

HALK BİLİMİNİN İŞLEVLERİ BAĞLAMINDA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI: RTÜK ÇOCUK OYUNLARI*

Traditional Children's Games in The Context of Functions of Folklore: RTUK Children Games

Doç. Dr. Muhammed Eyyüp SALLABAŞ**

ÖZ

Geniş bir anlam yelpazesine sahip olan kültürün bilim dallarında; uygarlıklar, eğitim sürecinin bir ürünü, güzel sanatlar ve maddi olarak üretme, yetiştirme, ekin vb. birçok tanımı yapılmıştır. Yapılan çalışmanın amacına uygun olarak öğrenilmiş, korunmuş ve eğitimle geleceğe aktarılan bir olgu olarak tarif edilebilecek olan kültür, toplumların en özgün kendini ifade etme biçimi olarak görülebilir. Nesiller arası sürekliliğin sağlanmasında kültür aktarımının bir yönünü oluşturan ve halk biliminin inceleme alanlarından birisi olan oyunlar, insanlar için geçmişi çok eski zamanlara dayanan en temel yaşamsal etkinliklerden biridir. Zihinsel, sosyal, dilsel ve kültürel olarak birey ve toplum açısından vazgeçilmez bir eylem olan oyunlar çoğu zaman eğitim amacıyla da kullanılmaktadır. Her toplumun kendine ait, uzun yıllar içerisinde benimseyip nesilden nesle aktararak oynadığı geleneksel oyunları vardır. Halk biliminin bir parçası olan bu oyunların, halk biliminin diğer unsurları gibi farklı pek çok işlevi vardır. Özellikle çocukların bilinçaltına isteyerek veya kendiliğinden yerleşme eğilimi gösteren bu oyunlar çocukların gelişimi açısından da çok önemli bir göreve sahiptir. Öğrenilen pek çok bilgiye yakın çevremizden karşılıklı etkileşimle ulaşıldığı düşünüldüğünde çocukluk döneminde oynanan oyunların bilgi ve beceri edinimindeki etkisi daha fazla ön plana çıkmaktadır. Bu sebeple W. Bascom'un Folklorun Dört İşlevi içerisinde yer alan "Hoş Vakit Geçirme Eğlenme-Eğlendirme" ve "Eğitim veya Kültürün Gelecek Kuşaklara Aktarılacak Eğitilmesi" işlevlerine bağlı olarak bu çalışmada Radyo ve Televizyon Üst Kurulu tarafından çevrimiçi video olarak çocukların kullanımına sunulan 24 geleneksel oyun incelenmiştir. Araştırmada öncelikli olarak oyun ve geleneksel oyun ilişkisi ele alınarak halk biliminin işlevleri doğrultusunda bu oyunların çocukta geliştirdiği kültürel ve kişisel beceriler ile geleneksel oyunlar arasındaki eğitime dair ilişkiler irdelenmiştir. Araştırmanın son bölümünde, incelenen bu oyunlara ait kurallar ve toplamda 95 dakikalık görüntü kaydına ait içerik analizi bulgularına yer verilmiştir. Araştırma sonucunda geleneksel oyunların, çocukların hem sosyal hayatını hem de eğitim hayatını şekillendirecek birtakım beceriler kazandırmakta önemli bir rol oynayacağı ifade edilebilir. Özellikle küçük yaşlarda hayatı oyun ve eğlence olarak gören çocuklar için incelenen oyunların eğlence işlevini yerine getirdiği görülmektedir. Bununla birlikte oyunlarda yer alan kurallar, kuralların uygulanma süreci ve kural-oyun düzeni ilişkisi göz önüne alındığında toplumsal kuralları öğrenme, kurallara uyma ve kurallara ilişkin bir denetim mekanizması geliştirmekte oyunların büyük bir işlevi vardır. Oyunların dil becerileri ile ilişkisi düşünüldüğünde ise yüzlerce yıllık halk kültürünün üretimi olan tekerleme, sayısmaca gibi etkinliklerin özellikle konuşma ve dinleme becerisini geliştirmekte kullanılabileceği söylenebilir. Oyunlarda yer alan söz, müzik ve hareket unsurlarının bir arada kullanılması ile ahenk ve ritim duygusu geliştiği gibi aynı zamanda birlikte hareket etme, grubun parçası olma ve iş birliği gibi alanlarda da gelişim kaydedilebilecektir.

Anahtar Kelimeler

Kültür aktarımı, işlevsel teori, oyun, oyunların işlevleri, geleneksel çocuk oyunları.

ABSTRACT

In the science branches of culture, which has a wide range of meanings; civilizations, a product of the educational process, fine arts and material production, cultivation, kultur etc. many definitions have been made. It can also be said that culture, which can be described as a phenomenon learned, preserved and transmitted to the future through education, is the most original form of self-expression of societies. Games, which is one of the fields of folklore's study and constitute an aspect of cultural transmission in ensuring intergenerational continuity, is one of the most basic vital activities for humans. Mental, social, linguistic and culturally indispensable action for individuals and society, games are often used for educational purposes. Each society has its own traditional games that it has adopted over the years and passed on from generation to generation. These games,

* Geliş tarihi: 17 Nisan 2020 - Kabul tarihi: 10 Haziran 2020
Sallabaş, Muhammed Eyyüp. "Halk Biliminin İşlevleri Bağlamında Geleneksel Çocuk Oyunları: RTÜK Çocuk Oyunları" *Milli Folklor* 126 (Yaz 2020): 99-109

** Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Ankara/Türkiye
sallabas@yildiz.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4346-4385.

which are part of folklore, have many different functions like other elements of folklore. These games, which tend to settle subconsciously or spontaneously, have a very important role in the development of children. Considering that a lot of information is learned through mutual interaction from our close environment, the effect of games played in childhood becomes more prominent. For this reason, 24 traditional games presented to children as online videos by Turkish Supreme Council of Radio and Television have been examined in this research, depending on the four functions of folklore offered by W. Bascom as “Pleasant Time Passing, Entertaining and Making Entertainment” and “Teaching Education or Culture by Transmitting to Future Generations”. In the research, primarily, the relationship between game and traditional game has been examined, and the relations between the cultural, personal skills and education between traditional plays developed by children in line with the functions of folklore have been examined. In the last part of the research, the rules of these games examined and the content analysis findings of the 95-minute image recording in total are included. As a result of the research, it can be stated that traditional games will play an important role in providing a number of skills that will shape both the social and educational life of children. It is observed that the games examined for children who see life as games and entertainment, especially at a young age, perform the entertainment function. However, given the rules in the games, the process of applying the rules and the relationship between rules and games, the games have a great function in learning social rules, following the rules and developing a control mechanism related to the rules. Considering the relationship between games and language skills, it can be said that activities such as nursery rhymes and counting-out game, which are the production of hundreds of years of folk culture, can be used especially to improve speaking and listening skills. By using the words, music and movement elements in the games together, a sense of harmony and rhythm improves, as well as improvement in areas such as acting together, being part of the group and collaboration.

Key Words

Cultural transmission, functional theory, game, functions of games, traditional children’s games.

Giriş

Toplumların kendilerini ifade etme biçiminin sosyal hayat üzerinde somutlaşmış hâli olarak kabul edilebilecek olan kültür, insan hayatının tüm aşamalarında kendine özgü ifade ediş biçimleri bulmuştur. Yaş grubu veya çağ olarak adlandırabileceğimiz insan hayatının olgunlaşma ve gelişme aşamalarında toplumun bireyde görmek istediği davranışlar değişiklik göstermektedir. Bu davranışların bireylere öğretilmesi doğrudan ya da dolaylı bir şekilde -bağlam içerisinde- verilebilir. Çocukluk çağında ise bunlar çocuğun dünyasına uygun olarak oyun içerisinde de öğretilir. Bu açıdan bakıldığında kültürün çocuğun dünyasındaki somutlaşma unsurlarından biri de oyundur.

Birey farkında olsun ya da olmasın hayatının her aşamasında geleneksel bilgiyle toplum tarafından doğrulanmış davranış kalıplarını öğrenmeye yönlendirilir. “Çocuk kendisine ad verilerek içinde yaşamaya başladığı topluma kabul edilmesinden itibaren geleneksel anlamda bireysel kimliğiyle toplumun bir parçası olmaya başlar” (Yeşildal 2018: 49). Güvenç’e göre kültür, içgüdüsel ve kalımsal olmayıp sonradan öğrenilir. Öğrenilen bu olgular nesilden nesle aktararak bir tarihsellik ve süreklilik oluşturur. Öğrenilen unsurlara bakıldığında bu unsurların ortak hayat tarzını yansıttığı görülür ve bu da kültürün bireysel değil toplumsal ortak kabullerle oluştuğunu ortaya koyar. Toplumun kabulleri göz önünde bulundurulduğunda, bunların bireyden beklenen ideal davranışlar olduğu göze çarpar. Yine toplum tarafından kabul gören ideal davranışlara bakıldığında da bunların toplumun ihtiyaçlarını karşılayan ve başarısı denenmiş çözüm yolları olduğu görülür (1979: 94-105). Toplumsal kabullerin ve normların kişilik gelişimine paralel olarak küçük yaşlarda gelişmeye başladığı göz önüne alındığında ise çocukluk dönemi aktivitelelerinin önemli daha da fazla ön plana çıkar. Kişiliğin gelişmeye başladığı bu yıllarda çocuk, kültürün ihtiyaçlarının oluşmasıyla birlikte sosyokültürel bir ortama ihtiyaç duymaktadır. Bu ortam aynı zamanda ona yetişkin kültürünün temellerini vererek çocuğu içerisinde var

olacağı kültür ortamına hazırlamaktadır. Bu bakımdan çocuğun sosyal ve kültürel hayatla etkileşime girdiği en önemli ortam oyundur.

Türk kültür hayatında önemli bir yere sahip olan oyun genel anlamda; insanların tek başlarına veya bir araya geldiklerinde vakit geçirmek, eğlenmek, eğlenirken öğrenmek için belirli kurallar çerçevesinde düzenledikleri etkinliklerdir (Kayabaşı 2019: 38). “Çocuğun hayatı, canlılığı dünyayı tanınması, varlığı ve her şeyi oyundur. Oyun; çocuğun ruhsal ve sosyal doyumunu, hayata adım atmasını sağlayan etkili araçlardan biridir.” (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu 2006: 54). Sağlıklı bireylerin gelişiminde mühim bir görevi/rolü olan oyun çocuğun bilinçli olarak ve zevkle yer aldığı fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimin temelini oluşturarak etkin bir öğrenme süreci oluşturur (Arslan 2000: 40). “Doğal bir çocukluk aktivitesi olarak değerlendirilen oyun; çocuğun hayal gücünü, yaratıcı düşünmesini, sağlıklı benlik saygısını ve başkalarıyla başarılı bir şekilde etkileşim kurma yeteneğini geliştirmek için kullanılabilir değerli bir iç kaynak” (Plummer vd. 2008: 13), “yaşamsal ihtiyaçları karşılamak için yapılacak etkileşimler için bir alıştırma” (Aydın 2014: 72) olarak görülebilir. Doğumundan itibaren çevresini ve hayatı oyun olarak algılayan çocuk, bilinçli ya da bilinçsiz aktiviteleri aracılığıyla gerçek hayata dair denemeler yapar. Yaptığı bu denemeler ile ruhsal olarak doyunluk hissi yaşarken sosyal bakımdan gelişir ve toplumun normlarına ait kodları sezmeye başlar.

“Oyun deneyimleri, çocukların karakterlerini geliştirmede, güçlendirmede, başkalarıyla uzlaşmada, kendi seslerini bulmalarında veya oyun fikirlerini yönlendirmede aktif katılımcılar olmalarını destekler. Çocuklar aktif katılımcı oldukları için oyunların da özertlikleri vardır ve bu bir çocuğun sahip olabileceği en güçlendirici deneyimlerden biridir.” (Canning 2007: 228). Oyunlar çocukların yaparak ve yaşayarak öğrenmesine katkı sağlayarak öğrendikleri vasıtasıyla çevresi hakkında değerlendirmeler yapmasına olanak sağlar. Bahsedilen bu bilgilerden anlaşılacağı üzere oyun kavramı bazı niteliklere sahiptir. Literatüre “oyuncu insan ya da oyun oynayan insan” kavramını kazandıran ve Özdemir’e (2006: 48) göre dünyadaki ilk oyun teorisi eserlerinden biri olan Homo Ludens’i kaleme alan Huizinga’ya (2006: 14-16) göre, insan uygarlığı aslında bir oyun olarak oyunun içinden çıkarak gelişigüzel gelişmiştir ve aslında oyun kültürden daha eskidir. And (2012: 28) ise oyunun gönüllü olarak katılma esasına dayalı ve günlük yaşamdan farklı olarak özgün bir eylem olduğunu vurgular. Ayrıca oyun, yer ve süre bakımından da günlük yaşamdan ayrılarak belirli sınırlara sahiptir yani süre ve mekân olarak sınırlandırılmıştır.

Oyunlar, yüzyıllar öncesinin yaşayış biçimindeki çeşitli unsurları içeriğindeki öğeler vasıtasıyla yeni nesillere hatırlatmaya devam eder. En eski yazılı kaynaklarımızdan olan Divanü Lügati’t Türk’ten (Kar 2016: 136-138) başlayarak Türk kültürünün temel eserlerinde çocuğun yetişerek kimlik kazanmasında günümüzde de oynanan bazı çocuk oyunlarına yer verildiği görülmektedir. Bu bakımdan geleneksel çocuk oyunlarının, kültürün sürekliliği ve geçmişle gelecek arasında kurmuş olduğu bağ açısından önemi büyüktür. Dede Korkut Kitabı’nda “Meğer sultanım, Dirse Han’ın oğlanı üç de kabile çocuğu meydana aşık oynuyorlardı.” (Ergin 2008: 25) ifadeleri yer almaktadır. Burada bahsedilen aşık oyunu küçük değişikliklerle ülkemizin pek çok bölgesinde oynanmaktadır. Aşık oyunu sadece Anadolu sahasında olmayıp Türk Dünyasında da yaygın olarak oynanan bir oyundur. Aşık oyunu günlük hayatta oynanmasının yanında kahramanlık konulu bazı anlatılarda da (Yıldırım 2017) yer almakta ve geleceğin kahramanının çocukluk çağında oynadığı bir oyun olarak görülmektedir. Bu ve benzeri oyunlar, teknolojinin sağladığı

olanaklara bağlı olarak gelişen oyunlardan farklı olarak kaynağını kültürden ve halk yaşayışından alarak gelenekselleşir. Bu bakımdan “*Geleneksel oyun; kurallarını ve kıyafetlerini dahi inanç ve törelerden alan, Türk Milletinin gelenek, görenek ve hasletlerini ortaya koyan canlı ve uygulamalı örneklerden olup, kuşaktan kuşağa aktarılarak yasatılan sportif, folklorik değerler*” (İşler 1997: 37) olarak ifade edilebilir. Oyunların tarihsel süreç içerisinde ki kültürel sürekliliğine bakıldığında “*Geleneksel çocuk oyunlarının ortaya çıkmasında toplumun kültürel yapısına ait törelerin de etkisi vardır*” (Yeşil 2014: 4143). Burada da görüldüğü üzere milletlerin kültürel serüvenine ait izler geleneksel oyunlarda görülebilmektedir.

“*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.*” (Karkınlı 2017: 485). Aslında bu yönüyle oyun biçiminde ortaya çıkan toplumsal hayat, toplulukların hayati anlamlandırma biçimini ortaya koyar (Huizinga 2006: 70). Geleneksel oyunlar ve toplumsal hayat arasındaki bu yakın ilişki göz önüne alındığında geleneksel oyunların çocuklar tarafından benimsenmesi daha da fazla önem kazanır.

Bir toplumun manevi değerlerini yansıtan gerçek ve kutsal kabul edilen mitler halkın içerisinde çeşitli unsurlarıyla yaşamaktadır (Kayabaşı 2016: 42). Bu unsurlar çocukluk çağında oyunlar üzerinden kazandırılır. Kuşaktan kuşağa aktarılarak çocuklara kazandırılan oyunlar, geçmiş, bugün ve gelecek arasında kültür köprüsü oluşturarak genç nesillere ulaşır. Bununla beraber oyunlarda kullanılan araç-gereçlerin mitik kökenleri onu geçmişe sıkı sıkıya bağlar. Böylece oyunun kültürün içinde ele alınarak incelenmesi gerekliliği ortaya çıkar. Yine oyun oynayan çocuklar arasındaki ilişki göz önünde bulundurulduğunda, toplumun fertleri arasında ortak yaşantıların ve ülkü birliğinin ilk gerçekleştiği yerlerin oyun alanları, birliği sağlayanın da oyun olduğu söylenebilir (Gökşen 2014: 237). Bu bakımdan geleneksel oyunların özellikle çocuk yaşlarda eğitim aracılığı ile öğrencilere kazandırılması son derece önemlidir.

Son yıllarda Millî Eğitim Bakanlığı da geleneksel oyunların eğitimde yaygınlaşması için çeşitli adımlar atmaya başlamıştır. Buna bağlı olarak Millî Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı ile “Geleneksel Çocuk Oyunları Şenlikleri”ni başlatarak çeşitli yarışmalar düzenlemektedir. Buna gerekçe olarak oyunların çocuğa; isteyerek, hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimini olumlu yönde geliştirmesi; öğrenme, sosyalleşme, kişilik geliştirme ve muhakeme süreçlerine katkı sağlaması sıralanmıştır (GSB 2013). Bakanlığın üzerinde yoğunlaştığı temel işlevler çoğunlukla geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel yönüne vurgu yapmaktadır. Bu işlevleri yerine getirmek için Millî Eğitim Bakanlığı ilgili şenlikte; *Yağ Satarım Bal Satarım, Mendil Kapmaca, Tombik ve Kaleli Yakan Top* oyunlarını oynamıştır (GSB 2013). Sayıca az olsa da geleneksel çocuk oyunlarına tekrar kurumsal bir ilgi gösterilmesi, bu oyunların çocuğun gündemine getirilmesi bakımından önemli gelişme olarak kabul edilebilir.

Çocukluk döneminde kendi kültürünün değerleriyle yetişen nesiller geleceğin sağlam temeller üzerine kurulmasını sağlar. Çocuğa eğitimini sürdürdüğü ortamlarda çeşitli yollarla kendi kültürünün özelliklerinin öğretilmesi bu durumu destekleyecektir. Folklorik unsurlar halk biliminde kullanılan yöntem ve teoriler ışığında yeniden değerlendirilip işlevsel hâle getirilmelidir. Çünkü herhangi bir kültür unsuru, toplumsal düzenin işleyi-

şine sağladığı katkı bakımından anlam kazanır ve “işlev” sözcüğüyle ifade edilen bu katkı kültürel unsurun canlılığı devam ettiği sürece korunur (Çevik 2014: 116). Bu bakımdan oyunlar geçmişten günümüze canlılığını sürdüren bir unsur olarak karşımıza çıkar ve korunmaya devam eder. Oyunlar bir yandan halkın içerisinde kendiliğinden varlığını sürdürürken diğer taraftan devlet kurumları tarafından genç kuşaklara kurumsal bir şekilde aktarılır. Bu şekilde oyunların kültürel ve sosyal işlevlerinin yeni kuşaklara aktarılması amaçlanır.

İşlevsel Halk bilimi Kuramı ve William Bascom: Folklorun Dört İşlevi

Halk bilimine ait ürünlerinin inceleme prensiplerinden biri olan ve halk bilimi ürünlerini sadece elde bulunan metin esasında değil de metnin olduğu çevre ve icracıyla birlikte değerlendiren bağlam merkezli kuramlardan birisi “İşlevsel Halk bilimi Kuramı”dır. Buradaki işlev hem birey hem de toplumun beklentilerini bilerek ona göre davranış sergilemektir. Bundan dolayı bilim adamları halk bilimi ürünlerini incelerken bireye ve topluma bu ürünlerin nasıl bir katkı sunduğu üzerinde düşünmüşlerdir. Malinowski (1992: 19-21) kültürü, “*çeşitli unsurları karşılıklı olarak birbirine bağlı olan bir bütün*” olarak değerlendirirken işlevsel kuramın ana düşüncesi Malinowski’nin “*Şüphesiz metin önemlidir fakat bağımsız bir metin ölüdür.*” ifadesiyle açıklanabilir. Bu kurama göre bir halk bilimi ürünü ona tepki gösterecek bir izleyici kitlesi karşısında icra edilmezse anlamsızdır. Bu bakımdan bir ürünün işlevi, onu anlatan ve dinleyende neler oluşturduğudur (Çobanoğlu 2005: 235). Yani icra edilen ürün, dinleyicinin duygu, düşünce, hayal dünyası ve yaşayışında yarattığı etkiler ile birlikte anlam kazanır. Aynı zamanda dinleyicilerin niteliği, tavırları ve icranın yapıldığı ortam da icracının icrası üzerinde büyük etki sahibidir. Bu yönüyle icracı ve dinleyici ayrı olarak değil birlikte ele alınır.

W. Bascom, Malinowski’nin düşüncelerinden de hareketle İşlevsel Kuramla ilgili bir araştırma modeli ortaya koyarak halk bilimi ürünlerinin işlevlerini dört madde de değerlendirmiştir (Bascom 2010: 78-80). 1. Hoş vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme işlevi: Eğlence halk biliminin en önemli işlevlerinden biridir ancak bugün bu durum tam bir cevap olarak kabul edilemez. Çoğu gülme unsurunun altında daha derin anlamlar bulunmaktadır. Bascom burada halk bilimi unsurlarının eğlendirme özelliğinden bahsederken bunların oldukça alelade bir şekilde basit bir eğlenme unsuru olarak görülemeyeceğini de dile getirir. 2. Değerlere, toplum kurumlarına ve törelere destek verme: Kültürün onaylanması ve ritüelleri gözlemleyen ve icra edenlerin ritüellerinin ve kurumlarının doğrulanmasıdır. Bascom burada mit örneğini vererek mitlerin açıklayıcı olarak değil toplumsal uygulamalarda bir rehber olduğunu dile getirir. İşlevsel olarak bakıldığında mitin temel görevi geleneği güçlendirmektir. 3. Eğitim veya kültürün gelecek kuşaklara aktarılması: Okuma yazması olmayan toplulukların kültüründeki eğitim işlevidir. Örneğin bazı Afrika kabilelerinde dev masalları çocuklara disiplin vermek, ninniler de onların iyi bir kişiliğe sahip olması için icra edilir. Okuryazar olmayan çoğu topluluklarda halk bilimi unsurları bilginin kaynağı olarak görülerek doğru olarak kabul edilmiştir. Ayrıca fabllar ve masallar toplum tarafından kabul edilen tüm olumlu davranışları telkin ederken tasvip edilmeyen olumsuz davranışlarla alay etmek için icra edilir. Bilmeceler ise çocukların zekâlarını geliştirmek için öğretici bir araç olarak hizmet eder. 4. Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulmak için bir kaçıp kurtulma mekanizması: Davranışları, inançları kurumları geçerli kılmak ya da doğrulamanın ötesinde folklorun bazı şekilleri sosyal baskı uygulanması ve sosyal kontrol çalışması bakımından önemlidir. Burada halk bilimi unsurların sosyal geleneklerden sapmaya kalkanlara karşı kullanıldığı görülür.

Onaylanmayan bir davranışı doğrudan ifade etmek yerine o konuyu ima eden bir şarkı, atasözü veya bir masal hoşnutsuzluk aracı olarak kullanılır.

Çocuk oyunları da kültürün önemli bir parçasıdır ve gelenek olarak toplum içerisinde varlığını devam ettirmektedir. Ekici'ye göre gelenek eski zamanlardan itibaren süregelen, resmî olmayan yöntemlerle öğrenilerek nesilden nesle aktarılan, zaman ve ihtiyaca göre her nesilde belli ölçüde değişmeye ve gelişmeye izin veren bilgi, hareket ve materyal ürünleri üretme ve kullanma tarzı olarak tanımlanabilir. Geleneğin başlangıçta eskilik ve aktarma özelliğine vurgu yapılırken onun yaratıcılık ve değişme özelliğinin de bulunduğu konusu çok da gündeme alınmamıştır. Ancak geleneğin statik değil dinamik olduğu ve bu yüzden de sürekli kendini yenileyen yani zamana ve şartlara uyum sağlayan bir yapısı vardır (Ekici 2008: 34). Hâlihazırda içinde yaşadığı toplumla geçmişi arasındaki bağ olarak da adlandırabilecek olan gelenek, insan eliyle oluşturulmuş ve sürdürülen uygulamaların bir nevi tarihî seyridir. Bu bakımdan yapılan uygulamalar üzerinde anlaşılmış ve uygulanmasında bir fayda olduğu kabul edilmiş pratiklerden oluşur. Çalışmanın konusu olan çocuk oyunları da geleneğin bu yönünün bir göstergesidir. Herhangi bir işlevi olmayan bir ürünün unutulmaya ve sonrasında ortadan kalkmaya mahkûm olduğu düşünüldüğünde, çocuk oyunlarının günümüze kadar belirli değişimlerle de olsa ulaşabilmiş olması onların hala pek çok işlevi yerine getirdiğinin kanıtı niteliğindedir. Nitekim günümüzde teknolojik imkânların ve vakit geçirme olanaklarının artmasına rağmen kafamızı çevirdiğimiz her yerde çocukların çeşitli oyunlar oynadığı, eğitim kurumlarında kuralların ve alışkanlıkların kazandırılması için öğretmenlerin oyunlar oynattığı görülebilir. Bu oyunlarda yer alan sosyal atmosferin çocuklar üzerine olumlu yansımaları da bilinen bir gerçektir. Bu sebeple çocukların oynadıkları geleneksel oyunların farklı işlevlerinin irdelenmesi önemli görülmektedir.

Aksoy (2014: 275) geleneksel çocuk oyunlarının toplumsal işlevlerini incelediği araştırmasında geleneksel çocuk oyunlarının yaşam becerisi, iletişim, dil, liderlik, problem çözme, yaratıcı düşünme ve öz yönetim becerileri ile ilgili olduğunu ifade etmektedir. Bu özellikler Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda (2019) bireyden beklenen toplumsal becerilerdendir. Program'da (2019) "*bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki*" bireyler yetiştirmek beklenmektedir. Geleneksel çocuk oyunları, çocuklarda bu becerilerin geliştirilmesine katkı sağlayacak nitelikteki ürünlerdendir. Buna bağlı olarak araştırmanın amacı Radyo ve Televizyon Üst Kurulu tarafından çocukların kullanımına çevrimiçi video olarak sunulan geleneksel oyunları eğitim ve eğlendirme işlevleri bakımından değerlendirmektir.

İlgili amaç doğrultusunda araştırmanın inceleme nesnelerini Radyo ve Televizyon Üst Kurulu tarafından kullanıma açılan <https://www.rtukcocuk.gov.tr/oyunlar.php> internet sitesinde yer alan "*Bezirgânbaşı, Mendil Kapmaca, Yedi Kiremit, Uçak, Sıçratan Top, Abu Damya, Üçgen Peynir Dilimleri, Yakan Top, Hacı Yatmaz, Ben Çarşıya Gittim, Sekiz Kuyulu Taş, Cırtcak, Topal Karga, Eski Minder, Tribom, Patlangaç, Pembe Nine, Sek Sek, Yattı Kalktı, Alaylar, Yağ Satarım Bal Satarım, Dönmece, Kurt Kardeş ve Kale*" den oluşan 24 geleneksel oyun oluşturmaktadır. Araştırmaya dâhil edilen oyunlar geleneksel çocuk oyunları olduğundan pek çok derlemede de yer almaktadır. Örneğin; Mendil Kapmaca, Sıçratan Top, Yakan Top, Patlangaç, Yağ Satarım Bal Satarım oyunları aynı isimle, Yedi Kiremit ve Kale oyunları ise farklı isimlerle Oğuz ve Ersoy'un (2007) araştırmasında da yer almaktadır.

Bu çalışmada, araştırma amacına bağlı olarak 24 oyuna ait kurallar ile 95 dakikalık oyun kaydı incelenerek araştırmacı tarafından analiz edilmiştir.

RTÜK Tarafından Sunulan Geleneksel Oyunların Eğitim ve Eğlence İşlevleri

Günümüzde, eğitimin sıkıcılıktan uzak olması gerektiği düşünüldüğünde, aynı zamanda eğitim işlevi de bulunan oyunun işe koşulması bir zorunluluk hâline gelmektedir. Bu yönüyle pek çok eğitsel yararının yanı sıra eğlendirici ve dinlendirici yapısından dolayı oyunla dil öğretimi yapılandırmacı yaklaşım içerisinde yaygınlaşmıştır (Kara 2010: 409). “*Canlı bir oyun ortamında çocuk, yeni sözcükler kazanır, daha düzgün ve kurallı cümleler kurmayı öğrenir. Öğrendiği sözcüklerle arkadaşlarına bir şeyler anlatmayı, onları dinleyip anlamayı, bu yolla da dili kullanmayı öğrenir.*” (Çoban 2006: 38-39’ dan akt. Dağbaşı 2007: 21). Dinlemek, anlamak ve anlatmak çocuğun dünyayı kavrayıp anlam evrenini zenginleştirmesine katkı sağlayarak bireyin hayatı boyunca sahip olması gereken en temel becerileri küçük yaşlarda kazanmasına katkı sağlar.

Uzun süreli bir çabayı gerektiren dil öğretiminde eğitim amaçlı oyunlar, öğrencinin dil öğrenmeye dönük gayretlerini destekleyerek konuşma, yazma, dinleme ve okuma gibi farklı dil becerilerini uygulama imkânı verir (Aydın 2014: 74). Pek çok şeyi oynayarak öğrenen ilköğretim çağındaki çocuklara verilen eğitim oyun ile desteklenirse temel beceri olan okuma ve yazma daha zevkli ve kolay bir şekilde öğretilmiş olur (Özenç 2011: 1167). Nitekim öğretim programları da eğitimin ilk yıllarında oyunla öğretim metotlarını destekler nitelikte yapılandırılarak okuma ve yazma eğitimi sürecinde oyunların kullanımını teşvik eder.

“*Geleneksel çocuk oyunları, ana dille ilgili birçok kelime, deyim, atasözü içermektedir.*” (Özden Gürbüz 2016: 536). Oyunlar esnasında öğrenilen atasözü ve deyimler kültürel katkıyla beraber çocukta istendik davranışlar kazandırmasının yanında öğrencilerin kendi dillerine ait söz varlığı üzerine düşünmelerine katkı sağlar. Böylece “*oyun, çocuğun sözcük dağarcığını geliştirmekte, çocuğa rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazandırmakta, soru sormayı, yeni bilgiler edinmeyi, nesnelere, araç-gereçleri tanımayı, adları öğrenmeyi, işlevleri kavramayı ve onları kullanmayı öğretmektedir.*” (Seyrek vd. 1991’den akt. Doğanay 1998: 2). Pek çok geleneksel oyunda hayvan isimleri, meyve isimleri veya benzeri biçimde bireysel ya da toplumsal olarak ihtiyaç duyulan nesnelere isimleri yer alır. Çocuklar bazen bu isimleri kendileri için seçerken bazen de kurdukları cümlelerde bu isimlerin geçmesi beklenir. Bu durum ihtiyaca dayalı bir öğrenme ortamı oluşturur. Görüntülerini zihinlerinde canlandıramadıkları pek çok nesne ile ilgili arkadaşlarına veya ailelerine sorular sorarlar. Benzer bir biçimde başkalarının bilmedikleri nesnelere onlara açıklamaya çalışırlar.

Bireyler toplumsal hayatta çeşitli rollerde bulunurlar. Bu rollere uygun bir biçimde iletişim kurmaları gerekir. Özden Gürbüz’e (2016: 536) göre gerçek hayata hazırlığın da sağlandığı bir usul olarak oyun içerisinde kendinden yaşça büyük çocukları model alırken veya farklı karakterleri canlandırırken çocuklar, gözlem ve taklit yoluyla farklı karakterlere ait sözcükleri uygun durumlara göre kullanmayı öğrenir. Bu bakımdan farklı rol ve durumlarda kullanılacak kelimelerin seçimi ile uygun beden ifadelerinin seçiminin öğrenilmesi için oyunlar, özellikle bu yönden zengin geleneksel Türk çocuk oyunları, önemli bir görev üstlenir. Ayrıca öğrencinin bağlama uygun jest, mimik ve sözcük seçimi; nezaket kurallarına uyma; ikna edici konuşma; hazırlıklı ve hazırlıksız konuşma gibi yöntem ve teknikler ile konuşmayı planlama, sürdürme gibi konuşma stratejilerini öğrenmesine katkı sağlar.

Geleneksel Türk çocuk oyunlarının pek çoğu, çeşitli yönergeleri takip etmeyi gerektirir. Eğer oyun grubunda oyuna aşına olmayan biri varsa ya grupta oyuna hâkim olan biri tarafından kurallar anlatılır ya da o kişi gözlemleri yoluyla oyunun kurallarını öğrenir. Bu durum, çocuğun iletişim ve dikkat becerilerinin gelişimine doğrudan katkı sağlar.

Çocuklar yaşla ilgili pek çok yeni şeyi oyun ile öğrenirler. Fiziksel, zihinsel, sosyal, duygusal, kültürel ve dilsel becerilerinin gelişmesinde büyük bir önemi olan oyunlar, çocukların hayata güçlü başlangıçlar yapmasına imkân sağlayan bir gerçek hayat tecrübesidir. Çocuk oyun esnasında yaptığı doğrular, yanlışlar, hissettiği duygular, bedensel etkinlikler vasıtasıyla hayatı öğrenmeye başlar.

“Çocukların eğitiminde etkin bir yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi ve becerilerin oyun içinde kendiliğinden öğrenildiği süreci kapsar. Çocuk aynı zamanda yardımlaşma, sevecenlik, hoşgörülü olma, kibarlık, saygılı olma, bağımsızlık ve cesaret gibi önemli değerleri oyun sürecinde öğrenir ve değer algısını oluşturur.” (Girmen 2012: 263).

Araştırma kapsamında incelenen oyunlar, aynı zamanda eğlence işlevini de yerine getirmektedir. Küçük yaşlarda, çocuklar için en önemli şeylerden biri eğlenmek ve güzel vakit geçirmektedir. Eğlenmek ve güzel vakit geçirmek öğrencinin ilerleyen yaşlarda dil kullanımında ortaya çıkacak psikolojik durumundan kaynaklı kaygı, motivasyon, öz yeterlik gibi unsurlar bakımından da önemlidir.

Araştırmada incelenen bütün oyunların kendine has bazı kuralları olduğu görülmektedir. Oyun öncesi, oyun sırası ve oyun sonrasında oyunculardan beklenen çeşitli davranış kalıpları ve uygulamalar vardır. “*Oyunlara katılım çocukları kuralları anlamaya teşvik eder.*” (Quick 2014: 5). Karaca (2016: 244) çocukların kurallara uymayı en iyi şekilde oyunda öğrendiğini belirtirken karşısındakini beklemeyi, onun hakkına saygı duymayı, en önemlisi iletişim kurmayı kalıcı olmak suretiyle oyunlar sayesinde öğrendiğini ifade eder. Küçük yaşlarda öğrencilerin oyunlar vasıtasıyla kuralları öğrenmesi önemlidir. Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda (2019) da “Dinleme stratejilerini uygular.” ve “Konuşma stratejilerini uygular.” kazanımı yer almaktadır. Bu kazanımların altında yer alan nezaket kurallarına uyma, söz kesmeden dinleme, söz alarak konuşma, yerinde hitap ifadeleri konuşma, karşısındakini saygıyla dinleme gibi beceriler oyunlar ile ulaşılabilecek becerilerdendir. Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda (2019) yer alan “Birey ve Toplum” temasında yer toplumsal kurallar konusunun öğretilmesinde bu oyunlar işlevsel olarak kullanılabilir.

“*Oynadığı her oyunun içinde çocuk, oyun kuralları değiştiği için farklı davranışlar sergileyerek oyunu kazanmak için yeni stratejiler üretmesi gerektiğinin bilincine varır.*” (Özden Gürbüz 2016: 535). Farklı oyunlarda değişen kurallara uyum sağlama veya yeni kurallar üretme davranışı üstbilişsel becerilerin gelişmesine de katkı sağlar. Üstbilişsel becerilerin kazanılması dil becerilerinde yetkinliğe ulaşmak açısından önemlidir.

Araştırma kapsamında incelenen oyunlardan *Bezirgânbaşı, Sıçratan Top, Eski Minder, Pembe Nine, Alaylar, Yağ Satarım Bal Satarım* gibi oyunlarda yer alan tekerlemeler ve *Mendil Kapmaca, Abu Danya, Yakan Top, Tribom, Dönmece, Kale* oyunlarındaki sayımacalar dil becerilerinin gelişimi açısından oldukça önemlidir. “*Çocuklar; oyunların başındaki ebe seçiminde yapılan sayışmalar, oyun içinde veya sonundaki tekerleme ya da mâniler aracılığıyla karşılaştığı yeni kelimelerin nasıl boğumlanması gerektiğini uygulayarak öğrenme fırsatı elde ederler.*” (Özden Gürbüz 2016: 536). Türkçe Dersi Öğretim Programı (2019) da okuma ve yazma öğretimi esnasında sesi hissetme, tanıma ve ayırt etmenin kazanılması için tekerleme, bilmece, mâni ve sayımacalardan yararlanılmasını

önerirken bağımsız okuma ve yazma aşamasında da doğru telaffuz ve akıcılık becerilerini geliştirmek için bunlardan yararlanılmasını tavsiye eder. Bu bakımdan geleneksel oyunlar konuşma ve dinleme becerisini geliştirmenin temel unsurlarından biri olarak kabul edilebilir.

Hacı Yatmaz, Ben Çarşıya Gittim, Yattı Kalktı, Kurt Kardeş gibi oyunlar eşya ve nesnelerin isimlerinin konuşmada kullanılması ve tekrar edilmesi açısından kelime öğretiminde kullanılabilir. Nitekim dil becerilerinin edinilmesinde ve kullanılmasında kelime bilgisi önemli yer tutar. Çeşitli araştırmacılar (Dervişoğulları 2008; Gülsoy ve Uçgun 2013) yaptıkları araştırmalarda oyunların sözcük öğretiminde etkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Sözcük dağarcığı zenginliği temel dil becerileri ve diğer alanlardaki akademik başarı ile yüksek düzeyde ilişkilidir (Yalçın vd. 2006: 137). Ayrıca *Ben Çarşıya Gittim* oyunu dinleme ve konuşma becerisinin gelişmesine yaptığı katkı bakımından etkiliyken aynı zamanda yeni kelime öğrenmeye de yardımcı olur. Çocukların dinlediği şeyleri taklit etmesi ve bunlara eklemeler yapması ve sıranın böylece devam etmesi öğrencileri dikkatli bir şekilde dinlemeye yönlendirir.

Üçgen Peynir ve Patlangaç gibi oyunlar okul öncesinde oynatıldığında çocukların küçük yaşlarda el ve bilek hareketlerinin gelişmesine katkı sağlayarak ilerleyen yıllarda ilk okuma ve yazma çalışmalarına çabuk adapte olmalarına katkı sağlar. Ayrıca *Üçgen Peynir*'de isimlerin baş harflerinin yazılması, ses ve o sesin harf karşılığının sezilerek okuma ve yazmada ön bilgi oluşturacağı da söylenebilir.

"Çocuk, yaşamda yer alan rolleri ve olguları oyun içinde kavrar, benimser, pekiştirir. Bu bağlamda, çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir." (Girmen 2012: 263). *Eski Minder* oyununda yer alan taklit duruşları öğrencilerin drama ve rol yapma becerilerini geliştirir. Bireyler toplumsal hayatta çeşitli rollerde bulunurlar. Bu rollere uygun bir biçimde iletişim kurmaları gerekir. "*Oyun içerisinde kendinden yaşça büyük çocukları model alarak ya da farklı karakterleri canlandırırken çocuklar, gözlem ve taklit yoluyla farklı karakterlere ait sözcükleri uygun durumlara göre kullanmayı öğrenir.*" (Özden Gürbüz 2016: 536). Farklı rol ve durumlarda kullanılacak kelimelerin seçimi ile uygun beden ifadelerinin seçiminin öğrenilmesi öğrencinin çeşitli konuşma stratejilerini öğrenmesine ve zaman içerisinde geliştirerek kullanmasına katkı sağlar.

Bezirganbaşı ve *Yattı Kalktı* oyunlarındaki çeşitli meyve veya eşya isimlerinin akılda tutulması ve istenildiği zaman hatırlayarak söyleme davranışı, dinleme becerisi açısından ön hazırlık oluşturur.

Sonuç

Bu araştırmada Radyo ve Televizyon Üst Kurulu tarafından çocukların çevrimiçi video olarak kullanımına sunulan yirmi dört geleneksel çocuk oyununa ait 95 dakikalık video, içerik analizine tabi tutularak folklorun işlevlerinden olan eğlence ve eğitim işlevi bakımından değerlendirilmiştir.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, incelenen oyunlar çocuğa sosyal, kültürel ve eğitim hayatını şekillendirecek birtakım beceriler kazandırmakta önemli bir rol oynamaktadır. Toplumun yaşayış biçiminin kalıplaşmış örneklerini içerisinde barındıran oyunlar; doğal bir süreklilik içerisinde, istekli bir biçimde öğrenildiği ve tekrarlandığı için bireylerin ilgili topluma karşı bir aidiyet duygusu oluşturmasına ve oyunlar içerisinde bir kimlik kazanmasına yardımcı olur. Diğer taraftan incelenen oyunların dil becerilerinin gelişimine; öncelikli olarak konuşma ve dinleme becerisine daha sonra da

yazma becerisinin fiziksel boyutuna olumlu katkılarda bulunabileceği ifade edilebilir. Konuşma becerisi açısından oyunlar, tekerlemeler ve sayışmacalar sayesinde konuşmada ritim ve ahengi geliştirir. Tekerleme ve sayışmacaları birlikte tekrar etme düzeni; vurgu, durak, ezgi gibi prozodik unsurları kullanmaya teşvik eder. Ayrıca oyun içerisinde birey; kazanma, kaybetme, korku, heyecan, mutluluk gibi duyguları gerçek bir biçimde yaşadığı için jest, mimik ve beden dili ifadeleri de gelişir. Bu bakımdan oyunlar, çocukların kendini sözlü olarak ifade etme becerisine katkı sağlar.

Çocuklar oyunlara başlamadan önce sayışmacalarda ve ebe seçiminde; oyun esnasında tekerleme ve diğer süreçlerde; oyun sonrasında ise yeni oyun döngüsünü başlatmada dili aktif olarak kullanırlar. Bu bakımdan oyunlarda gerçekleşen dil kullanımı çoğu zaman büyüklerin çocuklarla konuştuğu zamanki şekliyle yapay değil tamamen doğal bir biçimde gerçekleşmekte ve bir ihtiyaca bağlı olarak iletişim gerçekleşmektedir. Oyunlarda çeşitli rolleri üstlenmek için çeşitli davranış biçimlerini gerçekleştirmek durumunda kalacak olan çocuk, büyüklerle kullandığı iletişim biçimiyle akranlarıyla kuracağı iletişim biçiminin birbirinden farklı olduğunu anlayarak konumuna uygun bir dil kullanmayı öğrenecektir.

Geleneksel oyunlarda karşılıklı etkileşim düzeyi çok yüksektir. Bu etkileşim esnasında bireyler birbirlerinin söylediklerini dinlemek, anlamak ve cevap vermek zorundadır. Bu sebeple iletişimde dinleme davranışı önemli bir hâle gelir. Hatta pek çok oyunda, oyunun işleyişi doğrudan etkin dinleme davranışına bağlıdır. Bu sebeple çocuklar dinleme davranışının önemini fark ederler. Ayrıca oyunlardaki müzikal unsurlar sayesinde sesin müzikal özelliklerini fark ederler. Türk kültürünün kendine ait olan vurgu ve tonlama yapısı geleneksel oyunlar aracılığıyla kulaklara nakşeder. Bunun yanı sıra oyunlar aracılığıyla pek çok yeni kelime de öğrenilir.

Oyunların içeriğinde fiziksel etkinliğe bağlı öğeler kas gelişimine katkıda bulunur. Özellikle çocukların çamuru şekillendirmeye dayalı olarak yaptıkları etkinlikler el kaslarının gelişimine katkı sağlayarak yazmanın fiziksel boyutuna etki eder. Bu bakımdan okul öncesi dönemde oynanan fiziksel etkinliklere dayalı oyunlar eğitim kademeleri için bir hazırlık aşaması olarak görülebilir.

Geleneksel oyunların çocuğun kültürel, sosyal ve dilsel gelişiminde de bir araç olarak kullanılması gerekmektedir. Hem bunu gerçekleştirmek hem de geleneksel oyunların modern teknoloji karşısında unutulmaması, eğitim kurumlarının üzerine düşen görevi yerine getirmesiyle mümkün olabilecektir.

NOTLAR

1. İlgili oyunların oynanma biçimi, kuralları ve içeriğiyle ilgili olarak bk. <https://www.rtkcocuk.gov.tr/oyunlar.php>.

KAYNAKÇA

- Aksoy, Hüseyin. "Çocuk oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları". Millî Folklor 126 (2014): 265-76.
- Arslan, Filiz. "1-3 Yaş Dönemindeki Çocuğun Oyun Ve Oyuncak Özelliklerinin Gelişim Kuramları İle Açıklanması". Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi 4/2 (2000): 40-43.
- Aydın, Tahirhan. "Dil Öğretimi ve Oyun -Çoklu Zekâ Teorisi Işığında-". Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi 14/1 (2014): 71-83.
- Bascom, William R. Folklorun Dört İşlevi. Çev. Ferya Çalış. Halk biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2. Haz. M. Öcal Oğuz-Selcan Gürçayır. Ankara: Geleneksel Yayınları, 2010.
- Canning, Natalie. "Children's Empowerment in Play". European Early Childhood Education Research Journal 15/2 (2007): 227-236.
- Çevik, Mehmet. "Kültürel Değişim, Gelenek ve Türk Halk Hikâyeciliği". Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic 9/12 (2014): 113-123.
- Çobanoğlu, Özkul. Halk bilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş. Ankara: Akçağ Yayınları, 2005.

- Dağbaşı, Gürkan. "Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı". Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, 2007.
- Dervişoğulları, Necmiye. "Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi". Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, 2008.
- Doğanay, Jale. "Anasınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi". Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, 1998.
- Ekici, Metin. "Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme". Milli Folklor 80 (Kış 2008): 33-38.
- Ergin, Muharrem. Dede Korkut Kitabı. İstanbul: Boğaziçi Yayınları, 2008.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı, <http://karaman.gsb.gov.tr/Public/Edit/imagenes/IM/47/GELENEKSEL%20%C3%87OCUK%20OYUNLARI%20%C5%9EENL%C4%B0%C4%9E%C4%B0.pdf>
- Girmen, Pınar. "Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü". Milli Folklor 95 (2012): 263-73.
- Gökşen, Cengiz. "Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları". Journal of Turkish Research Institute 52 (2014): 229-229.
- Gülsoy, Tuba, ve Duygu Uçgun. "6.Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitimsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi". Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic 8/13 (2013): 943-52.
- Güvenç, Bozkurt. İnsan ve Kültür. İstanbul: Remzi Kitapevi, 1979.
- Huizinga, Johan. Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı, 2006.
- İşler, Haydar. "Tarihsel Kökenleri, Yayılma, Organizaon Biçimleri ve Fonksiyonları Bakımından Geleneksel Aba ve Şalvar Güreşlerinin İncelenmesi". Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, 1997.
- Kar, Aykut. "Divanü Lüâtü'ti Türk'te Geçen Çocuk Oyunları ve Günümüz Oyunlarına Etkisi". I. Türk Dünyası Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimler Kongresi Bildirileri. Türk Eğitim Sen Yayınları, 135-140, Ankara, 2016.
- Kara, Mehmet. "Oyunlarla yabancılarla Türkçe öğretimi". Türklük Bilimi Araştırmaları 27 (2010): 407-421.
- Karaca, Murat. "Çocukların Kültürel Gelişiminde Oyun Faktörü: Çankırı Yöresinde Oynanan Çocuk Oyunları". Milli Folklor 109 (2016): 241-256.
- Karkinli, Reyhan. "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 12/22 (2017): 485-98.
- Kayabaşı, Onur Alp. "Taşeli Yöresi Tahtacılarının Geçiş Dönemlerinde Mitolojik Unsurlar". Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi 78 (Yaz, 2016): 139-158.
- Kayabaşı, Rabia Gökçen. Ata Yurttan Ana Yurda Çocuk Oyunlarının Yolculuğu Taşeli Yöresi Çocuk Oyunları. Konya: Kömen Yayınları, 2019.
- Malinowski, Bronislaw. Bilimsel Bir Kültür Teorisi (çev. Saadet Özkal). İstanbul: Kabcacı Yayınevi, 1992.
- Oğuz, M.Öcal ve Petek Ersoy. Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, 2007.
- Özdemir, Nebi. Türk Çocuk Oyunları Cilt-I. Ankara: Akçağ Yayınları, 2006.
- Özden Gürbüz, Duru. "Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği". Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic 11/14 (2016): 529-564.
- Özenç, Emine Gül. "Sınıf öğretmenlerinin İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi". e-Journal of New World Sciences Academy 6/1 (2011): 1166-1184.
- Özer, Arzu ve diğer. "Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri". Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları 4/3 (2006): 54-57.
- Plummer, Deborah M. ve diğer. Social Skills Games for Children. GB: Jessica Kingsley Publishers, 2008.
- Quick, P.S. 100 Games for Children. Andrews UK, 2014.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, "Geleneksel Çocuk Oyunları" 06. 03.2020. <https://www.rtkccocuk.gov.tr/oyunlar.php>
- Sağlam, Mehmet, ve Neriman Aral. "Tarihsel Süreç İçerisinde Çocuk ve Çocukluk Kavramları". Çocuk ve Medeniyet 2 (2016): 443-56.
- Unicef, "Çocuk Haklarına Dair Sözleşme" 01.03.2020. <https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s%C3%B6zle%C5%9Fme>
- Yalçın, Süleyman Kaan, ve Fatih Özek. "Söz Varlığının Temel Dil Becerilerinin ve Akademik Disiplinlerin Kazanımına Olan Etkileri". Milli Eğitim Dergisi 171 (2006): 130-139.
- Yeşil, Yılmaz. Türk Dünyasında Geçiş Dönemi Ritüelleri. Ankara: Grafiker Yayınları, 2014.
- Yeşildal, Ünsal Yılmaz. "Atalar Kültüne Dair İnanmaların Türklere Ad Verme İnanç ve Gelenekleri Üzerindeki Tesiri". Milli Folklor 119 (Güz 2018): 48-59.
- Yıldırım, Seyfullah. Kazak Kahramanlık Masalları. Ankara: Hoca Ahmet Yesevi Uluslararası Türk-Kazak Üniversitesi Yayınları, 2017.