma tekniklerini ilk defa bilimsel kriterlerle ortaya koymuş ve eleştirileriyle ortaya bir kültür teorisi koymuştur. Malinowski, soyut kavramlara ilişkin tanımlamalar yapılmasının zorluğuna karşın genel bir ifadeyle kültürü, "bireyin ihtiyaçların giderilmesi ve somut problemlerin çözümünde araç olarak kullanılan kısmen özerk, kısmen bir bütün olarak ele alınan kurumların

birleşimi” olarak tanımlamıştır (2014: 45). Kültür ile ilgili yapılan araştırma ve tanımların en önemlisi olarak değerlendirebileceğimiz bu tanımla Malinowski kültüre toplumun ihtiyaçlarını karşılayan bir araç ve parçalardan oluşmuş bir bütün olarak görmekle konuya farkı bir boyut kazandırmıştır.

Tüm görüş ve düşüncelerden ortaya çıkan sonuç, kültürün toplumun kendini ifade etme tarzı, yaşam şekli olduğudur. Kültür devralınan ve sonraki nesillere devredilen insanın ve toplumun ortaya koyduğu somut-soyut her şeydir. Bir toplumu diğerinden ayıran kendine has özellikleri, kimliği, yaşam şeklidir. Bu yaşam şekli toplumu oluşturan her yaş grubunda farklı bir davranış şekliyle kendini belli eder. Hiçbir toplumda çocuk ile yetişkin aynı davranmaz. Yetişkinlerde adetlere uygun davranma olarak beliren kültür, çocuklarda kendini en iyi oyunlar aracılığıyla belli eder. Bu bağlamda çocuğun kültürle, kültürün de çocukla ilişkisi ilk olarak oyunla kurulur demek mümkündür.

1.2. KÜLTÜR OYUN İLİŞKİSİ

Kültürün ne olduğu hangi nitelikleri taşıdığı ile ilgili tanım ve açıklamalardan ortaya çıkan netice şudur ki, toplumun zaman içinde kendine özgü bir tarzda üreterek kendini oluşturan bireylere kazandırdığı maddi-manevi tüm kazanımlar, tüm unsurlar kültürü ifade eder. Oyunlar da kültürün çocuklar için ürettiği öğelerdir ve çocuklara dönük yüzdür. Sorumluluk çağında olmayan çocuğun tek eylemi oyundur ve oyunlar kültür tarafından çocuğa kazandırılır. Bu neticeden hareketle oyun ve özelde çocuk oyunları, kültürün bir ögesi bir parçasıdır demek mümkündür.

İnsanlar nasıl yaşıyorlarsa kendilerinden sonra gelen nesilleri de hayata öyle hazırlar. Bu bütün toplumlar için geçerli ve zorunlu bir döngüdür. Bundan dolayıdır ki yeni nesilleri daha yürümeye başladıkları andan itibaren hayatta kalmaları için gerekli niteliklerle donatmaya çalışırlar. İlk olarak ebeveynlerle başlayan bu donatma ve hayata hazırlama işi, daha sonra eğitim kurumlarında devam eder. Toplum, varoluşunun devam ettirmek için, yeni fertlerini yetiştirmek, geleceğe hazırlamak zorundadır. Bunun için de belli bir eğitimden geçirmek suretiyle kültüre ait gereklilikleri çocuğa aktarır. Bu aktarma işlemi esnasında karşımıza çıkan ilk araçlardan biri de oyunlardır. Çünkü çocukluk çağı, oyun çağıdır. Bu çağda toplumun istediği davranışlar, çocuğun dünyasına uygun olarak oyun içerisinde de öğretilir. Oyun çocukla iletişim kurmanın ilk ve en pratik yoludur.

Çocuk, oyun çağı da denilen örgün eğitim öncesi 0-7 yaş arası dönemde oyunlar oynayıp eğlenirken, aynı zamanda içinde yaşadığı toplumu, oyun aracılığıyla tanımaya öğrenmeye çalışır. Bu bağlamda oyun, çocuk için sadece bir eğlence değil aynı zamanda işlevsel bir araçtır. Bu araç, hem çocuğun içinde yaşadığı kültürü tanınmasını, hem de kültürün çocuğa aktarılmasını sağlayan karşılıklı bir ilişkiye sahiptir.

Çocuk oyunlarının kültür ile ilgisi de bu noktadan adına kültürlenme dediğimiz bu süreçle başlar. Kültür bir taraftan çocuklara oyun öğretirken diğer taraftan da çocuk oyun aracılığıyla kültürü öğrenir. Dolayısıyla kültür ve oyun iç içe geçmiş gibi bir görüntü verir. Erdal, bu durumu: “ Topluma ait değerlerin, temel davranış kalıplarının bireye aktarılması bireyin sosyalleşmesini ve var olduğu toplumun bir parçası haline gelmesini sağlar. Geçmişten gelen kültürel mirasa ve toplumsal değerlere yenilerinin de eklenmesiyle geçmişle gelecek arasında bir köprü kurulur” sözüyle açıklar (Erdal, 2019: 55). Birey hayatının her aşamasında, toplum tarafından kabul görmüş davranış kalıplarını öğrenmeye yönlendirilir. Yeşildal da: “Çocuk kendisine ad verilerek içinde yaşamaya başladığı topluma kabul edilmesinden itibaren geleneksel anlamda bireysel kimliğiyle toplumun bir parçası olmaya başlar” sözüyle bu düşüncüyü destekler (2018: 49).

Her toplumun geleceği yeni nesillere bağlıdır. Tıpkı bireyler gibi, toplumlar da varlıklarını korumak için gelecek planı yaparlar ve neslin devamını sağlamak temel gayesi ve refleksine sahiptirler. Bu planlarını da doğal olarak çocuklar üzerinden yapar ve sahip olduğu kültürel değerlerini yeni nesle kazandırmaya ve bu kazanımları nesilden nesle aktarmaya çalışır. Kültürün en önemli taşıyıcısı ve toplumun mirasçısı olan çocuklar, toplumları geleceğe taşıma görevini görerek hayatın devamını sağlarlar.

Nesilden nesle kültür aktarımının sağlanmasında etkili olan araçlardan ve halkbiliminin de inceleme alanlarından birisi olan oyunlar, geçmişi çok eski zamanlara dayanan önemli yaşamsal etkinliklerden biridir. Her toplumun kendine ait olan, binlerce yıllık halk kültüründen süzüle süzüle ve nesilden nesle aktararak getirdiği geleneksel oyunları vardır. Çocuk, bu oyunlar aracılığıyla içinde bulunduğu toplumun kültürel mirasına eğlenerek, öğrenerek sahip olur. Öğrenilen bu kültür aynı zamanda bir başkasına da öğretilir. Çocuklar kültüre ait birçok değeri akranlarından öğrenir ve bu öğrenme olayı en fazla oyun oynanırken gerçekleşir. Dolayısıyla oyunlar kültürün taşıyıcısı, aktarıcısı işlevi görürler.

Oyun oynayan çocuk eğlenirken aynı zamanda toplumsallaşmaya da başlıyor demektir. Çocuk oyun oynarken farkında olarak veya olmadan bu süreci yaşar. Anadolu’da çocuk oyunla büyür, şeklinde bir anlayış vardır. Çocuk için oyun, günlük hayatın bir parçası, oyun da kültürün bir parçasıdır. Karkınlı : “Oyunlar oynandığı coğrafyanın; tarihini, toplumsal hayatını, sözlü edebiyatını, gelenek ve göreneklerini, inançlarını, hayata bakış açısını, kimliğini ve birçok başka unsuru birleştirerek kültürel bir zenginliği açıkça ortaya koymaktadır” sözüyle çocuk oyunlarının kültür içindeki yeri ve işlevine dikkat çeker (Karkınlı, 2017: 485). Dolayısıyla çocuğun oynadığı oyunlarda üyesi olduğu toplumun kültüründen izler vardır.

Kültürün çocuk oyunları ile ilişkisini ya da çocuk oyunlarının kültür içindeki yeri ve işlevini daha iyi anlamak açısından bu alanda, yakın zamanda en kapsamlı çalışmayı “Türk Çocuk Oyunları” adlı iki ciltlik eseriyle yapan Nebi Özdemir’in: “Kültür dediğimiz bu karmaşık yapı yakından incelendiğinde bu yapının üçte birlik bölümünün çocuklarla ilgili olduğu görülür.” şeklindeki tespiti, çocuk folklorunun ve bu kapsamda çocuk oyunlarının kültür içinde ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu bize göstermesi açısından önemlidir (2006: 16) .

1.3. ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL İŞLEVLERİ

Çocuk folklorunun en önemli ve en hacimli ögesi olan çocuk oyunları, toplumsal mirasın önemli bir parçasıdır. Bu konuda Oğuz ve Ersoy : “ Çocuk folkloru için, kadın uygulamaları ve cenaze ritüellerinden sonra kültürün en zor değişen üçüncü alanını oluşturduğu ifade edilmektedir, der (2005: 7). Oyunlar bu niteliğinden dolayı toplumda var olan birçok inanışın, ritüelin, olaylar karşısındaki reflekslerin yapılma nedenini tahmin etmede önemli bir kaynaktır. Bu fonksiyonundan ve kültürel öğeleri bünyesinde barındırması açısından çocuk oyunları, toplumun kültürel yapısını anlama işlevine sahiptir.

Huizanga’ya göre: “Oyun kültürün temeli ve bir faktörüdür.” (2021: 14). Bu bakış açısıyla baktığımızda oyun kültürün öncesidir, başlangıç noktasıdır. Dolayısıyla oyunlar içinde yaratıldığı ortamın kültürel kodlarını taşır ve çocukların ulusal kimliklerinin oluşmasında çocuk oyunlarının çok önemli bir yeri vardır.

Oyunlar, kültürel değerlerin çocuğa kazandırılmasında, manevi ve toplumsal hayatın yapısını korumada en etkili yöntemlerden biridir. Eker: “Oyun ve eğlencenin araç

olduđu ortamlarda toplumu oluřturan üyeler tarafından gelenek ve görenekler canlandırılmakta, pekiřtirilmekte ve dramatizasyon yöntemiyle gelecek nesillere aktarılabilmektedir.” der (Eker, 1999: 62) . Bu minvalde geleneksel çocuk oyunları topluma ait gelenek görenek, örf ve adetlerin çocuklara aktarılmasında en etkili yoldur. Çocuk oyun oynarken akranlarıyla beraber yařadığı çevreyi ve o çevrede bulunan tüm kültürel öğeleri tanır, benimser. Oyun kurallarını öğrenirken ve uygularken toplumda var olan kurallara da uyması gerektiđini anlar.

Çocuk oyunlarının en önemli iřlevlerinden bir diđeri de kültürün tanınması, benimsenmesi ve nesilden nesle aktarılması, taşınması niteliđidir. Bu alanda önemli çalıřmaları olan Özdemir, geleneğin taşıyıcısı olan çocuk oyunları ile ilgili olarak : “Belirli bir geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda iletiřimin kültürel biçimlerinden biridir. Bu kültürel iletiřim ortamında, sözlü ve sözsüz iletiřim söz konusudur. Bu nedenle çocuk oyunları, donmuř ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler deđil, canlı, zamana ve mekâna göre sürekli deđiřen ve geliřen yaratmalardır. Bu iletiřim ortamında kültürel birikim tanınır, denenir ve benimsenir.” řeklindeki görüřüyle, oyunların kültürel yapının tanınıp aktarılmasındaki iřlevine vurgu yapar (2006: 453). Nitekim saha çalıřmasında kaynak kiřilere: “Oyunu kimden öğrendiniz ?” sorusuna çođunlukla “önceki büyükleri” cevabını verilmesi, nesilden nesle aktarımın bir göstergesidir.

1.4. ÇOCUKLUK

Dünya dediđimiz zemine gözlerini açan her insan yařamı süresince bazı biyolojik ve fizyolojik geliřim evrelerinden geçer ve bu evreler, yeryüzündeki tüm insanlar için aynıdır. İnsanođlu, dođumdan önce ve dođumdan sonra bazı geliřim dönemlerinden geçerek büyümeye ve geliřmeye devam eder (Tören, 2011: 1). Bu evreler çocukluk, ergenlik, yetiřkinlik ve yařlılık dediđimiz evrelerdir. Çalıřmamızın konusu olan çocukluk, Güvenç’in tanımıyla “Dođumla başlayıp ergenliđe kadarki süreci yařayan bütün insan evladını kapsayan genel bir kavramdır.” tanımıyla ortaya koyduđu dönemdir (1997: 18). Ergenlik yaşı toplumdan topluma, bölgeden bölgeye ve cinsiyete göre deđiřir. Sıcak bölgelerde ergenlik yaşı daha düşükken sođuk bölgelerde daha geç olmakta; yine kız çocukları erkek çocuklarından daha erken ergenliđe adım atmaktadırlar. Genel olarak 0-14 yař arası çocukluk sayılır. TDK Türkçe Sözlük' te çocuk: 1. Küçük yařtaki ođlan

veya kız. 2. Soy bakımından oğul veya kız, evlat. 3. Bebeklik ile erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız, uşak diye tanımlarken; çocukluk için ise 1. Çocuk olma durumu, 2. İnsan hayatının bebeklik ve ergenlik arası dönemi maddeleriyle tanımlanmaktadır (1998: 496-497).

1.4.1. Çocukluğun Kısa Tarihçesi

Çocuk kavramının tarihi insanlık tarihi kadar eski olsa da “çocukluk” yeni bir kavramdır. Çocukluğun dönem olarak önemsenmesi biricik kabul edilmesi on dokuzuncu yüzyılda başlar. Henüz birkaç asır önce pek çok insan hayatın ilk on sekiz yılının belirleyici olduğunu, bu dönemin kendisinden sonraki gelişim dönemleri üzerindeki etkisini düşünmüyordu (Gander ve Gardiner 2004: 26).

Antik çağda çocuk, toplumsal yasalar ve toplum kültürüne göre eğitilmesi gereken küçük bir kişi olarak algılanıyordu. Babil'de kızların ve oğlanların altı yaşından itibaren okula gittiği, fakir çocukların bile okuma-yazma öğrendikleri bilinmektedir. Diğer yandan Antik Roma'da erkekler de kızlar da kurallarının sert olduğu ve okuma yazmayı o günün şartlarında kamyş kalem ve balmumu tableti gibi araçlarla öğrendikleri okullara giderlerdi. Yaygın çocuk imgesi mal veya kölelik düşüncesi üzerine kurulu olan ortaçağda ise çocuklara daha kötü davranılırdı (Elkind, 1999: 35-36). Ortaçağda çocukluk dönemi 0-18 yaş arası olarak kabul edilir ve dönemin beş yaşına kadar olan bölümü bebeklik olarak kabul edilirdi. Çocuk küçük bir yetişkin muamelesi görür, yetişkinlerin çocuğun gelişimini olumlu ya da olumsuz etkileyebileceği, kendine ait bir dünyası olacağı düşünülmezdi. Hıristiyanlığın etkisiyle çocuk doğuştan günahkâr kabul edildiği için anne babaya çocuktaki kötülükleri terbiye etme vazifesi verilmişti.

On altıncı yüzyılda Protestanlığın doğuşuyla birlikte çocuk ile ilgili bu anlayış değişmeye başlamıştır. On yedinci yüzyılda çocukluğun hayatın ayrı bir dönemi olduğu, yetişkinlerden farklı olduğu kabul edilmeye başlanmıştır. On sekizinci yüzyılda aydınlanma ile beraber insanlığın yüceliği ve saygınlığı ilkesi çocukluğun ayrı bir dönem olarak kabul edilmesinin önünü açmıştır. Bu dönem aydınlanmacılarından Jean Jacques Rousseau'nun görüşleri sonraki dönem felsefe, sosyoloji, psikoloji bilimlerini etkilemiş ve bu alanda yeni bir bakış açısı getirmiştir. Onur, Rousseau'nun bu görüşlerini: “Rousseau'ya göre, çocuk vahşi bir çiçektir ve yetişkinin rolü, gelişimin her evresinde çocuğun gereksinimlerini karşılamaktan ibarettir. Çocuk evrelerden geçerek olgunlaşır,

gelişimini kendi içsel güçleri belirler; dolayısıyla çocuk yetiştikenden farklıdır ve biriciktir.” şeklinde açıklar (Onur, 2007: 145,146). 19. yüzyıla gelindiğinde ise eğitimciler ve ahlakçılar çocuğun ahlaki gelişiminin ve davranışının güçlü bir biçimde yönlendirilmesini ve eğitilmesini savundular. Bir "çocukluk dünyası" yaratıldı ve hâlâ gelişmektedir (Gander ve Gardiner, 2004: 41).

Çocukluğun tarihi konusunda yakın dönemde İkinci Dünya Savaşı'nın ardından önemli gelişmeler kaydedilmiştir. Bu dönemde ortaya konan en önemli eserlerde birisi, Fransız P. Aries'in 1960 yılında yayınlanan *L'Enfant et la vie familiale sous l'ancien régime* (Çocukluğun Yüzyılları: Aile Yaşamının Sosyal Tarihi) adlı eseridir. Bu çalışma, çocukluğun değişmez bir biyolojik olgu değil, toplumsal bir kategori olduğunu ve dolayısıyla tarihsel sürece tabi bulunduğunu ortaya koymuştur. Aries'in bu görüşleri, tıpkı Rousseau'nun fikirleri gibi birçok çalışmaya esin kaynağı olmuştur. Çocuklukla ilgili bazı kavramlar alanda çalışan araştırmacılar tarafından yeniden ele alınmıştır.

Ariés çocukluğun icat edilmiş bir kavram olduğu ve en fazla dört yüzyıllık bir geçmişi bulunduğu görüşündedir. Bir kısım yazarlar bu görüşünü paylaşmakla birlikte bazı görüşlerine de karşı çıkmışlardır. Örneğin, Ariés modeline karşı çıkanlardan birisi olan E. Erickson, çocuğu kültürel temaları bir ayna gibi yansıtan yaratık gibi değil, aynı zamanda kültürün bir yaratıcısı ve bu anlamda başlı başına dinamik bir güç olarak incelemekten yanaydı. Çocuk ve çocukluk tarihi üzerine yapılan araştırmalar bu konuda birbirinden farklı görüş ve anlayışların olduğunu göstermektedir.

1.4.2. Çocukluk Dönemi Gelişim Evreleri ve Oyun

Çocuk, büyüme sürecinde belli davranışların ve kişisel özelliklerin belirgin olduğu “dönem”lerden, evrelerden geçer. Dönem kavramı, çocuğun büyüme sürecine paralel olarak geliştirilmiş bir kavramsallaştırma değildir. Gelişim kavramı, bu “dönem” kavramsallaştırması içinde farklı boyutlarda incelenmiştir. Farklı uzman, araştırmacılar farklı dönem tanımlamaları yapmıştır. Bu sebepten çocukluk dönemi ile ilgili üzerinde ittifak edilmiş, ortak bir anlayışın olmadığı görülmektedir. Öyle ki bir toplumun içinde aynı zaman diliminde bile birbirine zıt yaklaşımlar görülebilmektedir. Buna rağmen çocukluk döneminin hangi yaşları kapsadığı ile ilgili genel kabul gören anlayış 0-12-18 yaşlar arası dönemdir. Ancak ergenlik dönemini gençlik döneminin başlangıcı, çocukluğun bitişi olarak görmek bir diğer genel kabuldür. Bu durumda da çocukluk bitiş

yaşı 18 olarak kalmaz; çünkü ergenlik yaşı cinsiyete ve toplumlara göre deęişkenlik gösterir. Bu sebepten buradaki 18 yaş yerine ergenlik demek daha doğru olacaktır. Ergenliğin de belli bir yaşı olmadığı göreceli olduğu için on sekiz yaşı sembolik olarak değerlendirmek gerekecektir. Çocukluk dediğimiz bu dönem de kendi içinde gösterdiği biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve bilişsel açıdan gösterdiği farklı özellikler dikkate alındığında dört döneme ayrılmaktadır:

1.4.2.1. Bebeklik Dönemi (0-2 yaş)

Taklit ve tek başına oyun evresi denen evredir. Bu dönem ile ilgili Yavuzer, Piaget'e gönderme yaparak: "Çocuğun ilk iki yılının büyük bölümü Piaget tarafından "duyusal motor" dönemi olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemde tutma, emme, kavrama gibi refleks işlevlerini yerine getiren çocuk, faaliyetlerini de bu doğrultuda çevresiyle etkileşim halinde gerçekleştirir." der (Yavuzer 2011: 49).

1.4.2.2. İlk Çocukluk (oyun) Dönemi (2-7 / 3-6 yaş)

3-6 yaş arasındaki bu dönem, oyun dönemi ya da "Fallik dönem" olarak da adlandırılan dönemdir. Bu dönemle ilgili olarak Yavuzer, çocukların en belirgin uğraşı ve en doğal öğrenme biçimi olarak oyun karşımıza çıktığını, dil gelişimlerinin hızlı olduğunu, mantıksal düşünme işlemi gelişmediği için sayı, miktar gibi konuları tam algılayamadığını söyler (Yavuzer 2011: 139).

1.4.2.3. İkinci Çocukluk (ilkokul) Dönemi (6-12 / 7-11 yaş)

7-11 yaş arasındaki bu dönem ise çocukların mantıksal düşünme yeteneğini kazandıkları dönemdir. Somut işlemler dönemi olarak da adlandırılan bu dönemde çocuk, kendinden büyüklerin oyunlarını taklit eder ve bu oyunlara "Kurallı Oyunlar" denilir. Formel işlemsel dönem ise 11 yaşından sonra başlar ve çocuklar bu dönemde soyut düşünme kapasitesine sahiptir (Gander ve Gardiner 2004: 232) Çocuğun ahlaki duyarlılığının, cinsel farkındalığının geliştiği bunların yanı sıra toplum içerisindeki yeri ve konumunu anlamaya başladığı süreçtir.

Çocukluğun gelişim evreleri ile ilgili bunların dışında Freud, Piaget, Caldera gibi düşünür tarafından da birçok farklı görüş ve yaklaşım ortaya konmuştur.

Yukarıda yapılan açıklamalar, çocukluk denilen dönemin bebeklik ve ergenlik arası dönem olarak kabul edildiğini göstermektedir. Bu dönem, insanın kişiliğinin oluştuğu

hayatın en önemli evresidir. Çocukluk hayatın temelini atıldığı bir dönemdir. Bu dönemde öğrenilip yaşanan her şeyin etkisi ve kalıcılığı diğer dönemlere nazaran daha fazladır ve insan çocukluk döneminin iyi veya kötü izlerini bir ömür taşıyabilmektedir. Diler, çocuk ve çocuklukla ilgili olarak: "Çocuk, insan tarihi ile bilinen bir varlıkken; çocukluk ise değer yargıları sonradan oluşturulmuş sosyal bir kavramdır. " der (2019: 7). Diler' in de belirttiği gibi çocukluk daha çok sosyal bir olgudur ve tek kişilik değildir. Toplum çocukluk dönemiyle kendini çocuğa tanıtırken, çocuk da toplumla bu dönemde tanışır. Bu tüm dünya toplumları için aynıdır.

Çocukluk gelişim evreleri ile ilgili bütün bu farklı yaklaşımların ortak noktası bu evrelerin hemen hepsinde oyunun çocuğun yaşam şekli olduğu gerçeğidir. Oyunsuz çocuk, çocukluk düşünülemez. Oyun çocuk için bir keyfiyet değil zorunluluktur ve çocuğun fizyolojik, bilişsel gelişimine direk etki eder. Dolayısıyla oyun, çocukların gelişme evrelerinin her aşamasında önemli bir işleve sahiptir.

1.5. OYUN KAVRAMI

Oyun; psikoloji, sosyoloji, antropoloji, tarih, folklor, eğitim gibi birçok disiplinin inceleme alanına giren bir kavramdır. Kültürün taşıyıcısı olması, çocuğun kültürlenmesi açısından taşıdığı öneme binaen de folklorun ilgi alanına girmiştir. Oyun kültürden daha eskidir, diyen Huizanga'nın iddiasına dayanarak, oyunun tarihi ilk insanın tarihi kadar eskidir diyebiliriz. İlk insanlardan bu güne kadar çocuk ve yetişkin her yaş grubu gerek eğlence, hoş vakit geçirme, zevk alma gerek taklit ve gerekse eğitim –öğretim gibi farklı amaçlarla oyun oynamıştır. Oyun bir olgu olarak en ilkel toplumlardan en gelişmişine kadar tüm toplumlarda farklı veya benzer şekillerde var olagelmiştir. Nebi Özdemir, çocuk oyunları alanında bir tür monografisi sayılan eserinin giriş bölümüne : "Tarihin ilk dönemlerinden bugüne kadar bütün insanlar benzer şekillerde oyun oynamışlar oynamaktadırlar. Oyun oynamak toplumun bütün kesimleri veya üyeleri tarafından zevk almak amacıyla gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir." cümleleriyle başlamış, oyunun eskiliğine, gönüllü bir etkinlik olduğuna vurgu yapmıştır (2006: 21).

Metin And: "British Museum'da sergilenen M.Ö. 800 yılına ait iki kızın aşık kemiğiyle oynadığı heykel, oyunların yüzyıllar öncesinde de benzer şekillerde oynandığını açıkça göstermektedir, der. (And, 2012: 42). And, çocuk oyunları arasında taşla kaşıkla oynanan oyunlar genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir.

Arkeologlar yaptıkları çeşitli araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartma ve mağara resimleri bulmuşlardır. Eski Mısır'da bulunan orta Krallık dönemi duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar sıçramalı oyunlar yine İÖ 2600 yılından kalma Mısır'da Akor mezarında bulunan duvar resminde bir kız el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yine Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzeyen bir oyuna rastlandığını belirtir (And, 2012: 42).

Huizinga oyun kelimesinin anlamı ile ilgili farklı dünya dillerini incelemiş ve bu kelime ile ilgili ortak bir adın olmadığı, farklı oyunlar için farklı adlar kullanıldığı sonucuna varmıştır. Ona göre, genel kategoriye ifade eden bir kelimenin olmaması ve terim çokluğu bu sorunun sebebidir. Huizinga, konuyu hamsi, uskumru, sazan gibi türlerin hepsini kapsayan balık adının olmaması örneğiyle açıklamıştır (2021: 54).

Yine, Hint-Avrupa dil ailesinde oyun kavramını karşılayan herhangi bir ortak kelimenin olmaması ve Germanik dillerde oyun anlamında üç farklı kelimenin (Gotça-Kuzey Dilleri: Leikan; Almaca grubu dillerde: Spel; Anglosaksonca'da: Plega ve plegan; İngilizce'de: Play) kullanıldığını söyler. Yunanca'daki "inda" ekine dikkat çekerek çocukların streptinda, basilinda, helkustinda adlarında oyunlar oynadıklarını; eski Hint toplumlarında Sanskritçe menşeli "kridat, divyati, lila" kelimelerinin, Latince'de "ludus, ludere" Romen dillerinde "iocus ve iocari" kelimelerinin değişik şekillerinin oyun kavramını ifade ettiğini söyler. Sami dillerinde ise "la'ab", İbranice'de "sahaq" kelimesinin oyun anlamında kullanıldığını söyleyerek geniş bir tahlil yapmıştır (2021: 54).

Özdemir, oyun kavramının bazı dillerdeki karşılıklarını şu şekilde vermiştir:

Almanca: Spiel, İspanyolca: Juego, Farsça: Bazi, Japonca: Asobi, İtalyanca: Giuoco, giocare Fransızca: Jeu, Jeu d'anan, Romence: Joc, Joaca, Sırpça: İgra, Çince: Wan, Rusça: İgra (2006: 27-28)

Türkçede ise eskiden beri tüm oyun türleri için tek bir kelime olarak "oyun" sözcüğü kullanılmıştır. Türk kültürünün eski kaynakları sayılan "Oğuz Kağan Destanı, Divanü Lugat-it Türk, Kutadgu Bilig, Volga Bulgar Kitabeleri, Dede Korkut Kitabı, Evliya Çelebi Seyahatnamesi gibi birçok yazılı kaynakta bu sözcüğe rastlanması kelimenin en eski zamanlardan beri var olduğunu, kullanıldığını gösterir.(Özdemir, 2006: 21)

Oyun sözcüğü ile ilgili etimolojik arařtırmalara baktığımızda, Eski Türkçe Sözlük'te “ oyun “ kelimesinin oy-oyunmak, neşelenmek, oyug (üst nokta) oyun, çalgı, çalma, kumar, raks, musiki, eğlence anlamlarında kullanıldığını görürüz (Bayat ve Aliyeva 2008: 167).

Orta Türkçe Sözlükte ise, “ oyun-oyun, yarış, halk oyunları “, “oyunçı-oyuncu, çalgıcı “, “ oyna-oyunmak, oyun oynamak, şakalaşmak, hareket etmek “, “ oynal-oyunmak “, “ oynat-oynatmak “ olarak kullanılmaktadır (Bayat 2008: 380).

Divanü Lügat-it Türk'te ok atma yarışı, güreş, at yarışı, yalngu (salıncak), aşık oyunu, köçürme, çelik-çomak, ceviz oyunu, karagünü, çengli mengli, çevgen gibi hem büyüklerin hem de çocukların oynadığı oyun isimleri ve bu oyunların nasıl oynandığı ile ilgili bilgiler bulunmaktadır (Özdemir 2006: 61-64).

Dede Korkut Hikayelerinde “ aşık, sapan, buta (puta) atmak, çomak-çevgen, düdük, top“ gibi oyun araçlarıyla ve ok yarışı, aşık oyunları ile ilgili bilgiler bulunmaktadır (Gökyay 1976: 224,226).

Kamus-i Turki'de oyun kelimesinin “yetişkin ve çocuk oyunu; kumar; dans ve cambazlık gösterileri, hile; tiyatro oyunu anlamlarında kullanıldığı belirtilmiştir.

Türkçe sözlükte oyun; “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma, hile, hasmını yenmek için yapılan şaşırtıcı hareket maddeleriyle açıklanmıştır. Ayrıca oyun sözcüğüyle kurulu birçok söz kalıbına yer verilmiştir: Oyuna çıkmak, oyuna gelmek, oyuna getirmek, oyun bozmak, oyun oynamak, oyun vermek, oyun yapmak vb. deyimleri; oyun alanı, oyunbozan, oyun ebesi, oyun kurucu, oyun sahası, oyun havası, çocuk oyunu vb. birleşik sözleri (1998: 1711). Türkiye' de halk danslarına da oyun denmektedir. Oyun sözcüğünden çok sayıda sözcük türetildiğini belirten Özdemir, bu fazlalığı oyunun Türk kültüründe ve yaşamında ne denli önemli olduğuna delil kabul eder (2006: 23).

Sözcüğün kökeni ile ilgili görüş ortaya koyan Besim Atalay sözcüğün “oy” kökünden türediğini iddia etse de bu görüş pek geçerli olmamıştır (1967:101). Eyüboğlu da bu görüşe destek vermiş ve Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü'nde (1995:520) “oy” sözcüğünün çukur; “oy-un” sözcüğünün ise “ çukur açmak” manasına geldiği daha sonra

anlam genişlemesiyle “oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak” anlamlarında kullanılmaya başladığını söylemiştir. Oyun Türk lehçelerinin hemen hepsinde en az değişime uğrayan ortak kelime olarak günümüze kadar gelmiştir. Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü’nde; Türk lehçelerinde ve Türkiye Türkçesinde oyun kavramını ifade eden kelimeler şunlardır:

Türkiye Türkçesi: Oyun

Azerbaycan, Özbek, Kırgız, Türkmen ve Uygur Türkçesi: Oyun

Başkurt ve Tatar Türkçesi: Uyn, Uynav

Kazak Türkçesi: Oyn, Oyuşık

Metin And, *Oyun ve Bugu* adlı eserinde oyun sözcüğünü Orta Asya şamanın türlü adları arasında gösterir. Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğeleri barındırdığı sonucuna ulaşabileceğini söyler (2012: 25). Oyun kelimesinin kökeninin Şamanlık ile ilgili olduğunu bize Metin And haber vermektedir. And, Orta Asya şamanının çeşitli isimlerinin arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir ad olan "oyun" dur. Kadın şamana ise Moğolcadan gelen "udahan", Orta Şaman'a "orta-oyun", Yüce Şaman'a "ulahan-oyun" deniliyordu. Daha da önemlisi oyun kelimesi sadece şaman için değil, örneğin Türkistan'da şaman töreninin bütününe de deniyordu (And, 2012: 37). Yine İnan, Yakutlar ve Doğu Türkistan Türklerinin erkek şamana “oyun” dediklerini belirtmektedir. Bugün bile şamana oyun demektedirler (2000: 74). Oyun kelimesi, zamanla oyunu icra eden kişiyi karşılayan anlamından oyunun kendisini karşılar hâle gelmiştir.

1.5.1. Farklı Bakış Açılarında Oyun Tanımları

Oyun sözcüğü etimolojik ve semantik anlamları dışında çocuk eğitimi, gelişimi ve psikolojisi gibi alanlarda da tanımlanmıştır. Bu tanımlarda işlevsel açıdan ele alınan oyun, Özdemir’in ifadesiyle “eğitim, gelişim ve tanı aracı olarak değerlendirilmiş; oyunun ne olduğundan çok niçin ve nasıl kullanılacağı ” ön plana çıkmıştır (2006: 29).

Oyunu çocuk için bir eğlenme ve dinlenme vasıtası olarak değerlendiren Pertev Naili Boratav: “Çocukların ve daha az bir ölçüde büyüklerin -günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini

sağlayan eylemler” şeklindeki tanımıyla oyunu, sadece çocukların değil, büyüklerin de eğlenmek için yaptıkları bir eylem olarak görür (1999: 232).

Mevlüt Özhan; oyunu: “Belli kurallar çerçevesinde bir veya birden fazla kişinin bedeni, ahlaki ve zihni yönlerini geliştirmek amacıyla gerçekleştirdikleri eğlence tarzı hareketler” şeklinde tanımlamakla oyuna eğlencenin yanında bedeni, ahlaki, zihni yönleri geliştirme işlevi de yükler (1990: 3).

Kantarcıoğlu da Özhan’a paralel olarak oyunu bedensel, ruhsal ve moral gelişimi işleviyle beraber değerlendirir ve : “Oyun, çocuğun bedensel, ruhsal ve moral gelişimini sağlayan haz ve neşe yaratan, tek ya da topluca yapılabilen etkinliktir.” der(Kantarcıoğlu 1992: 74). Oyunu özgürce ve yetenekleri ortaya çıkaran bir eylem olarak gören Yörükoğlu: “Oyun çocuğun özgürlüğüdür... Oyun çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran, serpilip açılmasına yarayan bir dürtüdür.” der (1989:150).

Konuyla ilgili geniş bir tanım yapan Gürün: “Oyun çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur. Oyun çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmasını sağlayan ve sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir.” şeklindeki tanımıyla oyunun çocuğun sosyalleşmesine, fiziksel ve zihinsel gelişimine ve çocuklar arasında bir anlaşma aracı olması rolüne vurgu yapmıştır (Özdemir 2006: 29)

Oyun tanımlarını özetleyen ve birçok işlevini kapsayan tanımı, Demet Öngen yapmıştır. Öngen: “ Oyun genel anlamıyla sonucu düşünülmeden herhangi bir amaca ulaşmaktan çok zevk almak amacıyla girişilen, görünürde pratik bir sonucu olmayan etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Daha dar anlamıyla önceden belirlenen kurallara göre yürütülen ve yarışmacıların gücüne becerisine veya şansına bağlı olarak bir sonuca ulaşan etkinlik anlamına gelmektedir. Oyun; bireysel, kendiliğinden ve imgelem gücüne dayanan etkinliklerden grup içinde ve kurallarla düzenlenen yarışma tipindeki etkinliklere doğru bir gelişme göstermektedir.” şeklindeki uzun tanımında oyunun amacının zevk olduğunu, önceden belirlenen kurallarının olduğunu, yarışmacıların yeteneğine göre şekillendiğini, imgelem gücü gerektirdiği ve yarışma içerdiğini belirterek oyuna dair birçok niteliği yaptığı tanımın kapsamına almıştır (Özdemir, 2006: 30).

Huizinga ise oyun kavramına bilimsel bir statü kazandırır, içerik ve biçim açısından daha kapsamlı tanımla: “Oyun özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara

uygun olarak, belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir, demiş oyunu özgürce seçilen bir eylem “olarak değerlendirmiştir (2021: 53).

Oyun özelde çocuk oyunları ile ilgili olarak halkbilimi alanında çalışan pek çok araştırmacı da değişik açılardan tanımlar yapmışlardır. Bu tanımlar da pedagog ve psikologların tanımlarına benzemektedir. Bu tanımlarda da oyunun çocuğun fiziksel, zihinsel, ruhsal gelişimine sunduğu araçsal katkı dile getirilmiş, ancak kültürel yönüne vurgu eksik kalmıştır. Az da olsa bu alanda yapılmış çalışmalardan öne çıkan isimlerden biri olan Mevlüt Özhan oyunu : “Bir veya birden fazla kişinin belli kurallar içerisinde zihni, bedeni ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketlerdir” şeklinde tanımlar(1990: 3). Alışar, çocuk oyunları, binlerce yıllık halk kültüründen süzüle süzüle gelmiş bir miras olduğunu söyleyerek oyunların halk kültüründeki yerini belirtmiştir (Özdemir, 2006: 31). Demiray, oyunların gelenek ve göreneklerin, mevsim, geçim, boş zaman ve eşyanın tesiri altında olduğunu belirtirken ; Eroğlu “İnsan ve Oyun” adlı eserinde oyunu kültürel açıdan değerlendirerek: “İnsanda insiyaki (içgüdüsel-biyolojik) olarak mevcut olan, temeli din ve büyü ile ilgili bazı töre ve törenlere dayanan; toplumların kültür yapısına göre şekillenen ve toplumdan topluma farklılıklar gösteren; yer ve zaman bakımından günlük hayattan farklı, isteğe bağlı gönüllü hür hareketlerdir.” (Özdemir, 2006: 31) şeklinde bir tanım yapmıştır .

Çocuk ve oyun ilişkisine dair bazı bilim adamı, filozof, eğitimcilerin de görüşleri olmuştur. Eflatun, (M.Ö 427-347) eğitimi beden ve ruh eğitimi olarak ikiye ayırdıktan sonra “çocuk oyunla büyümelidir” demiş, oyunu çocuğun büyüebilmesi için gerekli görmüştür (Özdemir 2006: 32).

Montaigne, (1553-1592) ise daha ileri giderek, “Oyun çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına, yarayan amaçsız bir uğraştır. “Çocuk oyundan uzak tutulduğu oranda ve ölçüde eğitilebilecektir” şeklindeki görüşlere karşı çıkmış “çocukların oyununun, oyun değil onların en gerçek uğraşı” olduğunu söylemiştir (Özdemir 2006: 32).

Jean Jacques Rousseau, (1712-1778) da çocuğun zihnen güçlü olmasını beden sağına bunu da hareketli olmaya bağlayarak : “ Çocuğun bedenini her zaman işletiniz.

Bedenen sağlıklı ve güçlü olan bir çocuk fikren de gelişir ve sağlıklı olur.” (Özdemir 2006: 32) demiştir.

Gazali, (1058-1111): “Çocuk her gün bir saat kadar oyunda serbest bırakılmalıdır. Ta ki gönlü dar olmayıp mülayim olsun. Eğer bütün gün evde kapalı tutulursa çocuk kötü huylu ve gönlü kör olur.” ... “Şayet çocuk tamamen oyundan men’ edilir ve yalnız derse bağlanırsa basireti ölür, zekası kaybolur (Çelebi 1983:3016) demiştir. Gazali, bu yaklaşımıyla çocuğun oyundan uzak tutulmasının olumsuz sonuçları olabileceği noktasında, uyarı niteliğinde görüş ortaya koymuştur.

Seyrek ve Sun konuyla ilgili şu değerlendirmede bulunmuşlardır: “Çocuk etkinliğe can atar. Eğer ona etkinlik olanaklarını sağlarsak mutluluk veririz. Bu etkinlik faydalı olursa onun etkinlik gereksinimi kargaşalık yaratacağı yerde bir iş yaratmış olur” (Seyrek, Sun 1991: 30-44).

Oyunla ilgili pedagoğ, halkbilimci, düşünürlerin bu tanımlarından anlaşılıyor ki insanlık tarihi kadar eski olan "oyun" kavramı ve önemi ile ilgili birçok farklı yaklaşım sergilenmiştir. Bu tanımlardan yola çıkarak "oyun" kavramı şöyle tanımlanabilir: Çocuğun var olmasıyla olan, özgür iradesiyle gerçekleştirilen, biyolojik, fizyolojik, psikolojik gelişmesine, kültürlenmeye ve kültürel mirasın oluşum ve aktarımına önemli katkılar sağlayan çocuk için olmazsa olmaz olan faaliyetlerdir.

Oyun tanımları yanında oyun özelde de çocuk oyunlarının karakteristik özellikleri ile ilgili daha detaylı çalışmalar da yapılmıştır.

1.5.2. Çocuk Oyunlarının Özellikleri

Oyun ve çocuk oyunları ile ilgili çok sayıda görüş ve değerlendirmeden sonra oyunun karakteristik özellikleri ile ilgili görüşler de ortaya konmuştur. Çocuk oyunları alanında ortaya koyduğu görüş ve düşünceleri ile önemli isimlerden biri olan Caillois oyunun değişmez altı özelliğini belirlemiş ve bunları şöyle açıklamıştır:

“1.Serbestlik: Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluğu yoktur. 2.Oyunun önceden kesin olarak belirlenmiş alan ve zaman sınırları vardır.3. Belirsizlik: Oyunun nasıl gelişeceği veya nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir. 4.Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez. 5.Kurallılık: Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliliği yoktur sadece oyunun kuralları vardır. 6.Hayali olma: Oyunda yaşamdan farklı bir konumda kullanma durumu vardır.” (Dönmez, 1992: 12).

Oyunun nitelikleri ile ilgili bir başka araştırma da Öngen'den gelmiştir. Öngen, Rubin, Fein, ve Vanderberg, Krasnar ve Pepler'den alıntılar yaparak oyun etkinliklerinin ayırıcı özelliklerini şöyle açıklamıştır:

“Oyun kendi yararı için gerçekleştirilen bir etkinliktir. Temel bedensel gereksinimler, dış kurallar veya sosyal yaptırımlar nedeniyle gerçekleşmez. Oyunda ilgi odağı neye ulaşılacağından çok nasıl ulaşılacağıdır. Çocuk davranışının sonuçlarından çok, davranışın ortaya konulmasıyla ilgilidir. Oyun araştırma etkinliklerinden farklıdır. Araştırma etkinliklerinde “bu nesne nedir ve ne işe yarar?” soruları eylemlere yön verirken, oyunda “ben bu nesne ile yapabilirim?” sorusu yol göstericidir. Oyun, yalandan yapma /taklit ve gerçeğe uygun olmama ile karakterizedir. Oyun etkinlikleri ciddi olarak yürütülmemekte, fakat –mış gibi yapma özelliği taşımaktadır. Oyun dışardan yüklenmiş kurallardan bağımsızdır. Hayal kurma ile karşılaştırıldığında oyunda çocuğun aktif katılımı söz konusudur. Oyunda davranışlar esneklik göstermektedir. Davranışın gerek yapısında gerek bağlamında değişiklikler söz konusudur. Oyunda başat olan olumlu duygulardır. Oyun çocuk için zevkli ve eğlencelidir.” (Özdemir, 2006:35).

Bu alanda ciddi çalışmaları ve eseri olan ve bilim dünyasına “Homo ludens: oyun oynayan insan” kavramını kazandıran Huizinga'ya ayrı bir sayfa açmak gerekmektedir

1.5.3. Huizinga ve Oyun Oynayan İnsan (Homo Ludens)

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, ilk baskısı 1938 yılında yapılan, Homo Ludens (Oyuncu İnsan) adlı eserinin ilk bölümüne : “Oyun kültürden daha eskidir.” cümlesi başlayarak kültür ile ilgili ortaya yeni bir görüş, tez ileri sürer (2021: 17). Bu teziyle oyunu kültürden önceki evrede değerlendirir kültürün doğuşuna katkı sağlayan etkenlerden biri olduğunu ileri sürer (2021: 17). Homo Ludens'i kaleme alan Huizinga'ya göre, “insan uygarlığı aslında bir oyun olarak oyunun içinden çıkarak gelişigüzel gelişmiştir ve aslında oyun kültürden daha eskidir” (2021: 14-16). Oyunun kültürden de eski olduğu hatta kültürün doğuşuna katkı sunduğu, kültür daha yokken oyunun var olup kültürü yapıcı olduğu düşüncesiyle oyunun tarihini insan ile başlatır: “İnsan uygarlığının, oyun olarak oyunun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği şeklindeki kanaatim çok eskilerden başlayarak yavaş yavaş güçlendi.” der (2021: 14). Metin And, “Oyun ve Bugü” adlı eserinde bunu: “Huizinga'ya göre, oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkendir” sözüyle açıklayarak oyunun kültür oluşmadan önce var olduğuna, hatta kültürün oluşumuna katkı sağladığına dair kanaatini ortaya koyar (And: 2012).

Oyun ona göre fizyolojik gereksinimlerin dışındadır, gönüllü ve özgürce seçilen bir eylemdir. Oyun tüm yaşamı kapsar, ancak olağan yaşamdan yer ve zaman (özel ve sınırlı bir zaman) bakımından ayrıdır. Arena, sahne, tenis alanı, oyun masası zaman ve yer bakımından ayrı olmayı ifade eder. Oyunun beşeri toplumda bir uygarlaştırma işlevi olduğunu, insan etkinliklerinin birçoğu; hukuk, bilimsel araştırma, savaş gibi iş olarak nitelendirilen birçok insan eylemi oyun ögesi içerdiğini düşünür. Oyunun bir düzeni ve işleyen kuralları vardır. Huizinga oyunun temel niteliklerine ait görüşlerini “ Homo Ludens “ adlı eserinde şu şekilde açıklamıştır:

“Oyun; isteğe bağlı, özgür ve gönüllü olarak gerçekleştirilen bir eylemdir. Oyun keyfe kederdir, her an ertelenebilir veya iptal edilebilir. Oyun; gerçek yaşamın dışına çıkma, dinlenme, kendi hayal dünyasını oluşturma çabasıdır. Oyun ‘gündelik’ veya ‘asıl’ hayat değildir, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimler olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Günlük hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmektedir. Oyun içindeki zaman ve mekân, günlük yaşantıdaki zaman ve mekân kavramının dışındadır, tekrarlanabilir. Oyun, belli bir sonuca ulaşma, başarıya gayreti, mücadele içerdiği için gerilim içermektedir ve büyüleyici bir etkisi vardır. Oyun, güzele doğru bir eğilim ve estetik algılama yeteneğinin unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni içerir. Her oyuna ait kurallar vardır ve kurallar olmadan oyun oynanamaz, tüm oyuncular kurallara uymak durumundadır. Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Giyim, kuşam gibi kılık değiştirmeler oyunun dış dünyadan ayrılmasını sağlar” (Huizinga, 2021: 20-34).

Huizinga, oyunun arkaik toplumlarda şiir, sanat ve felsefenin gelişimine de katkı sunduğu; ancak çağdaş uygarlıkta giderek hayat içindeki yerinin azaldığı kanaatinde.

1.5.4. Oyun Kuramları

Oyun özelde çocuk oyunları ile ilgili bu tanımlamaların haricinde oyunun niçin oynandığı ile ilgili kuramlar da geliştirilmiştir. Bazıları oyunu, enerji fazlasını atmak; bazılarına göre, benzetmece içgüdüsünü doyumak; kimine göre ise rahatlama ihtiyacını karşılamak olarak değerlendirmiştir. Bir kurama göre oyun gençleri hayatın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, beceriler kazandırmak içindir. Bir başka kurama göre oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme içgüdüğü ya da kazanma ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma vb. sebepler bulunmaktadır. Bu sebepleri biyolojik, psikolojik ve sosyolojik başlıkları altında toplayan Tezcan (1993: 65) “Boş Zamanlar Sosyolojisi” adlı eserinde oyun kuramlarını şu şekilde açıklamıştır:

1.5.4.1. Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar

1.5.4.1.1. Artık Enerji Kuramı

Bu kurama göre oyunun amacı yoktur ve oyun hayvansal ruhun ifadesidir. Birey içinde tutamayacağı bir enerjiye sahiptir ve bu enerji bir noktadan sonra tutulamaz. Tutulamayan bu enerjiye artık ya da fazla enerji denir. İşte oyunlar, türlerin hayatta kalmak için sahip olduğu enerjinin dışındaki artık enerjinin atılmasına yarayan ve bu sayede gerginliğin azalmasını sağlayan eylemlerdir. Bu kuramın temsilcileri H. Spencer ve F.v. Schiller'dir

2. Yaşama Hazırlık Kuramı

Bu kurama göre oyun, içgüdüsel ve eğitsel bir deneyimin parçasıdır, zevk verir. Çocuk oyun aracılığı ile daha sonra yaşayacağı şeylerin deneyimini yapar. Yaşama hazırlanma, kalıtsal özellik olma özellikleri taşımaktadır. Karl Gros tarafından ortaya atılmıştır.

3. Taklit ve Tekrar Kuramı

Bu kurama göre oyun, yeteneklerin kalıtımsallığı, arzu ve zevklerin içgüdüsellğine dayanır. Çocuk, oyun sayesinde atalarının yaptığı eylemleri yineler. İnsan türünün geçirmiş olduğu gelişim seyrini gösterir. Bu kuramın temsilcisi Stanley Hall'dır. (Özdemir 2006: 37)

1.5.4.2. Psikolojik Kuramlar

1. İçgüdü Kuramı

Bu kurama göre oyun içgüdüsel, otomatik tep, dürtü, iştaha dayanır. William James ve Mc Dougall bu kuramın temsilcileridir.

2. Boşalım Kuramı

Artık enerji kuramına yakın olan bu kurama göre oyun hapsedilmiş duyguların dışarı çıkmasıdır. Aristotle tarafından ortaya atılmıştır.

3. Dinlenme Kuramı

Temsilcisi G. T. W. Patrick'e oyun, gerilimleri azalttığı ve zevk verdiği için işlerden sonra gerilimden kurtulmak dinlenmek için gerçekleştirilen bir nevi yaşam

mücadelesinden kurtuluş yoludur. Oyun çocuğun toplumsal gelişimi ve içgüdüsel dürtüler için kurtuluştur.

4. Yeniden Yaratma Kuramı

Bu kurama göre oyun, çalışmadan sonra doğal olarak gelen, enerji tazeleyen, canlandıran ve tekrar depolayan sağlığın, gücün yeniden kazanılması için gerçekleştirilen bir eylemdir. Bu sebepten dinlenme kadar gereklidir. Lord Kames ve Guts Muths bu kuramın temsilcileridir.

5. Kendini İfade Kuramı

Kendini ifade etmeyi insanın büyük bir gereksinimi olarak gören bu kurama göre oyun, eylem için doğal bir dürtüdür. Birey oyun sayesinde başarıya ulaşma isteğinin doyumu, yaratma, tasvip görme, kişiliğini ifade etme olanağı bulur. Doğal dürtüler sonucu ortaya çıkan bir eylemdir. Elmer Mitchel ve Bernard Mason bu kuramın temsilcileridir. (Özdemir 2006:38)

1.5.4.3. Sosyolojik Kuramlar

1. Kültürde Oyun Ögesi

Temsilcisi Huizinga'dır. Ona göre oyun kültürden öncedir ve tüm yaşamı kapsamaktadır. Bu noktadan hareket eden Huizinga, Homo Faber (Yapımcı İnsan), Homo Sapiens,(Düşünür İnsan) kavramlarının yanına Homo Ludens (Oyuncu İnsan) kavramını da eklemiştir. Huizinga'nın oyun ile ilgili görüşlerine yukarıda geniş olarak yer verilmiştir.

2. Toplumsal Buluş Olarak Oyun:

Temsilcisi Kroeber'dir. Ona göre oyun, sadece toplumsal davranışın bir tipi değil, fakat hemen her etkinlikte az ya da çok bulunabilen birtakım özelliklerdir. Oyun güdüsünü doğrudan doğruya toplumsal ve teknolojik buluşa bağlar. Oyun güdüsü insan davranışlarını ve kültürün başarılarını harekete geçirir.

3. Kültürlere Göre Oyun Biçimleri:

Temsilcisi Caillois'dir. Ona göre her kültürün karakteristik oyunları vardır. Caillois oyunları sistematik bir çözümlenmeye tabi tutmuş ve dört tip (agon, alea, mimicry, ilinx) oyun grubu belirlemiştir.

4. Yaşam Etkinliği Olarak Oyun:

Temsilcisi L. Cole, J. Morgan ve L. H. Gulick'tir. Onlara göre oyun, oyunu oynayan kimsenin oynarken yaptığı eylemlerden hoşlandığını ve gerçekleştirdiği şeylere ilgisi olduğunu gösterir. Yaptığı eylemin oyun mu yoksa iş mi olduğunu onu gerçekleştirirken yaşadığı zevk ve hisler belirler. Bu kuram son yıllarda yaygınlaşmıştır.

Bu kuramların dışında bu alanda görüş belirtmiş Appleton, Freud ve Vygotsky'nin görüşlerine de kısaca yer vermek gerekirse:

Appleton'a göre oyunun temelinde içgüdüsel veya sinir sisteminin gelişimi yoktur. Oyun büyüyen bedenin bir gereksinimidir ve bu gereksinim oyun etkinliğini harekete geçirir. Oyun organizmanın fonksiyon yeteneğini geliştirir ve bu gelişim gerçekleştiğinde oyun isteği biter.

Freud oyunu, içgüdüsel amaçların dış dünyadaki engelleri aşmasında kullandığı esnek bir taktik olarak değerlendirir.

Piaget'ye göre oyun, düşüncenin ilkel bir işlevi aynı zamanda zihinsel evrimin temel bir parçasıdır. Oyun sadece işlevsel haz için yapılır, der.

Vygotsky'ye göre oyun, çocuğun bilişsel gelişimine katkı sağlar ve kendine güven duymasını beceri geliştirmesini sağlayacak her türlü arzusunu doyuma ulaştıracak araç görevindedir (Özdemir 2006: 36,40).

1.6. TÜRKİYE' DE ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE YAPILAN ÇALIŞMALAR

Türkiye'de halkbilimi çalışmaları 20. yüzyılın başından itibaren başlamıştır. Bu ilk çalışmalarda çocuk oyunları konusuna pek değinilmemiştir. Çocuk oyunları ile ilgili yapılan çalışmaların çoğu pedagoji, çocuk gelişimi ve eğitimi uzmanlarının yayınlarıdır. Çocuk oyunlarının Halkbilimi alanındaki çalışmalara konu alması, ancak 1930'lu yıllardan sonradır. Konu ile ilgili ilk yazı Halk Bilgisi Haberleri dergisinde yayınlanan Abdulkadir Müşfika'nın "Maraş'ta Çocuk Oyunları" adlı makalesidir. Bu alanda yazılan ilk eser, Yusuf Ziya Demircioğlu'nun Muğla ili Ula ilçesinden derlediği altmış çocuk oyununu içeren ve 1934'te yayımladığı "Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları" adlı kitabıdır. Nazmi Tombuş (1938) Çorum'dan derlediği ve "Çorumlu" adlı dergide yayınladığı çalışma, Ömer Asım Aksoy'un yöresini belirtmediği "Halkevi Konuşmaları" adlı eserde yer verdiği oyunlar, Adil Özseven'in (1940) İstanbul çocuk oyunlarını Halk Bilgisi

Haberleri ve Foklor Postası adlı dergilerde yayınladığı çalışma bu dönemde yapılan ilk eserler olarak kayda geçmişlerdir. İlk baskısı 1941 yılında yapılan Dilbilimci Ahmet Caferoğlu'nun "Anadolu Dialektolojisi Üzerine Malzeme I ve II" eserinin ikinci cildinde Konya, Isparta, Burdur, Kayseri, Çorum, Niğde illerinden derlediği iki yüz sekiz çocuk oyununa yer vermiştir. Ferruh Arsunar'ın 1955 yılında yayımlanan ve çocuk oyunlarının ilk kez bir tasnif denemesinin yapıldığı "Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler" adlı eseri bu alanda yazılmış ikinci kitaptır. Kitapta üç çocuk adeti ve yirmi altı çocuk oyunu bulunmaktadır. 1960'lara kadar olan dönemde farklı illerin çocuk oyunları, tekerlemeleri ile ilgili derleme çalışmaları yapılmış; fakat bu çalışmalar çok sistemli olmamıştır.

1960-70 yılları arasındaki dönem, çocuk oyunları ile ilgili yayınların çoğaldığı dönemdir. Şükrü Elçin çocuk oyunları ile ilgili Türkiye genelinde ilk anket çalışmasını yaparak farklı bir yöntem uygulamıştır. Başal (1971) Folklor dergisinde "Çocuk Oyunları" adlı derleme çalışmasında İstanbul çocuk oyunları hakkında bilgi vermiştir. Bu dönemde oyun tekerlemelerinin adlandırılması ile ilgili tartışmalar da yapılmıştır. M. Sabri Koz'un (1971) "Oyun Tekerlemeleri, Ergün Sarı'nın "Sayışmaçlar" başlıklı makaleleri ve yine Bilge Türkiçin tarafından oldukça hacimli bir şekilde ele alınıp 1974 yılında yayımlanan makaleyi bu alanda ortaya koyulmuş çalışmalar olarak görmekteyiz.

Metin And tarafından 1974 yılında Türkiye'de ilk kez "oyun" kavramının mitos-ritüel ve inançlar açısından ele alındığı "Oyun ve Bügü" adlı eseri bu sahada yazılmış önemli eserlerdendir. And, kitabında dünyadaki ve Türk dünyasındaki oyun kavramı, oyun büyü ilişkisi, oyunların eskiliği, söz-eylem-işlev ve yapısal özellikler ve oyuncaklar gibi konulara yer vermiştir. Anadolu'da çok görülen oyun türlerini gruplandırmıştır. Yurdanur Sakaoğlu'nun "Çocuklara, Gençlere Oyunlar ve Eğlenceler" (1980), A. Naci Eren'in "Çocuk Oyunları" adlı kitapları bu alanda yazılmış diğer eserlerdir. Doğan Kaya da 1985 yılında "Türk Folkloru"nda yayımlanan üç makalesinde Sivas'ın Acıyurt köyünden derlediği çocuk oyunlarına yer vermiştir.

Mevlüt Özhan'ın 1990 yılında yayımlanan "Çocuk Oyunlarımız" adlı kitabı o güne kadar yayımlanan eserler içinde en geniş kapsamlı ve en önemli eserdir. "Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü" (Ankara, 1997) adlı eseri de bu alanda yapılmış kapsamlı çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir

Ankara Üniversitesi Öğretim üyelerinden Bekir Onur, çocuk oyunları alanında ciddi emek koyan bilim insanıdır ve 1992 yılında “ Oyuncaklı Dünya” adlı kitabını yayımlamıştır. Bu eser Türkiye’ de oyuncak tarihiyle ilgili ilk kitaptır. Onur ayrıca, geleneksel Türk oyuncaklarını toplayıp bir müze kurmuş, üniversite içinde kurulan Çocuk Kültürünü Araştırma ve Uygulama Merkezi’nin müdürü olarak birçok etkinlikleri programlamıştır. 1994’te İstanbul’da toplanan “Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu” nu, 1996’da da Ankara’da toplanan “I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi’ni düzenlemiş ve bu toplantıda okunan bildiriler ayrı birer kitap haline getirilmiştir. Bunların dışında Folklor, Folklorla Doğru, Türk Folklor Araştırmaları, Türk Folkloru gibi dergilerde çocuk oyunları, tekerlemeler, sayışmacalar, oyuncaklar ile ilgili çokça makale yayımlanmıştır.

Erman Artun da bu alana katkı sunmuş isimlerdendir. Tekirdağ’dan derlediği yaklaşık yüz kadar oyunu “Tekirdağ Çocuk Oyunları” adını verdiği kitabında toplamıştır. Öcal Oğuz’un Milli Folklor’da Yayımlanan “Çocukların Sayışmaca Dünyası” adlı makalesi ve Hanifi Başaran’ın “ 50Yıl Öncesinin Elazığ Çocuk Oyunları” adlı kitabı, Arkeolog Musa Baran’ın 1993 yılında Kültür Bakanlığı’ndan yayımlanan “Çocuk Oyunları adlı kitabı alan çalışması yapmak isteyenlerin bilmesi başvuru kaynakları arasında yerlerini almışlardır.

Çocuk oyunları alanında yazılmış ve bir tür monografisi niteliği taşıyan en önemli eser Nebi Özdemir’in 2006 yılında Akçağ Yayınları’ndan çıkan “Türk Çocuk Oyunları” adlı iki ciltlik eseridir. Bu alanda ilk başvurulması gereken kaynaklardan biri olan eserde, Türkiye’de oynanan çocuk oyunları geniş bir şekilde tanıtılmış ve tasnif edilmiştir.

Türkiye’deki üniversitelerin ilgili bölüm veya anabilim dallarında da konu ile ilgili tez ve doktora çalışmaları da yapılmıştır.

1.7. TÜRKİYE’ DE ÇOCUK OYUNLARINI SINIFLANDIRMA ÇALIŞMALARI

Oyun sınıflamaları üzerine gerek dünyada gerek Türkiye’de birçok bilim insanı çalışmış, çeşitli sınıflandırma şekilleri ortaya koymuşlardır. Propp konuya: “Folklor araştırmacılarının, araştırmaları, derlemeleri sonucunda topladıkları malzemelere anlamlı bir bütünlük kazandırabilmeleri için öncelikle sınıflandırma sorununu çözümlenmeleri gerekmektedir.” der. Propp, bu konudaki düşüncesini: Herhangi bir bilgi alanında, sınıflama etrafı bir incelemenin ön koşulu ve temelidir. Öte yandan sınıflama, detaylı ve uzun araştırmaları sonucu olarak ortaya çıkar. İncelemenin konusunu

tanımlamak, onu doğru olarak belli bir sınıfa, cinse, çeşitlemeye atfetmek anlamına gelir. Folklor alanında bu iş henüz yapılmadı” şeklindeki yaklaşımıyla derlemelerdeki sınıflandırma sorununa dikkat çekmiştir (1992: 27).

Türkiye’de çocuk oyunları ile ilgili yapılan ilk yayınlarda basit sınıflandırmalar yapılmıştır Örneğin Muallim Vahit, Bolu’daki çocuk oyunlarını yaş ölçütüne göre, bebek oyunları, büyük çocukların oyunları diye ikiye ayırmıştır. 1930’lu yıllardan sonra halkbilimciler ve çocuk eğitim uzmanları çeşitli sınıflandırma çalışmaları yapmışlardır. Bu sınıflandırmalarda “oyun yeri, oyun düzeni, oyun zamanı, oyun araçları” gibi kriterler ön plana çıkmakla beraber oyunların karışık yapısı göz önünde bulundurulduğunda “yaş, cinsiyet, oyuncu sayısı, oyuna başlama ve bitirme, beden kullanılan kısımları” gibi daha farklı kriterler de kullanılmıştır. Buna rağmen değişen hayat şartları ile birlikte oyuna her geçen gün başka yeni öğeler de eklenmektedir. Bu da sınıflandırma şekillerini değiştirmektedir. Konu ilgili Türkiye’de yapılan, önemli bazı sınıflandırma çalışmaları şu şekildedir:

Ferruh Arsunar, Türkiye’de çocuk oyunları ile ilgili ikinci kitap olan “Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler’ adlı kitabında oyunları yerleşim yeri kriterini kullanarak şöyle sınıflandırmıştır:

1. Şehir ve Kasabalardaki Çocuk Oyunları,
2. Köylü ve Dağlıların Çocuk Oyunları,
3. Oymaklardaki Çocuk Oyunları.

Türkiye’de genel anlamda oyun ve özel olarak da çocuk oyunlarının tasnifi konusunda ilk araştırmayı Boratav yapmıştır. Fransız çocuk oyunları üzerine yaptığı sınıflandırmanın diğer kültürlere doğal olarak Türk çocuk oyunlarına da uygulanabileceğini önermiş ve şöyle bir sınıflandırma yapmıştır:

Sadece Çocuklara Özgü Oyunlar: Büyüklerin Küçükler İçin Çıkardığı Oyunlar, Çocukların Söz Oyunlar, Grup Şeklinde, Danslı, Türkülü Oyunlar ve Basit Taklit Oyunları, Talih/ Şans, Kumar, Fal, Niyet Oyunları; Büyüklük ve Törelilik Oyunlar: Talih/şans oyunları Kumar oyunları: tek mi çift mi, aşık oyunları... Fal ve niyet oyunları: papatya falı, Büyüklük ve törelilik oyunları: yağmur gelini, çiğdem pilavı... Güç ve Beceri Oyunları: Asıl beceri oyunları: kazık atmaca, beştaş.. Utmalı beceri oyunları: koz oyunları, Jimnastikli ve ritmik oyunlar : gökte gök boncuk, ip atlama, Asıl güç oyunları: kol büküşme, ip çekişme, Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar: dikili taş, çelik çomak, Zeka Oyunları: Yutturmaca, aldatmaca oyunları Düşünme çevikliği, bellek gücü, sezinleme oyunları, Saklama, saklamaca

oyunları, Çizgili oyunlar, Taşlı oyunlar, Başkaca zekâ oyunlar. Katışimli Oyunlar: Katışimli Oyunlar, oyuncaklar (Boratav, 1999: 236-237).

Oyunlar üzerine sınıflandırma yapan bir başka bilim insanı olan Metin And'dır. "Oyun ve Bügü" adlı kitabında oyunların, ismine göre, oyunda kullanılan araç-gerece göre, oyunun en önemli fiiline ya da amaç ve işlevine göre değerlendirildiğini ifade eder. Ayrıca bu gruptamanın doğrudan doğruya Anadolu oyunlarının yaygınlığından çıkan doğal bir tasnif olup bilimsel olmadığını da dile getirir ve şöyle der:

"Anadolu oyunlarını iki büyük kesimde inceledik: "Danslar ve Dramatik Oyunlar." Bu oyunlar için, ev içi ya da açık havada oynanması; çocukların, gençlerin ve büyüklerin oynayışına göre de kümelemeler yapılabilirdi. Ayrıca yalnız erkeklerin ve yalnız kızların oynadığı oyunlar ya da karışık olarak oynanan oyunlar, beceri oyunları, rastlantı oyunları, yenişmeli ya da karşılaşmalı oyunlar gibi ayrımlar da düşünülebilirdi. Bundan başka oyundaki en önemli eylem -koşma, atlama, arama gibi- ya da kullanılan araç-gereç -top, bilye, mendil, değnek gibi- göz önüne alınabilirdi. Oyunların kümelenmesiyle ilgili bölümde de belirttiğimiz gibi hangi kümeleme uygulanırsa uygulansın, önce Anadolu oyunları üzerine yeterli derleme yapılmadığı, sonra da pek çok oyunun katışık olduğu göz önüne alınarak öteki kümelemelerdeki öğelerden iki ve daha çok öğeyi eşit ölçüde içinde bulundurduğundan, gene sağlıklı bir sonuç alınamayacaktı. Bu türlü kümelemeler yerine, Anadolu'da çok görülen oyun türlerini tek tek ele alarak bunların her biri için çeşitlemeleri vermeyi daha uygun bulduk. Kaynak olarak kullandığımız derlemelerde de değişik adlar taşımalarına ve aralarında ufak tefek çeşitlilikler olmasına rağmen bu tür oyunlar kendiliğinden bir kümeleme göstermektedir. İlerde oyun derlemeleri daha zenginleştğinde bunlara bilimsel kümeleme yöntemleri uygulanabilir." (And, 2012: 239).

And'ın yapmış olduğu sınıflama şöyledir:

Yüzük oyunları

Top oyunları

Aşık oyunları

Atlama, sıçrama, sekme oyunları

Saklama, saklanma ve oranlama oyunları

Koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunları

Değnek oyunları

Taş ve gülle oyunları

Dramatik nitelikte -büyülük- törensel oyunlar

Dilsiz, şaşırtma ve şaka oyunları

Çeşitli oyunlar (2012: 241, 289).

Musa Baran, “Çocuk Oyunları” adlı çalışmasında çocuk oyunlarını amaçlarına göre üç ana gruba ayırmış, onları da kendi aralarında türlere ayırarak örneklendirmiştir. Baran'ın sınıflandırması şöyledir:

Gönlü Hoş Eden Oyunlar

Gelişigüzel Oynanan Oyunlar (ıslamaç)

Donatım Oyunları (kına vurmaç)

Taklit Yapılarak Oynanan Oyunlar (tavşan kaç)

Türkülü Oyunlar (uzun urgan)

Tekerlemeli Oyunlar (çat çatan ağacı)

Orta Oyunları (ebe beni kurda verme)

Falımsı Oyunlar (Bu adam nasıl adam)

Vuruşmalı Oyunlar (ateş kes)

Usu/ Zihni Geliştiren Oyunlar

Bilmeceli oyunlar (nesi var?)

Şaşırtmalı oyunlar (Farfara filli)

Dilsiz oyunlar (isim bulmaca)

Resimli oyunlar (nokta nokta)

Ütümlü oyunlar (üçtaş)

Bedeni Eğiten Oyunlar

Sportif oyunlar (koşmaca)

Avla ilgili oyunlar (kuş tutmaca) (Baran, 1999: 27-29)

Mevlüt Özhan'ın ise “*Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*” adlı çalışmasında oyunun genel özelliklerini göz önünde bulundurarak yaptığı tasnif şöyledir:

Oynandığı Zamana Göre

1. Gece oynanan oyunlar

2. Gündüz oynanan oyunlar
3. Hem gece hem gündüz oynanan oyunlar
4. Belli günlerde, aylarda, mevsimlerde oynanan oyunlar

Oynandığı Mekâna Göre

1. Kapalı mekânlarda oynanan oyunlar
2. Açık mekânlarda oynanan oyunlar
3. Hem kapalı hem açık mekânlarda oynanan oyunlar

Oyuncuların Cinsiyetine Göre

- Kızların oynadığı oyunlar
- Erkeklerin oynadığı oyunlar
- Kız-erkek karışık oynanan oyunlar

Oyunda Kullanılan Araçların Türüne Göre;

- Taş oyunları
- Topla oyunları
- Değnekle oyunları
- İple oyunları
- Bilye, aşık, badem, ceviz, vb. nesnelere oynanan oyunlar
- Oyuncaklarla oynanan oyunlar

Herhangi bir araç kullanılmadan oynanan oyunlar (Özhan, 1997: 17-18).

Çocuk Oyunları alanında en kapsamlı çalışmayı yapan Nebi Özdemir, “Türk Çocuk Oyunları I, II” adlı eserinde Türkiye’de ve diğer ülkelerde yapılan sınıflandırma çalışmaları ile ilgili önemli değerlendirmelerde bulunmuştur. Özdemir, konuyla ilgili: “Türkiye’deki çocuk oyunları ile ilgili olarak yapılan tasniflerin benzer ölçütler kullanılarak yapıldığı belirlenmiştir. Hatta, bu sınıflandırmaların birkaç küçük değişiklik dışında birbirinin aynı olduğu görülmüştür.” şeklindeki değerlendirmesinde sınıflandırmalarda kullanılan kriterlerin benzerliğine değinmiş ve bu ortak özellikleri maddeler halinde şöyle özetlemiştir:

Oyunun İşlevi: Bedeni geliřtiren oyunlar/zihni geliřtiren oyunlar/gönlü hoş eden oyunlar/gönül eğlendiren oyunlar/geleneęi aktaran oyunlar vb.

Oyunun Hareketi: Kořma/atlama/sıçrama oyunları; kapma/kovalama oyunları; saklanma ve saklama oyunları vb.

Oyunun Nitelięi: Eğlendirici oyunlar/zekâya, ustalığa dayalı oyunlar/güç gösterisi biçiminde olup tamamen spor faaliyeti denilebilecek yetenek gerektiren oyunlar/taklide dayalı oyunlar vb.

Oyun Aracı: Araçla ve araçsız oyunlar/deęnek, ařık, sopa, tař, çiçek, ip, bebek, topaç, misket, yüzük, kemer vb. araçlarla oynanan oyunlar

Oyuncular: Bebeklerin (0-7) ya da büyük çocukların (7 yař ve üzeri) oyunları/erkek ve kız çocuklarının oyunları/karışık oynanan oyunlar; çocukların büyüklerle beraber oynadıkları oyunlar vb.

Oyun Tekerlemesi: Tekerlemesiz ve tekerlemeli çocuk oyunları.

Oyun Yeri: Kapalı ve açık yerlerde oynanan oyunlar/ev, sokak, bahçe, oyunları...

Cemiyet Seviyeleri ve Yerleřim Birimlerine: Őehir ve kasabalardaki çocuk oyunları, köylerdeki çocuk oyunları, daęlıların çocuk oyunları, Őehir gecekondü oyunları.

Ezgi: Ezgili ve ezgisiz çocuk oyunları.

Oyun Zamanı: Yaz veya kış oyunları/gündüz veya akřam oynanan oyunlar/yılbařında, Ramazan'da, kandillerde, düęünlerde, çiğdemler çıktığında oynanan çocuk oyunları vb.

Oyun Çizimi: Çizgili veya çizgi olmayan oyunlar.

Oyuncuların Düzeni: Sıra düzeninde veya daęınık düzende oyunlar/ daire düzeninde/ tek kişilik ve toplu oyunlar/ ikili veya iki takım řeklinde oynanan oyunlar (Özdemir, 2006: 97-98).

Nebi Özdemir, sınıflandırma çalışmalarının ilk kořulunun türle ilgili yeterli malzemeye sahip olmak, ikinci kořulu ise gerekli -hatasız- "ölçütü" belirlemek olduęunu belirtir. Yapılan tasnif çalışmalarında önce kriter belirlenip sonra derlenen malzemelerin tasnifine gidilmesinin doęru olmadıęını dile getirir ve: "Oysa sınıflandırma sisteminin yapılıp yapılmayacaęını, hangi sistemin geçerli olacaęını ya da hangi ölçüt veya

ölçütlerin kullanılacağını bizzat malzemenin kendisinin belirlemesi, daha doğru ve bilimsel bir yaklaşımdır.” (2006: 98) şeklindeki görüşüyle ölçüte göre malzeme ve tasnif değil, malzemeye göre ölçüt belirlemenin doğru ve bilimsel olduğunu savunur. Çocuk oyunlarının karmaşık bir yapıya sahip olmasının da sınıflandırmayı güçleştiren diğer bir etken olduğunu belirtir. Ona göre çocuk oyunlarını belirli birkaç ana grup altında toplayarak sınıflandırmanın faydasız olacağını saklambaç oyunu örneğiyle şöyle açıklar: “Saklambaç oyunu hem zekâyı hem bedeni geliştiren, taktik gerektiren, yerine göre araçlı veya araçsız, kız ve erkek çocuklarca oynanan kapalı veya açık mekânlarda oynanabilen, köy ve kentteki çocuklara özgü bir oyundur. Bu oyun hangi gruba dâhil edilirse edilsin tasnif sistemi hatalı ya da eksik olacaktır. (2006: 99). Özdemir bunun yerine oyunları oynanma biçimine göre tasnif etmeyi teklif eder ve şöyle der: “Türkiye’de çocuk oyunları ve oyuncaklarının sınıflandırma sorununun “oynanma biçimi” esas alınarak hazırlanan bir katalog sistemiyle çözümleneceğini teklif ediyoruz.” der (2006: 99). Çocuk oyunlarında ölçüt olarak oynanma biçiminin esas alınmasının doğru olacağını, kendisi de derlediği malzemelere önceden bir kriter uygulanmadığını, malzemenin kendisinin oyun tiplerinin ortaya çıkardığı bir yöntem belirlediğini belirtir. Araştırma konusu olan Bingöl Yöresi çocuk oyunlarında da bu yöntem uygulanmış önce derlemeler yapılmış sonra tiplendirme ve sınıflandırma çalışması yapılmıştır.

1.8. İŞLEVSEL HALKBİLİMİ KURAMI

Halk bilimi ürünlerini sadece elde bulunan metne göre değil de metnin olduğu ortam ve icracıyla birlikte değerlendiren bağlam merkezli halk bilimi kuramlarından olan İşlevsel Halkbilimi Kuramı, halkbilimi ürünlerini inceleme yöntemlerinde yaygın olarak kullanılan kuramlardandır. Bu kuramın öncülerinden Malinowski’nin “Şüphesiz metin önemlidir fakat bağlamsız bir metin ölüdür” ilkesi folklor ürünlerini incelemede ana eksenini oluşturmuştur (Çobanoğlu 2019: 262). İşlevselciler halkbilimi ürünlerini incelerken bu ürünlerin bireye ve topluma nasıl bir katkı sunduğu ve onu anlatan ve dinleyende nasıl bir etki yarattığı ile ilgilenmişlerdir. Bundan dolayı halkbilimi ürünleri ona tepki gösterecek bir izleyici kitlesi karşısında icra edilmezse anlamsızdır. Dinleyicilerin niteliği, tavırları ve icranın yapıldığı ortam da icracının icrasını etkileyen önemli unsurdur. Bu yönüyle icracı ve dinleyici ayrı olarak değil birlikte ele alınır. İşlev bireyin ve toplumun beklentilerine uygun davranışlarda bulunmaktır.

Bu kuramın özellikle sözlü gelenekteki nesir anlatılarının işlevinin çözümlenmesi bakımından Halkbilimi arařtırmalarına önemli katkısı olmuřtur. obanođlu bu katkıyı:

İřlevsel Kuram, halkbilimi alıřmalarına salt metne dayalı veya metin merkezli paradigmlar üzerine inřa edilen kuram ve arařtırma modellerinin yanı sıra, bir tiyatro gibi icra edilen folklor olayının derlenip yazıya geirilerek metinleřtirilen kısmıyla birlikte onu anlatma ve dinleme eylemleri, rolleriyle gerekleřtirilen temel paraları ve tamamının iinde yer aldıđı sosyo-kültürel fiziki řartlar bütünlüđü anlamında bađlam kavramını da esas alan kuramların öncüsü olmuřtur.”

řeklindeki deđerlendirmesiyle izah etmiř, halk edebiyatı ürünlerinin metinleri dıřında anlatılması, dinlenmesi ve icra edildiđi ortamın da arařtırma ve incelemeye esas kabul edilmesi geleneđine bu kuramın öncülük ettiđini belirtmiřtir (2019: 265).

İřlevsel Halkbilimi Kuramı, Amerikan Folklor Kurumu’nda (American Folklore Society) halkbilimi alıřmaları yapan ve yıllarca editörlüđünü yaptıđı (Journal Of American Folklore) Amerikan Folklor Dergisi’nde eserlerini yayımlayan Franz Boas ve öđrencileri tarafından oluřturulup geliřtirilmiř, halk bilimi alıřmalarında zaman iinde yaygın olarak kullanılmıřtır. Franz Boas ve öđrencileri R. Benedict, Margerat Mead ve Melville Herskovits üzerinde alıřtıkları sözlü kültür ürünleri alıřmalarıyla halkbilimine önemli katkılar sunmuřlardır. Bu okul, öncülerinin antropolog olması nedeniyle bazı halkbilimi tarihileri tarafından “antropoloji eđilimli halkbilimciler’ olarak da anılmıřtır.

obanođlu bu isimlerin dıřında iki isme vurgu yapar: “*Bu kuramın asıl kurucuları B. Malinowski (1884-1942) ve birbirlerinden habersiz olarak yürüttükleri alan arařtırmalarının sonucu aynı kuramsal çereveyi ileri süren A. Reginald Radcliffe-Brown (1881-1955)’dur. Diđer temsilcileriye, R. Thurnwald (1869-1954) ve Ruth Benedict (1887-1948) bařta olmak üzere yukarıda iřaret edilen diđer isimlerdir”* der ve bu isimler arasında B.K. Malinowski’ye ayrı bir sayfa açar (2019,251). O’nun öneminin İřlevselcilik teorisi nedeniyle olduđunu belirtir ki kuramın kavramsal atısını oluřturan kiři olması nedeniyle bu önemi kazanmıřtır.

İřlevsel Kuram, Halkbilimi alıřmalarında farklı alanlarda birok alıřmaya bařarıyla uygulanmıřtır. Buna örnek gösterilebilecek alıřmalardan biri, Macar halkbilimcisi Linda Degh tarafından “Masallar ve Toplum: Bir Macar Köylü

Topluluğunda Hikâye Anlatımı” (1962; 1969) adlı eseridir. Ele aldığı toplulukta masal anlatmanın sosyal rolü ve kültürel değerlerini ortaya koyduğu bu çalışma bu anlamda başarılı örneklerden biridir. Sözlü edebiyat ürünlerinin yanı sıra maddi kültür ürünlerine de uygulanan işlevselliğe bir diğer örnek ise, Petr Bogatrev tarafından “Moravian Slovakia’da Halk Kostümlerinin İşlevi” (1971) adlı eseridir.

Bu kuramın önde gelen temsilcilerinden biri de William Bascom’dur, daha sonra geniş bir şekilde değineceğimiz Bascom, “The Journal of American Folklore” dergisinde 1954 yılında “Folklorun Dört İşlevi” adlı bir makale yayımlar. Bascom bu makalede folklorun dört işlevi ve özellikle antropologları ilgilendirdiğini düşündüğü üç sorun üzerinde durur.

İşlevsel Halk Bilimi kuramının teorik zeminini kavramak, bu kuramın iki kurucusundan biri olan Bronislaw Kasper Malinowski’nin yakından tanımak ve onun Melanezya araştırmaları sonucunda elde ettiği verileri kavramak gerekir. Malinowski’nin özellikle kültür ile ilgili görüşleri, sadece antropoloji açısından değil sosyoloji, psikoloji, halkbilimi gibi farklı birçok sosyal bilimler alanında devrim niteliğinde etkiler yaratmıştır.

1.8.1. Malinowski ve Bilimsel Bir Kültür Teorisi

Sosyal bilimler alanında kültür üzerine çalışılmış ve bu konuda çeşitli görüşler, teoriler ortaya konmuştur. Bu teoriler, kültürün ne olduğunu, nasıl işlediğini, toplumsal rolünün ne olduğunu anlamak; bireylerin kültürel değer, inanç ve davranışlarını açıklamak için geliştirilen sistemlerdir. Kültür teorileri; insanların kültürel, toplumsal davranışları ve deneyimlerinin, sosyal, ekonomik, siyasi, çevresel vb. faktörler tarafından nasıl etkilendiğini açıklar ve bu etkilerin kültürlerin şekillenmesindeki rolünü konu edinmektedir.

Kültürün ne olduğu ile ilgili teori geliştirmiş önemli isimlerden biri B.K. Malinowski’dir. Bu konu hakkında “Bilimsel Bir Kültür Teorisi, Büyü, Bilim, Din” adlı eserlerinde ortaya koyduğu düşünce sistemi daha sonraki kuşaklar üzerinde büyük etki bırakmıştır.

Sosyal antropolojinin kurucularından sayılan, katılımcı gözlem yöntemini ilk defa bilimsel çalışmalara uygulayıp bu yöntemin sosyal antropolojinin temel yöntemi olmasını sağlayan Bronislaw Kasper Malinowski, 7 Nisan 1884’te günümüzde Polonya, o zaman

Avusturya-Macaristan sınırları içinde bulunan Krakow'da, orta üstü bir ailenin çocuğu olarak doğdu. Polonya asıllı İngiliz antropologdur. Kültürel antropoloji çalışmaları, etnografik alan çalışmalarının öncülerinden olması ve özellikle Melanezya antropoloji araştırmalarına sağladığı katkıdan dolayı 20. yüzyılın en önemli antropologlarından biri olarak kabul edilir.

Malinowski, Trobriand Adaları'nda yaptığı çalışmalar neticesinde, kültürel antropoloji sahasında önemli birtakım veriler elde etmiş ve bu verilerin neticesinde bir kültür teorisi geliştirmiştir. Bascom, Malinowski'nin Halkbilimine doğrudan katkısının kültürü değişik cephe ve kurumların birbiriyle ilişki ve tesir içinde olarak gören çalışması yer almasıyla halkbilimine verdiği katkıya dikkat çeker. Malinowski'nin Trobriand Adaları'ndaki araştırmaları neticesinde ulaştığı sonuçlar antropoloji, sosyal antropoloji, sosyoloji, psikoloji ve halkbilimi gibi birçok disiplini etkilemiş özellikle katılımcı gözlem yöntemi önemli bulunmuş ve alanda çalışan sonraki kuşakların araştırma ve çalışmalarında temel yöntem olma görevi görmüştür. Kültür ile ilgili görüşleriyle bilim dünyasına öncekinden farklı görüş ve düşünceler ortaya koymuştur.

Malinowski, yeni bir bakış açısı getirdiği soyut bir kavram olan kültürü net bir şekilde tanımlamamakla beraber, Bilimsel Bir Kültür Teorisi adlı eserde, "Kültür Nedir?" başlığı altında kültürü şöyle açıklar: "Bu açık ki kullanım ve tüketim maddelerinden çeşitli halk gruplarının yapısal hak ve görevlerinden, insan düşünce ve becerilerinden, inanç ve alışkanlıklarından oluşan temel bütündür." (2014: 72). Bu tanımından kültürle ilgili öne çıkan, "tüketim maddeleri, bir sözleşme ile bir araya gelmiş gruplar, insan inanç düşüncesi ve düşüncenin hayata yansımış şekillerinden oluşmuş bir bütün" kavramlarıdır. Devamında, "İster çok basit, ilkel bir kültürle, ister olağanüstü karmaşık ve gelişmiş bir kültürle uğraşalım, her zaman, büyük kısmen de manevi bir aygıtla karşılaşırız; bu aygıt insanın karşı karşıya kaldığı özel ve somut problemlerle başa çıkmasını sağlar" sözüyle Malinowski'nin, genel bir ifadeyle kültürü "bireyin ihtiyaçların giderilmesi ve somut problemlerin çözümünde "araç, aygıt" olarak değerlendirdiğini görürüz (2014: 73). Bu problemlerin ise insanın biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçlarından, yaşaması için mücadele etmesi gerektiği doğanın niteliğinden kaynaklandığını belirtir ve: "Bu problemler, insanın en çeşitli organik ihtiyaçlarının boyunduruğunda olan bir bedene sahip olması ve ona işlemesi için gerekli hammaddeyi vererek hem en iyi dostu olan, hem de birçok

düşman gücü içinde saklayarak en tehlikeli rakibi olan bir çevrede yaşaması olgusundan doğar” sözleriyle ifade eder (2014: 73).

Görüldüğü gibi, O’nun kültür teorisinin temelinde, “parçalardan oluşan bir bütün, ihtiyaçlara cevap veren aygıt” kavramları vardır. Ona göre insanın beslenme, barınma, korunma, sağlık gibi temel ihtiyaçları vardır ve bu ihtiyaçlar karşılanmalıdır. İnsan önce organizmasının temel ihtiyaçlarını karşılaması, yani beslenmesi, soğuktan, sıcaktan, nemden, rüzgardan ve dış tehlikelerden korunması gereklidir. Bu karşılanma işi ikincil, yapay bir çevrede çözülür. Oluşan bu çevre maddi ve manevi, somut soyut varlıklardan oluşan adına kültür dediğimiz olgudur. Dolayısıyla kültür, doğanın insanın ihtiyaçlarına verdiği cevap veya tepki ve insanın örgütlü sistemler vasıtasıyla yarattığı yeni yapay çevredir. Kültürün kendisinden ne az ne çok bu çevre sürekli yenilenmeli yönetilmelidir.

İnsanın hayatını devam ettirebilmesi, ihtiyaçlarını karşılaması için de bir takım faaliyetlerde bulunması güç birliği yapması zorunluluğu vardır. Kendini koruması, dış dünyadan gelen fiziksel, hayvansal ya da insandan gelebilecek tehlikelere karşı çözümler geliştirmesi gereklidir. Tüm bu sorunlara kendi yarattığı zanaat ürünleriyle, işbirliği yapan gruplar halinde örgütlenmeleriyle ve ayrıca bilginin, bir değer olarak görülmesi, ahlak duygusunun geliştirmesiyle çözüm bulur. İnsanlar bir sonuç elde etmek, bir hedefe ulaşmak için örgütlenmek zorundadırlar. Bu örgütlenmeler sonucunda ortaya “kurum” dediği yapılar çıkar. Din, aile, ekonomi, eğitim, siyaset ve boş zaman olmak üzere toplumlarda altı temel kurum vardır. Kültür bu kurumlar dâhilinde örgütlenmiş bir sistemdir. “Kültür kısmen özerk kısmen eşgüdümlü kurumların bir bütünüdür.” diyerek kültürü kurumların eşgüdümlü sistemi ve oluşturduğu bir bütün olarak görür” (2014: 79). Eğer kurumlardan herhangi birinde bir değişme olursa bu durum derhal diğer tüm kurumlara da yansır.

Malinowski, kültürü; düşünceler, bu düşüncelerin harekete dökülmüş şekli olan eylemler ve nesnelere oluşan bir sistem olarak görür. Kültürün hem maddi olan yönü (nesnelere ve görülür eylemler) hem de manevi yönü (zihniyetler) vardır. Bu iki yönün toplamı bize kültür sistemini vermektedir, der ve bu konudaki görüşlerini “temel aksiyomlar” olarak şöyle ifade eder:

- Kültür ihtiyaçların giderilmesi, özel ve somut problemlerin çözülmesinde yardımcı bir araçtır.

- Kültür bir nesnelere, eylemler ve zihniyetler sistemidir.
- Kültür kurumlar halinde örgütlenmiştir.
- El ürünleri, gruplar ve sembolizm kültür sürecinin üç boyutudur ve birbirine sıkıca bağlıdır.(2014: 22)

Kültüre ait özellikler olarak tanımladığı bu aksiyomlar, kültürün aslında karmaşık ve kapsamlı bir kavram olduğunu ortaya koymaktadır. Belki de kültürün kesin bir tanımının yapılamamasının sebebi burada yatmaktadır. Kültürü tanımının boyutları bununla da sınırlı değildir. Onu daha iyi tanımak için işlevini bilmek gerekir. İşlevleri bilinmeden kültürü tam anlamıyla bilmek mümkün olmaz Malinowski kültürün işlevini “ihtiyaçlar teorisi” başlığında temellendirmeye çalışmıştır

1.8.2. Kültürün Temeli: İhtiyaçlar Teorisi

Malinowski’ye göre bütün başarılı kültürlerin üç temel fonksiyonu vardır. Bunlar biyolojik, aletsel ve birleştirici fonksiyonlardır (2014: 24). Kültür, hayatın devamı için gerekli olan mal ve hizmet üretimini mutlaka sağlamalı, üyelerin biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamalıdır. Çatışmalar çözümlenmeli; kültür, değişen koşullara ayak uydurabilmeli ve bireyleri yaşamın devamı için gereken etkinliklere yönelmelidir. Kültür yiyecek, üreme gibi biyolojik; eğitim, sağlık gibi araçsal; din, estetik gibi birleştirici gereksinimleri karşılamalıdır. Bu üç fonksiyon içinde en önemlisi biyolojik fonksiyondur. Ona göre “biyolojik ihtiyaçlar kültürel sistemde karşılandığında yeni kültürel ihtiyaçlar üretmektedir

Malinowski’nin ortaya koyduğu teori, aslında “kültür nasıl ortaya çıkar?” sorusuna verilen cevabı içerir. Kültürün oluşum sebebi, kültürü ortaya çıkaran ihtiyaçların neler olduğu, bu ihtiyaçların hangisinin temel hangilerinin ikincil olduğuna ilişkin soruların cevaplarına ihtiyaçlar teorisi ile çözüm bulmaya çalışmıştır. Ona göre kültür, temel ihtiyaçların karşılanmasına verilen örgütlü tepki, cevaptır (2014: 39).

İhtiyaçlar teorisi Malinowski’nin kültür teorisinin önemli bir ayağını oluşturur. Kültürün nasıl ortaya çıktığı sorusunun cevabını vermek zor ve mümkün gözükme de Malinowski’ye göre bu soruya cevap verilebilir. Bunu belirleyebilmek için yapılması gereken ilk şey ihtiyaçların hangisinin temel ihtiyaç hangisinin arzi ihtiyaç olduğunu belirlemektir. Bu noktada Malinowski, iki temel aksiyom ortaya koyar:

1) Her kültür biyolojik ihtiyaçlar sistemini doymak zorundadır. Bunlar metabolizma tarafından belirlenen ihtiyaçlardır. Üreme, yemek gibi.

2) Her kültürel ilerleme insan anatomisinin âletlerle tamamlanışını ifade eder. Dolaylı ya da dolaysız olarak bedensel bir ihtiyacın doymulmasına hizmet eder. Gelişme tarihi düşünülürse şu ortaya çıkar: insanın kendi anatomik gerçeğini bir iple, bir taşla, ateşle ya da koruyucu bir örtüyle tamamlamaya başladığı andan itibaren böyle el ürünlerinin alet ve araçların kullanılması yalnız bedensel bir ihtiyaca uygun olmakla kalmaz, aynı zamanda türetilen ihtiyaçlar da doğurur. Bir kültürel etkinlik başlar başlamaz yeni bir tür ihtiyaç ortaya çıkar ki bu yeni ihtiyaç biyolojik ihtiyaçlara sıkı sıkıya bağlıdır ve onlara dayanır. Ancak kendisiyle birlikte yeni türden amaçlar da getirir (2014: 35, 36).

Tablo 1.1. İhtiyaçlar ve Kültürün Buna Verdiği Tepkiler

Temel İhtiyaçlar	Kültürel Cevaplar
Metabolizma	Beslenme
Üreme	Akrabalık
Bedensel Rahatlıklar	Barınma
Güvenlik	Koruma
Hareket	Faaliyetler
Büyüme	Yetiştirme
Sağlık	Hijyen

Bu tabloda metabolizma ile bedenin besin alımı ve atımı süreçleri; üreme ile cinsel ilişki ötesinde neslin devamı; bedensel rahatlık ile vücudun yaşamsal fonksiyonlarını devam ettirmek için gerekli nem, ısı ve tehlikeli madde yokluğu; güvenlik ile hayatına kastedebilecek insan, hayvan vb. kaynaklı saldırı, kazaların yaralanma ve zararlarından korunma; hareket ile insan gruplarının hangi koşullar altında işbirliği yaptıkları; büyüme

ile insanın doğumundan gelişimine kadar yakınlarına bağımlılığı; sağlık ile de genel bir biyolojik ihtiyaç olması kastedilmektedir.

Bu temel ihtiyaçlardan metabolizmaya kültür beslenme ile karşılık verir. Bu karşılık beraber sofraya oturulması, besinleri sağlayacak tarımsal faaliyetleri ve araçları, besin maddelerin elde edilmesi için oluşturulan örgütlenmeleri ve bu örgütlerin yasalarını karşılar. Akrabalık, üremenin cinsel bir birliktelikten öte bunu bir hukuka dayalı akrabalığa, anne babanın ve çevrenin doğacak çocuğun refahını sağlayacak kurallara uyma, yani fizyolojik bir ihtiyacın toplumsal bağlara dönüşme süreçlerini içerir. Barınma ile ister ilkel ister gelişmiş olsun insanın beden ısısı düştüğünde, bedensel temizliğini sağlamasında duyduğu bir barınak gereksinimini ifade eder. Koruma, her tür doğal tehlike, hayvanlar ve insanlardan gelecek şiddete maruz kalabilecek insana kültürün aile, klan, boy, hukuk, siyasi ve askeri kurumlar ile verdiği işbirliğine dayalı örgütsel cevapları ifade eder. Faaliyetler, dinlenmiş organizma harekete ihtiyaç duyar ve bunun için kasların hareket etmesi gereği, biriken enerji fazlalığını atmaya içerir. Yetiştirme, yeni yetişen neslin toplumsallaşması, aile içinde kazandığı töresel ve inanç değerleri, kurumsal eğitsel süreçleri, simgesel bilgilerin öğrenilmesi, oyun arkadaşlığı grupları, üyeliğe kabul törenleri ile yetiştirilme aşamaları, süreçlerine kültürün verdiği cevaptır. Hijyen, kültürün verdiği cevapların hepsini kapsar ve hastalık önleyici düzenlemeleri içerir.

En ilkelinden en gelişmiş olanına kadar uzanan bütün kültürel davranışların tümevarım yoluyla incelenmesi bize şunu gösteriyor ki bütün fizyolojik süreçler standartlaşmış yani belli amaçlara göre kalıplaşmıştır; insanın anatomik fizyolojisiyle ve insansal etkinliklerin amaçlarıyla doğrudan ilişkili bulunan yapay bir donatımla bütünleşmişlerdir. Açıkça görülen, bütün cevaplar toplu olarak verilmekte ve birtakım geleneksel kuralları izlemektedir.

Kültürel antropolojinin ve etnografinin temel kavramlarından biri olan ihtiyaç teorisi, toplum içerisindeki sosyal dengeyi ve toplumların temel motivasyonunu ifade eden güçlü bir araç, bir toplumun belirli davranış ve ritüelleri neden sergilediğini anlamlandıran yapıdır.

Malinowski, insanın hem biyolojik hem de sosyal ihtiyaçların karşılanması zorunluluğunun, toplumsal kurumların işlevlerinin belirlenmesinde temel olduğunu savunmaktadır. Ona göre İşlevselcilik, kültürel öğelerin işlevlerini anlamaya yönelik bir

ön analizdir ve bu anlayış, daha derin analizler için vazgeçilmezdir.” düşüncesiyle işlevselciliğin, kültürel analiz için temel bir geçerliliğe sahip olduğunu ileri sürer.

Oyun ve çocuk oyunları kavramını bu tablo ile ilişkilendirdiğimizde oyunun çocuk için fizyolojik ve ruhsal bir ihtiyaç olarak kabul edebilir, hareket ihtiyacına karşılık ortaya konan bir etkinlik ve büyüme ihtiyaçlarına kültürün “kültürlenme” ile verdiği bir tepki olarak değerlendirebiliriz. Oyun bedeni rahatlatır, çocuk için zorunlu bir ihtiyaç olması sebebiyle, kültürün çocuğun bu ihtiyacına verdiği tepki olarak değerlendirilmesi yanlış olmaz.

1.8.3. İşlevsel Kuram ve Çocuk Oyunları

Çocuk oyunları kültürün önemli bir ögesidir. Gerek toplum gerek kültür açısından önemli görevi ve işlevleri vardır. İşlevsel Kuram ve Malinowski'nin kültür teorisi penceresinden bakıldığında bu işlevlerin neler olduğu sorusunun cevapları oyun ve özelde bu araştırmanın konusu çocuk oyunlarına farklı bir açıdan bakmamızı sağlayacaktır. Toplum çocuklar, gençler, yetişkinler ve yaşlılardan şekillenen bir yapı olarak kabul edersek çocukluk ve çocuklar bu yapının temel kısmını oluşturur. İnsan hayatının da temeli sayılan çocukluk çağının en olmazsa olmazı oyunlardır. Kültürün taşıyıcısı, kültürlenmenin önemli bir ayağı, aynı zamanda folklorun da ilgi alanında yer alan oyunlarının işlevlerini değerlendirdiğimizde oyunların birçok işlevi yerine getiren kültürel öğeler olduğunu görürüz.

Oyun, her ne kadar yetişkinler tarafından boş, faydasız uğraş olarak görülse de Montaigne'nin dört yüz yıl önce ortaya koyduğu “ çocukların oyunları oyun değil, onların en ciddi uğraşdır” tezi bunun böyle olmadığını kanıtlamaktadır. Montaigne'nin bu tezi daha sonra yapılan ampirik çalışmalarla ispatlanmıştır. McKemey, “Oyun ciddi iştir; oyun çocuğun işidir” fikriyle bu düşüncüyü desteklemiştir (1993: 15) . Arnold da: “Bir yetişkine göre oyun, yeniden doğuş ve tekdüzelikten kaçıştır; ancak çocuk için bir uğraştır” diyerek Montaigne' e yakın düşünce ortaya koymuştur (1979: 7). O halde çocuk açısından oyun eğlenme amacıyla da olsa oynanmaya başladığı andan itibaren ciddi bir iştir ve çocuğun amacı oyunu oynamaktır. Özdemir: “Çocuk oyun oynarken işlevlerini düşünmez veya oyununu fiziksel, zihinsel ya da bilişsel yeteneklerini geliştireceğini düşünerek oynamaz.” diyerek oyunun oynanmak için oynandığını bir fayda gözetmediğini belirtir (2016: 436). Dolayısıyla oyuna salt işlevsel açıdan bakmayanların

varlığını da bilmek gerekir. Özdemir oyuna işlevsel bakış açısını araştırmacıların kattığını “ Aslında oyuna belirli işlevler yükleyen veya oyunların çocukların gelişiminde ya da başka amaçlar doğrultusunda değerlendirebileceğini belirten araştırmacılarıdır.” sözleriyle dile getirir (2006: 437). Oyunun sadece oynanmak amacı ile oynandığı farklı bir işlevinin olmadığı görüşü bile aslında bir işlev sayılır. Zira oyun ve oynamak, “organizmanın artık veya fazla enerjiyi atma” ihtiyacına binaen ortaya çıkar ve icra edildiğinde bir işlevi yerine getirmiş olur. Dolayısıyla oyunlar ve çocuk oyunları başta çocuk eğitimi, gelişimi özelinde olmak üzere çok farklı işlevleri olan kültürel unsurlardır. Bu işlevlerin neler olduğunu kategorize ederek ve genel bir çerçevede ele almak gerekir.

1.8.4. Halkbilimi Açısından Çocuk Oyunlarının İşlevleri

Diğer bilim dalları ile ilgili işlevler önemli olmakla beraber, Halkbiliminin de bir parçası olan bu oyunların, folklorun diğer unsurları gibi farklı pek çok işlevi vardır. Biyolojik, fizyolojik, sosyal ve kültürel yönlerden, birey ve toplum açısından çok önemli bir eylem olan oyunlar çoğu zaman eğitim amacıyla kullanılmıştır.

Her toplumun kendine özgü, geçmişten getirdiği, nesilden nesle aktararak oynadığı geleneksel oyunlar, çocukların gelişimi açısından da çok önemli işlevlere sahiptir. Çocuk topluma ait pek çok bilgi ve tecrübeyi yakın çevresinden karşılıklı etkileşimle kazanır. Bu açıdan bakıldığında çocukluk döneminde oynanan oyunların bilgi ve beceri edinimindeki işlevi de ön plana çıkmaktadır. Çocuk oyunlarının işlevlerinin neler olduğunu daha geniş kapsamda ele alacak olursak bu alanda yapılan araştırma ve ortaya konan görüşlere kısaca değinmek faydalı olacaktır.

1930’lu yıllara kadar kültür araştırmalarında etkisini hissettiren evrimselci, difüzyonist yaklaşımların tümevarımsal (yayılmacı) anlayışları A.R. Radcliffe Brown (yapısal fonksiyonalizm) ve Malinowski tarafından geliştirilen işlevsel anlayışla farklı bir yöne evrilir. Fonksiyonalistlerin temel varsayımı ister sosyal bir sistem, isterse kültürel bir sistem olsun herhangi bir bütünün parçaları, o bütünün korunmasında görevlerini yapmak zorundadırlar. Özdemir, daha sonraki yıllarda bu yaklaşım genel olarak oyunlar ve özel olarak çocuk oyunlarında ve incelemelerinde kullanıldığını söyler. (2006: 452)

Bu alanda bir başka yaklaşım Gros tarafından geliştirilen işlevselciler tarafından da çok tutulan “Uygulama Teorisi (Practice Theory)” dir. Gros’a göre oyun, “ yetişkin faaliyetlerinin bir provası, bir uygulaması” dır. Malinowski de oyunu, eğitimsel ve

ekonomik yeteneklerini geliştiren bir araç olarak görür. Çocukların amaçsız gibi görünen oyunları aslında sosyo- kültürel düzenin devamı ve korunması işlevi görür ve çocuk bu oyunlardaki uygulamalarla yetişkin yaşamını taklit eder ve bu yaşama hazırlanır. Yine Fortes'e göre oyun, hiç de basit olmayan yetişkin faaliyetlerinin mekaniksel olarak tekrarlanmasıdır. Çocuk oyunlarda edindiği tecrübeleri gerçek hayatta uygular. Ona göre çocuk oyunda ilgilerini, yeteneklerini ve yükümlülüklerini dener ve hatalarından dolayı ceza ödemeksizin sosyal yaşantıda deneyim kazanır. Çocukların yetişkinleri taklit eden bu tür oyunları, onları sosyalleştirme sosyo kültürel düzenin devamını sağlama işlevi görür.

Etnografik araştırmalarda sık dile getirilen oyunun çocuğun kültürlenmesi ve sosyalleşmesi ile ilgili işlevidir. Buna ilk dikkat çeken David Lancy olmuştur. Lancy, Kpelle çocuklarının oyunlarından hareketle yetişkinlerin geçmişteki iş yaşamına dair izler bulmuştur. Lancy, oyunun çocuğa; sosyal ilişkileri, dil, teknoloji, ideoloji öğrettiğini belirtir (Özdemir, 2006: 452).

Oyunun bir diğer işlevi, kültürün iletişim aracı fonksiyonu olmasıdır. Oyun esnasında sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur. Bu iletişim ortamında çocuk, kültüre ait unsurları tanır.

Oyunlar kültürel bir hazine olma, kültürlenme işlevine de sahiptirler. And, oyunun bir toplumun kültür birikiminin çok önemli bir kaynağı olduğunu söyler (2012: 60).

Gerek Halkbilimi gerekse çocuk gelişimi ile ilgilenen diğer bilim dalları oyunların birtakım işlevlerini ortaya koymuşlardır. Bu kaynağımı yukarıda zikrettiğimiz “ bir sistemi oluşturan unsurların o sistemin bütününe etkilediği ve her unsurun sistemin sağlıklı işleminde işlevsel olduğu” anlayışıdır. Bu sistem bir makine veya bir insan vücudu olabileceği gibi bir toplumsal yapı da ola bilir. Folklor de toplumsal yapının bir parçası olduğuna göre, bu yapının sağlıklı işleminde bazı işlevlere sahiptir. Folklorun işlevlerini W. Bascom 1963 yılında yazdığı bir makalede dile getirir.

1.8.5. Folklorun Dört İşlevi ve Çocuk Oyunları

Folklorun bu dört işlevini W. Bascom, 1963 yılında “ The Four Functions of Folklore” (Folklorun Dört İşlevi) başlıklı makalesinde dile getirir. Bu makalede İşlevsel Kuramla ilgili bir araştırma modeli ortaya koyan Bascom, Malinowski'nin

düşüncelerinden de hareket ederek özellikle antropolojistleri ilgilendirdiğini düşündüğü üç sorun üzerinde durur:

1. Folklorun sosyal bağlamı,
2. Folklorun kültürel bağlamı olarak adlandırabilecek kültürle folklorun ilişkisi,
3. Folklorun işlevleri

W. Bascom makalesinde folklorun dört işlevi olduğunu belirterek bu işlevleri kısaca açıklar.

1. Eğlenme, Eğlendirme ve Hoşça Vakit Geçirme İşlevi
2. Toplumsal Kurallara ve Törenlere Destek Verme İşlevi
3. Eğitim ve Kültürün Genç Kuşaklara Aktarılması İşlevi
4. Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi (Bascom 2005: 125-152).

Makalenin devamında yukarıda saydığı dört işlevin, "kültürün duyarlılığını (istikrarını) sağlama" gibi tek bir işlev altında toplanabileceğini de dile getirmiştir. İlhan Başgöz bu işlevlere "protesto etme" işlevini de eklemiştir. W. Bascom tarafından ortaya konan bu işlevlere göre oyun ve özelde çocuk oyunlarının yukarıda sayılan tüm işlevleri yerine getirdiği görülür.

1. Eğlenme, Eğlendirme ve Hoşça Vakit Geçirme İşlevi

Folklorun en önemli işlevlerinden biri eğlenmek hoş vakit geçirmektir. Masal, mani, hikaye, aşıklık geleneği vb halk ürünlerinin oluşum kaynağı insanın eğlenme ihtiyacıdır. En eski insan ve topluluklardan bugüne insanoğlu zorunlu uğraşlarından arta kalan zamanlarında aklına ilk olarak kendini eğlendirecek, dinlendirecek uğraşlar aramak gelmiştir. Folklor ürünleri bu ihtiyacı karşılama işlevini yerine getirir.

Ancak Bascom burada halk bilimi unsurlarının eğlendirme özelliğinden bahsederken bunların oldukça alelade bir şekilde basit bir eğlenme unsuru olarak görülemeyeceğini de dile getirir.

Konu çocuklar olduğunda akla ilk gelen de doğal olarak oyunlardır. Çünkü her ne kadar oyunların farklı işlevleri olsa da çocuk oyunu işlevlerinden dolayı değil sadece eğlenmek için oynar. Oyun içinde eğlenirken farkında olarak veya olmayarak birçok bilgi ve beceri kazanır. Bu kazanımlar oyunu işlevsel kılar.

Çocuk için oyun bir eğlenme ve hoşça vakit geçirme anlamı taşır. 1995-1996 yıllarında yapılan anket çalışmalarında kaynak kişilere oyunları niçin oyun oynadıkları sorulduğunda bunların tamamına yakını “eğlenmek, boş zamanlarını değerlendirmek için” bu oyunları oynadıklarını söylemiştir (Özdemir: 2016: 454). Pedagoglar da oyununu bu işlevine vurgu yapmışlardır.

Oyun çocuğun vazgeçilmezidir ve olmadığı vakit çocuğun psikolojik, biyolojik sağlığını olumsuz etkileyecek bir olgudur ve bu sebepten gereklidir, ihtiyaçtır. Geleneksel çocuk oyunlarının birçoğunun artık oynanmamasına rağmen oyunların hızlı bir şekilde biçim değiştirerek salon oyunlarına, dijital oyunlara dönüşmesi de bu ihtiyacın giderilme zorunluluğundan kaynaklı olduğunu gösterir.

2. Toplumsal Kurallara ve Törelere Destek Verme İşlevi

Folklorun ikinci işlevi kültürün onaylanması, ritüellerin ve kurumların doğrulanmasıdır. Kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanmasıdır. Bascom, mit örneğini vererek bu işleve açıklık getirir. Mitlerin toplumsal uygulamalarda bir rehber olduğunu, geleneği güçlendirme, inançları açıklayıp düzenleme, ahlaki koruyup uygulanmasını sağlama işlevlerini yerine getirdiğini söyler.

Çocuk oyun içinde sosyalleşir, kültürlenme sürecini yaşar. Oyunlar kültürün taşıyıcısı ve aktarıcısı işlevine sahiptir. Toplumun kültürüne ait birçok değer oyunlar aracılığıyla çocuğa öğretilir ve çocuk oyun aracılığıyla toplumsal kuralları kavrar. Böylece toplumsal kurallara ve törelere destek verme işlevini yerine getirir.

3. Eğitim ve Kültürün Genç Kuşaklara Aktarılması İşlevi

Folklorun üçüncü işlevi yazılı bir kültüre sahip olmayıp sözlü geleneği devam ettiren kültürlerdeki eğitim işlevidir. Bu toplumlarda folklor tarihten devreden bilgileri bir nevi depolama ve bunları genç kuşaklara aktarma işlevi görür. “ Bu bağlamda folklor, kültürün aynası ve insanlara yönelik pratik kurallar ve kılavuz olarak düşünülmektedir.” (Çobanoğlu 2019:263). Yazılı kültürü olmayan çoğu topluluklarda halkbilimine ait ürünler, bilginin kaynağı olarak görülmüş, doğru olarak kabul edilmiştir. Ayrıca fabllar ve masallar toplum tarafından kabul gören olumlu davranışları teşvik ederken yanlış olumsuz davranışlardan da men etmek için icra edilmiştir.

Özdemir oyunların işlevlerinden bahsederken bu başlığa şöyle bir katkı sunar: “Sözlü kültür geleneğinin önemli bir ürünü olan çocuk oyunları, aynı zamanda kültürü gelecek nesillere aktaran, bir diğer deyişle kültürdeki devamlılığı sağlayan önemli bir araçtır. Çocuk oyun ortamında kültürünü tanır, benimser ve grubun diğer üyelerine aktarır (2006: 455) der. Kültürlenme denilen olay ile çocuk içinde yaşadığı toplumun gelenek, görenek ve töresini oyun aracılığıyla kavrar. Ninni, masal dinleme ile başlayan bu süreç oyunlarla bir üst aşamaya taşınarak devam eder. Çocuklar oyunları büyüklerinden öğrenirken, büyükler de oyunları çocuklara öğretmeyi çoğu zaman görev bilmişlerdir. Çocuğun oyun oynarken aynı zamanda topluma ait birçok değeri öğrenmesi de amaç edinildiğinden bu oyunlar kuşaktan kuşağa devredilmiştir. Böylece kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi hayata geçmiştir.

4. Toplumsal ve Kişisel Baskılardan Kurtulma İşlevi

Folklorun yerine getirdiği bir başka işlev de önemli olmasına rağmen çoğunlukla gözden kaçırılan kabul edilmiş davranış kalıplarına uygun davranıyor olmak ve bu yolla da meydana gelen toplumsal ve kişisel baskılardan kaçıp kurtulabilmeyi sağlamaktır (Çobanoğlu 2019:263). Davranışları, inançları kurumları geçerli kılmak ya da doğrulamanın ötesinde folklorun bazı şekilleri sosyal baskı uygulanması ve sosyal kontrol çalışması bakımından önemlidir. Burada halkbilimi unsurların sosyal geleneklerden sapmaya kalkanlara karşı kullanıldığı görülür (Ekici 2011: 124-125).

Oyunlar gerçek hayatta ortaya konamayan görüş ve davranışların da sergilenmesini sağlayarak toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevine de araç olmuşlardır.

Buraya kadar vermeye çalıştığımız bilgilerin neticesinde, İşlevselcilik, her kültürel öğenin toplumsal bir işlevi olduğunu, toplumsal yapıya katkı sağladığını ve bu öğelerin, bireylerin ihtiyaçlarını karşılama işlevi gördüğünü savunur. Bu bağlamda oyun ve çocuk oyunlarının da insanoğlunun ihtiyaçlarına cevap zorunluluğundan ortaya çıkmış kültürel öğeler olduğunu söylemek mümkündür. Gerek İşlevsel Kuram ve gerekse Malinowski'nin Kültür Teorisi ve işlevsellik anlayışı doğrultusunda görülen odur ki diğer kültür öğeleri gibi oyun ve çocuk oyunlarının da bir veya birden çok işlevinin olduğudur. Folklorun içinde yer alan çocuk oyunları, bu işlevlerin hepsini ve daha fazlasını yerine getiren kültürel ürünlerdir.

1.9. DİĞER BİLİM DALLARI AÇISINDAN ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ

Gerek halkbilimi açısından ve gerekse diğer bilim dalları açısından dikkat çekmiş, inceleme ve araştırma gereği duyulmuş oyunların varoluş öyküsü, sebebi işlevlerinin ne olduğunu da göz önüne serer. Buraya kadar alıntıladığımız ve bu konuya kafa yormuş alanda uzman, bilim ve fikir insanlarının görüş ve düşünceleri ışığında, “Çocuk niçin oynar, niçin oyun çocuk için vazgeçilmezdir, niçin onu ciddiye alır, oyun kültürün hangi işlevini görür?” sorularının cevapları bize oyunların işlevleri hakkında ipucu verecektir.

Evvvela bilinmesi gereken şudur ki çocuk oyunu bireysel veya toplumsal faydası, işlevi için oyun oynamaz ya da oyun oynadığında bu fayda ve işlevlerinin farkında değildir. Onu ilgilendiren oyundan aldığı zevk, eğlencedir. Bu konu ile ilgili yaptığımız inceleme ve araştırma, gerek çocuk gelişimcileri gerek halkbilimcilerin neticesinde vardığımız sonuç, oyunun çocuk açısından yeme içme, uyumadan sonraki asli ihtiyacı olduğudur. O halde şunu demek mümkündür oyun; fizyolojik, biyolojik, psikolojik bir ihtiyaçtan doğar. Malinowski'nin ihtiyaçlar teorisindeki “büyüme” başlığıyla direkt ilgilidir. Anadolu’ da söylenen “çocuk oyunla büyür” özdeyişi bu tecrübeyi ifade eder. Oyunların geleneksel mahalle oyunlarından, park-salon oyunlarına, oradan da dijital ortamda oynanan oyunlara doğru evrilmesi, bu ihtiyacın zorunluluğuna kültürün verdiği tepki olarak değerlendirilebilir.

Çocuk açısından oyunun bir ihtiyaç olması da sorgulandığında karşımıza biyolojik, psikolojik ve sosyal gereklilikler çıkar. Biyolojik gereklilik çocuğun en önemli işinin sağlıklı büyümesi ile ilgili olan kısmıdır. Çocuk yaşı gereği henüz hayata dair sorumlulukları üstlenecek durumda değildir, onun büyümek dışında bir vazifesi yoktur. Ancak bedeninde biriktirdiği enerjiyi de atması gereklidir. Bu enerji atılmazsa sağlığı bozulabilir, dolayısıyla bu sorun biyolojik bir sorundur.

Psikolojik gereklilik ise oyunun zevk verici boyutuyla ilgilidir. İnsan zorunlu ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra arta kalan zamanlarını eğlendirici, zevk verici, dinlendirici bir uğraş ile geçirmek ister. Bu durum psikolojik bir ihtiyaç, zorunluluktur. Bu bağlamda Bascom'un ortaya koyduğu “eğlenme hoşça vakit geçirme” işlevi bu zorunluluğun halkbilimi ürünlerinde ortaya çıkmış halidir. Genel olarak çocuk oyunları incelendiğinde ilk olarak eğlendirme ve hoşça vakit geçirme işlevi, oyunun oynanma

gerekçesi ve varoluş sebebi olarak karşımıza çıkar. Bir çocuğu oyun oynamaya iten temel güdü eğlendirici olma işlevidir. Çocuk oynarken keyif almayacağı oyunu oynamak istemez, çünkü eğlenmek için oyun oynar. Pertev Naili Boratav oyunu: “Çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylem” şeklinde tanımlar (1999: 232). Eğlenmek hem bedeni hem zihinsel bir gerekliliktir. Oyun ve özelde çocuk oyunları bu işleve hizmet eden en önemli faktör olarak karşımıza çıkar. Oyun oynamak çocuk için amaçtır, o an yaptığı en önemli ve ciddi iştir.

Sosyal gereklilik boyutunda ise, tüm canlılar gibi insan da doğduğu günden itibaren hayatta kalma mücadelesi veren ve bunun için de türünün gerektirdiği yaşam koşullarını yerine getirme zorunluluğu içinde olan bir varlıktır. Çocuk türüne ait bu yaşam koşullarını, önce ailesinden sonra da toplumdaki ve bir öğrenme sürecinden geçerek yerine getirir. 0-14 yaş arası dönem olarak kabul ettiğimiz oyun çağı olarak da adlandırdığımız bu süreçte; çocuğun, içinde bulunduğu kültüre ait birçok özelliği öğrenmesinde, gelenek ve örfe dair birçok tecrübeyi edinmesinde oyunlar bir araç işlevi görür. Bu bağlamda oyun daha önce adını zikrettiğimiz “Pratik Teori” de anlatıldığı gibi çocuğun yetişkin yaşamına hazırlık, yetişkinlerin faaliyetlerinin bir provasını, uygulamasıdır. Çocuk oyun oynarken hem eğlenir hem de hayatı tanır. Dolayısıyla oyunlar, çocukları hayata hazırlama ve güçlü başlangıçlar yapmasına imkân sağlama gibi işlev görürler. Oyun esnasında yaptığı hatalar, doğrular; hissettiği duygular ve düşünceler, bedensel etkinlikler vasıtasıyla hayatı öğrenmeye başlar.

Oyun konusu incelendiğinde oyunun çocuk açısından hayati bir gereklilik olduğu sonucuna varılır. Aslında daha geniş bir perspektiften bakıldığında oyun, yetişkinler açısından da birinci dereceden olmasa da arta kalan zaman ve artık enerji atma ihtiyacını, hoşça vakit geçirme ile karşıladığı eylemler olarak karşımıza çıkar. Yetişkinler açısından da oyun bir başka araştırmanın konusu olarak ele alınabilir.

Geleneksel çocuk oyunları ile ilgili en kapsamlı çalışmayı yapan Nebi Özdemir, oyunları sınıflandırırken: “ Oyunun İşlevi: Bedeni geliştiren oyunlar/zihni geliştiren oyunlar/gönlü hoş eden oyunlar/gönül eğlendiren oyunlar/geleneği aktaran oyunlar vb.” şeklinde bir gruplandırma yapar (2006: 97). Dikkat edilirse gruplandırmada biyolojik,

psikolojik ve sosyal eksen göze çarpar. Tüm bunların dışında oyunların birçok işlevini saymak mümkündür.

Oynarken öğrenme veya oyun aracılığıyla öğretme günümüz öğrenme stratejileri arasında zikredilmektedir. Zira çocuk zorlu ve sıkıcı konuları eğlenerek daha kolay öğrenmekte ve bu yolla öğrenilenler kalıcı olmaktadır. Günlük hayatta da insanlar zor ve sıkıntılı işleri oyuna dönüştürmeye çalışmışlardır. Oyun bu yönüyle öğrenmeyi, işleri kolaylaştırıcı bir işleve de sahiptir.

Oyunlar insanın var oluşlarından günümüze kadar gelmiş kültürel mirasın önemli bir unsurudur. Oyunlarda insanlığın geçirdiği tarihi süreçlerden izler bulmak mümkündür. Bu sebepten oyunlar, farklı bilim dallarının ilgi ve inceleme alanına dahil olmuştur. Mesela bazı felsefeciler "oyun felsefesi ve oyunların diyalektiği" nin temel özelliklerini çocuk oyunları aracılığıyla belirleyebileceğini dile getirmekte ve Türk eğitim sistemi içerisinde bilimin temelini oluşturan felsefenin yaygın bir şekilde kullanılması gerekliliğinin önemi üzerinde durmak gerektiğini belirtmişlerdir (Özdemir, 2006: 451).

Matematik, fen gibi sayısal bilimlerin öğretilmesi için de oyunlar önemli birer araçtır. Her şeyden önce, oyunlar içerisinde pek çok matematiksel deneyim yaşanır (Tuğrul, 2010: 556). Matematik içinde yer alan kuramları, formülleri oyunlarla özdeşleştirmek çocukların konuyu daha kolay algılamalarını sağlar. Örneğin, doğrularla birbirine bağlanmış noktalar kümesini gösteren matematik dalına "çizgi kuramı" denilmektedir seksek oyununda çizgiler bulunmaktadır. Bir çocuğa çizgi kuramı anlatılırken kaç düğüm (nokta) olduğu, çizgilerin neresi olduğu oyun ile öğretilebilir.

Psikoloji ve sağlık alanında da sosyal uyum bozukluğu yaşayan, davranış problemleri olan, özel eğitime yönelik çocukların eğitiminde oyundan faydalanılmış, oyun oynarken ortaya çıkan davranışların gözlemlendiği çalışmalar yapılmıştır. Çocuk, kendini oyunda doğal olarak ifade ettiği ve kişiliğini açık bir biçimde ortaya koyduğu için gelişim psikologları, sorun yaşayan çocukları tedavi ederken oyunla tanı koymaya çalışmaktadır (Özdoğan 2000: 125). Örneğin otistik çocuklar ilgi, iletişim ve etkileşimde belirgin bozukluklar yaşadığı için yarışmaya dayalı oyunlara ve oyuncaklara ilgi duymamaktadır. Bu durumda da çocuk psikiyatristleri oyunu ve oyuncuğu, tanı koymak ve tedavi için kullanmaktadır (Şenol 2006: 51-54).

Spor bilimleri alanında da çocuk oyunları, çocukların kültürlerini pekiştirme, sonrakilere aktarma işlevi görmüştür. Boratav, bu konuyla ilgili olarak yerli, geleneksel eski oyunlardan bazılarının gelişim sonucunda uluslararası veya ulusal sporlara dönüştüğünü söylemekte "yağlı güreş" oyunun bu şekilde bir Türk sporuna dönüştüğünü belirtmektedir. (2017: 279-280)

1.10. ÇOCUK EĞİTİMİ VE GELİŞİMİ AÇISINDAN ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ

Oyun, bir çocuğun gelişimi için büyük önem taşıyan doğal bir öğrenme ortamıdır. Oyunların çocukların yeteneklerini geliştirme, ekip halinde iş yapabilme, birlikte hareket etme ve başarma, karar verme, doğadaki eşyaları oyuna dönüştürme, kurallara uyma disiplini sağlama gibi işlevlere sahip olduğunu görürüz. Bu oyunlar çocukların fiziki, zihinsel, duygusal, ruhsal, sosyal bakımdan gelişimine katkı sunmaktadır. Konu ile ilgili olarak Pınar Girmen şöyle der:

“Çocuk oyunları, toplumsal kültür açısından önemli olduğu kadar, eğitim ve psikoloji yönünden de önem taşımaktadır. Çocukların eğitiminde etkin bir yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi ve becerilerin oyun içinde kendiliğinden öğrenildiği süreci kapsar. Çocuk aynı zamanda paylaşım, yardımlaşma, sevecenlik, hoşgörülü olma, kibarlık, saygılı olma, bağımsızlık ve cesaret gibi önemli değerleri oyun sürecinde öğrenir ve değer algısını oluşturur. Çocuk, yaşamda yer alan rolleri ve olguları oyun içinde kavrar, benimser, pekiştirir.” (2012: 263).

Yaşama dair birçok değeri ve beceriyi oyunlar aracılığıyla deneyimleyerek öğrenen çocuk; fiziksel, zihinsel, sosyal ve psikolojik gelişimini oyunla desteklemektedir. Günümüzde eğitimciler, bireyin sahip olduğu potansiyelin geliştirilmesi için etkin öğrenmenin önemi üzerinde durmaktadır. Bu bağlamda oyun, etkili bir öğrenme süreci olarak görülmekte, kültür aktarımı yanında, eğitim ve psikoloji yönünden de önem taşımaktadır (Çınar 2008: 17).

Geleneksel oyunların, çocuklara gerçek hayatta, eğitim hayatında birtakım beceriler kazandırmakta önemli bir rolü vardır. Bu oyunlarla çocuklara dürüstlük, adalet, merhamet, paylaşım gibi birçok değeri kazandırma, el becerilerini geliştirme, ekip çalışması ruhu kazandırma, lider olma bilinci aşılama, çevresindeki eşyaları oyuna dönüştürmeyi öğretme, sayışmacalarla, tekerlemelerle çocuğun dil, müzikal ahenk ve

ritim becerilerini geliştirme, gibi işlevlere sahip olduğunu yapılan araştırma ve incelemeler göstermektedir. Girmen bu konu ile ilgili görüşlerini şöyle dile getirir:

“Kültürel açıdan önemi ve işlevi haricinde oyun; özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, sevinçlerini, üzüntülerini, kıskançlıklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini ve düşüncelerini ifade edebilmesi bakımından en uygun dil olarak kabul edilmektedir. Başka bir deyişle oyun, çocuğun büyümesi ve sağlıklı bir biçimde gelişmesi için işlevsel bir role sahiptir. Bu noktada; çocuk oyunlarının el becerisi kazanma, liderlik, malzemeleri oyuna dönüştürme, ayrıca birlikte yaşamaya ve ekip olma gibi bir işleve de sahip olduğu söylenebilir. Yaşamla ilgili deneyimleri oyun aracılığıyla kazanan çocuk; fiziksel, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimini bu yolla desteklemektedir. Bu nedenle çocuğun yaşamında önemli bir işlevi olan oyunun, çocuk için etkili bir öğrenme aracı olduğu söylenebilir. Geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla öz yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerileri geliştirilmektedir” (Girmen, 2012: 272).

Onun bu düşünceleri, oyunların; çocuğun hayata hazırlanmasında, toplumsal değerleri, kültürel öğeleri benimsemesinde ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu ortaya koyması açısından dikkate değerdir. Zira oyun çocuk açısından eğlendiriciliğinin dışında, gayet ciddi bir iştir. Bu hedefe ulaşmasının oyunun kurallarını ciddiyetle uygulamakla ilgili olduğunun farkındadır. Eğlenirken oyun içinde karşılaştığı sorunlara çözüm üretmeyi, birlikte hareket etmeyi, planlı olmayı, başkalarının haklarına saygı göstermeyi, tahammül etmeyi, bir şeyleri başarmanın verdiği duyguyla kendisine karşı güven duymayı da öğrenmektedir.

Çocukluk dönemi bir keşfetme öğrenme dönemidir. İlk önce parmağını ağzına götürerek parmaklarını keşfetmekle hayatı tanımaya başlayan çocuğun bu yolculuğu, aile ile başlar, okul öncesi ve okul süreçleri ile aileden bağımsız oluncaya kadar devam eder. Özellikle okul öncesi dönem oyun ile iç içe bir dönemdir. Göncü: “Oyun, özellikle okul öncesi dönemde çocuğun temel uğraşı, öğrenme amaçlı kullandığı temel yoldur “ sözleriyle bu konuya vurgu yapar (2005: 69; Okul Öncesi Eğitim Programı 2013: 12). Çocukluk döneminde oyunun oldukça önemlidir, zira çocuk oyunla büyür, diye Anadolu’da kültüründe bilinen söz vardır.

Rousseau ve Montaigne’nin görüşlerinin etkisiyle çocuk eğitiminin önemini ilk fark edenler çocuk gelişimi eğitimi ve uzmanları olmuş daha sonra psikologlar, antropologlar ve folklorcular bu halkaya dahil olmuşlardır. Türkiye’de ise bu konu eğitimcilerin gündemine 1900’lerin başında girmeye başlamıştır. Maarif Müfettişi Münir Hayri’nin 1927 yılında yayımladığı “ Çocuk Nasıl ve Nelerle Oynamalıdır” adlı eseri ilk

örneklerdendir. Daha sonraki yıllarda da Türkiye’de oyunun “ bedensel ve ahlaki işlevleri” belirtilegelmiştir (Mangır ve Silleli 1987: 20-21).

Okul öncesi, ilkokul ve ortaokul düzeyinde eğitim ve öğretim yapan kurumlarda son yıllarda ön plana çıkan yaparak ve yaşayarak öğrenme, öğretmen merkezli öğretimden yöntem ve tekniklerden öğrenci merkezli eğitimi ölçü olarak kabul eğitim sistemine geçiş başlamıştır (Kara 2010: 408). Yaşayarak öğrenme stratejileri arasında oynayarak öğrenme yöntemi ile çocuklar daha etkili ve kalıcı öğrenme gerçekleştirmektedirler.

Çocuk gelişimi ve eğitimi alanında çalışan uzmanlar, oyunları işlevlerine göre kategorilere ayırmışlardır. Necate Baykoç Dönmez “Oyun Kitabı” adlı eserinde konuya örnek bir sınıflandırma yapmıştır (1992: 26-41). Bu sınıflandırmadan esinlenerek çocuğun eğitimi ve gelişimine katkıları bakımından oyunun işlevlerini aşağıda belirtilen başlıklar altında incelenebilir.

1.10.1. Fiziksel ve Psikomotor Gelişimine Katkı Sağlayan Oyunlar

Fiziksel gelişim; bedeni oluşturan tüm organların gelişmesini, boyun uzamasını, kilonun artmasını, kas beyin sistem ve duyu organlarının gelişimini kapsamaktadır. Bireyin kişiliği üzerinde etkisi görülen gelişim alanlarından biridir (Tuğrul 2010: 187-190). Psiko-motor gelişim ise fiziksel büyüme ve gelişme ile birlikte beyin omurilik gelişimi sonucu organizmanın isteme bağlı olarak hareketlilik kazanmasıdır. Bu oyunlar çocuğun kaba motor ve ince motor yeteneklerini geliştirir, kas gelişimini güçlendirir ve günlük hayatta lazım olan becerilerine katkı sağlar. Fiziksel güç gerektiren işleri yapmada dayanıklılık sağlar. Oyuna uygun jest, mimik, el çabukluğu gibi beden hareketleri ile çevik davranma becerilerini de geliştirir.

1.10.2. Dil Gelişimine Katkı Sağlayan Oyunlar

Dil bir iletişim aynı zamanda toplumsallaşma aracıdır. Çocuğun arkadaşlarıyla bir oyun grubuna dahil olabilmesi için her şeyden önce konuşulanları anlaması, iletişim kurabilmesi gerekir. Bazı oyunlarda kullanılan sembolleri de anlaması gerekir. Çocuk, hazırlıklı ve hazırlıksız konuşma, oyun ile konuşmayı planlama stratejileri öğrenirken sayışmacalarla dil-iletişim becerisi kazanır. Yarı sözlü ürünler olan oyunlarla çocuk; kelime hazinesinin geliştirerek, yeni sözcükler kazanır, muhatabını anlamayı ve kendisini ifade etmeyi, sözlü olarak öğrenir.

1.10.3. Duyusal Algılama ve Zihinsel Gelişime Katkı Sağlayan Oyunlar

Oyun, çocuğun duyu organlarının farkına varmasını ve çevreyi algılayıp yorumlamasını sağlar. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla nesne, durum ve olaylara dikkatini verir, gözlemler yapar. Çevresindeki eşyanın benzer ve farklı özelliklerini ayırt etmeye başlar. Uzun-kısa, büyük-küçük, ağır-hafif, sıcak-soğuk gibi pek çok kavramları yaşayarak öğrenir. Blakemore: “Oyun çocukların zihinsel gelişimlerine katkı sağlayan, dünyayı ve çevreyi keşfetmelerine yardımcı olan, merak duygularını tatmin ettikleri, mantık yürütmeyi ve seçim yapmayı öğrendikleri eylemlerdir.” sözüyle bu gelişime dikkat çeker (2005: 621).

Çocuklar oyun aracılığıyla dikkatini toplama, öğrendiği bilgileri aklında tutma, yaptığı işe konsantre olma, karar verebilme ve uygulama, yaratıcı ve özgün düşünme gibi birçok duysal ve zihinsel becerileri kazanır.

1.10.4. Sosyal ve Psikolojik Gelişime Katkı Sağlayan Oyunlar

Çocuğun sosyal ilişkiler kurmasında, arkadaşlıkların erken yaşlarda başlamasında ilk araç oyundur. Özgür iradesi ile bir oyun grubuna giren çocuk oyun başladığı andan itibaren, bulunduğu dünyadan ayrılır oyunun dünyasına girer. Her oyunun kendine özgü kuralları vardır ve çocuk bu kurallara uyduğu müddetçe oyunun dünyasında kalır. Bu süreç çocuğun duyuşsal özelliklerinin gelişmiş olmasını gerektirir.

Bu durumu dile getiren Bloom: “Çocukların oynadıkları oyunlar, onların sosyal ve psikolojik gelişimlerini etkileyen en önemli faktörlerin başında gelmektedir, der (1995: 87). Bu sayede oyunlar; paylaşma, işbirliği, pazarlık yapma, anlaşma yapma gibi sosyal becerilerin gelişmesine yardımcı olur. Böylece çocuk toplu yaşam için gerekli olan kuralları öğrenir. Çocuklar; oyunlarda kurallara uymak, kendine verilen sorumlulukları ve üstlendikleri rolleri hakkıyla yerine getirme çabası içindedir (Çolak 2009: 17). Bu farkındalığa erişen çocuk, sonraki yaşamında toplumsal kurallara ve yasalara uyar, başarılı ilişkiler geliştirir.

Psikolojik açıdan da çocuk oyun aracılığıyla kendini tanır. Oyunlar aracılığıyla ailesi dışındaki bireylerle iletişime giren çocuk, duygu ve düşüncelerini ifade etmeyi, kendisinin ve başkalarının haklarını tanımayı, empati kurabilme imkanını bulur. Oyunlar çocuğun sabretme, duygularını ve dürtülerini ve agresif davranışları kontrol edebilme, olumlu–olumsuz duygularını ifade etme yetilerini geliştirir. Duygusal enerjiyi boşaltır,

gerginliđi azaltır. Terapi etkisi vardır, çocukların sakinleşmesini sağlar. Oyun oynarken, problem çözmeye, liderlik becerisini sergilemeye, deđişik sosyal rolleri deneme ve bunu başarılı bir şekilde oynama olanađı bularak kendini gerçekleştirme imkanı bulur. Öz güvenin ve benlik saygısının artmasına yardımcı olur. Bu sayede bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Başka kişilikleri fark eder, saygı gösterir ve yakından tanır. Oyun içerisinde sorun yaşadıklarında bu sorunları çözmeyi öğrenir. Bütün bu beceriler ileriki yaşamında ona olumlu katkıda bulunur.

1.11. BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVLERİ

Oyunlar çocuđun yaşama dair birçok deđeri ve beceriyi deneyimleyerek öğrenmesini sağlarken; aynı zamanda fiziksel, zihinsel, sosyal ve psikolojik gelişimini de desteklemektedir. Dolayısıyla oyunların çocuđun fiziksel, zihinsel, sosyal ve psikolojik gelişimine dönük işlevlerinden de bahsetmek gerekir. Bu işlevler oyunun varoluş amacına hizmet eden işlevlerdir. Bingöl Yöresi çocuk oyunlarında bu işlevlerle ilgili birçok bulgu görülebilir. Bu işlevleri aşağıdaki başlıklar altında incelemek mümkündür.

1.11.1. Fiziksel ve Psiko-Motor Gelişime Dönük İşlevler

Büyüme çocuđun boy ve vücut ağırlığı olarak belirlenen standartlara ulaşmasıdır. Fiziksel gelişim; bedeni oluşturan tüm organların gelişmesini, boyun uzamasını, kilonun artmasını, kas beyin sistemi ve duyu organlarının gelişimini kapsamaktadır. Birçok oyunun oynanabilmesi için çocuđun belli, bir gelişim seviyesinde olması gerekir. Çocuk oyun oynayarak gelişim hızını artırır. Psiko-motor gelişim ise fiziksel büyüme ve gelişme ile birlikte beyin omurilik gelişimi sonucu organizmanın isteme bađlı olarak hareketlilik kazanmasıdır. Yakala Büyü, Gölge Kovalamaca, Çulapı, Heyl, Kemik, Simit, İstop, Yakan Top, Leng Leng gibi içinde koşma, yakalama, atlama gibi hareketler barındıran oyunlar çocuđun fizik gelişimini olumlu yönde etkiler. Bingöl Yöresi oyunlarından Gong oyununda taşı hedefe isabet ettirme, Çingola oyununda taşları hızlı dizme ve atik olma, Şel oyununda taşı fırlatabilmek için güçlü kol kaslarına sahip olma, Güvercin Taklası, Birdir gibi oyunlarda atlama eyleminin yapılabilmesi için fiziki güce, şaşırtmacalar ve el pişti oyununda el çabukluğu ve güçlü reflekse sahip olma, Çulapı, Yakala Büyü, Kemik vb. birçok oyunda ebeye yakalanmamak için güçlü bacak kaslarına sahip olmayı gerektirir.

1.11.2. Duyusal Algılama ve Zihinsel Gelişime Dönük İşlevler

Duyusal yeterlilik birçok oyunun oynanabilmesi için gerekli ön koşuldur. Özellikle görme, işitme, dokunma duyuları oyuna katılım ve oyunu sürdürebilme noktasında olmazsa olmazdır. Körebe oyununda gözleri bağlı iken diğer duyuları aktif kullanabilme, saklambaç, ayakkabı saklama, Kere Adır, oyununda saklananları bulmaya çalışma; Heyl, Çır , Don Ateş, Mendil Kapmaca oyunlarında yaklaşan rakip oyuncuyu sezebilme, Mendil Kapmaca ve El Kızırtmaca oyunlarında rakipten önce davranma; Bom oyununda hesap yapabilme için akıl yürütme ve sayısal zeka, muhakeme gücü ve görme, işitme, hissetme gibi duyuların keskin olmasını gerektirir. Bu sebepten çocuk oyunlar sayesinde duyu organlarının farkına varır ve onları etkili bir şekilde kullanmayı öğrenir. Çocuk, oyunlar aracılığıyla nesnelere niteliklerinin, durum ve olayların mahiyetinin farkına varır çevresindeki varlıkları gözlemler ve farklı özelliklerini ayırt etmeye başlar. Bu nesnelere ait renkleri, büyük-küçük, ağır-hafif, sıcak-soğuk gibi birçok kavramı tanır. Yöreye ait Nesi Var oyununda niteliklerinden hareketle nesneyi bulmaya çalışırken bunu görebiliriz. Gışt oyununda parmağı bulmaya çalışırken eşleştirme, sınıflandırma, Çal oyununda taşları çukurlara dağıtırken sıralama, analiz ve sentez yapabilme; Nımtık oyununda sayı sayarken, Kenc oyununda taşları havaya atıp geri tutmaya çalışırken problem çözme, sayı sayma gibi zihinsel işlemleri yapabilmeyi öğrenir. Yöreye İsim-Bitki-Şehir gibi oyunlar çocuğun bilgi hazinesini geliştirir, çocuk ülkeleri şehirleri, bitkileri tanır. Bingöl Yöresi Oyunlarının hemen hepsinde bu işlevleri görmek mümkündür.

1.11.3. Sosyal ve Psikolojik Gelişime Dönük İşlevler

Oyun çocuk için en başta gelen ve en önemli sosyalleşme aracıdır. İnsan sosyal bir varlıktır, tezinden hareketle çocuklar da sosyal bir varlıktır ve çocuklar da kendi akran gruplarıyla sosyalleşirler. Çocuklar akran grupları bir araya gelme imkanını oyunlar ile sağlar. Nımtık, Çingola, Ayakkabı Saklama, Yağ Satarım Bal Satarım, Yakan Top, Top Çevirme gibi oyunlar kalabalık oyuncu grubu ile oynandığı için bu amaca hizmet eder. Sosyal açıdan gelişen çocuğun psikolojisi de sağlıklı olur, çünkü oyun oynayan çocuk, fazla enerjisini atar ve oyundan aldığı zevk psikolojisinin iyi olmasını sağlar. Birdirbir, Güvercin Taklası, Çulapı, Heyl, Kaç Kurtul, Çift Daire, Simit gibi kaçma kovalama içeren heyecan veya fiziki güç gerektiren oyunlar bu niteliği taşır. Çocuk oyun içinde aldığı rollerle görev ve sorumluluk bilincini öğrenir. Yakan Topta topu atan kişi görevi, ip atlama oyununda ipi

sallama görevi ve ebe kaldığında ebeliğin gerektirdiği görevleri yerine getirme buna örnektir. Oyun içi kurallara uyan çocuk ileride karşısına çıkacak toplumsal kurallara da uymayı öğrenir. Oyun arkadaşlarıyla beraber oyunu kazanmaya çalışırken birlikte iş yapmayı, işbirliğini, ekip halinde hareket etmeyi, yardımlaşmayı, hakkını savunmayı, başkalarının hakkına saygı göstermeyi, onlara güvenmeyi, karar verebilmeyi ve bunu uygulamayı ve daha birçok sosyal sorumluluğu öğrenir. Çır, Çulapı, Heyl, Çift Daire, Birdirbir, Yakala Büyü, Gölge Kovalamaca, Don Ateş, Tıp, Simit, Kaç Kurtul gibi oyunlar bu niteliklerin bariz olarak görüldüğü oyunlardır.

1.11.4. Dil Gelişimine Dönük İşlevler

Dil, insanlar arasında iletişimi sağlayan en etkili araçtır. Çocukların iletişim kurabilme becerilerini geliştirmede en önemli faktör konuşulan dili kullanabilme becerisidir. Çocuk dili ilk önce aile ile öğrenirken daha sonraki en önemli öğretici ise akran grubudur. Çocuğun akranlarıyla iletişime geçmesi ise oyunlar sayesinde gerçekleşir. Yörükoğlu'nun: "Oyun çocukların ortak dilidir (1989: 50), yine Kantarcıoğlu'nun : "Oyun çocuğa konuşmayı öğretir" sözleri bu gerçeği ifade eder (1992: 75).

Çocuklar gerek sözlü icra edilen oyunlarda gerek oyun içi tekerlemeleri dillendirmekte ve gerekse oyun içi diyaloglarla dili kullanma becerisini geliştirir. Oyunda başarılı olabilmek için oyunun kurallarını bilmek kadar verilen komutları anlamak ve karşılaşılan zorlukları aşmada dili etkili kullanabilme becerisi yine ön plana çıkar. Özdemir'in de " Evcilik, meslek taklidi oyunlar, ritüel oyunlar gibi dramatik nitelikteki oyunlar ile dilin etkili bir şekilde kullanılması arasında sıkı bir ilişki vardır" sözüyle belirttiği gibi bazı oyunlarda dili kullanmasına direkt katkı sağlamaktadır (2006: 441). Dolayısıyla çocuk oyunlarının en önemli işlevlerinden biri de çocuğun anadilini öğrenme ve kullanabilme yetisi kazandırmasıdır. Ayrıca oyunlarda kullanılan kodlar ve semboller onları yabancı ülkelerin çocuklarıyla daha rahat iletişime geçmelerini sağlayabilmekte, bu durum onların başka bir dili öğrenmelerini kolaylaştırma gibi bir fonksiyonunu da ortaya çıkarmaktadır. Bingöl Yöresi Oyunlarının takım halinde oynanan tüm oyunlarında ve özellikle içinde tekerleme bulunan oyunlarda dil gelişimine dönük işlevlere rastlamak mümkündür. Örneğin Çatlak Patlak oyununu oynarken oyuncu aşağıdaki tekerlemeyi yapacağı el hareketlerine uydurmak, eksiksiz ve ritme uygun söylemek zorundadır.

Çatlak patlak yusyuvrak

Kremalı börek sütlü çörek

Amanın çek dostum çek

Arabani ordan burdan çek

Çek çek amca burnu kanca

Al sana bir tabanca

Çatlak patlak / yusuvarlak / kremalı börek / sütlü çörek / amanın çek / dostum çek / arabani ordan burdan çek / çek çek amca / burnu kanca / al sana bir tabanca 1 2 3

Yine Yağ Satarım Bal Satarım oyununda da oyun, sayışmaca söylenerek oynanır.

Yağ satarım, bal satarım

Ustam ölmüş, ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zam-bak zum-bak

Dön arkana iyi bak

Oyunlardaki sayışmacaların kafiyeli sözler olması çocukta dil ve kulak zevkinin de oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bütün oyunlarda oyun içi iletişimin zorunlu olduğu için dilin doğru kullanımı oyun başarısı için de şarttır. Dili iyi kullanamayan oyunda başarılı olamaz.

1.11.5. Kültürel ve Etik Değerlerin Kazanımına Dönük İşlevler

Çocuk oyunlarının en önemli kültürel işlevlerinden biri kültürün nesilden nesle aktarımında köprü rolü görmesidir. Geleneksel çocuk oyunları sözlü geleneğin günümüze taşınmasında bu köprü rolünü oynayan öğelerden biridir. Bascom'un da ifade ettiği şekliyle : "Sözlü gelenek ürünleri, toplumca kabul edilmiş kültür değerlerine uymayı, güvence altına almayı ve eğitimdeki rolü sayesinde kuşaktan kuşağa sürekliliği sağlamaktadır." sözlü kültürün bir parçası olan çocuk oyunları kültürün kuşaktan kuşağa aktarılması rolü oynamıştır (1954: 348). Bu haliyle çocuklar kültürün hem taşıyıcısı hem devamlılığını sağlama işlevinin de sahibidirler. Bingöl Yöresi Oyunlarından Çingola, Çal, Şel, Aşık, Kör Ebe, Çale Gozi, Gışt, Elim Epenek, Birdirbir, Yağ Satarım Bal Satarım

gibi oyunlar geçmişten bu güne taşındığı için kültürel unsurları da barındırma işlevine sahip oyunlardır.

Oyun çocukların birçok etik değeri öğrenmesi ve hayatına uygulaması gibi önemli bir işleve de sahiptir. Çocuklar, dürüst olma, başkasının hakkına saygı gösterme, kurallara uyma, sabırlı ve hoşgörülü olma, liderlik, kendine güven, kararlı olma, paylaşma, empatik duyarlılığa sahip olma, adil olma gibi değerleri oyunlar aracılığıyla kazanırlar.

Çocuk gelişimi ve eğitimi dışında insan ile ilgilenen diğer bilim dalları da çocuk oyunlarına ilgi göstermişlerdir. Bu dallardan ilki Antropolojidir. Bu dal altında Oyun Antropolojisi diye alt bir dal da oluşmuştur. Antropoloji çocuk oyunlarından hareketle insanlık tarihiyle ilgili tahminlerde bulunur bu açıdan çocuk oyunları, Antropologlar için ‘toplumsal semboller ve işlevleri, kültür değişimlerinde çocukların davranış şekillerine yansımalarını, kültür-kişilik-davranış ilişkilerini, kültürel etkileşimde çocuk oyunlarının işlevlerini anlamak için bir laboratuvar işlevi görür.

Bir topluma ait niteliklerin izlerini çocuk oyunlarında bulmak mümkündür. Bu açıdan oyunlar sosyologlar tarafından da önemli bir çalışma alanıdır. Toplumsal normların, örf adet, geleneklerin ve kültüre ait tüm niteliklerin kavratılmasında çocuk oyunlarının işlevleri sosyolojinin inceleme alanını oluşturmuştur.

Groos (1901) tarafından geliştirilen Uygulama Teorisi (Practice Theory) çocuk oyunlarının işlevleri ile ilgili olarak dikkate değer bir yaklaşım ortaya koyar. Buna göre Groos oyunu “yetişkin faaliyetlerinin bir provası ve bir uygulaması” olarak değerlendirir. Bu yaklaşım çocuk oyunlarının ontolojik gerçekliğine oldukça yakın ve uygun bir değerlendirmedir. Çocuk hayata büyükleri taklit ederek hazırlanır ve hazırlığı büyükleri taklit ederek yapar. Taklit için ilk başvurduğu yöntem yine oyunlardır. Fortes de (1938) Groos’a yakın düşünür ve oyun “yetişkin faaliyetlerinin mekaniksel olarak tekrarlanmasıdır.” Oyunlar bu haliyle çocuğun sosyalleşmesi işlevi görür. (Özdemir, 2006:452)

Oyunların önemli işlevlerinden biri de çocuğun ulusal kimlik kazanmasında oynadığı roldür. Çocuk oyunlar sayesinde ulusal kimliği tanır, benimser. Nitekim oyunlar incelendiğinde ulusal kimliği yansıtan birçok öğeyi barındırdıkları görülür. Yine oyunların birleştirici ve bütünleştirici işlevi de vardır, aynı oyunun farklı bölgelerde oynanması çocuklar arasında yakınlaşma sağlar.

Bütün bu tesbitlerden sonra oyunların işlevi ile ilgili yukarıda da belirttiğimiz gibi bilinmesi gereken ilk husus şudur: Oyunun ilk işlevi Bascom'un folklorun dört işlevinin ilk maddesi olan "eğlenme ve hoşça vakit geçirme"dir. Yani çocuk eğlenmek hoşça vakit geçirmek için oynar, dolayısıyla ilk işlev eğlenmek boş vakti değerlendirmektir.

Boş vakti değerlendirme çocuk için oyun ile mümkündür. İnsanoğlu biyolojik gerçekliği itibariyle hayatın en enerji dolu dönemi çocukluk dönemidir ve yine biyolojik gerçeklik gereği bu enerjinin vücuttan atılması gereklidir. Çocuk boş zamanlarında oyun oynayarak hem zamanı oyunla değerlendirmiş olur hem de biriken enerjiyi atarak bedenini rahatlatmış olur. Bilimsel araştırmalar bu enerjinin boşaltılmamasının çeşitli sağlık sorunlarına sebep olabileceğini göstermektedir.

Oyunların yetişkinler ve toplumsal yaşam açısından en önemli işlevlerinden biri çocuğun oyunla meşgul edilmesidir. Çocuğun oyunla meşgul olması yetişkinlerin günlük işlerini yapmaya fırsat bulması, hayatın devamı için zorunlu şartların yerine getirilmesi için zaman ve imkan doğması demektir. Bu sayede hayatın devamı için gerekli işler yürümüş olur

Buraya kadar bahsettiğimiz işlevler perspektifinden bakıldığında, Bingöl Yöresi Çocuk oyunlarını taşımış oldukları işlevleri oyun metinleri ile beraber incelemek daha faydalı olacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL ÖZELLİKLERİ

2.1. OYUNUN YAPISAL UNSURLARI

2.1.1. Oyuncu

Oyunda önemli unsurlardan ilki oyuncudur. Oyuncu, oyunu planlayan, gerçekleştiren, geliştiren ve dilden dile aktarılmasını sağlayan kişidir. Oyunlar sınıflandırılırken en önemli kriterlerden biri oyuncudur.

2.1.1.1. Oyuncu Sayısı

Genel olarak oyunlar incelendiğinde oyuncunun oyunun temel faktörü olduğu görülür. Oyuncuların sayısı ve oyuna katılım şekilleri önemlidir. Özdemir'in de belirttiği gibi: " Türkiye'de bazı çocuk oyunları bir kişi tarafından oynanabilir. Buna karşılık çocuk oyunlarının büyük bir bölümünde oyunun oynanması için birden fazla oyuncuya gereksinim vardır" (2006: 118) . Oyuncu sayısı daha çok birden fazladır. Bingöl Yöresi çocuk oyunları incelendiğinde oyunların çok az bir kısmının tek başına, çoğunluğun ise birden fazla oyuncu ile oynandığı görülür.

2.1.1.2. Oyuncu Cinsiyeti

Bingöl Yöresi Çocuk Oyunları incelendiğinde eski zamanlarda oynanan oyunlarda cinsiyet ayrımı söz konusuysen günümüzde oynanan oyunlarda bu ayrım eskisi kadar belirgin değildir. Araştırmada tespit edilen oyunların çoğunluğunun kız-erkek karışık oynanılan oyunlar olduğu görülmektedir. Karışık oynanan oyunlar daha çok şehir merkezlerinde görülürken, kırsala doğru gidildikçe cinsiyet ayrımı ağır basmaktadır.

2.1.1.3. Oyuncunun Yaşı

Çocukların fizyolojik ve psikomotor gelişimleri göz önünde bulundurulduğunda her oyunu her yaşta çocuğun oynayamayacağı bir gerçektir. Bazı oyunlara 0-7 yaş arasında oynanırken bazıları 7 üstü yaşların oynayabileceği oyunlardır. Bazı oyunlar ise bir yetişkin ile oynanmaktadır.

2.1.2. Oyun Rolü

Çocuk oyunlarında " rol " kavramı çocukların farklı bir bireyi ya da varlığı davranış, hareket ve sözleriyle canlandırması faktörüdür. Oyunun başlangıcı, ilerleyişi ve

sonuçlandırılması oyundaki rollerin dağılımına ve rollerin gerçekleştirilmesine göre şekillenir. Oyunun başlayabilmesi için rollerin dağıtılması ve oyuna ilk kimin başlayacağını belirlemek gereklidir. Bunun için de çeşitli yöntemler geliştirilmiştir. Çocuk, gönüllü olarak veya sayısmaca, atışma, kura, ayak sayma, elde saklama, yaş mı kuru mu, bazen de elemeye sona kalma gibi yöntemler roller dağıtılırken başvurulan yöntemlerdir. Bu yöntemlerden biri kullanılarak ebe belirlenir ve oyun başlar veya ebe belirlenir. Bingöl Yöresi çocuk oyunlarında bütün bu yöntemleri tespit etmek mümkündür.

Oyunlarda en önemli rol “ebe” rolüdür. Oyunlara göre ebenin oyun içindeki görevi değişir. Ebelik ödül olabileceği gibi ceza da olabilir. Ebe; bazen oyunu başlatır, bazen yönetir, bazen sonlandırır bazen de tek başına mücadele etmek zorunda kalır.

2.1.3. Oyun Aracı

Oyun araçları oyun ile beraber var olan oyunu başlatan sürdüren her tür oyuncak veya sadece o oyuna özgü nesnedir. Pertev Naili Boratav oyun aracını, “oyuncak ve oyun arasında bir ayırım yapmadan, tek başına oyun sağlayan nesne” olarak tanımlar (Boratav 2013: 283). Oyuncular hedeflerine ulaşmak için oyun araçlarını ve yöntemlerini kullanmak zorundadırlar (Özdemir 2006:130). Toplumun yaşantısı, kültürü ve coğrafi özellikler oyun aracının belirlenmesinde oldukça etkilidir. Derlenen oyunlar içerisinde; taş, ceviz, değnek, misket, top, ayakkabı, kibrit, kemik, kemer, ip, değnek gibi nesnelere oyun aracı olarak kullanıldığı görülmüştür.

2.1.4. Oyun Sahası

Oyunu meydana getiren unsurlardan birisi de oyun sahasıdır. Oyun oynanacak yerin seçiminin ardından önemli olan seçilen alanın oyuna hazır hale getirilmesidir. Oyun yeri, oyun kurallarına uygun şekilde belirlenip işaretlendiğinde ya da çizildiğinde özel, sınırları belirlenmiş bir oyun sahası haline dönüşür. Oyun sahası; oyun kuralları, oyun araçları, oyunun oynanma biçimi, oyuncuların fiziksel özelliklerinin etkisiyle şekillenen öğedir. Bingöl Yöresi çocuk oyunlarının oyun sahası incelenirken kapalı mekanda (ev, okul), açık mekanda (düz alanda, sokakta-parkta-okul bahçesinde) oynandığını görmekteyiz.

Dışarıda oynanan oyunlar, içeride oynanan oyunlara kıyasla çocuklar için daha geniş bir hareket alanı sunar. Bingöl Yöresi çocuk oyunlarında açık alanda oynanan oyunların sayısının kapalı alanda oynanan oyunlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

2.1.5. Oyun Zamanı ve Süresi

Çocuk oyunlarının oynanma süresi ile ilgili belli bir müdetten söz etmek mümkün değildir. Çünkü çocukların oyun süreleri istekleri ile sınırlıdır, istedikleri kadar oyunu uzatabilirler. Oyunu kaybeden oyuncular pes edip bırakabilir veya hırslanarak oyuna tekrar tekrar devam edebilirler.

Mevsimler

Çocuk oyunlarının belirlenmesinde önemli unsurlardan biri de mevsimlerdir. Mevcut hava şartları bazı çocuk oyunlarının yaratılmasında etkilidir. Çocuk oyunlarının oynandıkları zaman dilimleri arasında mevsimler de yer almaktadır. Mevsimler arasında görülen farklı hava şartları bazı çocuk oyunlarının tercih edilmesinde etkilidir.

Özel ya da Belirli Oyun Zamanları

Bazı çocuk oyunları ise belirli zamanlarda oynanır. Bazı oyunlar akşam vakti oynanırken bazı oyunlar ise haftanın belli bir gününde oynanmaktadır.

2.1.6. Sayışmacalar (Tekerlemeler)

Sayışma yöntemi, oyun rolü ve atış sırasını belirlemede en yaygın kullanılan yöntemlerden biridir. Sayışmacalar, ebeyi belirlemek için kullanılabilen gibi eleme oyuncuyu oyundan çıkarma amacıyla da kullanılabilir (Özdemir 2006: 156). Belirli bir ezgiyle kafiyeli olarak söylenen sayışmacaların son hecesi ya da kelimesi hangi oyuncuda kalırsa o oyuncu ebe olarak belirlenir. Oyun tekerlemeleri içinde yer alan sayışmacaların çoğu konu bütünlüğü taşımaz, uzunluğu veya kısalığı çocukları yaratma gücüne, cinsiyetine, yaşına ve yaşadığı kültürel alana bağlı olarak değişime uğrayabilir. Bingöl Yöresinde tespit ettiğimiz sayışmacaların bazıları şunlardır:

Eş eşe beş beşe

Kardeş kardeşe

Annemin adı mor menekşe

Katılalım güneşe

Güneş bizi yakıyor

Mavili boncuk saçıyor.

Ooo portakalı soydum
Başucuma koydum
Ben bir yalan uydurdum
Duma duma dum
Kırmızı mum

Dolapta pekmez yala yala bitmez
Ayşecik cik cik
Fatmacık cık cık
Sen bu oyundan çık.

Oooo çık çikalım çayıra
Yem verelim ördeğe
Ördek yemini yemeden
Ciyak miyak demeden
Akkala bukkala sen dur sen çık.

Ooo piti piti
Karamela sepeti
Terazi lastik jimnastik
Biz size geldik bitlendik
Hamama gittik temizlendik
Dik dik dik
Anne çorabımı dik
Son dersimiz matematik.

Armini marmini
Çok yeme peyniri
Peynir seni öldürür
Cehenneme götürür
Cehennem acıları
İstanbulun gacıları
İk mık ık mık sen dur sen çık.

Çatlak patlak yusuvarlak
Kremalı börek sütlü çörek
Amanın çek dostum çek
Arabani ordan burdan çek
Çek çek amca burnu kanca
Al sana bir tabanca 1 2 3.

Ay may kumay
Yardımcı aramıza biri geldi
Hoşgeldi sefa getirdi.
Mor çiçek alalım mı takalım mı
Kolları mor çiçek olsun
Açıl melo melo gel melo melo
Al bistan gül bistan gülistan

İn min do
Eksansi

Ege mege yuhansi
Petrol ofisi
Sen hiç pepsi içtin mi .

Laleli bir içeriye gir
Laleli iki ormandaki tilki
Laleli üç atlaması pek güç
Laleli dört eteğini ört
Laleli beş kalbiniz eş
Laleli altı altınlarımı çaldı
Laleli yedi yemeğimi yedi
Laleli sekiz sekseğimi sildi
Laleli dokuz biz evde yokuz
Laleli on kırmızı don

İstanbul'da Unkapanı'nda
Arpacıoğlu Feyzullah
Feyzullah pilav da nerde
Kasıkta zarda
Şimdi de olsa bir baba hindi
Nasıl demeliydi yok demeliydi
Yok yok yok.

İğne battı
Canımı yaktı

Tombul kuş arabaya koş

Arabanın tekeri

İstanbul'un şekeri

Hop hop altın top

Bundan başka oyun yok.

2.1.7. Oyun Kuralı

Oyunun oynanmasını sağlayan en önemli öğelerden biri de oyun kuralıdır. Oyunun olmazsa olmazıdır, “kural oyunun canıdır” diyen Uygur (1996: 19) kurala dikkat çekmiştir. Çünkü oyun kurallara göre kurulur, gelişir ve biter. Bu kurallara, her oyuncu mutlaka uymak zorundadır. Huizanga, oyunun kurallarının mutlak olarak emredici ve tartışılmaz nitelikte olduğunu belirtir (2021: 28). Kurallara uyulmazsa oyun devam etmez. Oyun kuralları; oyun sahası, oyun oynanma taktiği, oyun süresi, oyun araçları, oyuncu sayısı gibi yapısal öğelerin sınırlanmasını kapsar. Oyuncunun oyunu kazanması oyun kurallarına uymasına bağlıdır, uymayan oyundan atılarak oyunu kaybeder. Oyuncular bazen bu kuralları esnetip kolaylaştırabilirler veya zorlaştırabilirler.

2.1.8. Oyun Hareketi

Oyunun kuralları gereği ortaya konan tavır davranış veya sözlü diyaloglardır. Oyun hareketi, kimi zaman tek başına oyunun kurgulanmasını sağlarken kimi zaman da oyun aracıyla beraber gerçekleştirilmektedir. “ Atlama, sırta binme, kaçma-kovalama, tırmanma, sırta vurma, oyun aracı sokma, yuvarlama, ters çevirme, söyleşme vb.” eylemler oyun hareketi olarak değerlendirilir. Bu hareketler, kız ve erkek çocukların fizyolojik gerçekliğini ortaya çıkarır ve bu durum oynadıkları oyunları farklılaştırır. Erkekler güç ve dayanıklılık gerektiren oyunları oynayabilirken, kızlar ise fiziki güç gerektirmeyen söyleşmeye dayalı oyunları tercih etmektedir. Yine oyun sahasının açık kapalı olması da oyun hareketlerini belirleyici bir faktördür.

2.1.9. Oyun Cezası ve Ödülü

Oyunun son bölümüdür. Oyun boyunca yürütülen çekişmenin sona erdiği kazanan ve kaybedenin belli olduğu bu bölümde kazanan ödülünü kaybeden cezasını alır. Ödül

varsa genel olarak ceza da vardır. Ödül ve ceza oyunun oynanma isteğini artıran bir öğedir.

Ödüller maddi bir kazanım olabileceği gibi manevi içerikli, takdir tebrik şeklinde de olabilir. Bu ödül ve cezanın ne olacağını oyunculara oyunun başında söylenir. En çok rastlanan ceza, kaybedenin ebe olmasıdır.

2.2. BİNGÖL YÖRESİ ÇOCUK OYUNLARINI SINIFLANDIRMA DENEMESİ

Oyunlar oynandıkları coğrafyanın tarihinden, kültüründen, coğrafyasından izler taşıdıkları gibi aynı zamanda bunlara göre de şekillenirler. Özellikle oyunlarda kullanılan araçlar o toplumun coğrafyasının imkânları ile sınırlıdır. Örneğin dağlık bölgelerin oyun sahası imkânları ile engebesiz bölgelerin oyun imkânları ve tercihleri aynı değildir. Oyunların sınıflandırılmasında yöresel özellikler, oynanma şekli, cinsiyet, yer, zaman, oyunda kullanılan araçlar gibi farklı kriterler rol oynamaktadır. Bu kriterler ve oynanma biçimleri göz önünde bulundurularak Bingöl Yöresi çocuk oyunları ile ilgili bir sınıflandırma denemesi yapacak olursak:

2.2.1. Cinsiyete Göre Oynanan Oyunlar

Bingöl Yöresi oyunlarında cinsiyet faktörü oyuncuların fiziksel özelliklerine ve geleneksel özelliklere belirgin olarak görülür.

a. Erkeklerin Oynadığı Oyunlar

Gong, Şel, Pıl, Pijık, Çivi, Çulapı, Kayış, Güvercin Taklası, Kibrit, Çale Gozi, Goz, Bilye, Cüz, Kemik, El Kızartmaca, Çır, Birdir Bir, Leng Leng, Fak Fak, Çüt...

b. Kızların Oynadığı Oyunlar

Çizgi, Çatlak Patlak, Şaşırtmacalar

c. Kız Erkek Beraber Oynanan Oyunlar

Çingola, Nımtık, İstop, Köşe Kapmaca, Kör Ebe, Ayakkabı Saklama, Yakala Büyü, Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaca, Çift Daire, Eblem Sublem, Yakan Top, Top Çevirme...

2.2.2. Oyun Zamanına Göre Oyunlar

Araştırmaya konusu yöre oyunlarında zaman faktörü önemlidir. Oyunlar genelde gündüz oynanmaktadır, gece oynanan oyun sayısı daha azdır. Yine kış mevsiminde oyunların çoğunun açık alanda oynanmasından dolayı oynanan oyun sayısı daha azdır.

a. Gündüz Oynanan Oyunlar

Gong, Çingola, Şel, Pıl, Pijık, Köşe Kapmaca, Kör Ebe, Yakala Büyü, Kemik, Yüzük Saklama, Gölge Kovalamaca...

b. Gece Oynanan Oyunlar

Kere Adır, Aşık, Neyi Var...

d. Kışın Oynanan Oyunlar

Kayış, İsim Bitki Şehir...

e. Yazın Oynanan Oyunlar

Oyunların çoğu bu mevsimde oynanmaktadır.

2.2.3. Oyun Mekanına Göre Oyunlar

Oyun mekanı oyunların karakteristik özelliğinin ortaya çıkmasında önemlidir. Bingöl Yöresi oyunları genellikle açık alanda oynanmaktadır. Bu durum hem ekonomik hem de coğrafi özelliklerle alakalıdır.

a. Açık Alanda Oynanan Geleneksel Oyunlar

Gong , Çingola, Keser, Kenc, Çal, Kere Adır, Şel, Pıl, Çizgi, Nımtık, Güvercin Taklası, Birdir Bir, Pijık, Çivi, Çulapı Çale Gozi, Goz, Bilye, Ayakkabı Saklama, Çır, Birdirbir, Yakala-Büyü, Kemik, Don –Ateş, Heyl, Gışt, Yüzük Saklama, Gölge Kovalamaca, Kaç Kurtul, İstop, Yakan Top, İp Atlama

b. Kapalı Alanda Oynanan Oyunlar

Kenc, El Pişti, Kibrit, Kayış. Aşık, El Kızartmaca, Gışt, El Üstünde El Elim Epenek...

2.2.4. Bir Oyun Aracı İle Oynananlar

Taş ile Oynanan Oyunlar :

Gong, Çingola, Kenc, Çal, Kere Adir, Şel

Top ile Oynanan Oyunlar :

İstop, Yakan Top, Top Çevirme

Ağaç Çubuk İle Oynananlar:

Pıl, Pijık, Çulapı...

Misket ile Oynanan Oyunlar:

Bilye, Üçgen

İp ile Oynanan Oyunlar :

Üçgen, İp Atlama...

Kemik ile Oynanan Oyunlar:

Aşık

Kemer İle Oynananlar:

Kayış

Kibrit İle Oynananlar:

Kibrit

Ceviz İle Oynananlar:

Çale Gozi, Goz

Kalem Kağıtla Oynananlar:

İsim-Bitki- Şehir

2.2.5. Oynama Biçimine Göre Oyunlar

Bingöl Yöresi oyunları incelendiğinde koşma-kovalama, saklama bulma oyunları çoğunlukta olduğu görülür.

Koşma-Kovalama-Yakalama Oyunları

Çingola, Nımtık, Çulapı, İstop, Ayakkabı Saklama, Çır, Yakala- Büyü, Kemik, Simit, Mendil Kapmaca, Gölge Kovalamacı, Kaç Kurtul, Tıp, Bom, Mendil Kapmaca...

Saklama- Bulma Oyunları

Kere Adır, Nımtık, Kör Ebe, Don- Ateş, Gışt, Yüzük Saklama...

Atlama-Zıplama Oyunları

Leng Leng, Fakfak, Çüt, İp Atlama, Üçgen...

Güç Gerektiren Oyunlar

Şel, Çulapı, Kayış, Birdirbir

Tahmin – Akıl Yürütme Oyunları

Keser, Çal, Kere Adır, Nımtık, Şaşırtmacalar, İstop, Köşe Kapmaca, Kör Ebe, Kibrit, Ayakkabı Saklama, Yüzük Saklama, Gışt, Bom, El Üstünde El, Neyi Var

Şaşırtmacalı Oyunlar

Çingola, Çulapı, Nımtık, El Pişti, Şaşırtmacalar, Çatlak Patlak, Kör Ebe, Köşe Kapmaca

Çizgi Çizilerek Oynananlar

Keser, Çizgi(seksek), Çift Daire, Mendil Kapmaca...

Takım halinde Oynananlar:

Ayakkabı Saklama, Çır, Yakala-Büyü, Kemik, Heyl, Mendil Kapmaca, Yakan Top, Simit, Çift Daire

Yetişkin İle Oynananlar: Gışt, Elim Epenek

Bu sınıflandırma denemesini tablo halinde ifade edecek olursak:

2.3. METİNLER

1. Gong (KK- 1)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : Yedi yaş üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık düz ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Araç - Gereçleri: Yumurta büyüklüğünde yuvarlak taş ve 10-15 cm çapında yassı düz taş

Oyunun İşlevleri: Bu oyun; eldeki malzemeyi oyuna dönüştürme, dikkatli olma ve çevik davranabilme, dengeli olabilme, hedefe odaklanabilme gibi hem fiziksel ve psiko-

motor yetenekler ile duyuşal ve zihinsel yeteneklere katkı saęlama işlevlerine sahiptir. Bu oyunla el, ayak bilek kasları gelişir, çocuk oyundan aldığı zevkle psikolojik doyum ve kendi emeęi ile başarmanın zevkini yaşar.

Tablo 2.1. Bingöl yöresi Çocuk Oyunlarını Sınıflandırma Denemesi

Cinsiyete Göre Oyunlar	
Kızların Oynadığı Oyunlar	Çizgi, Çatlak Patlak, Şaşırtmacalar, İp Atlama, Üçgen, Keser
Erkeklerin Oynadığı Oyunlar	Gong, Şel, Pıl, Pijik, Çulapı, Kayış, Çivi, Kibrit, Çale, Gozi, Bilye, Birdirbir, Güvercin Taklası, Kemik, Simit, Çır, Leng Leng
Kız- Erkek Beraber Oynanan Oyunlar	Çingola, Nımtık, İstop, Köşe Kapmaca Kör Ebe, Ayakkabı Saklama, Yakala Büyü, Yaę Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaca, Çift Daire, Eblem Sublem, Yakan Top, Top Çevirme
Oynanma Zamanına Göre Oyunlar	
Gündüz Oynanan Oyunlar	Gong, Çingola, Şel, Pıl, Pijik, Köşe Kapmaca, Kör Ebe, Yakala Büyü, Kemik, Yüzük Saklama, Gölge Kovalamaca
Gece Oynanan Oyunlar	Kere Adır, Aşık, Neyi Var
Kışın Oynanan Oyunlar	Kayış, Kibrit, İsim Bitki Şehir
Yazın Oynanan Oyunlar	Oyunların Çoęu Bu Mevsimde Oynanmaktadır.
Oyun Mekanına Göre Oyunlar	
Açık Alanda Oynanan Oyunlar	Gong , Çingola, Keser, Kenc, Çal, Kere Adır, Şel, Pıl, Çizgi, Nımtık, Güvercin Taklası, Birdir Bir, Pijik, Çivi, Çulapı Çale Gozi, Goz, Bilye, Ayakkabı Saklama, Çır, Birdirbir, Yakala-Büyü, Kemik, Don –Ateş ,Heyl, Gışt, Yüzük Saklama, Gölge Kovalamaca, Kaç Kurtul, İstop, Yakan Top, İp Atlama
Kapalı Alanda Oynanan Oyunlar	Kenc, El Pişti, Kibrit, Kayış. Aşık, El Kızırtmaca, Gışt, El Üstünde El Elim Epenek

Tablo 2.1. Bingöl yöresi Çocuk Oyunlarını Sınıflandırma Denemesi (Devamı)

Bir Oyun Aracı İle Oynananlar	
Taş İle Oynanan Oyunlar	Gong, Çingola, Kenc, Çal, Kere Adır, Şel
Top İle Oynanan Oyunlar	İstop, Yakan Top, Top Çevirme
Ağaç Çubuk, Çivi İle Oynananlar	Pıl, Pıjık, Çulapı, Çivi
Misket İle Oynanan Oyunlar	Bilye, Üçgen
İp İle Oynanan Oyunlar	İp Atlama, Üçgen
Kemer İle Oynananlar	Kayış
Kibrit İle Oynananlar	Kibrit
Ceviz İle Oynananlar	Çale Gozi, Goz
Kalem Kağıtla Oynananlar	İsim-Bitki-Şehir
Oynama Biçimine Göre Oyunlar	
Koşma-Kovalama-Yakalama Oyunları	Çingola, Nımtık, Çulapı, İstop, Ayakkabı Saklama, Çır, Yakala-Büyü, Kemik, Simit, Mendil Kapmaca, Gölge Kovalamaca, Kaç Kurtul, Tıp, Bom, Mendil Kapmaca
Saklama- Bulma Oyunları	Kere Adır, Nımtık, Kör Ebe, Don- Ateş, Gışt, Yüzük Saklama
Atlama-Zıplama Oyunları	Leng Leng, Fakfak, Çüt, İp Atlama, Üçgen
Güç Gerektiren Oyunlar	Şel, Çulapı, Kayış, Birdirbir
Tahmin-Akıl Yürütme Oyunları	Keser, Çal, Kere Adır, Nımtık, Şaşırtmacalar, İstop, Köşe Kapmaca, Kör Ebe, Kibrit, Ayakkabı Saklama, Yüzük Saklama, Gışt, Bom, El Üstünde El, Neyi Var
Şaşırtmacalı Oyunlar	Çingola, Çulapı, Nımtık, El Pişti, Şaşırtmacalar, Çatlak Patlak, Kör Ebe, Köşe Kapmaca
Çizgi Çizilerek Oynananlar	Ayakkabı Saklama, Çır, Yakala-Büyü, Kemik, Heyl, Mendil Kapmaca, Yakan Top, Simit, Çift Daire
Takım Halinde Oynananlar:	Ayakkabı Saklama, Çır, Yakala-Büyü, Kemik, Heyl, Mendil Kapmaca, Yakan Top, Simit, Çift Daire
Yetişkin İle Oynananlar:	Gışt, Elim Epenek

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki oyuncu ile oynanır. Oyuncu sayısı beş altıya kadar çıkabilir. Oyun için tenha ve düz bir alan gereklidir. İnsan yoğunluğunun az olduğu, oyun esnasında çevrenin

ve oyuncuların zarar görmeyeceği boş bir alan olmalıdır. Oyun için, beş on cm büyüklüğünde yuvarlak bir taş (gong) ve her oyuncunun elinde olması gereken yassı, düz bir taş gereklidir.

Oyuna başlama çizgisi çizilerek başlanır. Sonra ortalama beş metre uzaklıkta bir tümseğe gong dikilir. Oyuncular başlama çizgisi üzerinde dizilir. Kura çekilir ve ilk oyuncu oyuna başlar. Herkes sırayla, elindeki yassı düz taşı, başlama çizgisini geçmeyecek şekilde beş altı metre uzaklıktaki hafif bir tümsek üzerine konan “gong” taşına nişan alarak atar. Her atıştan sonra yassı taş ile gong arası adımla ölçülür. En az mesafeyi tutturana ebe olur. Bu birinci aşamadır.

İkinci aşamada ebe olan gongun başına geçer. Diğer oyuncular başlama çizgisini geçmeyecek şekilde ellerindeki yassı düz taşı sırayla gonga atarlar. İsbet olursa ebe uzağa fırlayan gongu alıp gelinceye kadar diğer oyuncular attıkları taşlarını alıp kaçar. Kaçacak zamanı bulamayan ayağını kendi taşının üzerine koyarak bekler ve kaçmak için fırsat kollar. Bir sonraki oyuncunun taşını atmasını bekler. Gongun her isabet alıp vurulduğunda ebe onu yerine yerleştirmeye kadar yassı taşlarını alıp oyun çizgisinin arkasına kaçabilirler. Ya da yassı taşını ayağının üzerine koyar ve onu havaya kaldırarak tek seferde tutabilirse serbestçe yerine geçme hakkına sahip olur. Ebe gongu yerine koyduktan sonra, kaçamayıp başlama çizgisini geçemeyen diğer oyunculara eli ile dokunursa o kişi ebe olur. Oyun bu şekilde ebe değiştikçe devam eder. Oyunun belli bir süre ve sınırı yoktur.

2. Çingola / Çingilo (KK-2)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 7-8 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Taş, top, terlik

Oyunun İşlevleri: Ekip halinde çalışabilme, bir amaç etrafında beraber hareket edebilme, zamana karşı yarış öğrenme, bu oyunun öne çıkan işlevleridir. Bu oyun çocukların, fiziksel ve psiko-motor yeteneklerin gelişimine katkı sağlar. Beraber iş yapma, yardımlaşma, hızlı karar verme ve hareket etme, zamanı kullanma gibi işlevler ön

plana çıkar. Takım oyunu olduğu için çocukların sosyal ve kültürel gelişimi açısından da işlevsel bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Açık ve geniş bir alanda, en az dört kişilik iki takım halinde oynanır. Oyun için sekiz büyük ve bir küçük taş bulunur. Taşlar yerden yukarıya ve büyükten küçüğe doğru üst üste dizilir. En üste en küçük taş konur. Kura ile ebe takım belirlenir. Ebe takım taşların etrafında bekler. Rakip takım top, düz yassı taş veya terlik cisimlerinden biriyle taşları devirmeye çalışır. Taşları deviren rakip takım oyuncuları kaçmaya başlar. Ebe takım da onları kovalayarak top, terlik veya elle ebelemeye çalışır. Kovalanan takım ise bir taraftan da taşları dizmeye çalışır. Taşların dizilmesi halinde “çingola” diye bağırır ve oyun başa döner. Bütün kaçanlar vurulursa ebe olma sırası onlara geçer. Oyun bu döngü ile devam eder.

3. Keser (KK-8), (KK-25)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6-7 yaş üzeri kız çocuklar

Oyunun Mekânı: Düz bir alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yassı düz bir taş

Oyunun İşlevleri: Fiziksel ve psiko-motor gelişim becerisi ve duyuşsal algılama açısından olgunluk, gerektiren bir oyundur. Dikkatli olma, zamanlama yapabilme, dengeyi koruyabilme, sabırlı ve dayanıklı olma, dürüst olma işlevlerine sahiptir.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki kişi ile oynanır. Oyun için düz bir alan seçilir. Oyun aracı olarak yassı düz bir taş bulunur. Oyun alanı belirlendikten sonra önce zemine bir dikdörtgen çizilir, çizilen bu dikdörtgen oda adı verilen altı bölüme ayrılır. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak kişi, ebe seçilir. Ebe bu yassı taşı eline alıp dikdörtgenin başına geçer ve taşı sırasıyla birinci bölüme yani odaya daha sonra sırasıyla diğer odalara atar. Daha sonra tek ayağı üstünde zıplayarak taşın üzerine basar ve geri çekilir. Oyuncu bu işlemi tek ayağı üzerinde ve havada olan ayağını yere değıdirmeden yapmak zorundadır. Ebe odanın içerisinde kalarak

taşı ikinci odaya bir ayağı havada olacak şekilde yere bastığı ayağıyla diğer odalara iter ve bu işlem altı oda bitinceye kadar devam eder. Ebe, taşı odaların dışına atarsa, yukarda tuttuğu ayağı yere değerse, ayağıyla çizgilere basarsa veya taş çizgi üzerinde kalırsa yanar ve oyun sırası sıradaki oyuncuya geçer.

Oyuncu yanmadan altıncı odanın sonuna gelebilirse taşı, tek ayağının üzerinde sekerek dışarı atar ve çizgilerin dışına çıkarırsa en önemli aşamayı geçmiş olur. Son olarak çizginin dışına çıkardığı taşı eline alıp dikdörtgene arkasını döner ve taşı başının üstünden odalara denk getirecek şekilde atar. Eğer taş, odaların herhangi birinin içinde kalırsa, çizgilere denk gelmezse, dikdörtgen sınırları içinde kalırsa oyuncu başarılı olmuştur. Aynı işlem ikinci odaya taşın atılmasıyla devam eder. Ebe yanınca oyun sırası diğer oyunculara geçer.

4.Kenc (Beş Taş) (KK- 3)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 6- 7 Yaş ve üzeri genelde kız çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Beş adet bilye büyüklüğünde taş

Oyunun İşlevleri: Üst düzeyde el çabukluğu ve dikkat gerektiren oyundur. Duyusal algılamanın psiko-motor kabiliyetin üst sınırdaki olması bu oyunda çok önemlidir. Özellikle zamanlama yapabilme, hesap yeteneği, hızlı davranma, matematiksel ve mantıksal zekâyâ dönük işlevlerin ağır bastığı oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki oyuncu beş tane taş ile oynanır. Eşli de oynanır. Taşlar bir elin içine sığacak büyüklükte olmalıdır. Kura ile oyuna ilk başlayan belirlenir ve oyun başlar. Oyun birler, ikiler, üçler adı verilen aşamalardan oluşur. Oyuna başlayan oyuncu, eline aldığı beş taşı ortaya gelişi güzel atar. Sonra içlerinden bir tanesini seçip havaya atar, taş havadayken yerdeki taşlardan bir tane alıp havadaki taş, yere düşmeden tutması gerekir. Bu aşama birler aşamasıdır. Oyuncu aynı hareketle ikiler aşamasında yerden iki taş, üçler aşamasında üç taş, dörtler aşamasında dört taş alır. Her defasında havaya attığı taşı yere

düşmeden avucundaki taşlarla beraber tutmak zorundadır. Eğer taşı düşürürse veya alamazsa oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Dördüncü aşamadan sonraki aşamaya “analar” aşaması denir. Oyuncu taşları yine gelişi güzel yere atar, işaret parmağını orta parmağının üzerine koyar ve bir köprü şekline sokar. Diğer oyuncu bir taş seçer. Ebe de başka bir taş seçer. Seçtiği bu taşı alır havaya atar ve her havaya attığında yerdeki taşlardan bir tanesini diğer oyuncunun seçtiği taşa ve diğer taşlara değdirmeden köprü haline getirdiği parmakların arasından geçirmeye çalışır. Eğer seçilen taşa veya diğer taşlara değdirirse oynama sırası rakip oyuncuya geçer. Son aşamada bütün taşlar havaya atılır ve elin üst tarafıyla tutulmaya çalışılır. Tekrar havaya atılan taşlar bu kez elin iç kısmıyla tutulur. Oyuncu elinin tersiyle yakaladığı taşların hepsini tekrar avuç içiyle yakalarsa tutulan taş sayısı kadar puan kazanılır. En fazla taşı tutan oyunu kazanır.

5. Çal (KK- 4)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 7-8 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Misket büyüklüğünde taşlar

Oyunun İşlevleri: Ekip halinde çalışabilme, bir amaç etrafında beraber hareket edebilme, zamana karşı yarışı öğrenme, hile yapmama, adil ve dürüst olma bu oyunun öne çıkan işlevleridir. Bu oyun da fiziksel ve psiko-motor yeterlilik ve gelişmişlik ister ve aynı zamanda bu yeteneklerin gelişimine katkı sağlar. Sayısal zekâyı kullanmayı, dikkatli ve stratejik davranmayı öğreten eğlenme işlevleriyle ön plana çıkan bir oyundur

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun iki kişiyle oynanır. On tane çukur kazılır. Beş çukur bir oyuncuya diğer beş çukur da öteki oyuncuya verilir. Çukurlardan bir tanesi ambar (çımı) olarak kullanılır. Diğer dört tane çukura ise beşer tane taş koyulur. Toplam kırk tane taş olur. İlk oyuncu oyuna başlar. İlk çukurdan beş tane taş alınır önce kendi çukurlarına birer tane taş bırakır sonra rakip oyuncunun çukurlarına ambar hariç birer tane taş bırakır. Son taş hangi çukurda biterse o çukurdan taşlar alınır. Oyuncu kendi ambarına da taş atabilir. Bu işlem

esnasında son taş boş çukura denk gelirse oyun karşı oyuncuya geçer. Oyun sonunda ambarında en çok taşı olan kişi oyunu kazanır.

6. Kere Adir (Gece) (KK-7)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 7-8 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı:

Oyun Zamanı: Gece

Oyun Aracı: Taş

Oyunun İşlevleri: Bu oyunda duyuşsal algılamanın özellikle göz ve dokunma hislerinin güçlü olması gerekir. Mevcut imkânları değerlendirme oyuna dönüştürme becerisi ön plandadır. Ebenin güvenilir, dürüst diđer oyuncuları duyuşsal algılama düzeylerini güçlendirmesi yönleriyle işlevseldir.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun hava karardıktan sonra ve genelde altı kişi ile oynanır. Oyuncu sayısı daha az daha fazla da olabilir. Saklama bulma oyunu olduđu için vakit olarak akşam seçilir. Oyun için yuvarlak bir taş bulunur ve bu taş hafif bir ateş yakılarak ısıtılır. Daha sonra oyun sahası ve sınırları belirlenir. Sayışmaca veya kura ile ebe belirlenir. Ebe diđer oyuncuların gözlerini bağlar ya da oyuncular arkalarını dönerler. Ebe ısıtılan taşı eline sardıđı bir bez veya maşa benzeri bir aletle belirlenen saha içinde bir yere atar. Taşı attıktan sonra oyuncuların gözleri açılır ve oyuncular ısıtılan taş aramaya başlarlar. Gece olduđu için oyuncular taş sıcaklıđından tesbit ederek el yordamıyla bulmak zorundadırlar. Oyunun püf noktası taş sođumadan bulmaya çalışmaktır. Taşı bulan ebe olur ve hanesine bir puan yazdırır ve oyunun sonunda en çok puanı kazanan kişi oyunu kazanır Oyun bu döngüyle devam eder. Daha çok köylerde oynanır. Akşam, hayvanları otlatmaktan dönen çocukların toplanma saatidir. Bu oyunun akşam oynanmasının sebebi budur.

7. Şel (KK- 5)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Taş

Oyunun İşlevleri: Fiziksel gücü merkeze alan, bölgesel yaşam şeklinin ve kültürün baskın olarak hissedildiği bir oyundur. Fiziki gücün önemli olduğu hissini veren bu işlevin önemsendiği oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Şel

Önce düz bir çizgi çizilir. En az beş kilo ağırlığında bir taş seçilir. Oyuncular sırayla ellerine aldıkları taşı omuz üstüne kaldırır. Tek adımda taşı var güçleriyle ileri atarlar. Taşın düştüğü yere bir işaret konur. Taşı en uzağa atan oyunu kazanmış olur.

Şele Tedayış

Şel oyununda direk atılan taş bu oyunda dönerek atılır, en uzağa atan kazanmış olur.

Şele Kırvet

En az beş kilo ve üzeri bir taş omuz hizasına kaldırılıp fırlatılır. En uzağa atan kazanır.

8. Pıl (Çelik Çomak) (KK- 6)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Biri kısa biri uzun çubuk

Oyunun İşlevleri: El çabukluğu, hedefe odaklanma ve dikkat, zamanlama yapabilme, kurnazlık, hızlı davranma, koşma gibi fiziki yeterlilik isteyen ve bu işlevleri olan bir oyundur.

Oyunlar oynandığı yörenin coğrafyası, tarihi, toplumsal hayatından izler taşır. Bingöl yöresi ormanlık alanların fazla olmasından dolayı oyunlarda ağaç faktörü belirgin olarak öne çıkar. Pıl, pijık ve çulapi oyunlarında bunu net bir şekilde görmek mümkündür.

Çubukların oyun malzemesine dönüştürüldüğü, el becerisi, liderlik ve ekip halinde çalışma işlevlerinin ön plana çıktığı oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun için ilk olarak bir metre uzunluğunda bir çubuk (çomak) ve her iki tarafı sivriltilmiş bir kısa çubuk (çelik) gereklidir. Daha sonra ise, düz bir oyun alanı seçilir.

Oyun iki kişi ile de ikişerli üçerli iki takım halinde de oynanabilir. Birbirine eşit uzaklıkta yaklaşık onar metre aralıkla karşı karşıya iki çizgi çizilir. Bir tarafta ebe, karşı tarafta oyuncular durur. Her oyuncu sırası geldiğinde elindeki çomağıyla çeliği ebeye taraf olmak üzere ve olabildiğince uzağa atmaya çalışır. Ebe çomağı yakalamaya çalışır. Eğer ebe çeliği havada tutarsa atan oyuncu ebe olur. Tutamamışsa hızla çeliği atıldığı yerden getirmeye çalışır. Çelik ne kadar uzağa atılırsa atan oyuncu o kadar puan toplar. Çünkü ebe çeliği almaya giderken çeliği atan oyuncu da elindeki çomakla çeliğin olduğu yere kadar saymaya başlar. Ne kadar saymışsa o kadar puan toplamış olur. Eğer bu oyuncunun bir sonraki oyunda çeliği havada tutulursa kazanmış olduğu bu puanlar sıfırlanır ve ebe olur.

9. Çizgi (Seksek) Oyunu (KK-26)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Küçük yassı taş

Oyunun İşlevleri: Psiko- motor beceri ve fiziksel olgunluk gerektirdiği için oynandığında bu işlevlerle beraber sayı sayma, geometrik şekilleri tanıma, hesap yapma, vücut dengesini sağlama gibi fonksiyonları barındırır.

Oyunun Oynanma Şekli:

Açık ve düz pürüzsüz bir zeminde oynanan bir oyundur. Bu oyunu daha çok kızlar tercih eder. Fizyolojik olgunluk ve denge isteyen bir oyundur, bu sebepten 5 yaş ve üzeri çocuklar oynayabilir. İki farklı oynanma şekli vardır.

Birinci oynanma şeklinde yere ilk önce bir dikdörtgen çizilir. Sonra bu dikdörtgen sekiz eşit parçaya bölünür. Her kare sırasıyla sağ baştan numaralandırılır. Oyuncular kendilerine düz yassı bir taş bulur. Sayışmaca ile oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. İlk oyuncu birinci kareye taşını atar, sonra tek ayak havada diğer ayağıyla taşı her kareden diğerine ittirerek geçirmeye çalışır. Sekizinci kareye kadar bu işlem devam eder. Birler basamağı denilen bu basamaktan sonra bu defa taş ikilere, sonra üçlere en son sekizlere kadar devam eder. Bu süre zarfında oyuncu taşı çizgilerin dışına taşırsa, çizgiye denk getirirse, çizgiye basarsa veya havadaki ayağı yer değerse yanar, oyun hakkı diğer oyuncuya geçer.

İkinci oynanma şeklinde ise yere 1,2, 3 karelerin arka arkaya; bunların devamına 4,5'inci karelerin ise yan yana; 6'ncı kare tek devamına 7,8 kareler yine yan yana olacak şekilde kareler çizilir. Oyun iki tur halinde oynanır. Oyuna başlarken oyuncu taşı birinci çizgiden sekizinci çizgiye doğru atarak ilerler; ikinci turda ise sonuncu çizgiden baştaki çizgiye doğru geri gider.

Başka bir seksek türünde ise taş atıldıktan sonra karelere isabet ederse, oyuncu taşın bulunduğu karenin üstünden atlar, dönüşte çizgilere değmeden de taşı geri alır. 4-5 ve 7-8 numaralı kareler yan yana oldukları için taş bu karelere geldiğinde, yandaki kareye tek ayakla basılır. Eğer taş, çizginin üzerine denk gelirse oyun kazanılır ve sıra başka oyuncuya geçer.

10. Nımtık (Saklambaç) (KK-4),(KK-26),(KK-27)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 5 yaş ve üstü kız çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Bünyesinde arama bulma olması nedeniyle görme ve işitme duyu organlarını aktif kullanma, koşma, kovalama olması yönüyle fiziki gelişime dönük işlevleri olan bir oyundur. Çocukların genellikle akıllarına ilk gelen zevk aldıkları, eğlenip hoşça vakit geçirdikleri ve biriken enerjilerini attıkları bu oyun ayrıca iletişim, dil becerisini geliştirme sosyal – kültürel açıdan da farklı işlevleri olan bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuncular, aralarından birini sayışmaca ile ebe olarak seçerler. Ebe, bir ağaç, duvar ya da başka bir nokta belirlenir. Bu yer sobeleme yeridir. Ebe belirlenen sobeleme noktasına yüzü dönük oyunculara ise arkasını dönerek 50 veya 100'e kadar saymaya başlar. Bu sırada diğer oyuncular, saklanır. Ebe saymayı bitirdiğinde "Önüm arkam/yanım yönüm sağım solum sobe" der ve arkasını dönüp saklanan diğer oyuncuları aramaya başlar. Bir yandan da sobeleme yerini kollar. Çünkü ebe, oyuncuları ararken herhangi bir oyuncu ona görünmeden sobeleme noktasına gidip "sobe" derse ebe olmaktan kurtulur. Ebe, gördüğü oyuncuları ebe yerine sobeler ve sobelediği birini ebe olarak seçer; herhangi bir oyuncuyu sobeleyemezse ebeliği devam eder. Ebe yanlış kişiyi görüp sobe derse o oyuncu "çelik çömlek patladı" der ve oyun yeniden başlar.

11. Güvercin Taklası (KK-28)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Fiziksel ve psiko-motor gelişime, spor yeteneklerini, bedensel ve kinestetik zekayı kullanmaya dönük işlevleri olan bu oyunda çocuk, dayanıklılık, hile yapmama, sabır, hoşgörü, adil olma gibi değerleri de kazanır.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun için düz ve geniş bir alanda toplanılır. Oyuncular, kendi aralarında dörder kişilik iki takım oluşturulur. Takımlar adımlama veya kura yöntemiyle ebe takımı seçer. Ebe takımdan iki kişi, birbirlerine sırtlarını döner ve aralarındaki boşluğa diğer iki arkadaşı başlarını sokup bellerinden olacak şekilde eğilir masa şeklini alırlar. Diğer grubun oyuncuları, yere doğru eğilmiş olan oyuncuların üzerinden takla atarak düşmeden yere inmeye çalışırlar. Ebe grubun oyuncuları, atlayacak oyuncuları engelleyecek bir harekette bulunamaz. Oyunculardan biri taklayı tam atamaz ya da yere düşerse ebe grupla yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

12. El Pişti Oyunu (KK- 30)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Sezgilerin güçlü olmasını sağlama, dikkatini bir noktaya verebilme, göz ve dokunma duyularını kullanabilme, çevik olma, psiko-motor yetilerin güçlenmesini sağlama işlevlerine sahip bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Ellere vurularak oynanan bir oyun olup iki kişiyle oynanır. Oyunculardan birinin eli altta, diğerinin eli üste olacak şekilde eller birbirine paralel olarak uzatılır. Eli altta olan oyuncu kendi eline vurmamaya dikkat ederek diğer oyuncunun eline vurmaya çalışır. Ebe, elinin üzerindeki diğer oyuncunun eline vurduğunda (haşladığında) ‘’pişti’’ olur, kazanır, vuramazsa kaybeder oyun sırası karşı oyuncuya geçer.

13. Çatlak Patlak Oyunu (KK-27), (KK-29), (KK-30)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Biri kısa biri uzun çubuk

Oyunun İşlevleri:

Bu oyun da bir önceki oyunla aynı işlevleri taşır. İlave olarak oyun içi söylenen tekerleme dil becerisini geliştirir. Sezgilerin güçlü olmasını sağlama, dikkatini bir noktaya verebilme, göz ve dokunma duyularını kullanabilme, çevik olma, psiko-motor yetilerin güçlenmesini sağlama işlevlerine sahip bir oyundur. Sözel dil zekası, görsel ve kinestetik zekayı geliştiren bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki kişi ile oynanır. Oyuncular ellerini, birbirlerinin ellerinin içine avuç içleri aynı yönde olacak şekilde üst üste koyarlar. Oyun tekerleme söylenerek oynanır. Oyuncular aşağıdaki tekerlemeyi sırayla ellerini birbirlerinin avuçlarına vurarak söylerler.

Çatlak patlak yusyuvurlak

Kremalı börek

Sütlü çörek

Çek dostum çek

Amanın dostum elini

Oradan burada şuradan çek

Çek çek amca burnu kanca

Elinde bir ta-ban-ca

Kural, ebe tekerlemeyi söylerken son kelime olan ” ta-ban- ca “ ya sıra geldiğinde rakip oyuncunun eline vurmaya diğer oyuncunun da son hece söylenmeden elini çekmesidir. Elini çekerse kazanır çekemezse kaybeder.

14. Şaşırtmacalar (KK-26), (KK-30)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Bu oyun da bir önceki iki oyunla aynı işlevleri taşır . Sezgilerin güçlü olmasını sağlama, dikkatini bir noktaya verebilme, göz ve dokunma duyularını kullanabilme, çevik olma, psiko-motor yetilerin güçlenmesini sağlama, görsel ve kinestetik zekâyı geliştirme işlevlerine sahip bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

İki oyuncuyla ve genellikle kızların oynadığı bir oyundur. İçerde ve dışarda oynanır. İki oyuncu kollarını birbirine üç kare oluşturacak şekilde bağlar ve “şaşıran eşek” diyerek sallarlar. Sonra el içlerini bir düz, iki çapraz olacak şekilde giderek hızlanmak kaydıyla birbirlerine vururlar. Sıralamayı bozan yanar.

15. Pijık (KK- 7)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 6-7 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Düz yumuşak zeminli alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: 20-30 cm uzunluğunda çubuklar

Oyunun İşlevleri: Göz- el uyumu ve bilek kaslarının güçlü olmasını gerektirdiği için oynandığında bu becerileri geliştirir. Çocukların oyuncaklarını kendilerini yaptığı için el becerilerini ve görsel, matematiksel zekâlarını geliştirir. Eğlence işlevi yanında kazanılan çubukların yakacak olarak kullanılması yönüyle, oyunun faydaya dönüşmesine örnek bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki oyuncu ile oynanır. Oyun için yirmi- otuz santim boyunda çubuklar gereklidir. Bu çubukların uçları sivriltilir. Çubukların yere batması için yumuşak bir zemin seçilir. Sayışmaca ile çubuğu ilk yere saplayacak kişi belirlenir. Ebe olan yere çubuğunu saplar. Diğer oyuncu da saplanan çubuğa vurarak düşürmeye çalışır. Düşürdüğü çubuğu kazanmış olur. Ancak rakibin çubuğunu düşürdüğünde, kendi çubuğunun da dik durması gereklidir. Oyun çubukları tükenen oyuncunun oyundan çekilmesine kadar devam eder.

16. Çivi Oyunu (KK-18), (KK-31)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Biri kısa biri uzun çubuk

Oyunun İşlevleri:

Bir strateji oyunudur. Bu oyun da önceki gibi psiko-motor yetkinlik, göz- el uyumu ve bilek kaslarının güçlü olmasını gerektirdiği için oynandığında bu becerileri geliştirir. Çocukların oyuncaklarını kendilerini yaptığı için el becerilerini ve görsel-kinestetik zeka, matematiksel zekalarını geliştirir.

Oyunun Oynanma Şekli:

Çivi oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun aracı çividir ancak çivi yoksa ucu sivriltilmiş çubuk da olabilir. Oyun sahası olarak hafif nemli düz bir alan seçilir. Sert zemin oyun için uygun değildir. Oyun oyuncuların çivileri zemine saplama üzerine kurulduğu için zemin bu sebepten önemlidir. Oyun sahası belirlendikten sonra her iki oyuncu çivilerini alır. Oyunculardan biri yere bir çizgi çizer. Oyuncular ellerindeki çiviye çizgiye en yakın yere isabet ettirecek şekilde saplarlar. Çizgiye en yakın saplayan oyuncu oyuna ilk başlayan oyuncu olur. Daha sonra ikinci olan oyuncu elindeki çiviye yere saplar, oyun başlar. Oyunu başlatan oyuncu ise elindeki çiviye diğer oyuncunun sapladığı yere yakın bir yere saplar ve sonra söker. Daha sonra başka bir noktaya tekrar saplar ve bu iki saplama noktasını çizgi çekerek birleştirir. Bu işlem böylece devam eder. Saplama esnasında çivi seker saplanmaz yere düşerse hamle hakkı diğer oyuncuya geçer. Oyunda amaç çizilen çizgilerle oyunun alanını daraltıp rakibin çivisini saplayamayacağı kadar oyun alanını sınırlayıp daraltmaktır. Oyun alanı daralıp çisini saplayamaya yer bulmayan oyuncunun pes etmesiyle oyun biter.

17. Çulapı (KK- 8)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Biri kısa biri uzun çubuk

Oyunun İşlevleri: Kaçma kovalamaca oyunu olduğu için çocuk fiziki açıdan gelişir, çeviklik kazanır. Bedenini aktif şekilde kullanarak sıçrama, koşma ve denge

sağlama gibi ince ve kaba motor becerilerini güçlendirir. İletişim becerisini geliştirme, biriken enerjiyi atma, heyecanlanma boşalma gibi psikolojik rahatlama, ekip halinde savunma ve strateji geliştirme, komutları uygulama, çevik ve hızlı davranma işlevlerinin belirgin olarak görüldüğü eğlenceli bir oyundur.

işlevlere sahip bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli :

Bu oyunda üç ayaklı bir ağaç ve her oyuncu için bir değnek gereklidir. Ebe seçildikten sonra bir alan belirlenir. Üç ayaklı ağaç (çulapı) daire içine alınmış alanın içine konur. Ebe çulapının yanında bekler. Diğer oyuncular mesafesi belirlenmiş başlangıç çizgisinin arkasından ellerindeki değneklerle çulapıyı devirmeye çalışırlar. Çulapı devrildiğinde ebe onu düzeltmeye çalışır. Bu esnada diğer oyuncular değneklerine doğru koşar ayak basıp kaçmaya başlar. Kaçamayan bekler. Ebe değneğine ulaşamayana dokunur ve onu ebeler. Ebe değişince oyun yenilenir.

18. Kayış (Kemer) Oyunu (KK- 9)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Biri kısa biri uzun çubuk

Oyunun İşlevleri: Bu oyunda göze çarpan özellik, dikkatli olma ve eğlenme işlevidir. Bununla beraber hızlı hareket edebilme, çevik davranma, sınırlara ve kurallara uyma işlevlerine sahip bir oyundur. Çocuğun sosyalleşmesine, kurallara uyma, başarma, kendine güven ve kinestetik zekanın gelişimi açısından işlevsel bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az altı kişi ile oynanır. Oyun aleti kemerdur. Oyuncuların bekleyeceği bir alan belirlenir, bu alan çizgi ile çizilir. Kura ile ebe belirlenir. Ebe, kayış (kemer) saklar. Diğer oyuncular kemeri bulmaya çalışır. Kemere yaklaşıncı “sıcak” uzaklaşıncı “soğuk” denir. Kemeri bulan oyuncu diğer oyuncuları önceden belirlenen alana kadar kovalar ve

yakaladıklarına kemerle hafifçe vurur. Kemerini bulan ebe olur ve saklama işini bu kez o yapar. Oyun bu şekilde devam eder.

19. Aşık (KK- 10)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Hayvan kemiği

Oyunun İşlevleri: Bilinen en eski oyunlardandır ve oyunda kullanılan araç ile de en eski oyuncak sayılan aşık kemiğinin adını verdiği oyundur. Oyuncanın olmadığı zamanlarda çocukları eğlendirmek amacıyla elde olan imkânlardan üretilmiş bir oyundur. Zevk almak, kazanma başarısı duygularını geliştirme, başkasının hakkına saygı gösterme, el becerisi kazanma, arkadaşlık ilişkilerini geliştirme işlevleri bakımından oynanabilecek bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun açık veya kapalı alanda oynanır. Oyunda malzeme olarak büyükbaş veya küçükbaş hayvanın diz kapağından çıkarılan ve aşık adı verilen kemik kullanılır. Büyükbaş hayvanın aşık kemiği daha büyük olduğundan elde rahat tutulmaz bu sebepten daha çok küçükbaş tercih edilir

Oyuna ilk başlayacak oyuncu kura ile belirlenir. Oyunun kaç turda biteceği başlamadan önce beşte onda biter şeklinde sayı ile belirlenir. Oyuncular sırayla aşıklarını atar. Aşık kemiği elin baş, işaret ve orta parmağı aracılığıyla tutularak atılır. Aşığı dik gelen oyuncu o turu kazanmış olur. Oyunun başında belirledikleri sayıya ilk ulaşan oyuncu, oyunun da galibi olur.

20. İstöp (KK- 11)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Top

Oyunun İşlevleri : Topla oynanan bu oyun, bedenini kontrol ederek dengede kalması, gözlerle el vücut hareketleri arasında uyum sağlama yetisinin dolayısıyla kinestetik zekanın gelişimi açısından işlevseldir. Çocuğun akranları ile yakınlaştığı üzüntü, kaygı, dostluk, sevgi gibi duygularını rahatça ifade edebildiği, sosyalleşme ve iletişim becerilerini geliştirdiği bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Birden fazla oyuncu ile oynanır. Sayışmaca ile ebe seçilir. Oyuncular ebinin etrafında daire şeklinde dizilir. Ebe, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken, adı söylenen oyuncu topu havada yakalamaya diğer oyuncular kaçmaya çalışır. Yakalarsa o kişi de başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Şayet havada yakalayamazsa topu yerden alır ve eline aldığı anda “istop” diye bağırır. Kaçan oyuncular “istop” dendiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu bir puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulan kişiye bir ad takılır ve o kişi oyuna takılan bu ad ile devam eder. Top atılırken yine aynı isim söylenir. Altı kez vurulan oyuncuya ise bir ceza verilir. Oyuncunun bir eşyası saklanır ve oyuncu bu eşyayı bulmaya çalışır. Saklanan eşyaya yaklaşıncaya “sıcak”, uzaklaşıncaya “soğuk” denilerek oyuncunun eşyayı bulmasına yardım edilir.

Bireysel iletişim, liderlik, sorunları çözme ve öz yönetim, karşılıklı saygı ve dostluk kurabilme becerileri de kazandırma işlevlerine sahip bir oyundur.

21. Köşe Kapmaca (KK-25), (KK-27), (KK-28)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri :

Stratejik davranmayı, çevik olmayı, hızlı ve doğru karar vermeyi gerektiren oyun, bedensel ve kinestetik zekâyı geliştirir. Oyuncuların birbirleriyle uyumlu bir şekilde hareket etme zorunluluğu olduğu için iletişim becerisi, köşe kapma esnasında gösterilen performans ile dengeli hareket etme, ebelemeye çalışma esnasındaki performans ile psiko-motor beceri geliştirme açısından işlevsel bir oyundur. Oyun ile diğer oyunlardaki gibi fazla enerji atılır, beden rahatlar.

Oyun dış mekân oyunudur. En az beş kişiyle oynanır. Oyun sahası olarak oyuncuların rahat manevra yapabilecekleri bir alan seçilir. Kare veya dikdörtgen olacak şekilde çizgi çizilir veya oyuncuların duracağı noktalar belirlenir. Daha sonra sayısmaca ile ebe belirlenir ve oyun başlar. Ebe dışındaki oyuncular belirlenen noktalara, köşelere geçerler. Ebe ise oyuncuların ortasında bir yere geçer ve oyun başlar. Oyuncular kendi aralarında anlaşarak ebeye fark ettirmeden birbiriyle yer değiştirmeye çalışırlar. Ebenin bu değişme esnasında çevik davranıp yer değiştiren oyunculardan birinin köşesini kapması oyunun kuralıdır. Oyuncular kendi köşelerinde iken ebe onlara dokunamaz. Oyuncular yer değiştirmek için köşelerinden ayrıldıkları an ebe onları yakalamaya köşelerini kapmaya çalışır. Eğer yakalar ya da köşesine oyuncudan önce ayak basar kaparsa ebe, yakalanan oyuncu olur. Oyuncular bazen de ebeyi şaşırtmak için yer değiştiriyormuş gibi yapma oyunu daha eğlenceli yapar. Ebe tüm alıcılarını açık tutmak zorundadır ve tüm bu şaşırtmacalara aldanmamak için dikkatli olmalıdır. Dikkati dağılırsa oyuncular da bu fırsatı değerlendirerek birbiriyle yer değiştirirler. Oyun ebenin başarılı olacağı hamleyi yapıncaya kadar devam eder.

22. Kör Ebe (KK-9), (KK-12), (KK-27)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri : Gözler bağlı oynanan bir oyun olduğu için duyuşsal algılama özellikle de işitme duyusunun farkına varıldığı bir oyundur. Oyuncuların oyuna başlamadan söylenen sayısmaca dil yeteneğini geliştirir. Ebenin gözleri bağlandığı için

oyuncular görme duyusunun önemini anlar, yardımlaşma ve işbirliği duygularının gelişmesi bakımından işlevsel bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun için düz pürüzsüz engebesiz oyuncuların takılıp düşmeyecekleri bir alan gereklidir. Oyuncu sayısı en az altı olmak üzere genellikle on kişiden fazladır. En az beş yaş ve üzeri çocukların oynayabileceği bir oyundur. Oyuncular oyun sahasında toplanır ve sayışmaca ile ebe belirlenir. İlk olarak ebenin gözleri bir yazma, bez veya bandaj türü bir nesne ile bağlanır bu şekilde ebenin görmemesi sağlanır. Oyuncular etrafta ebe ortada olmak üzere konumlanırlar. Hazır olduğunda oyun başlar. Ebenin gözleri bağlı halde diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu el yardımıyla tanımaya kim olduğunu anlamaya çalışır. Eğer oyuncuyu tanırsa ismini söylese o kişi ebe olur, bilemezse oyun aynı ebeyle devam eder. Oyunun bir başka varyantında oyuncular ebeyi ortalarına alırlar ve halka oluştururlar. Daha sonra,

Halay çeker döneriz

Söyle ebe biz kimiz

Elindeki değnekle

Göster bizi körebe şeklindeki tekerlemeyi söyleyerek ebenin etrafında dönerler. Ebe “dur” deyince dururlar ve ebe elinde uzun bir değnekle birine dokunur ve onu yanına çağırır el yardımıyla tanımaya kim olduğunu anlamaya çalışır. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer oyuncuyu tanırsa, ismini söylese o kişi ebe olur, bilemezse oyun aynı ebeyle devam eder.

23. Kibrit Oyunu (KK- 12)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Boş kibrit kutusu

Oyunun İşlevleri : Kibrit oyunu, oyuncuların hoşça vakit geçirmek, kontrollü davranabilmek, karşıdakinin hakkına saygı duymak, cezaya dayanıklılık gibi nitelikleri deneyimledikleri bir sosyal ilişkilerinin, iletişim becerilerinin geliştiği bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az dört kişiyle oynanır. Oyun için boş kibrit kutusu gereklidir. Kutunun her bir yüzeyine oyunun kurallarının gerektirdiği şekilde, hakim, jandarma, davacı, hırsız yazılır. Oyuncular daire şeklinde dizilerek yere otururlar. Sayışmaca ile oyuna ilk kimin başlayacağı belirlenir. İlk oyuncu, kibrit kutusunu havaya atar. Kibrit yere düştüğünde hangi yüzey dik durursa oyuncu orda yazan kişi olur. Bir diğer oynanma şeklinde de dik durursa “hakim “ olur. Yan tarafı üzerine dik durursa “ jandarma “ olur. Düz kısmının bir tarafında oyuncu “davacı” diğer tarafı gelince “ hırsız “ olur. Atışlar sonunda, oyunculardan biri hakim, biri jandarma, biri davacı, biri hırsız olur. Davacı dava eder, jandarma hırsızı yakalar, hâkim ceza verir. Oyun hırsızın eline kemerle vurulma cezasıyla biter. Böylece bir sonraki oyuna geçilerek oyuna devam edilir.

24. Çale Gozi (KK- 13)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Ceviz

Oyunun İşlevleri : El becerisi, dengeli ve ölçülü hareket edebilme, ekonomik davranma kabiliyetlerini ölçen, yöresel özellik barındıran bir oyundur. Bu oyunda çocuk mantık ve matematiksel zekâsını, cevizleri kuyuya atabilmek için psiko-motor yeteneğini kullanır ve geliştirir.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki oyuncu ile oynanır. Oyun aracı cevizdir. Önce düz bir alan seçilir. Alanın belirlenen yerine bir çukur açılır. Çukura üç-beş metre uzaklıkta bir yere başlama çizgisi çekilir. Oyuncular belirledikleri sayıda cevizi çukura bırakıp başlama çizgisine geçerler. Kura veya sayışmaca ile ilk oyuncu belirlenir ve oyuna başlar. İlk oyuncu elindeki cevizi,

başlama çizgisini geçmeden çukura doğru atar. Eğer ceviz çukura girerse kazanır ve tüm cevizleri alır, girmezse oyun hakkı sırdaki oyuncuya geçer. Amaç cevizi çukura düşürüp cevizleri kazanmaktır. Bilye oyununa benzer, bilyenin olmadığı zamanlarda ceviz bilye fonksiyonu görmüştür.

25. Goz (Ceviz) (KK-32), (KK-33)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Ceviz

Oyunun İşlevleri : Takım halinde oynanan bir oyun olduğu için sosyalleşme, birlikte hareket etme, işbirliği yapma yeteneklerini geliştirmekle beraber bir önceki oyunla aynı işlevleri barındırır.

Oyunun Oynanma Şekli:

Takım halinde oynanan bir oyundur. Cevizlerin miktarı oyun başlamadan önce belirlenir. Önce oyuncu sayıları birbirine eşit iki takım kurulur. Sonra oyun sahası olarak düz bir alan belirlenir. Oyun alanı olarak belirlenen yerin uygun bir yerine yaklaşık yirmi cm genişliğinde bir çukur açılır. Çukurdan beş metre kadar uzaklığa bir menzil çizgisi çizilir. Kura ile oyuna başlayacak takım seçilir. Her iki takımın ortak kararıyla belirlenen sayıda cevizi alan takım oyuncusu çizilen menzilin başına geçer. Karşı takımın komutuyla önceden belirlenen sayıdaki cevizi çukura atar. çukur içinde çift sayı olacak şekilde ceviz kalırsa oyuncu oyunu dolayısıyla cevizleri de kazanmış olur. Çukura attığı ceviz sayısı kadar karşı takımdan ceviz kazanır. Tek sayı gelmesi durumunda oyunu kaybetmiş, dolayısıyla çukura atılan tüm cevizleri karşı takıma kaptırmış olur. Oyun sırası karşı takıma geçer. Oyun takımlardan birinin elindeki cevizleri tüketinceye kadar devam eder. Cevizler tükendiğinde oyun biter.

26. Bilye/ Misket/ Mazik/ Oyunu (KK-15), (KK-31), (KK-29)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Bilye, ceviz, kozalak

Oyunun İşlevleri: El becerisi ve psiko-motor yeteneği geliştiren stratejik davranmayı, mantıklı olmayı gerektiren ve bu işlevleri besleyen bir oyundur. Çocuk kazanmanın ve kaybetmenin ne olduğunu anlar, elinde olana göre hareket etme yetisi kazanır.

Bu oyun bilye/misket ile oynanan oyundur. Daha eski veya bilyenin bulunmadığı zamanlarda meşe kozalağı (mazik) bazen de ceviz ile oynanan oynanma şekline göre birden fazla varyantı olan oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Açık havada ya da kapalı alanda oynanabilen çocuk oyunlarından. Bilyenin olmadığı eski dönemlerde ise meyve çekirdekleri, kozalaklar, yuvarlak taşlar ile oynanan bilye oyununun oynanma şekline göre farklı varyantları vardır.

Oyunun genel oynanma şekli şu şekildedir. Bilye, kıvrılan işaret parmağının içine oturtulur ve başparmakla itilerek atılır. Bilyeler yerde açılan belirli sayıda çukura önceden saptanmış belirli bir sıraya sokulmaya çalışılır. Bunu yapabilen oyuncu rakibin bilyesine atış yapma hakkı kazanır. Buradaki ortak nokta, bilyeyi yuvarlayarak başka bir bilyeye çarptırarak onu çizilen menzilin dışına taşıyarak kendi kesesine koymaktır. Oyunu oynayan kişiler bu şekilde birbirlerinin bilyelerini hedef alarak atış yaparlar. Oyunculardan biri atışı isabet ettirmeden tamamlarsa oyunda karşı taraf avantaj kazanır. Oyun bilyeler tükenene kadar devam eder, tükenince biter. Bittikten sonra bazen yenen bazen de yenilen oyuncu borç bilye teklif eder. Kabul ederse devam eder, etmez ise de oyun biter.

27. Üçgen (KK- 14)

Bu oyun için oyuncular düz bir alan seçerler. Oyuncular başta belirledikleri sayıda bilyeyi düzenli bir şekilde üçgenin içine dizerler. Sonra iki üç metre uzağa başlama çizgisi çizilir ve “el bilyesi” denilen ana bilyeyi bu çizgiye doğru fırlatırlar. Bilyesi başlama çizgisine en yakın olan kişi oyuna ilk başlayan kişi olur. İlk oyuncu elindeki bilyeyi üçgene doğru fırlatır. Oyunda amaç el bilyesi ile üçgen içindeki bilyelere vurup üçgen

dışına çıkarmaktır. Üçgen dışına çıkan her bilye atan kişinin olur. Eğer ilk oyuncu üçgen içindeki bilyelere isabet ettirir üçgen dışına çıkarırsa oyuna devam eder, ettiremezse sıradaki oyuncu devam eder. Şayet el bilyesi üçgen içinde kalırsa oyuncu kazandığı bilyeleri geri üçgene bırakır ve oyundan atılır. Üçgende tüm bilyeler tükeninceye kadar bu döngü böyle devam eder. Amaç en fazla sayıda bilyeyi kazanmaktır.

Eğlenme ve hoşça vakit geçirme işlevi yanında el becerisi, dikkat, maddi olarak hatanın sonucuna katlanma, önceki oyunda olduğu gibi bu oyunda da belirgin olarak görülür.

Oyunun bir başka versiyonunda üçgenin her köşesine bir tane bir de ortasına olmak üzere her oyuncu iki adet koyduğu dört bilye yerleştirilir. Oyuncular aynı kurallar kapsamında bilyeleri kazanmaya çalışır, bilyeler bitince oyun biter.

28. Cüz (KK- 15)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Üçlü grup halinde altı farklı taş, metal veya ahşap parçaları

Oyunun İşlevleri: Zekâyı kullanarak hamle geliştirme, muhakeme yapabilme becerisini geliştirme işlevinin öne çıktığı bir oyundur. Bu oyunda çocuk strateji geliştirmeyi, mantıksal hesaplar yapmayı, karşıdakinin hakkına saygılı olmayı öğrenir.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki oyuncu ile oynanır. Her oyuncu büyüklük küçüklük veya renk bakımından birbirinden ayırt edilebilen benzer üç taş veya bunların yerini tutacak bir cisim bulurlar. Yere bir kare yapılır ve bu kare de yeniden içeride dört küçük kare olacak şekilde bölünür. Sonrasında ilk oynayacak oyuncu, kura ile belirlenir. İlk oyuncu taşını bir noktaya koyar ve bu şekilde her iki oyuncu da taşlarını yerleştirir. Taşlar karşılıklı olarak cüz yapmayı engelleyecek şekilde dizilir. Taşlar dizildikten sonra sırayla hareket ettirilerek hamleler yapılır. Bu hamleler bir sonraki boş kesişme noktasına doğru doğru olmalıdır. Taşlarını yatay, dikey veya çapraz hizalayan oyuncu “cüz” der, oyunu bitirir ve kazanmış olur.

Bir strateji oyunudur.

29. Ayakkabı Saklama Oyunu (KK- 16)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Ayakkabı

Oyunun İşlevleri: Hoşça vakit geçirmenin, tek ayak ile oynandığı için bacak kası gücünün kinestetik zekanın önemini ortaya çıkaran, grup içi iletişim, yardımlaşma, duyuşsal algıları açık tutmaya zorlama işlevlerinin ön plana çıktığı bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

On kişiyle oynanan bir oyundur. Bir tekerleme ile ebe seçilir. Ebenin gözü kapatılır bir ayakkabısı alınıp gizli bir yere saklanır. Ayakkabı saklandıktan sonra ebenin gözü açılır. Ebe tek ayak üstünde ayakkabısını bulmaya çalışır. Eğer ebe, saklanan ayakkabısına yaklaşırsa diğer oyuncular hep bir ağızdan "sıcak", ayakkabısından uzaklaşırsa "soğuk" diye bağırlar. Ebe ayakkabıyı bulduğu zaman oyun, ebenin istediği kişinin ebe olmasıyla devam eder.

30. Çır (KK- 17)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yok

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Bu oyun savunma ve hücum ekseninde oynan bir oyun olduğu için çocuklarda dayanışma, takım halinde hareket etme, sevinme üzüme, birbirine güvenebilme gibi değerleri geliştirme işlevi görülür

Oyunun Oynanma Şekli:

En az sekiz kiři ile oynanır. Dörder kişilik iki rakip takım belirlenir. Kura veya sayışmaca ile ebe olan takım seçilir. Ebe olan takıma sınırları belli bir bölge tayin edilir. Rakip takım kaçmaya başlar. Ebe olan takım ise kovalar ve yakalanan her oyuncu önceden belirlenmiş bölgeye getirilir.

Ebe takımdan bir oyuncu da nöbetçi olarak yakalananları bekler. Kovalanan takımın oyuncuları gelip yakalanan arkadaşlarına dokunduğunda “çırır” diye bağırır ve onları kurtarmış olur. Nöbetçi bunu engellemeye çalışır. Kovalanan takımın tüm oyuncuları yakalandığında ebe sırası diğer takıma geçer.

31. Birdirbir Oyunu (KK-28), (KK-34)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 10 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Fiziksel açıdan güçlü atletik bir vücut yapısına sahip çocukların oynadığı bir oyundur. Kinestetik zekânın üst düzeyde gerekli olduğu, kurallara uyma, sorumluluklarını bilme, cesaretle ve hızlı karar verebilme niteliklerine sahip olan bu oyun, oyuncuların sosyal gelişimi, sağlıklı iletişim kurma becerileri açısından da işlevseldir. Yüksek düzeyde enerji ve güç gerektirdiği için oyun sonunda çocuk, enerji boşalması yaşar, rahatlar. Liderlik, ekip ruhu kazanma ve işbirliği yapabilme işlevleri belirgin olarak görülür.

Oyunun Oynanma Şekli

Oyuncu sayısı kalabalık ve üst yaş grubuna hitap eden bir oyundur. Oyun fizyolojik olgunluk, beden gücü, atletik olmayı gerektirir. Erkek çocukların, geniş ve düz bir alanda oynadıkları bir oyundur. Oyuncular oyun sahasında toplanır, oyuncu sayısı altıdan fazla olmak üzere on iki, on dörde kadar çıkar. Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Ebeyi belirlemek için çeşitli sayışmacalar yapılır. Ebe düz alanı ortalayacak şekilde ve rüku pozisyonuna geçer ve oyun başlar. Oyun sahasının yumuşak ve düz zeminli olması

önemlidir. Sert ve taşlık zeminlerde oynanmaz, oynanması tehlikelidir, yaralanmalara yol açabilir.

Ebenin dışındaki oyuncular, ebeden 5-10 metre kadar uzak bir yerde sıraya girerler ve sırayla, “birdirbir” tekerlemesini söyleyerek ebenin üzerinden atlarlar. Oyuncular bu atlama esnasında oyun kuralları gereği tekerleme söylerler.

Birdirbir, ikidir iki, ormandaki tilki.

Üçtür üç, yapması pek güç gibi.

Oyuncuların ebeye ayaklarını değdirmeden üzerinden atlaması kuraldır. Aksi takdirde kurallara uygun atlayamayan oyuncu yanar ebe o olur. Bütün oyuncular hatasız atladıklarında ikinci turda lider oyuncu bir hareket yapar ve diğer oyuncular da atlarken aynı hareketi yapmaya çalışır.

Lider oyuncu, dördtür dört, kuş gibi öt der. Arkasından atlayan oyuncular, kuş gibi öter.

Beştir beş, aldım bir eş der. Ebenin sırtına küçük bir mendil veya başka bir cisim konur. Oyuncular, atlarken ebenin sırtındaki bu cismi almaya çalışır.

Altıdır altı, yedidir yedi, elim sırtına değdi der ve oyuncular ebenin sırtına vurarak atlarlar.

Lider oyuncu, sekizim seksek der, arakasından diğer oyuncular tek ayak üzerinde seker.

Dokuzum durak der atlar, diğer oyuncular atladıkları noktada sabit dururlar. Sıradaki

oyuncular bunlara çarparsa yanarlar.

Onum oturak der, oyuncular bu kez atladıkları noktada çömelerek sabit dururlar. Sıradaki oyuncular, çömelere çarparsa yanarlar.

Lider oyuncu, on birim sen de yat, der. Arkasından atlayan oyuncular, ebenin bir iki adım ilerisinde ebe ile aynı pozisyonu alırlar. Arkadan gelenler, sıra ile bu kişilerin üzerinden atlarlar.

Bu aşamaya kadar kimse yanmadıysa artık son aşamaya geçilmiş olur. Lider oyuncu, on iki dünya turu der, oyuncular ebenin arkasına tren vagonları gibi takılıp ebeyi

takip ederler. Ebe bu aşamada oyuncuların taklit etmesi için bazı hareketler yapar. Oyuncular da ebeyi taklit etmeye çalışır. Ebeyi doğru taklit edemeyen ilk oyuncu yanar ve ebe olur.

Oyunun başka bir varyantında ise son turda atlayan her oyuncu ebeye bitişik olacak şekilde eğilir. Sonra gelen oyuncu bu ikisinin üzerinden, sonra gelen üçünün, dördünün en son oyuncuya kadar bu şekilde atlamaya devam edilir ve son oyuncu tüm oyuncuların üzerinden atlar. Bu atlama sırasında her oyuncu kendi sırası geldiğinde oyun tekerlemesini söyler. Örneğin birinci oyuncu “birdirbir”, ikinci oyuncu “ikidir iki, ormandaki tilki” der. Bu tur en zor tur olduğu için oyuncular burda uzayan atlama bendini geçemez ve atlarken yanarlar. İlk yanan ebe olur. Oyun başa döner böylece devam eder.

32. Yakala – Büyü (KK- 18)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık ve geniş alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Ebenin koşarak, diğer oyuncuları yakalamaya çalışması, diğer oyuncuların da ebeye yakalanmamak için kaçmaları çocukların etkin bir şekilde bedenlerini kullanması, denge kontrolü ve koordinasyonu açısından işlevseldir. Psiko-motor gelişimlerini destekleyen bu oyun ile çocuklar fazla enerjilerini dışa aktararak zevkle oynadıkları bu oyun psikolojik rahatlama yaşatır. Ebeyi belirlemek için yapılan sayışmaca dil gelişimini hızlandırma işlevi adına önemlidir.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az on oyuncu ile oynanır. Küçük bir alan belirlenir ve bir ebe seçilir. Diğer oyuncular kaçar, ebe onlara dokunmaya çalışır. Dokunduğu kişi, ebenin elini tutar ve bir sonraki dokunma işi ikisi tarafından eller bırakılmadan yapılır. Son oyuncuya kadar bu böyle devam eder. Son kalan oyuncu oyunu kazanır.

Birlikte, uyumlu ve hızlı hareket edebilme esasına dayalı bir oyundur. Ekip ruhuyla çalışma, yardımlaşma, iletişim kurabilme işlevleri ön planda olan bir oyundur.

33. El Kızartmaca (KK- 19)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Göz teması, en üst düzeyde dikkat ve el çabukluğu bedenlerini doğru kullanabilme, denge kontrol ve koordinasyonunu sağlayabilmeyi öğrenmektedir. Hoşça vakit geçirip eğlenme işlevi ön planda olan bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Oyun için herhangi bir araç veya alan gerekmez. İki oyuncu yüz yüze bakacak şekilde ellerini uzatırlar. Eli altta olan oyuna ilk başlayan kişi olur. Oyunda kimin elinin altta olacağı gönüllülük esasına göre ya da kura ile belirlenir. Oyunculardan biri avuçları açık şekilde ellerini düz uzatır. Rakip oyuncu ise diğer oyuncunun uzattığı ellerinin üzerine ellerini koyar. Elleri altta olan oyuncu, ellerini ters çevirerek diğer oyuncunun ellerine vurmaya çalışır. Rakip oyuncu ise elini kaçırmaya çalışır. Eğer kaçırılmazsa karşı oyuncu oyuna devam eder, kaçırırsa oyun sırası yani vurma sırası kendine geçer. Bunu yaparken elleri altta olan oyuncunun sağ eli diğer oyuncunun sağ eline, sol eli ise sol eline de vurabilir çapraz da vurabilir. Amaç, birbirlerinin ellerine oldukça hızlı ve çok vurarak can yakmaya çalışmaktır. Oyun eli en çok kızaran ve canı yanan oyuncunun pes etmesiyle sona erer.

34. Kemik (KK- 20)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: İçinde koşma, kovalama olması yönüyle fiziki gelişime, yardımlaşarak arkadaşlık ilişkilerini geliştirme, hızlı hareket ederek başarıya ulaşabilme işlevlerine sahip bir oyundur. Oyuncuların açık alanda birbirlerini kovalayarak yakalamaya çalıştığı bu oyun, aktif bir şekilde koşma, kovalamaca gibi bedensel aktiflik gerektirdiği için çocukların psikomotor becerilerinin gelişimi işlevi görür.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun yedi-sekiz veya daha fazla oyuncuyla oynanır. Oyuncular, kendi aralarında bir sayısmaca ile ebe belirlerler. Ebe diğer oyuncuları kovalayarak ebelemeye çalışır. Oyuncular ise ona yakalanmamak için kaçırlar. Ebe tam kendilerine dokunacakken “kemik” diye seslenerek oldukları yerde hareketsiz dururlar. Bu pozisyona geçen oyuncuya ebe dokunamaz. Ebe kendilerinden biraz uzaklaşınca diğer arkadaşları “kemik” olan oyuncuya dokunup “ateş” dedikten sonra onun kilidini açmış olurlar böylece kemik olan oyuncu tekrar hareket edebilir. Oyuncular tekrar hareket etmeye, ebenin etrafında koşarak onu kızdırmaya çalışırlar. Bu koşuşturmaca esnasında ebe, hızlı davranarak kaçışan oyunculardan birine dokunabilirse onu ebelemiş olur.

35. Don-Ateş Oyunu (KK-16), (KK-35)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Oyuncuların ebeyi belirlemek için söyledikleri sayısmacalar sayesinde çocuk, dili düzgün bir şekilde kullanmayı öğrenir. Bu oyun da bir koşma kovalamaca oyunu olduğu için kemik oyunu ile aynı işlevlere sahiptir. Oyuncuların arkadaşını kurtarmak için verilen mücadele ile empati kurma, ekip ruhu, arkadaşlık dostluk ilişkileri ve yardımlaşma duyguları gelişir.

Oyunun Oynanma Şekli:

Kovalamaca oyunudur. Oyun sahası olarak geniş bir alan seçilir. Kura veya sayısmaca ile ebe belirlenir. Ebe belirlendikten sonra oyun başlar. Ebenin komutuyla

diğer oyuncular sađa sola kaçmaya başlar. Ebe kovalar ve yakaladığı veya dokunduđu oyuncu ebe olur. Bu arada yakalanacağını anlayan oyuncu “don” diyerek hareketsiz pozisyona geçer bu durumda ebelenmekten kurtulur. Ebe diğer oyunculara yönelir. Eğer diğer oyunculardan biri “don” pozisyonunda duran oyuncuya “ateş” diyerek dokunursa “don” pozisyonundaki oyuncu tekrar oyuna dahil olur. Her oyuncu bir turda bir kez “don” deme hakkına sahiptir.

36. Heyl (KK- 21)

Oyunu Kimden Öğrendiđi: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Kemik, Don-Ateş oyunlarıyla benzer işlevlere sahiptir. Çocukların zevkle ve yüksek bir enerji harcayarak oynadıkları oyun sonunda psikolojik rahatlama ve bedensel gevşeme yaşanır, biriken enerji atılır. Bu oyun da savunma saldırı eksenli bir oyundur. Çocuk takım halinde hareket etme, iletişim kurma becerisini geliştirme, liderlik yapabilme ve kurallara uymanın başarıya ulaşması açısından gerekli olduğu gibi vasıfları bu oyun sayesinde geliştirir

Oyunun Oynanma Şekli

En az dört veya beş kişilik iki takım halinde oynanır. Önce düz geniş bir alan seçilir. Ortaya bir çukur kazılır veya bir daire çizilir. Ardından her takımın başkanı seçilir. Sonrasında kura ile ebe takım ve kaç set oynanacağı belirlenir. Oyun savunma ve saldırı şeklindedir. Ebe takım daireyi korumaya, rakip takım bir şekilde daireye girmeye, ayak basmaya çalışır. Daireyi korumakla görevli takım sırtları daireye dönük savunma yapar, diğer grubun daireye ayak basmalarını engeller. Ebe takım daireye girmeye çalışan oyunculardan birine dokunursa ya da diğer takımdan biri daireye ayak basarsa oyunun bir seti sona erer. Oyun için belirlenen set sayısı bitince oyun da biter.

37. Gişt (KK- 22)

Oyunu Kimden Öğrendiđi: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Kültürün nesilden nesle aktarımında yaşlı torun, yetişkin çocuk ilişkisinin kurulması önemlidir. Bu oyun en fazla bu amaca hizmet etmektedir. Kültürel değerlerin kazanımına dönük işlevi belirgindir. Yetişkinlerin çocukların eğitimi ve eğlendirilmesi amacıyla ürettikleri oyunlardandır.

Oyunun Oynanma Şekli

Oyun genellikle bir yetişkin ve çocuklarla oynanır. Yetişkin oyuncu sağ elinin parmaklarını orta parmağını gizleyecek şekilde sol avucunun içinde birleştirir ve sırası gelen çocuktan orta parmağını bulmasını ister. Çocuk bir parmak seçer ve onu tutar. Yetişkin oyuncu elini açar. Çocuğun tuttuğu parmak orta parmaksa kazanır, değilse kaybeder ve ceza alır. Ceza için çocuğa akraba ya da tanıdıklardan “ Kimin evine gidiyorsun?” diye sorulur. Çocuk bir aile seçer ve seçtiği ailenin o anda evde yaşayan birey sayısı kadar çocuğun kafasına fiske vurulur. Bu oyun çocuklar bitirmek isteyinceye kadar devam eder.

38. Yüzük Saklama Oyunu (KK-36)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yüzük

Oyunun İşlevleri: Bu oyunda da duyuşsal ve bilişsel zeka ön plana çıkar. Ebe görme, iştme duyularını açık ve etkili olarak kullanır. Kurallara uyma, disiplinli olma, düzen oluşturma, ikna edebilme, karşıdakine güven duyma, dostluk kurabilme, oyun içi tekerlemelerle dili kullanma yeteneğini geliştirme gibi işlevleri belirgin olan bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli

Bu oyun da bir saklama bulma oyunudur. Oyun aracı genellikle yüzüktür. Yüzük yerine tanımlanmış başka bir nesne de olabilir. En az beş oyuncu olmak kaydıyla oyuncu sayısında belirlenmiş bir sayı yoktur. Genellikle dışarıda oynanmakla beraber kapalı geniş alanlarda da oynanabilir.

Oyuncular oyun sahası olarak belirlenen alanda toplanır. Sonra bir sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe seçildikten sonra diğer oyuncular halka oluşturacak şekilde düzen alırlar. Ebe halkanın ortasına geçer. Oyuncular ellerini arkalarında bağlarlar ve yüzüğü ebeye göstermeden elden ele devrederler.

Bu devir işlemi esnasında da “Al yüzüğü, ver yüzüğü, gelsin yüzük, gitsin yüzük, bende yüzük sende yüzük, işte yüzük” şeklinde tekerleme söylerler. Ebe “dur” deyince tüm oyuncular durur ve ebe “yüzük kimde? “ diye sorar. Oyuncuların her biri “ bende” diyerek ebenin kararını etkilemeye, onu yanıltmaya çalışırlar. Amaç ebeye yanlış karar verdirerek kaybetmesini sağlamaktır. Neticede ebe yüzüğün kendisinde olduğunu tahmin ettiği oyuncuyu yanına çağırır. Ellerini açtırır. Eğer tahmini doğruysa yani yüzük bulduysa ebe yüzük kendinde bulunan oyuncu olur. Tahmin tutmadıysa ebe kalmaya devam eder. Oyun bu döngüyle devam eder.

39. Tıp Oyunu (KK-3),(KK-34), (KK-36)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: yok

Oyunun İşlevleri: Oyun içinde sohbet edilmesi, şarkılar söylenmesinden dolayı sosyal, bilişsel, dil ve müzikal- ritimsel zekâyı işlevsel kılan bir oyundur. Algların açık olmasını gerektirdiği için duyuşsal algılama ve zihinsel gelişime dönük işlev de görür. Oyuncuların verilen komutlara uymada dürüst davranmaları, hile yapmamaları, birbirleriyle iletişim kurmayı öğrenmeleri, beden hareketlerini kontrol edebilme, sabırlı olma gibi değerlerin kazanılmasında işlevsel bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli

Açık alanda oynanmakla beraber geniş kapalı alanda da oynanır. Belli bir oyuncu sayısı ya da sınırlaması yoktur. Oyuncular toplanıp oyun sahası belirlendikten sonra sayışmaca ile ebe seçilir ve ebe seçiminden sonra oyun başlar. Oyuncular serbest bir şekilde dolaşır hareketli bir pozisyonda olurlar. Ya sohbet ederler ya şarkı söylerler, ya da eğlenceli buldukları bir tavrı sergilerler. Bu sırada ebe de oyuncular arasında gezer ve onları takip eder. Oyuncuların sohbetlerine, etkinliklerine katılır ve uygun gördüğü anda “tıp” der. Ebe tıp dediği anda oyuncuların hepsi oldukları yerde, donuk vaziyette hareketsiz durmak zorundadır. Hiç kimse tıp dindikten sonra hareket edemez, konuşamaz, jest ve mimiklerin dahi oynatamaz. Aksini yapan yanar be olur. Eğer herkes donuk pozisyonda kaldıysa bu sefer, ebe oyuncuların arasında gezerek onları güldürmeye, harekete ettirmeye çalışır. Donuk pozisyonu gülerek veya başka bir hareket yaparak bozan ilk oyuncu kaybeder ve ebe sırası ona geçer. Ebe hiç kimseyi hareket ettiremezse veya tersini başarırsa oyuncular çözülür oyun biter. Ebe başarısız olursa ebe kalmaya devam eder veya sayışmaca ile başka bir ebe seçilerek yeni oyuna geçilir.

40. Bom Oyunu (KK-3),(KK-11), (KK-36)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Bir zihinsel faaliyet oyunudur. Matematik- mantık becerisi gerektirir. Sözel ve dil zekası, dili kullanma becerisi ön plana çıkar. Sağlıklı iletişim kurabilme, sosyalleşme, birbirinin hakkına saygı gösterme, planlı olma, zamana uygun davranma, sırasını bekleme, sabırlı olma gibi işlevleri belirgin oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli

Bu açık kapalı her yerde oynanır. Daha çok dışarıda oynanmayan zamanlarda içerde oynanan bir oyundur. Oyuncu sayısı 5-10 arası değişir, sabit bir sayı yoktur. Oyun sahası belirlendikten sonra kura veya sayışmaca ile ebe belirlenir. Oyuncular bir halka oluşturacak şekilde yan yana dururlar. Oyun bir sayı belirlenmesiyle başlar. Oyuncular sayarak belirlenen sayının katlarına geldiklerinde ebe sayıyı söylemez onun yerine “bom”

der. Örneğin sayı ikiyse ve ikinin katları sayıldığı zaman bir, bom, üç, bom, beş, bom, yedi, bom, dokuz, bom şeklinde olur. Ebe katların yerine bom demezse kaybeder ve oyun dışı kalır. Diğer oyuncular elenip son kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.

Bu oyun genellikle dikkat ve sayma becerisi isteyen bir oyundur

41. Mendil Kapmaca Oyunu (KK-20),(KK-26), (KK-27)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Mendil

Oyunun İşlevleri: Bir kovalama yakalama oyunu olduğu için çocukların fiziksel, bedensel gelişimleri açısından faydalıdır. Mendili kapma anı, çocuğun algıları açık ve dikkatini üst düzeyde tutma anıdır. Bu sebepten duyuşsal zekânın gelişmiş olmasını gerektirir. Ayrıca mendili kapıp kaçma hareketi çocuğun psiko-motor kabiliyetlerini geliştirir. Oyun bitene kadar hareketli olan genelde seyircisi bol olan oyun, çocukların sosyal gelişiminin yanı sıra kültürel gelişimini de etkiler. Heyecan, kendine güven, sportif beceri, refleks, gibi duygu ve yeteneklerin açığa çıkmasını sağlayan bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli :

Mendil kapmaca oyunu günümüzde de oynanan açık alan oyunlarından. Cinsiyet farkı yoktur. Kız erkek karışık oynanır. İki takım halinde oynanır. Bir hakem bir de mendili tutan kişi olur. Takım sayıları 4-5-6-8 olabilir. Oyun için düz geniş bir saha seçilir. Alanın ortasına bir daire çizilir ve mendili tutan çocuk bu dairenin içinde durur. Her iki takımın oyuncuları ise o daireye 25-30 metre uzaklıkta karşılıklı olarak çizilen menzil çizgisinin üzerinde dizilirler. Hakem komut vererek oyunu başlatır. Her iki takımın oyuncularından sırayla çağrılanlar mendili elinde tutan çocuğun yanına hızla gelirler. Bu işlemi hakem yönetir. Örneğin “ikiler” dediği anda her iki takımın da ikinci sırasında bulunan oyuncu yerinden fırlar elinde mendil tutan çocuğun öne uzattığı mendilin etrafında durur ve mendili kapmaya çalışır. Mendili kapan oyuncu kaçarak rakip oyuncu kovalar. Mendili kapan hızlıca koşarak rakip takımın oyuncusuna ebelenmeden

kendi menzil çizgisine ulaşmak zorundadır. Mendili kapan oyuncu öbür oyuncuya yakalanmadan, ebelenmeden sırasına geçerse oyunu kazanır. Yakalanan ya da ebelenen oyuncu oyun dışı kalır. Oyun bu şekilde takımların son oyuncularını kalıncaya kadar devam eder. Mendil kapmaca oyunu heyecan açısından oldukça eğlenceli bir oyundur

42. Yağ Satarım-Bal Satarım Oyunu (KK-30), (KK-37)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Mendil

Oyunun İşlevleri: Bu oyun da mendil kapmacaya benzer işlevler taşımakla beraber oyuncuların arkalarına bırakılan mendili fark edebilmeleri için duyuşsal algılamalarının üst düzeyde olması gerekir. Koşma kovalama oyunu olduğu için fiziksel gelişime etki eder. Kurallara uyma sorumluluğu, belli bir düzen ve disiplin içinde bir araya gelebilme, oyun içinde söylenen tekerleme ile dil ve müzikal zekâlarını geliştirme işlevlerine sahiptir.

Oyunun Oynanma Şekli:

Açık alanda veya geniş kapalı alanda oynanabilen bir oyundur. Cinsiyet farkı yoktur. Kız erkek karışık oynanabilir. Oyuncu sayısı en az beş olmak üzere belli bir sayı sınırı yoktur. Oyuncular oyun alanında toplanıp hazır olduklarında, öncelikle oyuncular arasından bir ebe seçilir. Ebe sayışmaca ile belirlenir. Diğer oyuncular halka oluşturarak yan yana aralıklı olarak çömelirler. Ebe bir mendil veya bir kumaş parçasını ucunu düğümleyerek eline alır ve arkasına saklayarak halkanın etrafında dönmeye başlar. Diğer oyuncular ile beraber tempolu bir şekilde oyunun tekerlemesini söylemeye başlarlar:

Yağ satarım, bal satarım

Ustam öldü, ben satarım.

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zam-bak, Zum-bak

Dön arkana iyi bak

Tekerleme bazen bir kez bazen birkaç kez tekrar eder. Bu arada ebe oyuncuların oluşturduğu halkanın etrafında dolaşmaya devam eder ve mendili belli ettirmeden herhangi bir oyuncunun arkasına gizlice bırakır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu, mendili fark eder etmez mendili de alıp ebeyi kovalamaya başlar. Ebe yakalanmadan veya ebelenmeden halkanın etrafından koşarak arkasına mendil bıraktığı oyuncunun yerine yetişip oturmaya çalışır. Ebeye yakalanmadan oturmayı başarırsa yeni ebe o oyuncu olur. Eğer başaramaz da yakalanırsa ebe olmaya devam eder.

43. Gölge Kovalamaca Oyunu (KK-38)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Mendil

Oyunun İşlevleri: Hakemli oynanan bir oyun olduğu için kurallara uyma, hakkına razı olma, başkalarının hakkına saygı gösterme, adil olma değerleri açısından işlevsel bir oyundur. Çocuk koşma kovalamaca yoluyla biriken enerjisini atar, arkadaşlarıyla soyalışarak, eğlenerek hoşça vakit geçirir.

Bir kovalamaca oyunudur. Oyun açık alanda ve sadece güneşli havada ya da ışıklı ortamda oynanabilir. Gölge oyunu olduğu için oyuncuların gölgelerinin oluşabileceği bir ortam olmalıdır. Cinsiyet farkı yoktur, kız erkek karışık oynanabilir. Oyuncu sayısında belli bir sınırı yoktur. Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyun bir hakem yönetiminde oynanır ve bunun için de bir hakem seçilir. Hakem bütün oyuncuları görebileceği yüksek bir yere geçer ve oyunu başlatır. Ebe olan kişi diğer oyuncuları kovalayarak onların gölgesine basmaya çalışır. Bastığı kişi elenir, oyun dışı kalır. Oyuncular ile ebe arasında anlaşmazlık çıktığında hakem devreye girer ve hükmünü verir. Oyun bu şekilde son oyuncu kalıncaya dek devam eder. En son oyuncu oyunun kazananı olur. Oyun tekrar başladığında ise ilk elenen kişi ebe olur.

44. Kaç Kurtul Oyunu (KK-11), (KK-20), (KK-40)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Mendil

Oyunun İşlevleri: Ebe olan çocuğun oyunu yönlendirdiği bir kaçma kovalama oyunudur. Bu sebepten liderlik, sağlıklı iletişim kurma, sosyalleşme, fiziki ve sportif yetenekleri geliştirme işlevleri ön plana çıkan bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Bu oyun da bir kovalamaca oyunudur. Cinsiyet farkı yoktur, kız erkek karışık oynanabilir. Geniş bir alanda oynanır. Oyuncularda sayı sınırı yoktur. Oyun için hazır olduğunda oyuncular arasından ebe seçilir. Sonra diğer oyuncular bir menzil çizgisi çizerek tek sıra halinde buraya dizilirler. Sıranın başındaki oyuncu, karşıda duran ebe fark etmeden bulunduğu yerden ayrılarak koşmaya başlar. Ebe onu gördüğü anda kovalamaya başlar. Kovaladığı oyuncuyu yakalarsa kazanır ve ebe olma sırası yakaladığı oyuncuya geçer. Kovalanan oyuncu ebeye yakalanmadan kendi sırasına geri dönerse kazanmış olur ve ebelik aynı şekilde devam eder. Kovalanan oyuncu yerini alır almaz oyun sırası sıradaki oyuncuya geçer. Bu sefer de sıradaki oyuncu koşmaya ebe kovalamaya başlar. Oyun bu şekilde devam eder. Eğer ebe herhangi birini yakalarsa ya da ebelerse o kişi ebe olur yakalayamazsa oyun aynı ebe ile devam eder.

45. Çift Daire Oyunu (KK-26), (KK-39)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Mendil

Oyunun İşlevleri: Ebenin yönlendirdiği bir oyun olduğu için çocuğun liderlik, yönetme, sorun çözme, enerjisini doğru kullanabilme, ses yeteneğinin farkına varma gibi kişisel özellikleri gelişir. Bu oyun, çocuğun tedbirli olma, hızlı hareket edebilme, hedefe odaklanma, stratejik davranma, arkadaşlık ve dostluk ilişkileri kurabilme, dil yeteneğini geliştirme işlevlerine sahiptir.

Oyunun Oynanma Şekli :

Bu oyun açık havada, geniş ve düz bir zeminde oynanır. Genelde erkekler oynar, ancak kız erkek karışık da oynanabilir. Oyuncu sayısında bir sınırlama yoktur. Oyuncular hazır olduklarında ilk olarak sayısmaca ile ebe belirlenir. Daha sonra ebenin içinde duracağı küçük bir daire ve diğer oyuncuların içinde bulunacağı büyük bir daire çizilir. Ebe ve oyuncular bu dairelerin içine geçer ve oyun başlar.

Ebenin belirlenen bir kelimeyi nefesi tükeninceye kadar bağırarak söylemesi ve aynı anda kendi dairesinden çıkıp diğer dairedeki oyuncuları yakalamaya, ebelemeye çalışması gerekir. Bu işlemi yaparken belirlenen kelimeyi nefesi tükeninceye kadar bağırarak söylemesi şarttır. Nefesi tükenmeden birini yakalarsa ebe o kişi olur. Yakalayamazsa, nefesi tükenirse geri kendi dairesine döner. Dönerken diğer oyuncular tarafından tartaklanır.

46. Simit (KK-14),(KK-27),(KK-30)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Mendil

Oyunun İşlevleri: Çift Daire Oyunu ile aynı işlevlere sahip bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli :

Çift daire oyununun bir başka şeklidir, açık veya kapalı geniş bir alanda oynanır. Genelde erkeklerin oynar. Oyuncu sayısında bir sınırlama yoktur. Oyuncular hazır olduklarında ilk olarak sayısmaca ile ebe belirlenir. Çift daireden farkı bu oyunda daire yerine sınırlar belli edilir. Ebe diğer oyuncuları kovalarken nefesi tükeninceye kadar

“simiiiiit” diye bağıırır. Nefesi tüklenmeden kaçanlardan birini yakalarsa o ebe olur. Yakalayamazsa geri bölgesine döner, bu arada diđer oyuncular tarafından tartaklanır. Oyun ebe deđişinceye kadar bu döngü ile devam eder.

47. Eblem Sublem Oyunu (KK-41)

Oyunu Kimden Öğrendiđi: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Başından sonuna kadar hareketli olan oyun, koşma kovalamaca oyunu çocukların fiziki gelişiminin yanı sıra duyuşsal, sosyal gelişimi, dil ve iletişim becerileri açısından işlevseldir. Ayrıca zevk alıp eğlenmeleri koşup hareket etmeleri ile biriken enerjiyi atma ve böylece rahatlama işlevleri gören bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli :

Bu oyun da bir kovalamaca oyunudur. Cinsiyet farkı yoktur, kız erkek karışık oynanabilir. Geniş bir alanda oynanır. Oyuncularda sayı sınırı yoktur. Oyunu oynayacak kişiler arasından bir ebe seçilir. Ebe ile oyuncular arasına 25-30 metre kadar mesafe konulur. Ebe arkasını döner ve “eblem sublem sulu sulu bamyı kaplumbađa” der ve arkasını döner. O tekerlemeyi söylerken diđer oyuncular da adım adım ebeye yaklaşırılar. Ebe arkasını döndüğü anda herkes olduđu yerde döner. Hareket eden ebenin yanına geçer. Ebe tekrar arkasını döner ve aynı tekerlemeyi söyler. Ona iyice yaklaşan oyuncular ebenin dönmesiyle yine donarlar. Ebe tekrar arkasını döner ve oyunculardan biri “elma, armut beni yakalayamazsan ebe Kel Mahmut” der ve herkes kaçır. Ebe ise onları kovalayarak içlerinden birini ebeler ve oyun yeni ebe ile devam eder.

48. Yakan Top Oyunu (KK-27), (KK-29)

Oyunu Kimden Öğrendiđi: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Top

Oyunun İşlevleri: Başından sonuna kadar hareketli olan oyun, koşma kovalamaca oyunu çocukların fiziki gelişiminin yanı sıra duyuşsal, sosyal gelişimi, dil ve iletişim becerileri açısından işlevseldir.

Oyunun Oynanma Şekli :

Geleneksel oyunların günümüzde de zevkle oynanan oyunlarındanır. İki takım halinde yarış oyunu olduđu için yardımlaşma, dayanışma, birlikte hareket etme, kurallara uyma, çevik ve hızlı davranma, hızlı karar verme, paylaşma işlevlerinin ağır bastığı bir oyundur.

Bu oyun en az dört kişi ile oynanır, ancak genellikle kalabalık bir oyuncu grubuyla oynanır. Cinsiyet farkı yoktur, kız erkek karışık oynanabilir. Geniş bir alanda oynanır. Oyuncular da sayı sınırı yoktur Oyuncular eşleşerek veya sayışarak eşit sayıda iki oyun takımı oluştururlar. Takımlar oluştuktan sonra ilk olarak gönüllü veya kura ile ortaya geçecek takım belirlenir. Ortaya geçecek olan takım tüm oyuncularını ile birlikte ortaya geçer. Diğer takım ise ikiye ayrılarak birbirlerine yüzleri dönük ve aralarında en az on metre olacak şekilde konumlanırlar ve oyun başlar. Her iki baştaki oyuncular ortadaki oyunculara topla vurmaya ortadakiler de sağa sola kaçarak veya çevik hamleler yaparak kendilerini korumaya çalışırlar. Top değen oyuncu oyun dışı kalır. Oyunculardan biri topu tutarsa “ can” denilen bir hak kazanır. Bu hakkı isterse yanın arkadaşını oyuna dahil etme veya isterse kendisi yandıđında kullanmak üzere saklı tutabilir. Oyun ortadaki oyuncuların yanıp tek oyuncu kalıncaya kadar devam eder. Tek oyuncu kaldıđında son aşama başlar. Bu aşamaya “ altılar” denir.

Son kalan oyuncu ortaya geçer ve oyuncuya, karşılıklı olarak altıya kadar sayılarak top atılır. Eğer bu altı atışta top oyuncuya değerse oyun biter, oyun sırası diğer takıma geçer, değmezse oyunu ortadaki takım kazanır, ebe takım ebe kalmaya devam eder ve oyun yeniden başlar.

49. Top Çevirme Oyunu (KK 36)

Kimden Öğrendiđi: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: Top

Oyunun İşlevleri: Bu oyun da ekip halinde, beraber ve işbirliği içinde davranma yeteneğini geliştiren bir oyundur. Hareketli bir oyun olduğu için çocuklar heyecan, kaygı, sevinç, coşku gibi duyguları tadarlar. Bu duyguların verdiği zevk ile çocuk, hem hoşça vakit geçirmiş hem de fiziki, bedeni, psiko-motor yetenekleri geliştirmiş olur.

Oyunun Oynanma Şekli :

Açık veya geniş kapalı alanda oynanır. Cinsiyet farkı yoktur, kız erkek karışık oynanabilir. Hakem konumunda bir büyük ve eşit sayıda iki takım ile oynanır. Önce oyun alanı belirlenir ve takımlar kurulur. Hakem her iki takıma eşit uzaklıkta yerini alır. Oyuncular bacaklarını omuz genişliğinde açarak ve arka arkaya dizilerek beklerler. Oyun hakemin komutuyla başlar.

En öndeki oyuncu, eğilerek bacak arasından topu arkadaki arkadaşına verir. O da öbürüne olmak üzere elden ele topu hiç düşürmeden en sondaki oyuncuya ulaştırırlar. En sondaki oyuncu topu kaptığı gibi en öndeki oyuncuya doğru koşar ve ona dokunur. En baştaki oyuncu bu dokunmayla beraber kendisine topu devredip dokunan kişinin yerine geçer. Böylece top bir tur çevrilmiş olur. Bu döngü böyle ilk oyuncu tekrar en başa dönünceye kadar devam eder. Eğer top oyun esnasında düşerse baştaki oyuncu koşarak topu düştüğü yerden alır ve oyun o takım için yeniden başlar. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun başladığında başta kim var ise top tekrar ona döndüğünde ilk oyuncu topu alarak hakeme koşar ve topu hakeme verir. Topu hakeme ilk ulaştıran takım, oyunu kazanır.

50. Neyi / Nesi Var Oyunu (KK 42)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Top

Oyunun İşlevleri:

Bu oyun nesnelere, eşyaların özelliklerinin farkına varma, nesnenin niteliklerinden hareketle varlıkları tanıma işlevi olan bir oyundur. Görsel-uzamsal zekâyı geliştiren bir oyundur. Eğitim öğretim amaçlı faaliyetlerde oynatıldığında çocuklara varlıkları tanıma işlevi de görür.

Oyunun Oynanma Şekli :

Bu oyun, genellikle kapalı alanda oynanan saklama bulma oyunlarından biridir. En az iki ve daha fazla kişi ile oynanır. Cinsiyet farkı yoktur, kız erkek karışık oynanabilir. Oyuncular hazır olduklarında ilk olarak sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe seçildikten sonra bulunulan mekânın dışına çıkarılır. İçeride kalan oyuncular, ortak bir kararla ebe tahmin edip bulması gerektiği bir canlı veya cansız varlık veya kişi belirlerler ve ardından ebeyi içeri alırlar. Oyuncular halka oluşturarak otururlar.

Ebe sırasıyla oyunculara sırasıyla “Nesi var?” diye sorar. Her oyuncu sıra kendisine geldikçe anlaştıkları eşyanın özelliklerinden birini söyler. Ebe ve oyuncular arasında seçilen eşyanın özelliğine göre diyalog şöyle gelişir:

- Nesi var?
- Kuyruğu var.
- Nesi var?
- Kanadı var.
- Nesi var?
- Gözleri var.
- Nesi var?
- Tüyleri var.
- Nesi var?
- Ayakları var gibi.

Oyun iki kişi arasında da oynanabilir. Bu durumda “ nesi var” sorusu en fazla yedi kez sorulur. Yedi hak bitiminde ebe bulamazsa oyunu kaybeder. Ebe en son ipucunu kim verirse yani kimin verdiği ipucu üzerine seçilen nesneyi bilirse ebe bu defa o kişi olur.

Eğer “Nesi var?” diye sorulduğunda “saçı var” diye başlanırsa o zaman ebe bunun insan olduğunu anlar Bu durumda o kişiye ait fiziksel ve kişilik özellikleri hakkında bilgiler verilir. Ebe bu şekilde belirlenen kişiyi tahmin eder.

51. El Üstünde El / El El Üstünde Oyunu (KK 26), (KK 20)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 8 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri:

Bu oyun, duyuşsal algılama, dokunma, işitme duyularını ve sezgileri aktif kullanma becerilerini geliştirir. Mantıklı olabilme, karşıdakine güvenme, arkadaş ve dost olabilme, kurallara uyup sosyalleşebilme, hakkına ve verilecek cezaya razı olma gibi değerlerin öğrenildiği bir oyun olmakla beraber aynı zamanda zevk ve keyif ile oynandığı için iletişim becerileri gelişir ve sosyalleşme de gerçekleşir.

Oyunun Oynanma Şekli :

Kapalı ve temiz bir alanda oynanır. Genellikle kış gecelerinde ve en az beş kişi ile erkeklerin oynadığı bir oyundur. Oyun için hakem olacak güvenilir biri gereklidir. Hakem belirlendikten sonra ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanır ve yüzükoyun yere uzatılır. Diğer oyuncular ise yere uzanan ebenin sırtına sırasıyla ellerini yumruk şeklinde üst üste koyarlar. Ebe en üstte kimin yumruğu olduğunu tahminle bulmaya çalışır. Eğer doğru tahminde bulunursa kazanır ve tahmin ettiği kişi ebe olur. Fakat eğer doğru tahmin edemezse ya hakemin belirlediği bir ceza verilir genellikle hayvan taklidi, gıdıklama vb. ya da ebe kalmaya devam eder.

52. Elim Epenek (KK- 23)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyuncuların Nitelikleri : 4 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Bir yetişkin ile oynandığı için kuşaklar arası iletişim, gelenek göreneklere kültürel geçmişi tanıma açısından işlevsel bir oyundur. Tekerleme ile beraber oynandığı için çocuğun dil, mantık ve psiko-motor gelişimine katkı sağlar. Daha çok yaşça küçük çocukları hem eğlendirme hem eğitime işlevine sahip bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli :

Genellikle bir yetişkin diğeri çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. Bu oyun en az iki kişi ile içerde de dışarıda da oynanır. Oyunculardan yetişkin olan oyun başı olur. Oyuncular halka yaparak oturur ve ellerini yere koyarlar. Oyun başı ise sol elini yere koyarak sağ elini işaret parmağıyla yanı başındaki oyuncunun serçe parmağından başlayarak oyun tekerlemesini söyleyip saymaya başlar. Tekerlemeyi heceleyerek bu oyuncunun tüm parmaklarına sırayla dokunur. Tekerlemenin son satırı olan “çek şunu” sözünün en son hecesi hangi parmakta biterse o parmak içeri kıvrılır. Böylece oyun geri kalan parmaklar üzerinde aynı sıra ve aynı şekilde devam eder. En son kimin parmağı üzerinde tekerleme biterse o elin sahibi yenilmiş sayılır.

Bu oyunun tekerlemesi şöyledir:

Elim elim epenek

Elden çıktı kepenek

Kepeneğin yarısı

Yumurtanın sarısı

Nenem yoğurt getirdi

Pisink (kedi) burnunu batırdı

Pisink kulağını tutarım

Minareden asarım

Sallım sallım

Salla bunu

Çek şunu

Bu oyun da bir önceki oyunumuzla aynı işleve sahiptir.

53. Leng Leng , Fak Fak, Çüt (KK -24)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 8 yaş ve üstü erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Yok

Oyunun İşlevleri: Oyun oyun araçlarının olmadığı ortamlarda fiziki gücü, eğlenceli sportif bir faaliyete dönüştürme işlevi görür. Bedensel ve kinestetik zekanın ortaya konduğu bir oyun olmakla beraber fiziksel ve psiko-motor gelişime de fayda sağlar.

Oyunun Oynanma Şekli :

Bu üç oyun da atlama oyunudur. En az iki oyuncu ile oynanır. Üç farklı oynanma şekli vardır. Her üç şekil için de düz ve yumuşak zeminli bir alan seçilir. Bir başlama çizgisi çizilir.

Leng Leng

Oyuncu koşarak başlama çizgisine doğru gelir. Önce iki kez sağ ayakla sonra iki kez sol ayakla sekilerek başlama çizgisine varılır. Sonra atlanılır. En uzağa atlayan kazanır.

Fak Fak

Koşarak başlama çizgisine doğru gelinir. Çizgiye üç adım kala, üç adım sayılarak başlama çizgisine ilk adım değdirilerek ileri atlanır. En uzağa atlayan kazanır

Çüt

Başlama çizgisinde durulur ve direk atlanır. En uzağa atlayan kazanır. Her üç oyun şeklinin de oyuncunun gücünü yerinde ve zamanında koruyabilme, kas, dayanıklılık gelişimi, uzuvlar arasında koordinasyon gelişimi gibi fonksiyonları vardır.

54. İp Atlama (KK 16), (KK 43),

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 8 yaş ve üstü kız çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: 4-5 m uzunluğunda kalın ip

Oyunun İşlevleri: İpin hareketine göre oynanan bir oyun olduğu için çevik ve hızlı olmayı, fiziksel ve psiko-motor yeteneğin, matematik-mantık, ritimsel zekânın kullanılıp geliştirilme işlevlerinin ön plana çıktığı oyundur. Bu oyun ipe ve oyun arkadaşıyla uyum içinde olmayı gerektirdiği için tüm duyu organlarının bir noktaya konsantre olmasına, birlikte hareket etmeye, uyum sağlama ve sosyal beceriler kazanması bakımından önemli işlevleri barındırır.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az dört kişi ve üstü oyuncu ile oynanır. Düz ve geniş bir alan oyun sahası olarak seçilir. Oyun için kalınca en az beş metre uzunluğunda ip gereklidir, oyuncular hazır olduklarında sayışmaca ile ebe belirlenir. Bu oyunda iki ebe seçilir. Ebenin biri ipin bir ucunu diğer ebe öteki ucunu tutar ve yaklaşık iki metre yükseklik oluşturacak şekilde ipi sallamaya başlarlar. Diğer oyuncular ise başlangıç noktası olarak belirlenen yerden sallanan ipi atlayarak geçmeye çalışırlar. Oyun on aşamadan oluşur. İlk beş aşama ipe başlangıç noktasından ilk turda bir kez atlama, ikinci turda iki, üçte üç, dörde dört, beşte beş defa atlayarak ipe değmeden çıkarlar. İkinci aşamada ipe ters yönden girilir. Pamuk, tek ayak ve ateş adı verilen daha zor aşamalar vardır. Pamuk aşamasında ip yere değdirilmez, oyuncu daha yükseğe atlamak zorundadır. Tek ayak aşamasında sek sek pozisyonunda atlanılır. Ateş dendiğinde ip en hızlı şekilde sallanır. Bütün bu aşamaların amacı oyuncuları yakmaya çalışmaktır. İpin bir oyuncuya değmesi, ipe takılması o oyuncunun oyun dışı kalması ve ebe olması demektir.

55. Üçgen Oyunu (KK 11), (KK 16)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 8 yaş ve üstü kız çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya geniş kapalı alan

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Aracı: 4-5 m uzunluğunda ince ip

Oyunun İşlevleri: Bir önceki oyunla benzer işlevlere sahip olmakla beraber farklı olarak bacak kaslarının gelişmesine, bedensel kinestetik zekânın kullanılmasına ve başarılı olmanın, enerjiyi boşaltmanın verdiği zevkle psikolojik gelişime katkı işlevleri görür. Tüm oyunlarda olduğu gibi sosyalleşme, dil becerilerini geliştirme, toplumsal kurallara uyma alışkanlığı kazanma işlevleri de görür.

Oyunun Oynanma Şekli

Bu oyun uzunca bir ip yardımıyla yaklaşık 6 ya da 7 kişiyle oynanır. İpin her iki ucu birbirine denk gelerek düğüm olacak şekilde birbirine bağlanır.

İki kişi ipin içine geçer, bir kişi ayaklarını bitişirir. Öbürü ise her iki ayağını sağa ve sola açarak ipi gerdirir. İp böylece üçgen şeklini almış olur. İpin içindeki oyuncular ipi ayak bileklerine getirerek oyunu başlatırlar. Bu oyun bölümlerle ve aşamalı olarak oynanmaktadır.

Bölümler ilerledikçe ipin seviyesi de yükselmektedir. Oyunun oynanma şekli ise şu şekildedir:

Oyunu ilk sırada oynayacak olan kişi gerdirilmiş ipin üstünden düz olarak atlar. İkinci ve üçüncü kişi de aynısını yapar ve birinci oynayan kişi ipe bastıktan sonra yana döner. İki ve üçüncü kişi de aynısını tekrar eder. Herkes kenara gelene kadar döner ve birinci kişi kendi başladığı yere gelince bu defa atlayarak arkasını döner. Öbür oyuncular da yine aynısını tekrar eder. Üçüncü defa yerine gelen birinci kişi bu defa düz ya da çapraz olarak geriye atlar. İpin üzerinden ya da çapraz atlayamıyorsa dinlenmeden ipin her iki tarafına atlayıp döner. Sayı altıyı bulunca yine kendi kenarına döner. Bu defa diğer oyuncular da sırasıyla aynısını yapar ve onlar da kendi kenarlarına dönerler. Bu oyun bölümlerle oynandığı için birinci bölüm bu şekilde bir başlangıç görevi görür.

İkinci bölümde ayak bileğinde olan ip, diz kapağının üstüne getirilir fakat burada çatapat olduğu için zıplama yapılmaz. Bir ayak ile ipe basılır ve sonra öbür ayak diğer ayağın yanına konulur.

Üçüncü bölüme “leylek” adı verilir. Bu bölümde ipten dönerken atlama hareketi yapılmaz. İpin ortasına oturulur ve sağ ayak sol tarafa sol ayak ise sağ tarafa atılır ve

arkaya dönülür. Bu bölümde ip biraz daha yükseğe kaldırılarak kalçanın altına getirilir. Dördüncü bölümde ise düz atlama yapılır. Kişi iki ayağı üzerinde hızla zıplayarak iplerin üzerinden seker ve ipin içinden çıkar. Bu bölümde ise ip kalçanın ortasına yükseltilir. 180

Beşinci ve son bölümde ise ip artık iyice yükselmiş ve bel çukuruna denk gelecek şekilde yukarı çıkarılmıştır. Bu bölümde ise ters birler yapılır. Yani birinci bölümün aynısının tersten başlanarak oynanan şeklidir. Oyun oynanırken yanan oyuncu ipin içinde ipi gerdiren kişilerden birisi ile yer değiştirir. Öbürü onun kaldığı yerden devam eder.

56. İsim, Bitki, Şehir Oyunu (KK14), (KK 18)

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyuncuların Nitelikleri : 6 yaş ve üstü kız ve erkek çocuklar

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı alan

Oyun Zamanı: Belli bir zamanı yoktur

Oyun Aracı: Kağıt kalem

Oyunun İşlevleri: Toplumsal ve kültürel öğelerin tanınmasına bilgi dağarcığının genişletilmesine boş zamanları faydalı geçirmeye dönük işlevleri olan bir oyundur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun genellikle kapalı alanda kış gecelerinde oynanır. Bir kalem ve kağıt edinirler, sayı sınırı olmamakla beraber genellikle dört veya daha fazla kişi ile oynanır. Oyuncular, birbirlerinin yazdıklarını görmeyecek şekilde oturur. Kağıtlara "isim-bitki- hayvan-şehir-ülke, meyve, sebze, ünlü kişi vb yazılır. Kura veya sayışmaca ile ilk harfi söyleyen belirlenir ve onun söyleyeceği harf ile oyun başlar. Tüm oyuncular o harfle başlayan kelimeleri kağıtlarında ilgili bölümlere yazar. İlk bitiren oyuncu 10-20...veya 50'ye kadar sayar ve sayma işlemi bitince her oyuncu kalemını bırakır. Her doğru cevaba 10 puan verilir. Oyuncuların cevapları kontrol edilir ve puanlar bir yere yazılır. Sonra farklı bir harfle oyun devam eder ve oyunun sonunda en fazla puanı alan oyuncu, oyunu kazanır.

Tablo 2.2. Oyuna Ait Grafik Şekli

İSİM	BİTKİ	HAYVAN	ŞEHİR	ÜLKE
Fatma	Fesleğen	Fil	-	Fransa

SONUÇ VE ÖNERİLER

Geleneksel çocuk oyunları; toplumların kültürü, hayat felsefesi, değerleri ve yaşam biçiminden izler taşıyan, halk kültürü ürünleridir. Gördükleri işlev itibarıyla da önemli bir yere sahiptirler. Toplumun yeni fertleri olan çocukların eğitilmesinde, toplumsal hayata kazandırılmasında, kültürün nesilden nesle aktarımında bu oyunlar önemli bir işlev görmüşlerdir. Çocuk, oyun sırasında üstlendiği rollerle yaşadığı toplumu ve çevresini kendi duygularıyla anlama yetisi kazanır. Yine aynı şekilde çocuk, oyun oynadığı zaman zarfında yeteneğini geliştirir, becerisi artar ve başkalarına karşı saygılı olmayı öğrenir. Bu niteliklerinden dolayı oyunların etkili bir eğitim- öğretim aracı olduğu bir kez daha anlaşılmıştır. Oyunların bu yönünden örgün eğitim kurumlarında daha fazla faydalanılabilir.

Yirminci yüzyıl, sanayileşmenin, teknolojik gelişmelerin buna bağlı olarak da sosyal hayatta meydana gelen kentleşme gibi değişimlerin yaşandığı yüzyıl olarak tarihteki yerini almıştır. Bu değişimler kültürel yapıları da değiştirmiş bağlı olarak da yaşam şekilleri etkilenmiş ve değişmiştir. Bununla birlikte bazı kültürel öğeler sadece değişime uğramamış yok olma sorunu ile karşı karşıya kalmıştır. Teknolojideki hızlı gelişmeler, kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, şehirleşme gibi faktörler, geleneğin yok olmasına etki eden unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu olumsuz gidişattan en fazla etkilenen ise kültürün, geleneğin bir parçası olan çocuk oyunları olmuştur. Özellikle tablet, telefon, bilgisayar gibi dijital aletler; çocuk oyunlarının unutulmasında önemli sebep teşkil etmişlerdir. Ortaya çıkan bu durum hareketsiz yaşamı, bu da özellikle günümüz çocuklarında çeşitli biyolojik, psikolojik birçok sağlık sorununu doğurmuştur. Geleneksel çocuk oyunları ortaya çıkan tüm bu sorunların çözüm adresi olma işlevine sahip olduğu bu çalışma vesilesiyle anlaşılmıştır. Geleneksel çocuk oyunları, giderek bireyselleşen ve yalnızlaşan günümüz çocuklarının bu durumdan kurtulmasına yardımcı olabilir. Bu oyunlar kayıt altına alınır, okullarda bedensel etkinlikler içerisinde icra edilir, ders kitaplarına da konması mümkün olursa bu yardımı sağlayabilir. Böylece bu kültürel zenginlikler de yok olup gitmekten kurtulmuş olacaktır.

Nesilden nesle aktararak günümüze kadar gelmiş veya geçmişte oynanmış ancak günümüzde artık oynanmayıp unutulmaya yüz tutmuş Bingöl yöresi çocuk oyunlarını kayıt altına almak, oyunların gelecek nesillere aktarılması noktasında yerel kültüre katkı

sağlamak, bu oyunları işlevsel teori açısından incelemek amacıyla hazırlanan bu çalışmada, yukarıda bahsettiğimiz gelişmelerden yöre oyunları da aynı şekilde etkilenmiştir. Geçmişte oynanan birçok oyunun günümüz çocukları tarafından bilinmediği ve dolayısıyla oynanmadığı, çocuklarının oyun algısının değiştiği dijital aletler ile bireysel oynanan oyunların geleneksel oyunlarla yer değiştirdiği, değişen yaşam koşullarının, teknolojik gelişmelerin hayatın her alanı olduğu gibi çocuk oyunlarını da etkilediğine tanık olunmuştur. . Saha araştırması boyunca rastlanan en önemli sorun artık birçok oyunun oynanmadığı, kaynak kişilerin çocukken oynadıkları bu oyunları hatırlamakta zorlandıkları dolayısıyla unutulmaya yüz tuttukları görülmüştür.

Bingöl Yöresi oyunları da kültürler arası etkileşim ve hareketlilik neticesinde diğer coğrafyalardaki oyunlardan da etkilenmiştir. Bazı oyunların Türkiye'nin diğer bölgelerinde oynanan oyunlar ile benzediğini, bazılarının ise oynama şekli veya kuralları gibi küçük değişikliklerle ayrıldığını görürüz. Pıl (Çelik Çomak), Kenc (Beş Taş), İstop, Üçgen, El Kızartmaca gibi oyunlar bu niteliktedir. Bazı oyunlar ise yöreye özgüdür. Bunlar: Ayakkabı Saklama, Pijik, Çal, Çır, Gong, Kemik, Kayış, Çıngola, Çulapı gibi oyunlardır.

Bingöl geleneksel çocuk oyunlarında göze ilk çarpan eğlenme ve hoşça vakit geçirmedir niteliğidir. Derlemiş olduğumuz oyunlardan bazıları el çabukluğu, çeviklik ve fiziki güç; bazıları ise dikkat, beceri ve zekâ yeteneği gerektirmektedir. Çocuk tekerleme ve sayışmacalar ile dil yeteneğini geliştirmektedir. Bunun yanı sıra bu oyunların, liderlik, problem çözme, karar verme, ekip halinde ve birlikte iş yapma, el becerisi kazanma, malzemeleri oyuna dönüştürme, gibi işlevlere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunlar; fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal bakımdan da çocukların gelişimine katkı sunmaktadır.

Bu çalışma esnasında yapılan derlemeler sonucu elde edilen verilere göre yöre, çocuk oyunlarının sayısı ve çeşitliliği bakımından zengindir. Ancak bu zengin malzemenin önemli bir kısmının unutulduğu ya da zaman içerisinde kaybolmaya yüz tuttuğu tespit edilmiştir. Öyle ki bazı oyunları tek kaynak kişinin hatırlamakta zorluk çektiği görülmüştür.

Coğrafyanın ve kültürün oyunlar üzerinde etkisi bariz bir şekilde etkisi görülmektedir. Öyle ki çocuk oyunlarından hareketle toplumun ekonomik, sosyal ve

kültürel hayatına dönük izler bulmak mümkündür. Ayrıca oyunların toplumun yaşam şartlarına göre şekillendiği yapılan araştırmada tespit edilmiştir. Oyunların yapısal özellikleri coğrafyadan, ekonomik düzeyden kültürel kodlardan direkt etkilenmektedir. Mesela ormanlık bölgelerde ağaç ve ağaç ürünleri oyun aracı olarak ön plandayken, dağlık alanlarda taş ön plana çıkmaktadır. Kaçma kovalama içerikli oyunlarda savunma ve hücum gibi savaş stratejilerinin izleri görülmektedir. Bu da oyunların incelemeye tabi tutulduğunda tarihi kaynak olma niteliğinin de olduğunu gösterir.

Sonuç itibarıyla, bu araştırma ile Bingöl Yöresindeki çocuk oyunlarının kültürel ve sosyal açıdan önemine dikkat çekilmiştir. Bu oyunlar, çocukların birbirleriyle iletişim kurmalarını, arkadaşlık-dostluk ilişkileri kurarak sosyalleşmelerini, bedensel ve psikolojik açıdan rahatlamalarını, kültürel değerleri öğrenmeleri ve yaşamalarını sağlar. Bu nedenle, bu oyunların korunması ve teşvik edilmesi toplumun kültürel zenginliği için kritik öneme sahiptir. Bu oyunların unutulmaması oynatılması, çocukların toplumun milli manevi değerlerinin çocuklara kazandırılmasına kültürel kimliklerini korumalarına yardımcı olacaktır. Bu nedenle, çocuk oyunlarının gelecekte yaşatılması için özellikle eğitim kurumlarının, toplumun çeşitli kesimlerinin iş birliği yapması ve çaba göstermesi gerektiği kanaatine varılmıştır.

KAYNAKÇA

- Akbař, S. (Ev Hanımı). 21 Nisan 2025, “İstop Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Akcan, S. (Serbest). 16 Nisan 2025, “Şel Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- And, M. (2012). *Oyun ve Būgü* . İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aran, E. (Öğretmen). 16 Nisan 2025, “Heyl Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Arslan, B, (Ev Hanımı). 11 Mart 2025, “Nımtık (Saklambaç) Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Arslantaş, H.A. (2008). “Kültür-Kişilik ve Kimlik”. *Doğu Anadolu Bölgesi Arařtırmaları*. Sayı 105.
- Atalay, B. (1967). *Türk Dilinde Ana Kelimeler veya Türkçede Türetme Sözlüğü*. Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- Aydın, A. (Ev Hanımı). 16 Nisan 2025, “Kibrit Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Aydın, H. (Ev Hanımı). 18 Nisan 2025, “Kör Ebe Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Aydın, Z. (Serbest). 8 Nisan 2025, “Birdirbir Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Bakırcı, İ. (Serbest). 12 Nisan 2025, “ Çal Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Baran, M. (1999). *Çocuk Oyunları*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bascom, W. R. (2005). “Folklorun Dört İşlevi”. Ferya Çalış (çev.). *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. M. Öcal Oğuz vd. (hızl). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Başal, H. A. (2011). *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Bayancuk, Y. (Öğretmen). 22 Ocak 2025, “Kayış (Kemer) Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Bayat, F. ve E. M. Aliyeva (2008). *Eski Türkçe Sözlük*, İstanbul: Yalın Yayıncılık.
- Bayındır, M. E. (Öğrenci). 3 Nisan 2025, “Ayakkabı Saklama Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Bektaş, Ş. (İşçi). 14 Mayıs 2025, “Gong Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.

- Berdibek, M. (Memur). 11 Nisan 2025, “Goz (Ceviz) Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Bingöl, İ. (Öğrenci). 10 Nisan 2025, “Don-Ateş Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Blakemore, J. (2005). "Characteristics of Boys' and Girls' Toys", *Sex Roles*, Volume 53, p. 519-633.
- Bloom, S.B. (1995). *İnsan Nitelikleri ve Okulda Öğrenme*, İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Boğatekin, Y. (Öğretmen). 26 Nisan 2025, “Çingola / Çingilo Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Boratav, P. N. (1999). *100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar, Töre ve Törenler, Oyunlar)*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Boratav, P. N. ve E. Bozkurt (2017). Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi, *(Yayımlanmamış Doktora Tezi)*. Gazi Üniversitesi, EBE.
- Butasım, N. (Akademisyen). 20 Nisan 2025, “Köşe Kapmaca Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Caillois, R. (1994). Oyunun Tanımı. T. Ilgaz (çev.). *Sanat Dünyamız*. Yıl 19, 35-41.
- Çelebi, A. (1983). *İslam'da Eğitim Öğretim Tarihi*. Ali Yardım (çev.). İstanbul: Damla Yayınları.
- Çelik, İ. (Serbest). 14 Nisan 2025, “Pıl Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Çiftçi, M. (Emekli). 18 Nisan 2025, “Gölge Kovalamacı Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Çoban, B. ve E. Nacar (2006). *İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Çobanoğlu, Ö. (2019). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çolak, F. (2009). *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi*, Konya: Kömen Yayınları.
- Demir, A. (Emekli). 24 Nisan 2025, “Kenc Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.

- Diler, F. (2019). 1980 Sonrası Türkiye’de Çocukluğun Yeniden İnşası: Oyun ve Oyuncak Üzerinden Bir Okuma. (*Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*). Hacettepe Üniversitesi, SBE.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Durman, U. (İşçi). 19 Ocak 2025, “Cüz Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Eker, G. (1999). "Küççe Düğünü'nün Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi", *Millî Folklor*, Yıl 11, Sayı 1, 62-65.
- Ekici, M. (2011). *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Elçi, A. (Öğretim Görevlisi). 19 Nisan 2025, “Mendil Kapmaca Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Elkatmış, R. (Serbest). 11 Nisan 2025, “El Pişti Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Elkind, D. (1999). *Çocuk ve Toplum-Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*, D. Öngen, (çev.), Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları niversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 3.
- Erdal, K. (2019). "Çocuk Oyunlarında Değerler Eğitimi" Values Education in Kids Games. *International Journal of Humanities and Research*, Cilt 3, Sayı 2, 53-59.
- Erinç, Sıtkı M. (1995). *Kültür Sanat Sanat Kültür*, İstanbul: Çınar Yayınları.
- Eyüboğlu, İ. Z. (1995). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*. İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Gander, M. J. ve H.W. Gardiner (2004). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*. B. Onur (Hzl.). Ankara: İmge Kitapevi.
- Girmen, P. (2012). “Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü”, *Millî Folklor*, Sayı 95, 263-73.
- Gökalp, Z. (2018). *Türkçülüğün Esasları*. İstanbul: Karton Kitaplar.
- Gökcen, A. (Emekli). 26 Nisan 2025, “Tıp Oyunu Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Gökyay, Ş. O. (1976). *Dede Korkut Hikâyeleri*, İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Göncü, A. (2005). "Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri". *Gelişim ve Öğrenme*,

- Ankara: Nobel Yayınları.
- Gülek, B. (Çiftçi). 28 Nisan 2025, “*Gişt Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Gülek, N. (Esnaf). 10 Nisan 2025, “*Çizgi (Seksek) Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Gürün, O. A. (1984). *Çocuğumuzu Tanıyalım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Güvenç, B. (1997). *Çocuk ve Kültür, Çocuk Kültürü, 1. Ulusal Çocuk Kültürü Bildirileri*, Ankara: A. Ü. Basımevi Yayınları.
- Haviland, W. A. (2017). *Kültürel Antropoloji*, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Hekimoğlu, A. (Esnaf). 11 Nisan 2025, “*Çulapı Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Hekimoğlu, A. (Esnaf). 18 Aralık 2024, “*Kemik Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Huizanga J. (2021). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Irmak Y. (2016). “Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları”. *Bingöl Araştırmaları Dergisi*. Sayı 1, 6786.
- İnan, A. (2000). *Tarihte ve Bugün Şamanizm-Materyaller ve Araştırmalar*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Kantarcıoğlu, S. (1992). *Anaokulunda Eğitim*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Kara, M. (2010). "Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi", *TÜBAR*, Sayı 27, 407- 421.
- Karaoba, B. (Öğretmen). 21 Nisan 2025, “*Bom Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Karasu, D. (Esnaf). 11 Nisan 2025, “*Çatlak Patlak Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Karkınlı, R. (2017). “Özbeklerde Çocuk Oyun - Oyuncak Kültürü ve Çocuk Oyunları Üzerine Bir Tasnif Denemesi” *Journal of Turkish Studies-International Periodical for the Languages. Literature and History of Turkish or Turkic*, Cilt 12, Sayı 22, 485-98.
- Kelbat, S. (Serbest). 15 Nisan 2025, “*Kere Adir Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Kılıç, İ. (Memur). 14 Ocak 2025, “*Çale Gozi Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Köktürk, M. (2006), *Kültürün Dünyası Kültür Felsefesine Giriş*, Ankara: Hece Yayınları.
- Malinowski, B.K. (2014). *Bilimsel Bir Kültür Teorisi*, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

- Malinowski, B.K. (2020). *Büyü Bilim Din*, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Mangır, M. ve F. N. Silleli (1987). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.
- Oğuz, M. Ö. (ed). (2021). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Oğuz, Ö. ve P. Ersoy (2005). *Türkiye'de 2004 yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Onur B. (2007). *Çocuk, Tarih ve Toplum*, İstanbul: İmge Kitabevi.
- Onur, B. ve N. Güney (2002). *Türkiye'de Çocuk Oyunları*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Ökde, M. (Çiftçi). 14 Nisan 2025, “*Pijik, Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Öngen D. (1991). Okul öncesi çağdaki çocukların oyun Konusundaki Toplumsal-Bilişsel Davranış Örüntüleri ile Oyun Materyalleri Arasındaki İlişki. (*Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*). Ankara Üniversitesi, SBE.
- Özdek, F. (Emekli). 16 Nisan 2025, “*El Kızartmaca Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları*, Ankara: Akçağ Yayınevi.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun-Çocuğa Oyunla Yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özer, A. vd. (2006). “Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri”, *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, Cilt 4, Sayı 3, 54-57.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Propp, V. (1992). Folklor Türlerinin Sınıflandırılmasının İlkeleri, Dans, Müzik, *Kültür, Folklor* Doğru. Sayı 61, 27-38.
- Sallabaş, M. E. (2020). “Halk Biliminin İşlevleri Bağlamında Geleneksel Çocuk Oyunları”, RTÜK Çocuk Oyunları, *Millî Folklor*, Cilt 16, Sayı 126, 100-109.
- Seven, Ş. (Öğrenci). 16 Mart 2025, “*Güvercin Taklası Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Seyrek, H ve M. Sun (1991). *Çocuk Oyunları*. İzmir: Mey Yayınları.
- Sezen, L. (2005). *Halk Bilimi ve Derleme Metodları*. Ankara: Kurmay Yayınevi.

- Solmaz, B. (Öğrenci). 10 Mayıs 2025, “*Bilye/ Misket/ Mazik/ Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Sürü, M. (Öğrenci). 6 Şubat 2025, “*Çır Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Şenol, S. (2006). *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı*. Ankara: HYB Yayıncılık.
- Tan, B. (Öğrenci). 11 Nisan 2025, “*Çivi Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Taş, E. (Öğrenci). 24 Nisan 2025, “*Aşık Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Taşbaşı A. (2023). “Bronislaw Malinowski’nin Kültür Teorisinde İşlevselci Yaklaşım ve İhtiyaçlar Teorisi”. *Culture and Civilization*, Sayı 5, 16-21. [L](#)
- Tatlı, Y. T. (Öğrenci). 16 Nisan 2025, “*Şaşırtmacalar Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- TDK, (1998). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- TDK, (2009). *Derleme Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tezcan, M. (1993). *Boş Zamanlar Sosyolojisi*. Ankara: Doğan Matbaası.
- Toksoy, A. C. (2010). “Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları”, *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, Cilt 2, Sayı 1, 205-220.
- Toluay, H. (Serbest). 18 Mart 2025, “*Yakala – Büyü Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Tören, A. (2011). Erzincan’dan Derlenen Çocuk Oyunlarının Çocuk Eğitimindeki Yeri. (*Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*). Erzincan Üniversitesi, SBE.
- Tuğrul, B. (2010). *Oyun Temelli Öğrenme*, (İçinde: Zembat R. (Ed.) *Okul Öncesinde Özel Eğitim Yöntemleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tunç, A. (Öğretmen). 13 Nisan 2025, “*Yağ Satarım-Bal Satarım Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Turhan, M. (2015). *Kültür Değişmeleri/ Sosyal Psikoloji Bakımından Bir Tetkik*. Ankara: Altınordu Yayınları.
- Usta, A. S. (Öğrenci). 11 Nisan 2025, “*Üçgen Oyunu*” Konulu Görüşme, Bingöl.
- Uygur, N. (1996). *Kültür Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Yavuzer, H. (2011). *Çocuğunuzun İlk 6 Yılı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yeşil, Y. (2014). *Türk Dünyasında Geçiş Dönemi Ritüelleri*. Ankara: Grafiker Yayınları.

Yeşildal, Ü. Y. (2018). “Atalar Kültüne Dair İnanmaların Türklerin Ad Verme İnanç ve Gelenekleri Üzerindeki Tesiri”, *Millî Folklor*, Sayı 119, 48-59.

Yetişir, M. E. (Öğretmen). 15 Nisan 2025, “Yüzük Saklama Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.

Yörükoğlu, A. (1989). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*. İstanbul: Özgür Yayın ve Dağıtım.

Yücel, A. S. ve C. Gündoğdu (2012). *İlköğretim ve Ortaöğretimde Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Yüksel, B. N. (Öğrenci). 4 Mayıs 2025, “Keser Oyunu” Konulu Görüşme, Bingöl.

