



Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi

<http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/uufader.htm>

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Bazı Oyun ve Oyuncaklarının Evrenselliği ve Güncelliğinin İncelenmesi

Nalan KURU TURAŞLI

Öğr. Gör. Dr. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi, nalanturasli@gmail.com

ÖZET

Oyun ve oyuncak, okul öncesi dönem çocuklarının yaşamının odak noktasında yer alır. Çocuğun olduğu her yerde oyun ve oyuncak da vardır. Oyun ve oyuncakın tarihi insanlık kadar eskidir ve her dönemde ortak kültürler arası ortak bir dil olmuştur. Bu araştırmanın temel amacı, oyun ve oyuncakın tarihsel serüveni, evrenselliği ve güncelliği üzerine dikkat çekmektir. Bu amaçla 1560 yılında Avrupa’da yapılan ve dönemin çocukluk yaşamına ışık tutan “Çocuk Oyunları” adlı tabloda yer alan oyun ve oyuncakların ülkemizdeki okul öncesi dönem çocuklarının oyunlarındaki güncel durumu araştırılmıştır. Araştırmanın ilk kısmında, söz konusu eserde bulunan çocuk oyun ve oyuncaklarının dökümü ve tanılması yapılmıştır. İkinci kısmında da söz konusu oyun ve oyuncakların günümüzdeki durumu tespit edilmeye çalışılmıştır. Oluşturulan oyun gözlem formu Türkiye’deki iki farklı ilde (Bursa- İstanbul) farklı sosyo-ekonomik düzeyden gelen çocuklarla çalışan 100 okul öncesi öğretmene uygulanmıştır. Verilerin analizinde Kategorisel Veri Analizi (Ki-Kare) kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçları oyun ve oyuncakın tarihsel serüveni, evrenselliği ve kültürler arası iletişimdeki yeri hakkında önemli vurgular yapmaktadır. Yapıtta da yer alan ve 1500’lü yıllarda Avrupa’da çocukların oynadıkları saklambaç, körebe, kulaktan kulağa gibi oyunların ülkemizde okul öncesi dönem çocukları tarafından hala yaygın bir biçimde oynanmakta olduğu, çocukların sadece kendi bedenlerini kullandıkları yani oyuncaksız oynanan oyunların unutulmak üzere olduğu vb. sonuçlara ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çocuk Oyunları, Okul Öncesi, Kültürler Arası.

A Review on Universality and Currency of Some Games and Toys of Children in Preschool Period

ABSTRACT

Games and toys are in the center of children's lives. In other words, games and toys are inseparable from children. Games and toys are as old as humanity and they functioned as common tongues between different cultures. The main aim of this research is to emphasize the historical adventure, universality and currency of games and toys. Through this purpose, the current status of games and toys in the painting "Children's Games", which was made in 1560 in Europe and which gives an insight into the lives of children, was investigated in this research. The list and definitions of games and toys from this work of art are shown in the first part of the study, In the second part, the current status of the games and toys in question are analyzed. The game observation form created for the study was applied on 100 preschool teachers who worked with children from different socio-economic levels in two cities (Bursa-Istanbul) of Turkey. Categorical Data Analysis (Chi-Square) was used in the analysis of data. The results of the study emphasize the historical background and universality of games and toys and their place in intercultural communication. It was determined that games like hide and seek, blind man's bluff, telephone are still played by children in preschool period in our country and games without toys that are played only with body are about to be forgotten.

Key Words: Children's Games, Preschool, Intercultural.

GİRİŞ

"Oyun dönemi" adı da verilen okul öncesi çağda oyun ve oyuncaklar, çocuğun günlük yaşamının odak noktasında yer alır. Çocuk dünyasının vazgeçilmezi olan oyun ve oyuncak, çocuğun gelişimi için de vazgeçilmez öneme sahiptir. Bir çocuğun sevgiden sonra gelen en önemli duygusal- sosyal ihtiyacı olan oyun aynı zamanda çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen önemli bir unsurdur. Oyuncaklar ise oyunların gücünü, dolaylı olarak da oyunun çocuk üzerindeki gücünü arttıran bir diğer önemli unsurdur.

Oyunlar, çocuğun eğlenerek öğrenmesinde ilk basamağı oluşturur, dünyayı tanımasını ve birçok bilgi-beceri kazanmasını sağlar. Bu yönüyle Piaget (1945) oyunu "çocuğun en ciddi işi" olarak tanımlamıştır (Akt. Sevinç, 2009: 27). Oyuncak, çocuğun zihinsel, bedensel motor ve psikososyal gelişimine katkıda bulunan, hayal gücü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren düşünmeyi ve keşfetmeyi öğreten her türlü malzemedir (Yavuzer, 2000). Oyuncaklar zamana ve kültüre göre bazı ufak tefek farklılıklara sahip

olsa da, özel olarak üretilmiş endüstriyel oyuncaklardan, video oyunlarına, doğada kendiliğinden bulunan her tür malzemelere kadar pek çok şey çocuk oyunlarında yüzyıllardır kullanılmaktadır (Scott, 2013).

Hangi çağda ve hangi kültürde olursa olsun çocuğun olduğu her yerde oyun ve oyuncak vardır. Oyun ve oyuncağın tarihi insanlık kadar eskidir. Aynı zamanda, oyun ve oyuncaklar, ortaya çıktıkları dönemlerin günlük yaşamına ayna tutan sessiz tanıklardır. Özdemir (2006) oyun ve oyuncakların bu özelliğini, “geleneğin yaratması ve taşıyıcısı olan çocuk oyunu, aynı zamanda iletişimin kültürel biçimlerinde biridir” şeklide vurgulamaktadır (Özdemir, 2006: 453).

Çocuk kültürünün vazgeçilmezleri olan oyun ve oyuncak çocukluk dünyasını karakterize eden ve o dünya ile şekillenen bir özellik de taşır. Oyun ve oyuncak, çocuk kültüründen bağımsız düşünülemez ve bu unsurlar, çocuk kültüründeki değişimleri görmemiz açısından yardımcı unsurlardır. Çocuk oyunları ve oyuncakları, tıpkı çocukluk gibi, tarihsel süreçte farklı anlamlar taşımış, niteliksel olarak değişime uğramıştır. Dolayısıyla tarihte çocukluğun değişim izleri, oyun ve oyuncak dünyasından da izlenebilir (Vanobbergen, 2004).

Tarihin her döneminde oyun ve oyuncak, kültürler arası ortak bir dil olmuştur. Oyun ve oyuncağın geçmişinin insanlık tarihi kadar eski olduğu arkeologların yaptığı çalışmalarda ortaya konmuştur. Bugün bilinen pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiğini gösteren belgeler, bulgular, buluntular vardır. Ön Asya, Mezopotamya, Mısır ve Ege Havzası’nda yapılan arkeolojik kazılarda ele geçen buluntular, tarihin en erken dönemlerinden itibaren çocukların oyuncaklarla oyun oynadığını ya da avutulduğunu ortaya koymuştur (Özkul, 2014). Arkeologların yaptığı çalışmaların yanı sıra resim ustaları, edebiyatçılar, gezginler de kendi eserlerinde oyuna ve çocuk oyunlarına ilişkin bilgiler vermektedir (And, 1974; Akt. Şen, 2010).

Çağdaş uygarlık, oyunun önemini anlama ve bu faaliyeti değerlendirme çalışmaları içindedir. Çoğu zaman aynı oyun benzer ya da farklı isimler ve küçük değişiklikler ile çok uzak coğrafyalardaki toplumlarda da görülmektedir. Antropologlar kültür yaygınlaşmalarını ve göç yollarını incelerken temel olarak “oyun” faaliyetinden yararlanmışlardır ve oyunlar yardımıyla göç yollarını ve bir kültürün, uygarlığın imgelerini ortaya koymuşlardır. Çeşitli bilim dalları çalışmalarında oyunlar ilginç bir hareket noktası oluşturmaktadır. Oyun sadece, eğitim bilimleri için değil arkeoloji, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, dil bilim ve sanat için de önemli bir çalışma alanıdır (Poyraz, 1999; Şen, 2010).

Yaratıldığı toplumun değerlerini, geleneklerini ilgi ve eğilimlerini, yaşam biçimini yansıtan sanat eserleri, bu bilgileri yüzyıllar boyunca başka toplumlara ve başka zamanlara taşımıştır (Daşçı, 2008: 21). Yaşadığı dönemin tarihine çocuk oyunları ve oyuncakları aracılığı ile ışık tutan önemli yapıtlardan biri de 16.yüzyılın en büyük Flaman ressamı Pieter Bruegel'in 1560 yılında yapmış olduğu 'Çocuk Oyunları' isimli tablosudur (Burton, 1997: 5).

Şekil 1. Pieter Bruegel, Çocuk Oyunları (Children's Games), (Yağlıboya, 118 x 161 cm. Kunsthistorisches Müzesi, Viyana. Inv. no. GG 1017) (Orrock, 2012).



Bruegel'in (1525 - 1569) bugün Viyana'daki Sanat Tarihi Müzesi'nde bulunan ve doksandan fazla gerçek çocuk oyunu ve eğlencesinin betimlendiği 'Çocuk Oyunları' adlı tablosu resim sanatının en ilginç yapıtları arasındadır. Eser sanat yazarları ve eleştirmenlerince çok farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Bazı eleştirmenler, resmin, *çocuk oyunlarının görsel bir ansiklopedisi* olduğunu ileri sürmüşlerdir. Tablodaki oyunları tanımlayan çok sayıda inceleme kaleme alınmıştır (Hindman, 2004; Carroll, 2002). Yapıtın önemine dikkat çeken araştırmacılardan Neil Postman (1995) "Çocukluğun Yokoluşu" adlı ünlü eserinde Bruegel'in tablosunun "*dönemin çocuk oyunları hakkında birçok bilgiler içerdiğini çünkü 17. yüzyıldan önce çocukların yaşamı ile ilgili herhangi bir yazılı referans bulunmadığını*" belirtmektedir (Postman; 1995: 32). Benzer şekilde Snow (1997), yapıtın "*tarihte çocukların nasıl yaşadıkları ve neler yaptıklarına dair ilk görsel örnek*" olarak pedagoji alanına ışık tuttuğunu belirtmektedir.

Özetle, farklı kültürlerden gelen toplumlar arasında güçlü bağlar kurabilmek ve ortak tarihi mirası anlayabilmek için oyun ve oyuncaklar çok değerli bir araçtır. Ülkeden ülkeye ulustan ulusa çocuk oyunlarında bazı

farklılıklar görölse de dünyanın hemen her yöresinde çocuk oyunlarının ortak yönleri ve özellikleri de vardır. Sanat eserleri ve tarihi kalıntılar yoluyla bize ulaşan bilgilere bu süzgeçten geçirerek bakmak, bu ortak kültürel mirası anlamak ve değerlendirmek yolunda önemli bir adımdır.

Arařtırmanın temel amacı, oyun ve oyuncağın tarihsel serüveni, evrenselliğı ve güncelliğı üzerine dikkat çekmektir. Bu amaçla, Bruegel'in 1560 yılında yapmış olduğı eserde bulunan doksandan fazla çocuk oyunun ve onlarca oyuncağın, günümüzde Türkiye'de okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların oyunlarındaki mevcut durumu cinsiyet, yaş grubu ve okul türü açısından incelenmiştir.

YÖNTEM

Arařtırma Deseni

Arařtırmada, betimsel arařtırma tekniklerinden tarama (survey) yöntemi kullanılmıştır.

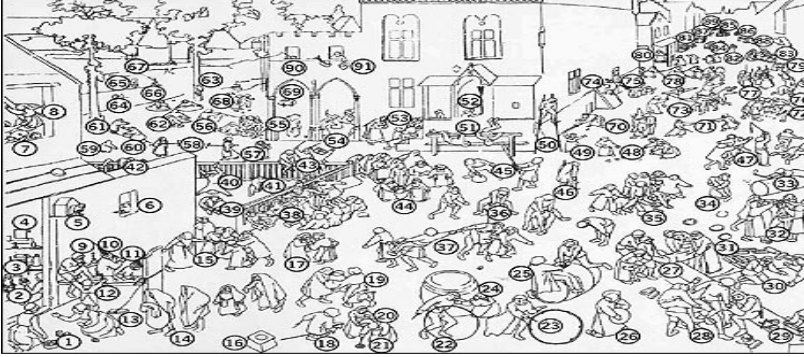
Örnekleme

Bu çalışmanın evreni Bursa ve İstanbul illerinde okul öncesi eğitim kurumlarında çalışan tüm öğretmenlerdir. Örnekleme evrenden seçilen Bursa ilinde 50 ve İstanbul ilinde 50 olmak üzere toplam 100 okul öncesi öğretmendir. Örnekleme oluşturan öğretmenlerin %50'si resmi okul öncesi eğitim kurumlarında diğeri %50'si ise özel okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapmaktadır. Öğretmenlerin %96'sı bayan ve %4'ü erkektir.

Verilerin Toplanması

Arařtırma iki kısımdan oluşmaktadır. İlk aşamada, detaylı bir inceleme çalışması ile söz konusu eserde bulunan çocuk oyun ve oyuncaklarının dökümü, eser ile ilgili daha önce yapılan çalışmalarda referans alınarak (bkz. Hidman, 2004) yapılmıştır. Ardından tanılanan oyun ve oyuncaklar tanımı güncellenerek yapılmaya çalışılmıştır. Bu süreçte, dini ve kültürel farklılıklar nedeni ile bazı oyun ve oyuncaklar elenmek zorunda kalmış, (örn, *Vaftiz Alayı Oyunu*, *Aziz John Yortusu İçin Şenlik Ateşi*), bazıları ise daha genel isimler ile tanımlanmıştır (örn. birdirbir vb.) Böylece eserde yer alan 91 farklı oyun ve oyuncaktan 57 tanesi tanılanarak oyun gözlem formunda yer almıştır.

Şekil 2a. Brugel'in tablosundaki oyun ve oyuncaklar (Hidman, 2004).



Şekil 2b. Brugel'in tablosundaki oyun ve oyuncakların dökümü (Hidman, 2004).

1. Aşık oyunu	32. Saç çekme	64. Domuzun sidik kesesiyle yüzme
2. Bebekle oynamak	33. Bit ayıklama	65. Ayakları suya sokma
3. Bebek evi	34. Pasta kaçırma	66. Su kıyısında yüzme
4. Mihrap oyunu	35. Gözbağlama	67. Yüzmeden önce ya da yüzdükten sonra
5. Baykuş ve tüneği	36. Birdirbir	68. Duvara top atma
6. Oyuncak tüfek	37. Halat çekme oyunu	69. Çiş yapma
7. Maske	38. Sıra dayacağı	70. Aşık kemikleriyle vurmaca
8. Salıncakta sallanma	39. Takla atma	71. Hokey
9. Fırıldak	40. Amuda kalkma	72. Dokuz kuka
10. Sabun köpüğü üfleme	41. Yan takla	73. Ortada sıçan
11. Kuşla oynama	42. Çite tırmanma	74. Duvara tırmanma
12. Çingirak	43. Çit üstünde ata binme	75. Dövuş
13. Taş çekme	44. Gelin alayı	76. Duvara vurma
14. Vaftiz alayı	45. Körün sopası	77. Geçit alayı
15. Körebe	46. Uzunbacak	78. İt ite itin kuyruğuna
16. Çocuk taburesi	47. Körün sopası	79. Misafircilik
17. a: Yazı tura, Kağıt makas	48. Cicoz ya da bilye	80. Elim sende
17. b: Beşik sallama	49. Dönmece	81. Sıradan devirme
18. Tahta at	50. Sırkla yürüme	82. Sırtta taşıma
19. Altın beşik	51. Çitte sallanma	83. Çamur sıvama
20. Davul ve flüt çalma	52. Parmak ucunda süpürge	84. Şövalyenin atı
21. Çamurdan pasta	53. Sırtta taşıma	85. Aziz John Yortusu için şenlik ateşi
22. Çember çevirme	54. Topaç çevirme	86. Şenlik ateşine odun taşıma
23. Çember çeviren kız	55. Topaç çevirme	87. Meşale taşıma
24. Fiçimin ağzından içeri bağırma	56. Mavi kulede kim saklanıyor?	88. Kapı önünde ilahi söyleme
25. Fiçi yuvarlama	57. Çingirak	89. Gezinme
26. Domuzun sidik kesesini kaçırma	58. Mızrak oyunu	90. Bayrak sallama
27. Altı okka	59. Çukur açma	91. Sepet sarkıtma
28. Uzun Eşek	60. Kum torbasının üstünden atlama	
29. Bakkalcılık	61. Kum torbasının üstünden atlama	
30. Ağzı dili bağlanmak	62. Etek düdüme	
31. Tuğla döşeme(Duvarcılık)	63. Ağaca tırmanma	

İkinci aşamada ise, söz konusu yapıttan tanılanarak derlenen oyun ve oyuncaklara dayalı bir “Oyun Gözlem Formu” geliştirilmiştir. Form geliştirilirken iki alan ve bir istatistik uzmanının görüşü alınmış ve Okul Öncesi Eğitim Programı’nda yer alan oyun gözlem formları incelenerek son şekli verilmiştir. Oyun Gözlem Formu’nda söz konusu eserden çıkarılan 57 adet oyun ve oyuncak kısa kısa tanımlanmıştır. Örn: (OYUN/Eğlence/Hobi. Aşuk Oyunu (Koyun, keçi, oğlak ve küçük danaların ayaklarından çıkan aşıklar, genelde boya ile boyanır, sağaların belleri bakır telle sarılır ve ortaları delinerek ağır olması için kurşun akıtılır. Oyuncak/ Malzeme; Aşuk (Koyun, keçi, oğlak ve küçük danaların ayaklarından çıkan küçük kemik parçaları vb). Öğretmenlerden, tanımı yapılan oyun ve oyuncakların her biri için öğrencilerinin oyun saatlerinde ve serbest zamanlarda gözleme durumlarına göre, “Hiç: Hiç Gözlemedim/Bazen: Arada sırada bir gözlemliyorum/Sık: Çoğunlukla Gözlemliyorum / F. Yok: Daha önce hiç duymadım” şeklinde ifade etmeleri istenmiştir. Öğretmenlerin gözlemlerine dayanarak, söz konusu oyun ve oyuncakların okul öncesi kurumlara devam eden çocukların oyunlarındaki güncel durumu saptanmaya çalışılmıştır.

Verilerin Analizi

Oyun ve oyuncakların yaygınlık durumlarının tespiti için araştırmada elde edilen veriler öncelikle yüzde ve frekans dağılımları ile incelenmiştir. Ardından, karşılıklı ilişki tespiti için, oyun ve oyuncakların gözlenme sıklıkları çocukların; cinsiyet, yaş ve devam ettikleri kurum özelliklerine göre Kategorisel Veri Analizi (Ki-Kare) kullanılarak analiz edilmiş, manidarlıkları .05 düzeyinde kabul edilmiştir.

BULGULAR

Öğretmenlerin gözlemlerine göre çocukların en sık oynadıkları oyunlar ve kullandıkları oyuncak ya da malzemelerin dökümüne Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Öğretmenlerin Gözlemlerine Göre Çocukların En Sık Oynadıkları Oyunlar ve Kullandıkları Oyuncak ya da Malzemeler

Oyunun / Eğlencenin Adı	Oyuncağın/ Aracın Adı	Cinsiyetlere Göre Tercih Edilme Oranı %	
		Kız	Erkek
Maskeli-Kostümlü Oyunlar(Drama)	Maske/Kostüm	98	99
Kâğıt ve Makasla Eğlence	Kağıt makas vs.	98	98
Sesli- çingıraklı oyunlar	Çingırak ya da ses çıkarmaya yarayan herhangi bir alet	96	94
Saklambaç	-	95	96
Top Oyunları	Plastik, yün ya da başka herhangi bir malzemeden üretilmiş toplar	95	97
Müzik Aletleri ile Oyun/Eğlence	Davul/Flüt vb.	94	96
Kulaktan Kulağa	-	93	93
Salıncakta Sallanma	Salıncak	91	92
Meslek Oyunları	Çeşitli meslek araç-gereçleri	90	92
Evcilik/misafircilik	Her Tür ev eşyası ya da oyuncuğu	89	77
Yoğurma mad./Çamurla Oyun	Çamur-kil-oyun hamuru plasterin	88	86
Sabun Köpüğü Üfleme	Sabun Köpüğü (Sabunlu su dolu bir kaba batırılarak köpük elde etmeye yarayan mandal, ip ya da özel olarak üretilmiş plastik araçlar)	86	85
Körebe	Gözleri kapama için mendil yemeni vb. çeşitli materyaller..	84	81
Tırmanma Oyunları	Ağaç, tırmanma duvarı ya da özel oluşturulmuş tırmanma oyuncakları	80	88
Kuş vb. Hayvan Besleme/ Oyun	Evcil Hayvanlar	76	75
İp İtme-Çekme	İp ve ya halat	73	79
Su Oyunları	Su ve suyla/suda oynanabilecek nesnelere	73	72
Rüzgar Güllü	Firdöndü/Rüzgar Güllü	72	73
Elim Sende	-	71	68

Tablo 1’de öğretmenlerin gözlemlerine göre “Maskeli Kostümlü Oyunlar” ın hem kız (%98) hem de erkek (%99) çocuklar tarafından en sık tercih edilen oyunlar olduğu, bunu “Kağıt ve Makas” kullanılarak yapılan eğlenceli etkinliklerin izlediği kızlar(%98), erkekler (%98), 3. sırada ise, kızlarda (%96) “Sesli Aletlerle Oynanan Oyunlar” ın, erkeklerde ise” Top Oyunları” nın (%97) yer aldığı görülmektedir.

Öğretmenlerin gözlemlerine göre çocukların en az oynadıkları oyunlar ve kullandıkları oyuncak ya da malzemelerin dökümüne Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2. Öğretmenlerin Gözlemlerine Göre Çocukların En Az Oynadıkları Oyunlar ve Kullandıkları Oyuncak ya da Malzemeler

Oyunun / Eğlencenin Adı	Oyuncağın/ Aracın Adı	Cinsiyetlere Göre Tercih Edilme Oranı %	
		Kız	Erkek
Aşuk (Aşık) Oyunu (<i>Koyun, keçi, oğlak ve küçük danaların ayaklarından çıkan aşıklar, genelde boya ile boyanır, sağa ların belleri bakır telle sarılır ve ortaları delinerek ağır olması için kurşun akıtılır.</i>)	Aşuk (Koyun, keçi, oğlak ve küçük danaların ayaklarından çıkan küçük kemik parçaları)	1	3
Körün sopası (<i>Gözleri bağlanan ebenin elinde bir sopa olur etraftaki çocukları kovalayarak bulabildiklerine bu sopa ile vurur</i>)	Uzun bir sopa ve gözlerini bağlamak için uzun bir mendil ya da yemeni vb.	11	12
Altı Okka (<i>Birini kollarından ve bacaklarından tutup yukarı kaldırarak sallamak veya götürmek.</i>)	Sadece çocukların kendi bedenleri	15	17
Hokey Oyunu (<i>Sopalar kullanarak bir topu ya da diski karşı takım kalesine sokmayı amaçlayan takım oyunu</i>)	Oyuncu sayısı kadar sopa, disk ya da top	16	18
Uzun bacak (<i>Uzun bir sopa ya da tahta parçasını baston gibi kullanarak yürüme, eğlenme</i>)	Uzun bir sopa, tahta ya da çita	17	18
Dokuz Kuka (<i>Dokuz tane tenke kutu vb. belli mesafeye konular ve oyuncular ellerindeki yassı taşlar ya da topla en çok kukayı devirmek ve daha uzaga göndermek için mücadele eder.</i>)	Dokuz tane tenke kutu, taş ya da top	24	24
Uzun Eşek	Sadece çocukların kendi bedenleri	25	31
Biridir bir (<i>Ebe öne eğilerek ellerini dizlerine dayar. Diğerleri bir kaç metre arayla sıra oluştururlar. Oyuncular sırayla koşarak eğilmiş duran ebenin üzerinden ellerini sırtına bastırıp bacaklarını açarak atırlar.</i>)	Sadece çocukların kendi bedenleri	30	31
Topaç Çevirme (<i>Orta parmağa bağlanan ipin diğer ucunu topaça sarıldıktan sonra topaçın, mümkün olduğunca uzun süre çevrilmeye çalışıldığı bir oyun</i>)	Topaç (ağaçtan yapılan ucunda özel çivisi bulunan yumurta şeklindeki oyuncak)	31	40
Bilye (Misket-Cicoz)Oyunu	Çeşitli büyüklükte cam ya da toprak bilyeler (cicozlar/misketler)	31	48
Altın Beşik/Kucakta Beşik (<i>İki çocuk karşılıklı ellerini birleştirir bir oturak oluşturur. Üçüncü çocuk bu oturakta oturur ve dolaştırılır.</i>)	Sadece çocukların kendi bedenleri	35	27
Yankı Oyunu (<i>Fıçı, bidon vb. büyük ve derin bir şeyin/kabın içine bağırma, şarkı söyleme</i>)	Fıçı, bidon vb. derin ve büyük bir kap	38	44

Tablo 2’de öğretmenlerin gözlemlerine göre “Aşuk” oyunu ve oyuncasının hem kız (%1) hem de erkek (%3) çocuklar tarafından en az tercih edilen oyunlar olduğu, bunu “Körün Sopası” oyunu ve oyuncasının izlediği kızlar (%11), erkekler (%12), 3. sırada ise, kızlarda (%15), erkeklerde ise top oyunlarının (%17) ile “Altı Okka” oyun ve oyuncasının yer aldığı görülmektedir.

Tablo 3’de öğretmenlerin gözlemlerine göre çocukların tercih ettikleri oyun ve oyuncakların cinsiyet ve yaş grupları açısından karşılaştırılması verilmiştir.

Tablo 3. Öğretmenlerin Gözlemlerine Göre Çocukların Tercih Ettikleri Oyun ve Oyuncakların Cinsiyet ve Yaş Grupları Açısından Karşılaştırılması

Cinsiyete Göre Oyunların Oynanma Durumu	YAŞ GRUBU						Ki Kare Analizi		
	3-4 Yaş		5-6 Yaş		Toplam		Ki-Kare	p	
	n	%	n	%	n	%			
Beşik Oyunu Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	21	80,77	49	66,22	70	70,00	1,309	0,253
	Hayır Oynamıyor	5	19,23	25	33,78	30	30,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Beşik Oyunu Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	12	46,15	15	20,27	27	27,00	5,293	0,021*
	Hayır Oynamıyor	14	53,85	59	79,73	73	73,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Sessiz Sinema Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	13	50,00	53	71,62	66	66,00	3,103	0,078
	Hayır Oynamıyor	13	50,00	21	28,38	34	34,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Sessiz Sinema Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	12	46,15	52	70,27	64	64,00	3,866	0,049*
	Hayır Oynamıyor	14	53,85	22	29,73	36	36,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
İnşaatçılık/Duva rcılık Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	17	65,38	39	52,70	56	56,00	0,794	0,373
	Hayır Oynamıyor	9	34,62	35	47,30	44	44,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
İnşaatçılık/Duva rcılık Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	19	73,08	68	91,89	87	87,00	Fisher' s Exact	0,036*
	Hayır Oynamıyor	7	26,92	6	8,11	13	13,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Göz bağlama Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	19	73,08	68	91,89	87	87,00	Fisher' s Exact	0,036*
	Hayır Oynamıyor	7	26,92	6	8,11	13	13,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Göz bağlama Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	19	73,08	68	91,89	87	87,00	Fisher' s Exact	0,036*
	Hayır Oynamıyor	7	26,92	6	8,11	13	13,00		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Sepet Oyunları Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	23	88,46	48	64,86	71	71	4,120	0,042*
	Hayır Oynamıyor	3	11,54	26	35,14	29	29		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Sepet Oyunları Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	19	73,08	40	54,05	59	59	2,146	0,143
	Hayır Oynamıyor	7	26,92	34	45,95	41	41		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Halat Çekme Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	16	61,54	60	81,08	76	76	3,028	0,082
	Hayır Oynamıyor	10	38,46	14	18,92	24	24		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Halat Çekme Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	16	61,54	64	86,49	80	80	6,006	0,014*
	Hayır Oynamıyor	10	38,46	10	13,51	20	20		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Saklanan Kim Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	22	84,62	73	98,65	95	95	Fisher' s Exact	0,016*
	Hayır Oynamıyor	4	15,38	1	1,35	5	5		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		
Saklanan Kim Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	23	88,46	73	98,65	96	96	Fisher' s Exact	0,053*
	Hayır Oynamıyor	3	11,54	1	1,35	4	4		
	Toplam	26	100	74	100	100	100		

p<0,05

Tablo 3’de görüldüğü gibi, *Beşik Oyun ve Bebekle Oyun*, 5-6 yaş grubundaki çocuklar tarafından 3-4 yaş grubundakilere ve kızlar da erkeklere göre daha çok tercih etmektedir ve farklılık .05 düzeyinde anlamlıdır. *İnşaatçılık Oyunu*, kızlar tarafından fazla tercih edilmezken, 5-6 yaşındaki erkek öğrenciler tarafından, 3-4 yaşındaki erkek öğrencilere göre daha çok tercih etmektedir ve farklılık .05 düzeyinde anlamlıdır. *Göz Bağlama Oyunu*, 5-6 yaş grubu kız ve erkek öğrenciler tarafından 3-4 yaş grubundaki kız ve erkek öğrencilere göre daha çok tercih edilmektedir ve farklılık .05 düzeyinde anlamlıdır. *Sepetle Oyun*, 3-4 yaşındaki hem kız öğrenciler hem de erkek öğrenciler, tarafından 5-6 yaşındakilere göre daha çok tercih etmektedir ve farklılık .05 düzeyinde anlamlıdır. *Halat Çekme Oyunu*, 5 -6 yaşındaki hem kız öğrenciler hem de erkek öğrenciler tarafından 3-4 yaşındakilere göre daha çok tercih edilmekte ancak 5-6 yaşındaki öğrenciler arasında da erkeklerin bu oyunu daha çok oynadıkları görülmektedir ve farklılık .05 düzeyinde anlamlıdır. *Saklanan Kim?* Oyunu, 5-6 yaşındaki hem kız öğrenciler hem de erkek öğrenciler tarafından, 3-4 yaş grubu öğrencilere göre daha çok tercih edilmektedir ve farklılık .05 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 4 de öğretmenlerin gözlemlerine göre çocukların tercih oyun veoyuncakların cinsiyet ve devam ettikleri kurum açısından karşılaştırılması verilmiştir.

Tablo 4. Öğretmenlerin Gözlemlerine Göre Çocukların Tercih Ettikleri Oyun ve Oyuncakların Cinsiyet ve Devam Ettikleri Kurum Açısından Karşılaştırılması

Kuruma Göre Oyunların Oynanma Durumu		Kurum						Ki Kare Analizi	
		Devlet Okulu		Özel Okul		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Çekme Oyunu/Yarışması Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	29	58	44	88	73	73	9,944	0,002*
	Hayır Oynamıyor	21	42	6	12	27	27		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Çekme Oyunu/Yarışması Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	36	72	43	86	79	79	2,170	0,141
	Hayır Oynamıyor	14	28	7	14	21	21		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Beşik Oyunu Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	34	68	36	72	70	70	0,048	0,827
	Hayır Oynamıyor	16	32	14	28	30	30		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Beşik Oyunu Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	8	16	19	38	27	27	5,074	0,004*
	Hayır Oynamıyor	42	84	31	62	73	73		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Çember Çevirme Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	36	72	26	52	32	32	3,438	0,064
	Hayır Oynamıyor	14	28	24	48	38	38		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Çember Çevirme Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	19	38	23	46	42	42	0,369	0,543
	Hayır Oynamıyor	31	62	27	54	58	58		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Uzun Eşek Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	16	32	9	18	25	25	1,920	0,166
	Hayır Oynamıyor	34	68	41	82	75	75		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Uzun Eşek Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	22	44	9	18	31	31	6,732	0,009*
	Hayır Oynamıyor	28	56	41	82	69	69		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Yüksek Atlama Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	29	58	22	44	51	51	1,441	0,230
	Hayır Oynamıyor	21	42	28	56	49	49		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Yüksek Atlama Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	34	68	23	46	57	57	4,080	0,043*
	Hayır Oynamıyor	16	32	27	54	43	43		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Bakkalcılık/Mark etçilik Pazarcılık Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	45	90	45	90	90	90	0,000	1,000
	Hayır Oynamıyor	5	10	5	10	10	10		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Bakkalcılık/Mark etçilik Pazarcılık Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	49	98	43	86	92	90	Fisher's Exact	0,059
	Hayır Oynamıyor	1	2	7	14	8	10		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Birdirbir Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	22	44	8	16	30	92	8,048	0,005*
	Hayır Oynamıyor	28	56	42	84	70	8		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Birdirbir Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	23	46	8	16	31	30	9,163	0,002*
	Hayır Oynamıyor	27	54	42	84	69	70		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		

Tablo 4. (Devamı)

Bilye (Misket/cicoz) Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	21	42	10	20	31	31	4,675	0,031*
	Hayır Oynamıyor	29	58	40	80	69	69		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Bilye (Misket/cicoz) Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	35	70	13	26	48	48	17,668	0,000*
	Hayır Oynamıyor	15	30	37	74	52	52		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Topaç Çevirme Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	20	40	11	22	31	31	2,992	0,084
	Hayır Oynamıyor	30	60	39	78	69	69		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Topaç Çevirme Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	28	56	12	24	40	40	9,375	0,002*
	Hayır Oynamıyor	22	44	38	76	60	60		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Elim Sende Kız Öğrenciler	Evet Oynuyor	40	80	31	62	71	71	3,108	0,078
	Hayır Oynamıyor	10	20	19	38	29	29		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		
Elim Sende Erkek Öğrenciler	Evet Oynuyor	37	74	31	62	68	68	1,149	0,284
	Hayır Oynamıyor	13	26	19	38	32	32		
	Toplam	50	100	50	100	100	100		

Tablo 4’de, “Beşik Oyunu”nu özel okula devam eden kız çocukların, devlet okullarına devam eden kız çocuklara göre daha çok tercih ettikleri ancak hem devlet okullarında hem de özel okullarda erkek çocukların lehine bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Buna ek olarak, devlet okullarına devam eden erkek çocukların uzun eşek oyununu özel okulda öğrenim gören erkek çocuklara göre daha çok oynadıkları, çekme oyunu/yarışmasının özel okullarda daha çok oynandığı, devlet okulunda öğrenim gören kız öğrencilerin çember çevirme oyununu özel okulda öğrenim gören kız öğrencilere göre daha çok oynadıkları, devlet okulunda okuyan kız öğrencilerin elim sende oyununu özel okulda okuyan kız öğrencilere göre daha çok oynadıkları görülmektedir. Bu farklılıkların tümü .05 düzeyinde anlamlıdır. Devlet okuluna devam erkek çocukların Bakkalcılık/Marketçilik/Pazarcılık oyununu özel okula devam eden erkek çocuklara göre daha çok oynadıkları, devlet okuluna devam eden erkek çocukların *bilye(misket-cicoz)* oyununu oynayanların oynamayanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu, buna ek olarak, *birdir bir oyunu* hem *birdir bir oyunu* hem devlet hem de özel okullarda çok edilmeyen bir oyun olduğu görülmektedir.

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Yaklaşık yarım asır önce yapılmış bir eserde yer alan oyun ve oyuncaklardan yola çıkarak bunların günümüzün çocuklarının oyunlarındaki

yaygınlığının tespit edilmeye çalışıldığı bu çalışmanın bulgularına bakıldığında, *Maske/kostüm, top, ev eşyalarının kendisi ya da oyuncakları, tırmanma oyuncakları vb., ip halat, su, salıncak, ses çıkaran objeler ve müzik aletleri, bebekler* ve bunlarla oynanan çeşitli oyunların en yaygın ve güncelliğini koruyan oyun/oyuncaklar olduğu tespit edilmiştir. Söz konusu bu oyun/oyuncakların, tarih boyunca da günümüzde de yaygın olarak görüldüğünü işaret ederek araştırmamızın bu bulgusunu destekleyen çeşitli çalışmalar bulunmaktadır:

Osmanlı yaşamına ışık tutan çeşitli yapıtlar ve araştırmalar da tarih boyunca bu oyun ve oyuncakların çeşitli coğrafyalarda varlığını sürdürdüğüne dair bazı ipuçları vermektedir. Çalışmalar, Brugel'in tablosunda betimlenen oyun ve oyuncakların birçoğunun Osmanlı döneminde Müslüman toplumda Anadolu'da oynanan çocuk oyunları ve kullanılan oyuncakları ile paralel olduğunu göstermektedir (bkz. And, 2003; Aksoy, 2014).

Özkul (2014) XII-XV. Yüzyıllarda Anadolu Arkeolojisinde bulunan bazı seramik oyuncakların başında, üflendiğinde tiz bir ses çıkaran düdüklük geldiğini ifade etmiştir. Çocuk oyuncuğu olan bu nesnelerin benzerlerinin uzak mesafelerle şifreleşme amacıyla kullanıldığı da bilinmektedir.

Uysal (2006) tarafından Anadolu'ya ait oyuncak örneklerinin tarihsel, sosyal ve kültürel boyutunu incelemek ve oyuncak kültürünün anılardan yitip gitmesini önlemek amacı ile yapılan uzun soluklu çalışmada Anadolu'nun birçok bölgesi on dört yıl boyunca taranmış; bunun sonucunda yaklaşık 800 oyuncak örneği bulunmuştur. Bu oyuncak örnekleri toplam on altı kategoride özetlenmiştir. Bunlardan; *evcilik oyunu gereçleri, bebekler, fırlıdak, fırdöndü vb. oyuncaklar, top oyunları, bilye oyunları* gibi oyun ve oyuncakların Brugel'in tablosunda betimlenen araştırmada da hala yaygın olarak kullanıldığı belirlenen oyun ve oyuncaklarla benzerlik gösterdiği görülmektedir.

"*Oyuncaklı Dünya*" adlı eserinde oyuncuğun tarihsel gelişimini betimleyen Onur (2002)'un da sıraladığı ve 16. Yüzyıl Avrupası'nda görülen çeşitli oyuncaklar arasında yapıtta bulunan bu objeler de yer almaktadır. Milli Saraylar Müze Müdürlüğü (2006) tarafından oluşturulan "*Osmanlı Saray Oyunları ve Oyuncakları*" sergisinde sunulan binlerce obje arasında benzer oyuncakların yer aldığı da dikkat çekmektedir. Benzer şekilde Özdemir (2006) yaptığı çalışmalarını derlediği eserinde insanlık tarihinde oyuncak bebeğin evrensel olduğunu vurgulamaktadır.

Günümüzde çocukların açık oyun alanlarında en çok tercih ettikleri oyun/oyuncakların hakkındaki bir çalışmada da Özgüner ve Şahin (2009) salıncak, kaydırak, tahteravalli, tırmanma ipleri olduğunu belirlemişlerdir.

Sonuç olarak, *maske/kostüm, top, ev eşyalarının kendisi ya da oyuncakları, tırmanma oyuncakları vb., ip halat, su, salıncak, ses çıkaran objeler ve müzik aletleri, bebekler* ve bunlarla oynanan çeşitli oyunların geçmişten günümüze birçok farklı kültürde ve coğrafyada en yaygın olarak görüldüğünü ve ülkemizde hala da güncelliğini koruduğu söylenilebilir.

Bu bulguya ek olarak araştırmada *bebek, beşik, evcilik malzemeleri, sepet vb. oyuncaklar ile bunlarla oynanan oyunların en çok kızlar tarafından tercih edildiği, inşa oyuncakları, savaş oyunları ve oyuncakları ile atlama, kovalama gibi hareketli oyunların* ise en çok erkek çocuklar tarafından tercih edildiği sonucuna da ulaşılmıştır.

Çocukların oyun/oyuncak tercihlerinde cinsiyetin belirleyici bir etken olduğunu destekleyen farklı çalışmalar da bulunmaktadır. Bağçeli ve Başal (2008) köyde ve kentte yaşayan çocukların cinsiyet kalıp yargıları ve cinsiyete bağlı oynadıkları oyun ve oyuncaklar konusunda yaptığı çalışmasında, cinsiyetin oyun ve oyuncak tercihinden önemli bir farklılık yarattığı sonucuna ulaşmıştır. Çelikoğlu Aksoy (1990) çocukların oyuncak seçimlerinde 3,5-4 yaşlarından itibaren artan şekilde ve 5-6 yaşta belirginleşen biçimde cinsiyete özgü tercihlerde bulduklarını belirlemiştir.

Araştırmanın önemli bulgularından biri de, incelenen eserde yer alan ve 1500'lü yıllarda Avrupa'da çocukların oynadıkları *saklambaç, körebe, kulaktan kulağa* gibi oyunların günümüz çocukları tarafından hala yaygın bir biçimde oynanmakta olduğudur. Bu bulguyu destekleyen bir çalışmada Başal (2007) geçmiş yıllarda Türkiye'nin değişik bölgelerinde ve illerinde oyunlara bakıldığında; genellikle çoğunun evin dışında, sokakta, boş bir alanda oynanan ve oynayan çocuk sayılarının da fazla olduğu grup oyunları olduğu görülmektedir.

Benzer şekilde Taylı (2007) okul öncesi eğitim kurumuna devam eden altı yaş grubu çocukların en çok birlikte oyunu tercih ettiklerini belirlemiştir. Bu durum çocukların geçmişten günümüze *grup oyunlarını ve açık hava oyunlarını* tercih etmeye devam ettikleri biçiminde yorumlanabilir.

Yapıtta yer alan oyun ve oyuncak incelendiğinde kültürel olarak benzerlikler olduğu kadar farklılıkların olduğu görülmüştür. Örneğin, Anadolu'da çok eski dönemlerden beri varlığı bilinen ve küçük baş hayvanların kemikleri ile oynanan "*Aşık Oyunu*", dönemin Avrupa'sında oldukça sık oynanan ve yapıtta da en başta karşımıza çıkan bir unsur

olmuştur. Bununla beraber kültürel farklılıklar da dikkat çekmektedir. Yine, yapıtta betimlenen ve çeşitli çalışmalarda da dönemin Avrupa'sında oynandığı bildirilen “*Vaftiz Alayı Oyunu, Aziz John Yortusu İçin Şenlik Ateşi*” gibi Müslüman kültürde yer almayan bazı oyunlar da söz konusudur. Buna karşılık Osmanlı toplumunda 16. Yüzyılda girdiği bilinen “*Karagöz-Hacivat*” oyunları gibi gölge oyunlarına da dönemin Avrupa'sında görülmemektedir. Yine geleneksek Türk el yapımı oyuncaklar arasında yer alan “*tahta oymalı işlemeli beşikler, bez bebekler, ceviz kabuğundan yapılmış pıtır*” vb. kültüre has bir takım farklı oyuncaklar da bulunmaktadır (Arnold, 1980; Ak, 2006).

Yapıtta yer alan ve bazı dini kültürel öğeler nedeni ile daha evrensel olarak kabul edebileceğimiz oyun/oyuncaklar açısından araştırma sonuçlarına baktığımızda, yapıtta da yer alan aşuk oyunu, *uzun eşek, dokuz kuka, topaç çevirme, birdirbir* gibi oyunların günümüz çocukları tarafından fazla tercih edilmediği, *sırık, sopa, bilye, bidon, fiçı, topaç* ve bunlarla oynanan çeşitli oyunların, bunlara ek olarak *çocukların sadece kendi bedenlerini kullandıkları yani oyuncaksız oynanan oyunların en az* popüler olduğu ve unutulmak üzere olduğu belirlenmiştir. Buna ek olarak, çember çevirme, elim sende, Bakkalcılık/Marketçilik/Pazarcılık gibi oyunların özel okulda öğrenim gören öğrenciler arasında pek yaygın olmadığı daha çok devlet okuluna devam eden çocuklar tarafından tercih edildiği bulgusuna da ulaşılmıştır.

Bu sonuçlar, oyuncak sanayinin gelişimi, oyuncuğun ucuzlaması ile ailelerin oyuncak alımını arttırması ve bilgisayar oyunları gibi yüksek teknolojinin çocuk yaşamına girmesi, çocukların oyuncaksız ya da gerçek malzemelerle oyun oynama alışkanlıklarını azaltmıştır şeklinde yorumlanabilir. Lindberg (2012) bu görüşü destekleyebilecek bir sonuç olarak, çocuk oyunlarındaki değişimler konusunda yaptığı çalışmasında ekonomik faktörlerin oyun ve oyuncuğun kuşaktan kuşağa değişimde en önemli etkenlerden biri olduğunu belirtmiştir. Artan-Çelebi ve arkadaşları (2004) ise, benzer şekilde alt sosyo-ekonomik düzeyde çocukların oyuncakların yanı sıra mandal, kumanda vb. oyuncak dışı malzemelerle oynama sıklığının arttığını tespit etmişlerdir. Sormaz ve Yüksel (2012), oyun ve oyuncak bağlamında küreselleşmenin ekonomik-politik boyutunun; oyun ve oyuncakların kurumsallaşması, ticarileşmesi, endüstrileşmesi ve sanallaşması olarak gerçekleştiğini ifade etmektedirler. Tüm bunlara dayanarak, ekonomik faktörler ve oyuncak sanayinin gelişiminin, çocuğun doğal maddeleri oyuncak olarak kullanması ya da oyuncaksız oyun oynamasını etkilediğini söylenebilir.

Çalışmada elde edilen bulgular oyun ve oyuncağın, yıllar ve kültürler boyunca çeşitli değişikliklere uğramakla birlikte bazı temel noktalarda süreklilik gösterdiğini işaret etmektedir. Araştırmanın sonuçları oyun ve oyuncağın tarihsel serüveni, evrenselliği ve kültürler arası iletişimdeki yeri hakkında önemli vurgulamaktadır. Araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

Ortak evrensel mirasımız olan oyun ve oyuncağın serüveninin anlaşılması açısından bu konuda daha geniş kapsamlı ve çeşitli farklı kültürlerden farklı sosyo-ekonomik gruplardan alınan örneklemeler ile bir çalışma yapılması daha evrensel sonuçlara ulaşılmasını sağlayabilir.

Benzer bir çalışma, araştırmaya esin kaynağı olan yapıtın 1500'lü yıllarda betimlediği Hollanda'da günümüz çocuklarının oyunlarının incelenmesi amacı ile yapılabilir ve sonuçlar ülkemiz ile karşılaştırılabilir.

Ülkemiz özelinde, okul öncesi eğitim programlarında çocuklara doğal malzemelerle oyun oynayabilecekleri, doğa ile daha iç içe olabilecekleri oyunlara yer verilebilir ve bu konuda özel programlar hazırlanabilir. Ayrıca, unutulmaya yüz tutan bazı oyun ve oyuncakların canlandırılması için bazı proje ve çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Ak, D. (2006). *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*, (Basılmamış Yüksek lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı, Eskişehir.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarkeçili Yörük Çocuk Oyunları. (Turkish). *Milli Folklor*, 26(101), 265-276.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Arnold, A. (1980) *Çocuğunuz ve Oyun*, (Çev. Rezzan Mahmudoğlu), İstanbul: Ece Yayınları.
- Artan, İ., Çelebi Öncü, E., Oklan Elibol, F. (2004). Alt Sosyo-Ekonomik Düzey Annelerin Ev Ortamındaki Materyalleri Çocuklarının Eğitiminde Kullanım Şekilleri. İçinde G.Haktanır ve T.Güler (ed). OMEP 2003 Dünya Koneş Toplantısı ve Bildiri Kitabı:1. Cilt (337-351), İstanbul.
- Bağçeli Kahraman, P., & Başal, H. A. (2008). *Köyde ve kentte yaşayan 7-8 yaş arası çocukların cinsiyet kalıp yargıları ve cinsiyete bağlı oynadıkları oyun ve oyuncaklar*. (Basılmamış Yüksek lisans Tezi) Uludağ Üniversitesi, Bursa:

- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Burton, A. (1997). Design history and the history of toys: defining a discipline for the Bethnal Green Museum of Childhood. *Journal Of Design History*, 10(1), 1-21.
- Carroll, M. D. (2002). Inside Bruegel: The Play of Images in Children's Games & Pieter Bruegel: Parables of Order and Enterprise. (Book Reviews). *The Art Bulletin*, (1), 177.
- Çelikoğlu Aksoy, C. (1990). *3-6 Yaş Arası Çocukların Oyuncak Tercihlerinde Cinsiyet Faktörünün Etkisinin İncelenmesi* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Daşcı, S. (2008). *Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*. Ankara:Bağlam Yayınevi
- Hindman, S. L. (2004). Çocuk Oyunları Tablosu Hakkında Yorumlar, *P Sanat Dergisi*, “Çocuk ve Oyun özel sayı” Çev. Üster C., 34, 75-80. İstanbul
- Lindberg, E. N. (2012). Çocuk Oyunlarında İki Kuşakta Görülen Değişim. *International a Commodified Childhood. Studies of Philosophy and Education, Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- Onur, B. (2002). *Oyuncaklı Dünya*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Orrock, A. (2012). Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators, *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 4 (2), 1-20.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları
- Özgüner, H., & Şahin, C. (2009). Isparta Kent Merkezindeki Çocuk Oyun Alanlarının Mevcut Durumu ve Çocukların Bu Alanlara Karşı Davranış Biçimleri. *Turkish Journal Of Forestry| Türkiye Ormancılık Dergisi*, 1.
- Özkul, F., N. (2014). Anadolu Arkeolojisinde Bazı Seramik Oyuncaklar (XII-XV. Yüzyıllar). (Turkish). *Milli Folklor*, 26(101), 252-264.
- Postman, N.(1995). *Çocukluğun Yokoluşu*, Ankara: İmge Yayınevi
- Poyraz, H. (1999). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Schott, N. (2013). Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *Library Quarterly*, 83(4), 341-361.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları

- Snow, E. (10097). *Inside Bruegel: The Play of Images in Children's Games*, Newyork: North Point Press, Farrar Strausand Grioux,
- Sormaz, F., & Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. (Turkish). University Of Gaziantep Journal Of Social Sciences, 11(3), 985-1008.
- Şen. M. (2010). Erken Çocukluk Döneminde Oyun ve Önemi, *Erken Çocukluk Eğitimi*, (Ed. İ.Diken), 404-427, Ankara: Pegem Yayınları.
- Taylı, A. (2007). Kardeş Sahibi Olup Olmama Durumunun Okulöncesi Dönemdeki Sosyal Oyuna Etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7 (1),103-115.
- Uysal, M. (2006). "Anadolu ve Anamur Çocuk Oyuncakları", <http://www.anamurunsesi.com/kultur/halkoyunlari/cocukoyuncaklari.htm> (erişim 20.06.2015)
- Vanobbergen, B. (2004). Wanted: Real Children. *About Innocence and Nostalgia in a Commodified Childhood*, *Studies in Philosophy and Education*, 23 (2), 161-176. www.millisaraylar.gov.tr/portalmain/Museums.aspx?MuzeId=3 (erişim.15.06.2015)
- Yavuzer, H. (2000). *Ana Baba ve Çocuk*. 13.Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

EXTENDED ABSTRACT

Games and toys are important tools to establish a bond between societies from different cultures and understand the common historical heritage. Despite some difference based on countries and nations, children' games have some common grounds in almost all part of the world. It is important to look at the information reaching us through historical works and artifacts in this way, understand this common historical heritage and evaluate it.

The main aim of this research is to emphasize the historical adventure, universality and currency of games and toys. Through this aim, the current states of more than 90 games and toys in the painting "Children's Games", which was made in 1560 by Bruegel, in games played by preschool children were investigated in terms of several variables.

Survey method, a form of descriptive research methods, was used in the research. The population of the study is formed of teachers from preschool education institutions in Bursa. Population and sample consisted of 100 preschool teacher, 50 of whom are from Bursa and 50 of whom are from Istanbul. 50% of the teachers of the sample were from public preschool institutions and the other 50% were from private preschool institutions. 96% of teachers were females and 4% were males. The study has two parts. In the first part, a detailed review and the list of games and

toys in the work of art were given by taking previous works as references (See Hidman, 2004). Then the games and toys in question were defined by updating. In this process, some games and toys had to be eliminated because of religious and cultural differences (e.g. *amen parade, bonfire for St. John's Day*) and some were defined by more general names (e.g. *leapfrog*) Thus 57 of 91 different games and toys were defined and put on the game observation form.

In order to determine the currency of games and toys, the data obtained from the study was investigated with percentages and frequencies. For correlation detection, observation frequencies were analyzed in accordance with children's genders, ages and schools by using Categorical Data Analysis (Chi-Square) and significance level was found .05.

According to findings, the following assumptions can be expressed: Mask/costume, ball, household goods or their toys, climbing toys etc., rope, water, swinger, noise objects, musical instruments and games played with these are the most popular toys and games.

Games that can be found in the painting like hide and seek, blind man's bluff, telephone, which were played by children in 1500s in Europe, are still played widely by children. *Pole, stick, marble, can, barrel* and games played with these, and the games played with only children's bodies are the least popular ones. Games from the painting like *ashuk, leapfrogging, ninpins, peg-top and leapfrog*, which were played by children in 1500s are not much preferred by today's children.

When the findings of this study is analyzed, it can be determined that; "Mask/costume, ball, household goods or their toys, climbing toys etc., rope, water, swinger, noise objects, musical instruments, dolls and games played " with these are the most popular toys and games. There are some studies supporting this finding by referring the popularity of these games and toys throughout the history.

Various structures enlightening Ottoman architecture and researches show that these games and toys have existed in different geographies. Studies show that the games and toys in Bruegel's painting are similar to the ones that were played by children from Muslim society in Ottoman period (see And, 2003; Aksoy, 2014).

There are other studies supporting that gender is a determinant factor in choosing games and toys. In a study on gender stereotypes of urban children and their preferences of games and toys, Bağçeli and Başal (2008) inferred that gender makes a significant difference in terms of game and toy preferences. Çelikoğlu Aksoy (1990) determined that children prefer toys and games in accordance with their genders starting from the ages of 3,5 and 4 and. These preferences become evident in the ages of 5 and 6.

Another important finding of the study is that games from the painting like *hide and seek, blind man's bluff, telephone*, which were played by children in 1500s in Europe, are still played widely by children. In a study supporting this finding, Başal (2007) stated that, when games that are played in different regions of Turkey

are investigated, it can be seen that group games played outside of the home in an empty space or on the street by numerous children are the most popular ones.

These results support the idea that children's habits of playing games have changed because of developed toy industry, cheaper toys, increased number of toys bought by parents and introduction of technological devices like computers into children's lives. To support this idea, Lindberg (2012) stated in his research on the changes in children games that economical factors are the most important elements in transformation of games and toys between generations.

Findings obtained from the research indicate that games and toys have always shown consistency on some basic points even though they have changed to a certain degree through years and cultures. The results of the study emphasize the historical background and universality of games and toys and their place in intercultural communication. The following suggestions can be made in line with the findings of the study:

More extended researches about the historical adventure of our universal heritage, games and toys, which can be conducted with different socio-economic groups from various cultures can be useful in obtaining more global results.

A new work similar to the work of art that was made in 1500s can be created today in Netherlands and the results can be compared.

Games more related to the nature or toys created by natural materials can be included in preschool education programs in our country and special programs can be developed. Some projects and studies can be conducted in order to revive some games and toys that are about to be forgotten.

Başvuru: 02.02.2016

Yayına Kabul: 24.04.2016

