

УДК 394.3(=512.165+512.161)

TÜRKİYE İLE GAGAVUZ KÜLTÜREL ÇOCUK OYUNLARININ BENZERLİKLERİ

Bay Yalçın

Prof. Dr., Anadolu Üniversitesi
e-mail: yalcinbay@anadolu.edu.tr
orcid id: 0000-0002-8449-9931

Bay Döndü Neslihan

Doç. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
e-mail: bayneslihan@gmail.com
orcid id: 0000-0002-2656-0458

Özet: Araştırmanın amacı, balkanlarda bilinen ve oynanan ortak kültürel çocuk oyunlarının belirlenmesi ve ortak kültürel çocuk oyunlarının yönelik mirasın ortaya çıkarılmasıdır. Araştırma gözlem ve görüşme yöntemleri kullanılarak betimsel bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın örnekleme, kolay ulaşılabilir örneklem yöntemine göre Moldovya-Gagavuz'da bulunan okullar belirlenmiştir. Türkiye ve Gagavuz'da çocukların kültürel oyunları oynayarak göstermeleri istenmiş ve veriler kamera kaydı ile toplanmıştır. Oyunların her biri, video çekimleri izlenerek kodlama tablosunda döküm haline getirilmiştir. Türkiye'de iki şehir, 2 köyde, Gagavuz'da 1 şehir ve 4 köy ziyareti

yapılarak geręekleştiren alan araştırmasında; kültürel ve modern oyunlardan 40 oyun çekimi yapılmıştır. Bu 40 oyunun 38 oyunun Türkiye’de oynanan kültürel ve modern oyunlarla birebir benzer olduđu tespit edilmiştir. Gagavuz’da 21 kültürel oyun belirlenmiştir. Belirlenen bu oyunların tamamı Türkiye’de oynanan kültürel çocuk oyunlarıla birebir benzediđi tespit edilmiştir. Kültürel genlerimizi keşfetme yolculuğunda Türkiye ve Gagavuz’da çocukların oynadıkları kültürel oyunların tamamının benzer olması, Türklerin çok geniş bir alanda yaşamasına rağmen kültürel aktarımın devam ettiğinin önemli bir göstergesidir.

Anahtar Sözcükler:Çocuk, Oyun, Kültürel Aktarım, Kültürel Oyun,

Similarities between Turkey and Gagauzia Cultural Children's Games

Abstract: The aim of the research is to determine the common cultural children's games known and played in the Balkans and to reveal the heritage of common cultural children's games. A descriptive study was conducted using observation and interview methods. The sample of the research was determined according to the easily accessible sampling method, schools in Moldova-Gagauzia. The children in Turkey and Gagauzia were asked to demonstrate cultural games by playing them and the data were collected with camera recordings. Each of the games was transcribed in the coding table by watching the video footage. In the field research conducted by visiting 1 city, 4 villages in Gagauzia, Two cities, 2 villages in Turkey,; 40 games from cultural and modern games were filmed. It was determined that 38 of these 40 games were identical to the cultural and modern games played in Turkey. In Gagauzia, 21 cultural games were identified. All of these games were determined to be similar to the cultural children's games played in Turkey. In the journey of discovering our cultural genes, the fact that all of the cultural games played by children in Turkey and Gagauzia are similar is an important indicator that cultural transmission continues despite the fact that Turks live in a very large area.

Keywords:Children, Play, Cultural Transmission, Cultural Play

“Oynamayan tay, at olmaz.”

GİRİŞ

Türk kültüründe oyun ve oyuncakların varlığı oldukça eskiye dayanmaktadır. Çocuklarını yiğit, cesur, atılgan ve korkusuz yetiştirmeyi amaçlayan Türkler, çocukların oyun ve oyuncaklarının da bu yönde şekillenmesini sağlamıştır. Kazanma, mücadele etme, savaş stratejisi geliştirme gibi özelliklerinin yanı sıra yardımlaşma, paylaşma, merhamet, saygı, sabır gibi toplumsal değerlerinde çocuk oyunlarına yansıdığı görülmektedir. Binlerce yıllık geçmişinde üç kıtaya yayılan Türkler, gittikleri yerlere diğerkültürel değerleriyle birlikte oyunlarını da taşımıştır. Kültürün bulunduğu ortamda akışkan ve yapışkan olduđu gerçeđi göz önünde bulundurulduğunda kültürel oyunlarında zamanla geliştiđi ve bulunduğu coğrafyalarda yayılım gösterdiđi bilinmektedir. Binlerce yıllık birikimle günümüze kadar gelen ve Türk kültürünün sac ayaklarından biri olan bu oyunlar, çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal, duygusal ve ahlak gelişimlerini desteklemenin yanı sıra kendi kültürlerini tanıma ve kültürlerine uyumlu kimlik kazanmalarını sağlayarak kültürel gelişimlerini sağlamaktadır. Bu durum toplum ve çocuklar arasında çift yönlü bir etkileşimin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Toplumların yapısı oyunların içeriğini belirlerken çocukların oynadıkları oyunlarsa gelecekte toplumların yapısının belirleyici unsuru olmuştur. Günümüzde pek çok oyunun artık çocuklar tarafından bilinmediđi ve oynanmadıđı düşünülduğünde, gelecekte nasıl bir toplumun ortaya çıkacağı endişe vericidir. Bu

nedenle Türk kültüründe yer alan oyunlarımızın tekrar hatırlanması ve çocuklar tarafında oynanması büyük önem taşımaktadır. Oyun ve oyuncakların Türk tarihindeki yeri, önemi ve örnekleri ortaya konulmaya çalışılarak kültürel aktarıma katkı sağlanmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı Türkiye ve Gagavuz’da çocuklar tarafından bilinen ve oynanan kültürel çocuk oyunlarının ortaya konulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda belirlenen oyunların ne kadarının göre benzerlik gösterdiği ve kültürel oyunların cinsiyet, mekan, materyal ve desteklediği gelişim alanına göre nasıl özelliklere sahip olduğunun belirlenmesi alt amaçları oluşturmaktadır.

Yöntem

Türkiye ve Gagavuz’da oynanan çocuk oyunlarını betimlemeyi amaçlayan bu araştırma nitel bir araştırmadır. Nitel araştırmalarda veriler; görüşmeler, gözlemler ya da doküman analizi teknikleri kullanılarak toplanır (Merriam, 2013). Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yapılandırılmış gözlem yöntemi uygulanmıştır. Yapılandırılmış gözlem, gözlenecek durumun daha iyi planlanması ve sistematik olarak yapılması durumlarında kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırma kapsamında “*Kültürel Oyun Gözlem Formu* ” oluşturulmuş ve form uygulanarak araştırmacılar tarafından kodlama yapılmıştır.

Çalışma Grubu

Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Projesinin III. bölge saha araştırması kapsamında Türkiye ve Moldovya-Gagavuz’da veri toplanmak için ziyaret edilecek yerler belirlenmiştir. Türkiye’de 2 şehir, 2 köyden veriler toplanmıştır. Gagavuz, Moldovya devletinin yönetimi altında özerk bir cumhuriyettir. Gagavuz’da 1 şehir, 4 köyden veriler toplanmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Saha araştırmasına çıkılmadan önce kültürel oyunlarla ilgili akademik çalışmaları olan ve “1.Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı’na katılan araştırmacılarla iletişime geçilmiştir. Saha araştırmaları için gidilecek şehir ve köyler ziyaret tarihleri araştırma katılımcılara önceden bildirilmiştir.

Araştırma sürecinde gidilen bölge/ülkelerde veriler toplanmaya başlanmadan önce Komrat Devlet Üniversitesinde “*Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları* konulu” konferans verilmiş ve üniversite yetkilileri ve akademisyenlerle proje kapsamında yapılacak olan araştırma süreciyle ilgili görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda bölgede iletişim ağı oluşturulmuş, gerekli olan bazı bölgelerde tercüman desteği sağlanmış ve saha araştırmasının güzergâhları belirlenmiştir.

Araştırmada verilerin toplanması sürecinde çocukların oynadıkları oyunların gözlenmiş ve oyunlar video kaydına alınmıştır. Araştırmacılar tarafından oynanan oyunların nasıl, hangi materyallerle, kaç çocuk arasında, hangi zaman dilimlerin de oynandığı ve oyunun cinsiyete göre tercih durumunun belirtildiği veri kayıt çizelgesi, video kayıtları izlendikten sonra araştırmacılar arasında fikir birliği sağlanarak doldurulmuş ve oyunlar betimlenmiştir.

Türk Kültüründe Çocuk Oyunları

İnsanlığın varoluşundan bu yana bir eylem olarak gerçekleştirilen oyun, değişim ve gelişimlerle varlığını ve önemini korumaya devam etmektedir (Huizinga, 2006; Tuğrul, 2010). Binlerce yıllık birikimle günümüze kadar gelen ve kültürün sac ayaklarından biri olan oyunlar, çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal, duygusal ve ahlak gelişimlerini desteklemenin yanı sıra kendi kültürlerini tanıma ve kültürlerine uyumlu kimlik kazanmalarını sağlayarak kültürel gelişimlerine de katkı sağlamaktadır (Bay & Bay, 2022). Oyun sayesinde, geçmişteki uygarlıkların dil, din ve

ritüellerini çözümlenmiş; oyun yoluyla toplumların göçleri ve kültür yayılımı takip edilmiş ve uygarlıkların kültür farklılıklarına göre özellikleri belirlemişlerdir (And, 2012). Türk kültüründeki oyunlarda, binlerce yıllık bir süzgeçten geçerek günümüze kadar gelen ve kültürün taşıyıcısı olan kültürel bir mirastır (İnan Kaya, 2018; Özden Gürbüz, 2016; Özhan, 1997). Millet olarak “ortak bir geçmiş” ve “ülkü birliği” özellikleri gelecek nesiller üzerinde oyun yoluyla sağlanmaktadır (Gökşen, 2014).

Türk kültürünün önemli yazılı eserlerinden Divanı Lügati't Türk, Dede Korkut Kitabı, Evliya Çelebi Seyahatnamesi, Manas Destanı, Kutadgu Bilig gibi eserlerde oyun ve oyun kavramından bahsedildiği görülmektedir. Huizinga (2006) “*Homo Ludens(Oynayan İnsan)*” isimli kitabında oyunun kültürlerden çok daha önce var olduğunu ve aslında oyunla birlikte kültürlerin ortaya çıktığı görüşünü ortaya koymuştur. Türk kültürüne bakıldığında gerek şamanizme dayanan dini ritüellerde oynanan oyunların, gerekse savaşın bir provasası olarak görülen oyunların var olduğu görülmektedir (Serbest, 2019). Kaşgarlı Mahmut'un yazdığı Türk kültür ve medeniyet tarihine ışık tutan Divanı Lügati't-Türk adlı eserde oyun, hoşça vakit geçirme ya da spor yapma gibi farklı anlamlarda kullanılmıştır. Türk kültüründe güçlü ve kuvvetli olmanın bir yolu olarak görülen oyunlar, Divanı Lügati't Türk'te ok atma yarışları, at üzerinde oynanan oyunlar ve güreş gibi farklı şekillerde ele alınmıştır (Türktaş, 1999).

Divanı Lügati't Türk'te oyuna yönelik yer alan kavramlar aşağıda verilmiştir.

Oyunlar

1- Müngüz Müngüz (Boynuz Boynuz)

“Müngüz müngüz (boynuz boynuz)” bir çeşit çocuk oyunudur. Çocuklar ırmağın kenarına diz çökerek otururlar, bacaklarının arasını da ıslak ve akıcı kumla doldururlar. Daha sonra elleriyle kuma vururlar. Onlardan birisi (ebe) müngüz müngüz der ve çocuklar ne müngüz (hangi boynuz) diye sorarlar. Birisi (ebe), boynuzlu hayvanları birer birer söylemeye başlar. Çocuklar da bunu tekrar ederler. Ebe bu arada deve ve eşek gibi boynuzsuz bir hayvanın da adını söyler. Çocuklardan birisi bu hayvanı veya başka boynuzsuz bir hayvanın adını söylerse çaya atılır”

2- Köçürme

“Ondört adı dahi verilen bir oyun. Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır. Fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır.”

3- Çelik Çomak

“Tuldi: Er topıknı adhn bile tuldi: Adam topu çatal deynekle vurdu. Bu, bir Türk oyunudur. Şöyle oynanır: Oynayanlardan birisi oyunun kendi tarafından başlamasını istediği zaman yukarıda anlatıldığı şekilde çatal değnekle topa vurur. Bu işte kuvvetli vuran oyuna başlamış olur.; Çelik çomak oyununun vurmasında dahi böyle denir.”

4- Ceviz Oyunu

“Atıç: Çocukların ceviz oynadığı çukur” “Eteçlik: Ceviz oynamak için çukur açılmış olan yer”

5- Karagun

“Akşamleyin çocukların oynadıkları bir oyundur.”

6- Çengli Mengli (Salıncak)

“Bir çocuk oyununun adıdır.”

7- Aşık Oyunu

“Ol meniñ birle aşuk sürtüşdi” o, aşığı sürtmede ve düzgiñ hale getirmede benimle yarıştı”

8- Köçürme Oyun (Mangala)

“On dört adı dahi verilen bir oyun. Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır. Fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır”

9- Bandal

“çevgen” oyununun içinde oynandığı belirtilen oyun, “ağaçtan omuz başı şeklinde çıkarılan parça, bunu çocuklar alıp yakarlar, geceleyin közüñübirbirlerine atarlar. Buna ‘ot bandal’ denir” (Atalay, 1985; akt. Serbest, 2019; Türkteş, 1999).

Diğer bir yazılı eser olan Dede Korkut Hikayelerinde geçen “Buğaç Han” hikâyesinde ise “Meğer sultanım, Dirse Han’ın oğlanı üç de kabile çocuğu meydanda aşık oynuyorlardı.” ifadesinde çocukların “aşık” adını verdikleri oyunu oynadıkları anlatılmaktadır (Çetinkaya, 2013). Aşık oyunu günümüze kadar gelmiş Türk Dünyasında yaygın olarak oynanan bir oyundur (Sallabaş, 2020).

Toplumlar, kendi kimliklerine uygun olan bireyler yetiştirmeyi amaç edinmektedir. Çocukların küçük yaşlarda kültürel oyunlar oynaması, kültürel aktarımın gerçekleşmesini ve bu sayede kültürüne uygun kimlik kazanarak topluma ait bir birey olmasını sağlamaktadır (Bay, 2018). Kültürel oyunlar Türk toplumunun yardımlaşma, paylaşma, sabretme, cesaret gösterme gibi birçok özelliğinin yanı sıra yaşantısında var olan unsurları çocuklara aktarılmaktadır (Bay, Turan& Bay, 2015).

Kültürün taşıyıcılığını yaparak toplumların devamlılığını sağlayan oyun, Türk Dil Kurumunun Sözlüğünde “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma”, “Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, “Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü” gibi birçok tanımlama yapılmıştır (TDK, 2021). Huizinga’ya göre oyun; çocukların özgürce katıldıkları, kuralları olan, gerçekleştiği zaman ve mekanda sevinç ve heyecan duygularının yaşandığı gerçek yaşamın dışında bir eylemdir. (Huizinga 2006). Bazı kuramcıların tanımlarına bakıldığında oyun, Pestalozzi’ye göre, çocuğu harekete geçiren bir güç, Montessori’ye göre çocuğun işi, Froebel’e göre çocuğun gereksinimi, Montaigne’e göre çocuğun ciddi işi ve uğraşı, Spencer’a göre fazla enerjinin boşaltılması olarak tanımlanmıştır. Piaget ise oyunu çevreden alınan uyarıların özümlediği ve uyum sistemine yerleştirildiği süreçte düşünme evresinin bir sonucu olarak ortaya çıktığını ve bilişsel gelişimle ilişkili olduğunu belirtmiştir. Freud oyunu çocuğun korkuların ve sosyal çatışmalarının üstesinden gelmede kullandığı ve kişiliğinin ve davranışlarının bir aynası olarak tanımlanmıştır. Lazarus oyunun bir amaç olmaksızın ortaya çıktığını ve çocukları mutlu eden bir uğraş olduğunu ifade etmiştir (Çalışandemir, 2016). Oyun tanımında farklılaşmalar olsada oyunu oluşturan unsurlar benzerlik göstermektedir. Oyunun bileşenleri de denilebilecek olan bu unsurlar: “Oyun, çocuk içindir; oyun, kullanıldığı disiplin itibarıyla bir araçtır; oyun, bir sosyalleşme aracıdır; oyun, bir eylem olarak yaratıcılığın dışı vurumudur” şeklindedir (Aytaş & Uysal, 2017). Köklü bir geçmişe sahip olan Türk kültüründe de eğlence anlayışını yansıtan, çocukların bir birey olma yolunda severek ve isteyerek yer aldığı ve hoş vakit geçirmelerini sağlayan oyunlar (Serbest, 2019), oyunun unsurlarını görmede güzel örnekler oluşturmaktadır.

Yapılan pek çok araştırmada kültürel oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki olumlu etkileri belirlenmiştir (bkz. Aksoy, 2014; Alabay & Yağan Güder, 2018; Bay, 2021; Bay, 2022; Bazaz vd., 2018; Esen, 2008; Gökşen, 2014; Kovačević & Opić, 2014; Sulistyningtyas & Fauziah, 2018; Taheri & Chahian 2015). Çocuklar oyun oynayarak hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirir, hayatı tanır, doğal yeteneklerinin farkına varır, sosyal beceriler kazanır ve sayede tüm gelişim alanları yönünden desteklenmiş olur (Özyürek, Şahin & Gündüz, 2018). Kültürel oyunlar,

çocuklarda “kültürel gelişimi” de sağlamaktadır (Bay, 2018; Bay, 2021; Bay & Bay, 2020; Bazaz & diğerleri, 2018; Gökşen, 2014; Kovačević & Opić, 2014; Özdemir, 2015; Sulistyaningtyas & Fauziah, 2018; Taheri & Chahian, 2015). Vygotsky ‘e göre çocuğun kültürel gelişimi önce bireyler arasında sosyal, sonra çocuğun kendi içinde psikolojik olarak ortaya çıkmaktadır (Savina, 2014). Çocuk, oyun sayesinde normal davranışın ne olduğunu anlar ve başkaları ile iletişim, işbirliği, ilişki kurma davranışları geliştirerek başkalarının haklarının farkına varır ve yaşadığı toplumdaki yerini belirler (Taheri & Chahian 2015).

Bilim ve teknolojideki gelişmelerin yanında, kırsaldan şehirlere göç, şehirleşme ve çevresel koşulların farklılaşması da kültürel oyunlarda değişime neden olmuştur. Günümüzde oyunların oynandığı alanlarda değişimler olmuştur. Daha çok iç mekânlarda oynanmanın artmasının yanında çocuklara sunulan sınırsız modern oyun ve oyuncaklarda kültürel oyun ve oyuncakların önemini yitirmesine ve unutulmasına neden olmaktadır (Arslan, 2017; Onur, Çelen & Artar, 2004; Bay & Bay, 2020; Bay & Bay, 2019a; Bay & Bay, 2019b; Bay, 2022; Esen, 2008; Kovačević & Opić, 2014; Öz Pektaş, 2017; Öz Pektaş, 2017; Özden Gürbüz, 2016; Taheri & Chahian 2015; Toksoy, 2010; Tören, 2011; Tuğrulvd., 2014). Türk kültürünün önemli bir parçası olan çocuk oyunlarının eğitim ortamlarına aktarılması (Bay, 2018; Bay & Bay, 2020, Bay, 2021; Bay, 2022) ve toplumsal farkındalıkla birlikte oyunların oynanmasını sağlayacak tedbirlerin alınması gerekmektedir. Ancak bu sayede kültürel mirasa sahip çıkılmış ve kültür aktarımı gelecek nesillere yapılmış olacaktır.

Bulgular

Bu bölümde Türkiye ile Gagavuz’da oynanan kültürel oyunların çizelgesi, gözlemlenen oyunlardan bazılarının fotoğraf ve tanımlarına yer verilmiştir.

Ortak Kültürel Oyunların Çizelgesi

Oyunlar	Türkiye	Gagavuz	Oyunlar	Türkiye	Gagavuz
Ağzını Yum	X		Don Oyunu	X	
Aşık Atma	X		Düğme (Fırıldak)	X	
Aşık Çıkarma	X		El Kızartma	X	
Aşık Vurdurma	X		El Üstünde	X	
Ayak Çekme	X		Yakalama		X
Beş Taş	X	X	Evcilik	X	X
Bezirgan Baş	X		Evsiz Tavşan	X	X
Bıçak Oyunu	X		Gıdıklama	X	
Bız	X	X	Gökte ne Var	X	
Bilek Güreşi	X		Yerde Ne Var?		
Birdirbir	X	X	Güreş	X	
Boya	X	X	Halat Çekme	X	
Çelik Çomak	X	X	Halka Sürme	X	
Çukurda Misket	X		İp Atlama	X	X
Çuval Yarışı	X		İp Oyunu	X	X
Deve Cüce	X		İstop	X	
Dokuz Kiremit	X	X			
Dokuz Taş	X	X			

Oyunlar	Türkiye	Gagavuz	Oyunlar	Türkiye	Gagavuz
Kazlar Kazlar	X		Sandalye Kapmaca	X	
Kedi Sıçan	X		Sapan	X	
Kim Gerek	X	X	Sek sek	X	X
Kovalamaca	X		Tahmin Etme	X	
Körebe	X		Taş Sürme	X	
Köşe Kapmaca	X		Topaç	X	
Kulaktan Kulağa	X		Uçtu Uçtu	X	
Kurt ve Koyun	X		Uçurtma	X	
Kuyruk Yakalama	X	X	Uzun Eşek	X	X
Lastik	X	X	Üç Taş	X	
Lastik Atlama	X	X	Yağ Satarım (Mendil Saklama)	X	X
Mangala	X		Yakan Top	X	X
Mendil Kapmaca	X		Yumurta Taşıma	X	
Ok Yay	X		Yüzük Saklama	X	X
Renk Bulma	X		Zincirleme	X	
Saklambaç	X	X			
Salıncak	X		Toplam	63	21

Türkiye ile Gagavuz’da oynanan kültürel oyunlar incelendiğinde, Türkiye’de 63, Gagavuz’da 21 kültürel çocuk oyunu gözlemlenmiştir. Türkiye’de oynanan kültürel oyunların % 6,34’ü sadece kızlar, % 7,93’ü sadece erkekler, %85,71’nin ise kız erkek birlikte oynandığı gözlemlenmiştir. Gagavuz’da oynanan kültürel oyunların % 19’u sadece kızlar, % 9,5 sadece erkekler, %71,5’sinin ise kız erkek birlikte oynandığı gözlemlenmiştir.

Türkiye’de oynanan kültürel oyunların %62’sin materyal kullanarak oynanırken, Gagavuz’da oynanan kültürel oyunların %66,6’sında materyal kullanıldığı gözlemlenmiştir. Türkiye’de oynanan kültürel oyunların %76,2’si dış mekanda oynanırken, Gagavuz’da oynanan kültürel oyunların %90,5’sinin dış mekanda oynandığı gözlemlenmiştir.

Türkiye ve Gagavuz Kültürel Çocuk Oyunlarından Bazı Örnekler

Türk dünyasında var olan kültürel oyun ve oyunların derlenmesine ilişkin bir birçok araştırma yapılmış ve kültürel oyunların oynanış şekilleri anlatılmıştır. (bkz. Arslan, 2017; Başal, 2007; Bay & Bay, 2020; Bay & Bay, 2019a; Bay & Bay, 2019b; Bay, Turan & Bay, 2015; Bay, Kocaoğlu & Bay, 2015; Esen, 2008; Girmen, 2012; Gökşen, 2014; Oğuz & Ersoy, 2005; Onur & Güney, 2004; Özden Gürbüz, 2016; Toksoy, 2010). Kültürel oyunlar 2003 yılında UNESCO tarafından “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nde halk kültürü ürünü olarak korunmaya alınmıştır (Oğuz & Ersoy, 2005). Aşağıda Türkiye ve Gagavuz’da ki kültürel çocuk oyunlarından bazı örnekler verilmiştir.

BEŞ TAŞ

Oynanma yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynanma zamanı: Gündüz, akşam

Oyunda kullanılan araç/gereçler: 5 adet taş

Oynayan kişi sayısı: En az 2 kişi

Oyuncuların cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun oynanışı: Beş taş oyunu ceviz, taş ve aşık gibi materyallerle oynanabilecek bir oyundur. Oyunda kullanılacak materyaller oyuncunun eliyle kolayca kavrayabileceği büyüklükte olmalıdır. Oyuna başlama aşamasında sağ ele beş taşın hepsi alınır. Beş taşın tamamı havaya atılarak yan yana birleştirilmiş iki elin tersi üzerinde beş taşın beşi de yakalanmaya çalışılır... (Bay & Bay, 2020).

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Aşık”dır.



Avdarma Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

BIZ

Oynanma Yeri: Açık alan

Oynanma Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Yok

Oynayan Kişi Sayısı: 3 veya daha fazla kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı: Oyuncular arasından ebe seçilir. Ebe arkasını diğer oyunculara döner. Arkada da diğer oyuncular yan yana dizilirler Ebe sağ kolunu sol tarafına uzatarak, gözüyle sol tarafını görmeyecek şekilde kapatır. Arkada duran oyunculardan biri ebenin eliyle kapattığı kulağına yani eline vurur. Ebe hemen arkasını döner. Vuran kişiyi bulmaya çalışır. O sırada da diğer oyuncular baş parmaklarını ileriye doğru uzatıp göstererek “bızzz” diye ses çıkartırlar. Ebe vuran kişiyi bulmaya çalışır. Bulduğunda vuran kişi ebe olur, bulamadığında ise ebe tekrar arkasını döner ve oyun bu şekilde devam eder... (Bay & Bay, 2020).

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Bız (Arı)”dır.



Beşalma / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

BİRDİR BİR (EŞEK ATLAMA)

Oynanma Yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynanma Zamanı: Gündüz, akşam

Oyunda Kullanılan Araçlar: Yok

Oynayan Kişi Sayısı: En az 2 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler Oyunun Oynanışı: Oyuncular arasında sayışma yapılarak bir kişi seçilir ve yere çömelir. Çömelecek oyuncu ellerini dizlerinin üzerine koyarak doksan derece açı yapacak şekilde eğilir. Başını içe doğru bükerek korur. Sayışmayla ya da anlaşarak ilk atlayacak oyuncu belirlenir. İlk atlayan oyuncuya vezir denir. Atlama sırasındaki kuralları vezir belirler. Vezirin atladığı şekilde atlanır ve söylediği sözler eksiksiz söylenmelidir... (Bay & Bay, 2020).

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Eşekçik”dir.



Masalçık Anaokulu / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

EVCİLİK

Oynanma Yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynanma Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Oyuncak bebek, fincan, tabak, evdeki eşyalar

Oynayan Kişi Sayısı: 2-3 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kız

Oyunun Oynanışı:Gagavuz’da oyunun adı “Dadacık (Bebecik ve Evcecik)”dır.Evcecik oyunundaki fark ise; koçanlara ip gerilerek oluşturulmuş kilim dokuma gibi oyuncaklarla kız çocukları kilim dokuma yapıyor. Çocukların el becerilerini geliştirmek için oynanan bir oyundur.



Tomay Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

EVSİZ TAVŞAN

Oynanma Yeri: Açık Alan

Oynanma Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Yok

Oynayan Kişi Sayısı: 17-22

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı:Gagavuz’da oyunun adı “Evsiz Tavşancık”dır. Burada da oyun yine aynı şekilde oynanır. Aynı şekilde çocuklar daire oluşturur, ve tebeşirle çocukların çevreleri 50 cm çapında çizilir. Dairesi olmayan çocuk ortaya geçer ve müzikle birlikte dans etmeye başlarlar. Müzik durunca her çocuk dairesini değiştirir. Dışarıda kalan çocuk oyun dışı bırakılır. Diğer çocuklar oyuna devam ederler.



Kongazcık Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

ÇELİK ÇOMAK

Oynama Yeri: Açık alan

Oynama Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Oyuncu sayısı kadar sopa, 1 tane kısa sopa

Oynayan Kişi Sayısı: En az 2 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Erkek

Oyunun Oynanişı: Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Çelik”tir. Yere bir kare çiziliyor. Bir uzun ve birde kısa sopa alınıyor. Kısa olan sopanın uçları sivriltilir ve buna çelik denmektedir. Çeliğin her bir yüzeyinde 1’den 4’e kadar sayı yazılıyor. Oyuna başlamak için bir taş alınıyor ve avuç içinde saklanıyor. Taşı bulan oyuncu oyuna başlıyor. Karenin 1 metre kadar uzaklığına vuruş için bir çizgi çiziliyor. Oyunculardan biri çeliği uzun sopa ile yerden kaldırıp vurarak uzağa atmaya çalışır. Diğer oyuncu çeliği attığı yerden karenin içerisine tekrar atmaya çalışır. Karenin içerisine çeliği atarsa çeliği sopa ile havada saydırmak için tekrar atış yapar.. Çeliği havada sopa ile kaç kere saydırır ve ardından çelik yere düştüğünde üst taraftaki yüzünde hangi sayı var ise bu iki sayı çarpılır. Oyuncu bu iki sayının çarpımını kadar puan alır. Atış çizgisine diğer oyuncu geçer ve oda atış yapar. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda kim daha çok puan toplarsa o oyuncu kazanır...(Bay & Bay, 2020).

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Çelik”tir. Yere bir kare çiziliyor. Bir uzun ve birde kısa sopa alınıyor. Kısa olan sopanın uçları sivriltilir ve buna çelik denmektedir.



Avdarma Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

DOKUZ KİREMİT

Oynanma Yeri: Açık alan

Oynanma Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: 9 adet kiremit parçası ya da yassı taş, top

Oynayan Kişi Sayısı: En az 6 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanişı: Dokuz adet düz kiremit parçası seçilir. Seçilen bu kiremit parçaları tercihen büyükten küçüğe olacak şekilde üst üste dizilir. Oyuncular kendi aralarında iki eşit gruba ayrılırlar. Oyuna başlayacak olan grup bir seçimle belirlenir. Oyuna başlayacak olan grup dizilen kiremitlerin yaklaşık 12-13 adım uzağında kiremitlerin karşına geçerken diğer grupta kiremitlerin arkasında yerlerini alırlar. Kiremitlerin karşında duran grup üyeleri sırayla topu kiremitleri devirmek üzere atar. Eğer kimse kiremitleri deviremezse topla atış hakkı diğer gruba geçer...(Bay & Bay, 2020).

Gagavuz : Bu bölgede oyunun adı "Kaç-Kov"dur.



Tomay Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

İP OYUNU

Oynanma yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynanma zamanı: Gündüz

Oyunda kullanılan araçlar: İp

Oynayan kişi sayısı: 2 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı:

1 metre uzunluğunda renkli bir ip alınır ve bu ipin iki ucu birbirine bağlanarak çember oluşturulur.

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “İplik”tir.



Tomay Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

KİM GEREK

Oynanma Yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynanma Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Yok

Oynayan Kişi Sayısı: 16-20 Kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı: Gagavuzya'da oyunun adı "Davulla Zurnayla"dır. Tekerlemesi şu şekildedir: "Davulnan zurnaylan bizim alaydan, naşi istersiniz naşi istersiniz bizim alaydan,- Bir kız isteriz bir kız isteriz sizin alaydan, Ya şu kızın ya şu kızın adımı bildirin, -Onun adı ..." . Tekerleme söylenirken hangi grup söylüyorsa diğer gruba doğru el ele tutuşarak yürür. Diğer grup ise karşı grup gelirken geriye doğru gider. Yürüyen grup adı söylenen oyuncunun kollarından tutarak kendi grubuna alır.



Tomay Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

KUYRUK YAKALAMA

Oynanma Yeri: Açık alan

Oynanma Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Yok

Oynayan Kişi Sayısı: En az 5-8 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı: Gagavuz’da oyunun adı “Garga (yılan, kazlar)”dır. Oyunculardan biri karga olarak seçilir, bir oyuncuda tavuk olarak seçilir. Tavuk olan çocuk, diğer oyuncuları arkasına yavrusu olarak dizer. Karga, tavuğun yavrularını en arkadan almaya çalışır. Bu sırada karga " Kom kom başına gelerim, yavrularını kaparım." der ve kuyruktan aldığı yavruyu kenara ayırır. Tavuk ise yavrularını vermemek için kollarını açarak karganın önüne geçerek engellemeye çalışır...(Bay & Bay, 2020).



Beşalma Köyü, Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

UZUN EŞEK

Oynama Yeri: Açık alan

Oynama Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araç-Gereç: Yok.

Oynayan Kişi Sayısı: En az yedi kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Erkek

Oyunun Oynanışı:Uzun eşek, oyuncuların kendi aralarında iki gruba ayrılarak oynadıkları bir oyundur. Oyuncular arasından bir kişi yastık olur, diđerleri de eşit sayıda iki gruba ayrılır. Yastık olan oyuncu sırtını duvara ya da bir ağaca yaslayıp el parmaklarını birbirinin arasından geçirerek kenetler ve kollarını aşağı doğru tutarak yastık görevi görür. Oluşturulan iki gruptan birer lider seçilir ve bu liderler yazı-tura veya sayışma yoluyla hangi grubun eşek olacağını belirler...(Bay & Bay, 2020).

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Eşekcik”tir.



Avdarma Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Oynama Yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynama Zamanı: Gündüz

Oyunda Kullanılan Araçlar: Mendil, kağıt

Oynayan Kişi Sayısı: Kişi sınırlaması yok

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı: Oyuncular yere oturarak büyük bir çember oluşturur. Aralarından biri ebe seçilir. Eğer gönüllü varsa o kişi ebe olur, gönüllü yoksa kurayla belirlenir. Ebe seçildikten sonra ebe olan kişi, bir ucunu bağladığı mendili eline alıp çember etrafında şarkının ritmine göre dolaşmaya başlar. Bu sırada hep bir ağızdan oyunun şarkısı söylenir. Şarkı şu şekildedir:

Yağ satarım bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zam bak zum bak

Dön arkana iyi bak

...Eğer ebe yakalanmadan arkasına mendili bıraktığı oyuncunun yerine oturmayı başarırsa ebeliği bu oyuncuya devretmiş olur. Eğer ebe yakalanırsa ebeliği devam eder, diđer oyuncu da yerine geri döner...(Bay ve Bay, 2020).

Gagavuz: Bu bölgede oyunun adı “Basmacı”tır. Oyuncu çember etrafında “Ben basmacığı getiririm, kimseye göstermem...” diyerek dolaşır.Ebe mendili koyduğu oyuncunun yerine oturamaz veya yakalanırsa çemberin ortasına geçer ve oyundan çıkar.



Avdarma Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

YAKAN TOP

Oynanma Yeri: Açık alan, kapalı alan

Oynanma Zamanı: Gündüz, akşam

Oyunda Kullanılan Araç-Gereçler: 1 adet plastik top veya voleybol topu

Oynayan Kişi Sayısı: En az 4 kişi

Oyuncuların Cinsiyeti: Kızlar, erkekler

Oyunun Oynanışı: Yakan top oyununun bir diğer adı “Ortada sıçan”dır. Yakar top veya yakan top oyunu, sayıları eşit iki grup ile oynanır.(En az 4 kişi olacak şekilde; iki kişi bir gruba, iki kişi diğer gruba.) Sonra ikiye bölünen bir uzunluğu kapsayan iki çizgi çizilir; bu çizgiler eşit aralıkta olmak üzere ortadan bir çizgi ile ayrılır. İlk önce yazı tura atılarak topun hangi gruptan başlayacağı seçilir. Sonra herkes istediği sahaya geçer...(Bay ve Bay, 2020).



Kongazcık Köyü / Komrat / Gagavuz (Bay & Bay; 2015)

Tartışma,SonuçveÖneriler

Türkiye ve Gagavuz’da çocuk oyunlarının ortaya konulması amacıyla yapılan araştırmada 1 şehir ve 4 köy ziyareti yapılmış ve 40 oyun, kayıt altına alınmıştır. Kaydı alınan

oyunlaranalizedildiğindetoplamda2farklıoyunçeşidigözlenmiştir.Buoyunlardan21’i kültürel oyunun farklı bölgelerdeaynıoyunanış şekliyletekrarladığı görülmüştür. Gagavuz’da oynanan 21 kültürel oyunun tamamı Türkiye’de oynanan kültürel oyunlarla benzerlik gösterdiği belirlenmiş. Oyunların isimleri farklı olsa da, oynanış biçiminin aynı olduğu gözlenmiştir.

Kültürler göç, ticaret ve hızlı bilgi paylaşımı gibi değişkenle farklılaşabilmektedir. Bu farklılaşma vedağişimotoplumdakibireylerinpaylaşımını ve yaşantılarını da etkilemektedir (Davydov & Radzikhovskii, 1989). Toplumun milli ve manevi değerlerini içinde barındıran kültürel oyunlar coğrafi bölgelere göre farklılık göstermektedir (Sümbüllü & Altınışik, 2016). Yapılan araştırmada farklı ülke/bölgeler olmasına rağmen kültürel oyunların % 100 oranında benzerlik gösterdiği görülmüştür. Gagavuz kültürel oyunların bu kadar benzerlik göstermesi, bu bölgenin uzun süreli Osmanlı Devleti yönetimi altında birlikte yaşanmasının, Gagavuzların Türk soylu bir topluluk olmalarının, kültürel oyunlardaki benzerliğin en önemli göstergesi olarak kabul edilebilir. Yazıcı Ersoy (2010) Başkurt çocuk oyunlarını araştırmış ve ülkemizdeki kültürel oyunlarla yüksek oranda benzerlik gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Habibov ve Sözen (2005) Azerbaycan ve Anadolu’daki kültürel oyunların karşılaştırmasını

yaptıkları araştırmalarında oyunların ve oyunlardaki kullanılan şarkı ve tekerlemelerin ortak özellik gösterdiğini tespit etmiştir. Bay, Turan ve Bay (2015) Türk dünyasında çocuk oyunlarını ortaya koydukları saha araştırmasında çok geniş bir coğrafya olmasına rağmen Türk ve akraba topluluklarının yaşadığı 10 ülke/bölgede yüksek oranda aynı kültürel oyunların oynandığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde araştırmada yer alan bölge/ülkeler farklı olmalarına rağmen tarihteki ortak birliktelikleri, coğrafi olarak yakın olmaları ve Türk ve akraba topluluklarının yer aldığı bu bölgelerde oyunlardaki bu benzerliğin sebebi olarak değerlendirilmektedir.

Türkiye’de oynanan 63 oyun kendi içersin de sınıflandırıldığında oyunların çoğunlukla hem kızlar hem de erkekler tarafından (%85,71) oynandığı, yine çoğunluğunun materyal kullanarak (%62) oynandığı; ağırlıklı olarak dış mekanda (%76,2) oynandığı gözlemlenmiştir. Gagavuz’da oynanan 21 oyun kendi içersin de sınıflandırıldığında oyunların çoğunlukla hem kızlar hem de erkekler tarafından (%71,4) oynandığı, yine çoğunluğunun materyal kullanarak (%66,6) oynandığı; ağırlıklı olarak dışarıda (%90,5) oynandığı gözlemlenmiştir. Clements(2004)kuşaklararasıoyunfarklılıklarınıincelediği

araştırmasında günümüzde çocuklarında haazdışmekânda oynadıkları ortayakonmuştur. Yapılan araştırmada çocukların çoğunlukla dış mekân kültürel oyunlarını oynuyor olması ve oyunlarda el yapımı doğal oyuncakları hala kullanılıyor olmaları, Gagavuz’da kültürel mirasın oyunlarda henüz canlı olduğunu göstermektedir. Lindberg(2012) kuşaklar arasında çocuk oyunlarının değişimini incelediği araştırmasında oyunlarda mekân olarak dede/ninelerin köy meydanı gibi boş alanlar kullanırken çocukların okul bahçesini kullandığını ve çocukların geçmişte kullanılan el yapımı kültürel oyuncaklara az sayıda sahip olduğunu belirlemiştir.

Oyun, çocuğun bilişsel, sosyal-duygusal, fiziksel yönler dengeli gelişimini sağlayan önemli unsurlardan biridir (Sevinç, 2004, Cirhinlioğlu, 2001). Çocuk, yaşamı için gereken bilgi, beceri, tutum ve davranışları oyunlar sayesinde deneyimleyebilmektedir. Çocukta duyuları, dikkatli olmayı, doğru ve hızlı kararlar verebilmeyi, mutlu olmayı sağlayan oyun, çocuğun çok yönlü gelişimine destek vermektedir (Erdal ve Erdal, 2003). Esen (2008) Ahıska Türklerinin oyunları üzerine yaptığı araştırmasında kültürel oyunların çocuklarda fiziki gelişimin yanı sıra sosyal

gelişimi de desteklediğini belirlemiştir. Yapılan araştırmalar kültürel oyunların çocukların farklı gelişim alanlarını desteklemesi yönüyle araştırmanın sonucunu desteklemektedir.

Kültürün zengin bir mirası olan kültürel oyunları çocukların gelişiminde araç olarak kullanmak gerekmektedir (Başal, 2007). Bay(2018) okul öncesi eğitimde kültürel oyunların eğitim yoluyla aktarımı üzerine yaptığı araştırmasında çocukların kültürel oyunların etkinlikleri çerisinde öğrendiğini ve oyunların yönelik algılarının okuldaki eğitim sürecinde geliştiğini ortaya koymuştur. Bay’ın araştırması kültürel oyunların aktarımında eğitimin önemini ortaya koymaktadır. Yapılan bu araştırma sonucunda Türk ve akraba topluluklarının yaşadığı bölgelerde birçok kültürel oyununun günümüzde çocuklar tarafından oynandığı gözlemlenmiştir. Bölgede büyük çoğunluğu ortak olan kültürel oyunların henüz unutulmamış olması Türk kültürü adına olumlu bir gelişmedir. Bunun yanında kaydı alınamayan pek çok kültürel oyunun unutulduğu ya da utulma riski altında olduğu görülmektedir. Çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyen kültürel oyunların, kültürel mirasa sahip çıkılması açısından korunması ve gelecek nesillere eğitim yoluyla aktarımının sağlanması son derece önemlidir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle risk altına olan kültürel oyunların, eğitim ortamlarında öğretmenler aracılığıyla öğretilmesi ve oyunla öğretim modelinin geliştirilmesi önerilmektedir. Eğitim öğretim sürecinde kültürel oyunların bir yöntem, kültürel oyuncakların ise birer öğretim materyali olarak kullanılması önerilmektedir.

Kültürel oyunlar çocuğun hem kendi kültüründen hem de gelecekteki karakterlerinden ipuçları vermektedir. Dolayısıyla kültürel oyunların bilinmesi çocukları daha iyi tanımayı ve tarihsel süreçler hakkında bilgiedinmeyi sağlamaktadır (Erçelik, vd., 2011). Araştırmanın sınırlılığı, araştırmanın sadece belirli bölgelerde yapılmış olmasıdır. Araştırmacıların farklı ülke ve bölgelerde kültürel çocuk oyunları üzerine farklı araştırmaların yapılması, kültürel oyunlar konusunda toplumsal farkındalık oluşturacaktır. Bunun sonucunda kültürel çocuk oyunlarının belirlenmesi geçmişten geleceğe kültürel bir bağ kurulmasına yardımcı olacaktır. Çocuk oyunları eğlenir, oyunla öğrenir, oyunla kimlik ve kişilik kazanır.

KAYNAKÇA

- And, M. (2003). *Oyun ve büğü: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aytaş, G., & Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 26(101), 265-276.
- Alabay, E., & Güder, Y. (2018). Changing face of plays: A comparative research of childhood plays of older adults and plays of today. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 237-259.
- Arslan, A. (2017). Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (Sivas ili örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 1(2), 69-87.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Bay, Y. (2021). *İlkokulda Oyunla Öğretim*. A. Şahin (Ed.) İlkokulda Alternatif Eğitim Uygulamaları. Ankara: Eğitim Kitap.
- Bay, Y., Bay & D. N. (2022). *Türk Kültüründe Çocuk ve Eğitim*. Ankara: Eğitim Kitap.

- Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Millî oyunlar. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82-104.
- Bay, D. N. (2021). Kültürel oyunların okul öncesi eğitim programının kazanım göstergeleri açısından incelenmesi. M. Koçak, Z. Tangülü, K. Kalkan (Ed), *2023'e doğru; Türk eğitiminin dünü bu gününü ve yarını* (ss.371-398). Türk Eğitim-Sen Genel Merkezi Yayınları.
- Bay, D. N. (2022). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Kültürel Oyunlara Yönelik Görüşleri. *Turkish Journal of Educational Studies*, 9(2), 181-206.
- Bay, D. N., & Bay, Y. (2019a). Balkanlardaki çocuk oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 4(2), 200-223.
- Bay, D. N., & Bay, Y. (2019b). Türk ve komşu topluluklarda kültürel çocuk oyunları. *Electronic Turkish Studies*, 14(7), 3631-3656.
- Bay, D. N., & Bay, Y. (2020). Kültürel çocuk oyunları: Türk topluluklarında bir saha araştırması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(70), 657-670.
- Bay, D. N., & Bay, Y. (2020a). *Çocuk oyunlarından örnekler: Türk dünyası ve komşu ülkelerden*. Ankara: Eğiten kitap.
- Bay, D. N., Kocaoğlu, & Bay, Y. (2015). *Türk dünyasında aşık oyunları*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, 14-17 Mayıs 2015 (s 175-185). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
- Bay, D. N., Turan, & Bay, Y. (2015). *Türk dünyasında çocuk oyunları: Bir saha çalışması*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, 14-17 Mayıs 2015 (s 175-185). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
- Bay, D. N., & Turan, S. (2019). *Okul öncesinde kültürel eğitim modeli*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Bazaz, B. S., Yaghoobi Hasankala, Q., Shojaee, A. A., & Unesi, Z. (2018). The effects of traditional games on preschool children's social development and emotional intelligence: A two-group, pretest-posttest, randomized, controlled trial. *Modern Care Journal*, 15(1), 1-5.
- Cirhinlioğlu, F.G. (2001). *Çocukruhsağlığıve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- Çalışandemir, F. (2016). Oyun ve özellikleri. H. G. Ogelman, (Ed.), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış* (ss. 2-14). Ankara: Pegem Akademi.
- Çetinkaya, G. (2013) Dede Korkut hikayelerinde sembol olarak meydan. *Millî Folklor*, 25(98), 73-86.
- Davydov, V.V. & Radzikhovski, L.A. (1989). Vygotsky's theory and the activity-oriented approach in psychology. In J. Wertsch (Ed.) *Culture communication and cognition: Vygotskian perspectives*, New York: Cambridge University Press.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Erçelik, M., Doğanoglu, N., Koç, L., Köklüsoy, N. H., Çetin, İ., Sayın, H. & Çağlar, A. (2011). Türkiye'de oynanan geleneksel çocuk oyunları. http://gure.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/28/01/752379/dosyalar/2015_05/09050714gelenekselocuk_oyunlari.pdf (Erişim Tarihi, 12,12, 2023).
- Erdal, K., & Erdal, G. (2003). Çocuk oyunlarında yaratıcılık. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 37-46.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor*, 24(95), 263-273.

- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *A.Ü.Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229-259.
- Habibov, Y., & Sözen, İ. (2005). Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 39(1), 75-96.
- Huizinga, J. & Ludens, H. (1995). *Oyunun toplumsal işlevi üzerine birdeneme*. (Çev. M. Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education. *Croatian Journal of Education*, 16(1), 95-112.
- Lindberg, E. N. (2012). Çocuk Oyunlarında İki Kuşakta Görülen Değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırmada sen ve uygulama için bir rehber* (Çev. Turan, S.). Ankara: Nobel Yayıncılık
- Oğuz, Ö., & Ersoy, P. (2005). *Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 4.
- Onur, B., Çelen, N., & Artar, M. (2004). Türkiye'de geleneksel oyuncaklar: köy-kent karşılaştırması. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* içinde. (s. 131-137). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Onur, B., & Güney, N. (2004). *Türkiye'de çocuk oyunları: Derlemeler*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. *Electronic Turkish Studies*, 11(14), 529-564.
- Özdemir, L. (2015). Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi Öğrencilerinin Girişimcilik Eğilimlerinin Sosyo-Demografik Özellikler Açısından Değerlendirilmesi. *SDÜ İİBF Dergisi* 1(20), 41-65.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. (1. Baskı). Ankara: Feryal Matbaası.
- Öz Pektaş, H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. *Journal of International Social Research*, 10(49), 478-490.
- Özyürek, A., Şahin, F. T., & Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Sallabaş, M. (2020). Halk Biliminin İşlevleri Bağlamında Geleneksel Çocuk Oyunları: RTÜK Çocuk Oyunları. *Milli Folklor*, 16(126), 99-109.
- Serbest, K. (2019). Divânü Lugâti't-Türk ve Uygur Türklerinde çocuk oyunları. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, (13), 101-114.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019, June). *The implementation of traditional games for early childhood education*. In 3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018) (pp. 431-435). Atlantis Press.
- Sümbüllü, Y. Z. & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerlere eğitim açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Taheri, L., & Chahian, G. (2015). Restoration of traditional children's play in Iranian nomadic societies (Case study of Kohgiluyeh and Boyer Ahmad). *Children*, 2(2), 211-227.

- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliđi taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 2(1), 205-220.
- Tören, A. (2011). *Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri* (Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi.
- Tuđrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, ř., & Güneř, G. (2014). Oyunun üç kuřaktaki deđiřimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2021) www.sozluk.gov.tr
- Tuđrul, B. (2010). *Oyun temelli öğrenme. Okulöncesinde özel öğretim yöntemleri*. (Ed. R. Zembat). Ankara: Anı Yayıncılık. ss.187-220.
- Türktaş, M. (1999). Divani Lügatit-Türk'te yer alan ve XI. yüzyılda Türkler arasında oynanan oyunlar. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(5), 61-65.
- Yazıcı Ersoy, Y. (2010). Başkurt Çocuk Oyunları. *Milli Folklor*, 22(86), 75-86.
- Yıldırım, A. ve řimřek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.