UFÜ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER DERGİSİ
FIU JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES

Özdemir, O., Uluslararası Final Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi UFUSOBED/FIU Journal of Social Sciences and Humanities (FIU JOSSH)1-2 (2025-2) DOI 10.29329/ufusobed.2025.1337.1

DOI: 10.29329/ufusobed.2025.1337.1
Araştırma Makalesi /Research Article

Geliş Tarihi / Article Arrival Date
15.01.2025

Kabul Tarihi /Accepted Date
14.06.2025

Orhan Özdemir

Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Lisansüstü Programı
orhanozdemir441@outlook.com
ORCID ID 0009-0002-0417-9979

Metadata from Crossref

SCREENED BY iThenticate Professional Plagiarism Prevention

OPEN ACCESS

Maddi Kültür Bağlamında Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarının Mekânsal Boyutları

Öz

Çocuk oyunları yalnızca boş zaman etkinliği olmanın ötesinde bireysel gelişim süreçlerinin desteklenmesinde ve kültürel değerlerin kuşaklar arası aktarımında işlevsel bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Oyun süreçlerinde kullanılan materyallerin kültürel öğelerle kurduğu ilişki bu alandaki araştırmalara anlamlı bir zemin sunmaktadır. Oyunların çevresel unsurlarla etkileşimi ve doğayla kurduğu bağ hem oyunun biçimlenişinde hem de kültürel mirasın aktarımında belirleyici olmaktadır. Ancak bu etkileşimi araştırma sürecinde, özellikle sahadan veri toplama, oyunların yerel bağlam içindeki çeşitliliğini analiz etme ve doğayla etkileşimi sistematik biçimde değerlendirme gibi çeşitli zorluklar ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda çocuk oyunları, yalnızca bireysel gelişimi destekleyen bir etkinlik olarak değil; aynı zamanda kültürel sürekliliği taşıyan, toplumsal belleği besleyen ve geleneksel yaşam pratiklerini yansıtan önemli bir alan olarak değerlendirilmektedir. Bu makale, oyunların oynandığı fiziksel ortamlar üzerinden, maddi kültür ile kültürel bellek arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Çalışmada, yeryüzü şekillerinin, bitkilerin ve hayvanların oyunlardaki rolü ve kültürel anlamları vurgulanmıştır. Bu unsurların oyunlara kattığı anlam, geçmişle bugün arasında kurulan bağların anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Bu çerçevede, çocukların oyun aracılığıyla nasıl bir kültürel aktarım sürecine katıldıkları da değerlendirilmiştir. Sonuç olarak oyunların oynandığı fiziksel ortamlar incelenmiş ve bu ortamlardan yola çıkılarak çocuk oyunları ile maddi kültür arasındaki ilişki ortaya konulmuştur. Böylece konunun hem bireysel hem toplumsal boyutu gözler önüne serilmiştir. Çocukların oyun aracılığıyla nasıl bir kültürel aktarım sürecine katıldıkları da değerlendirilmiştir. Sonuç olarak oyunların oynandığı fiziksel ortamlar incelenmiş ve bu ortamlardan yola çıkılarak çocuk oyunları ile maddi kültür arasındaki ilişki ortaya konulmuştur.

Anahtar sözcükler: *geleneksel çocuk oyunları, maddi kültür, mekânsal boyutlar, doğal çevre, kültürel süreklilik*

Spatial Dimensions of Traditional Turkish Children's Games in the Context of Material Culture

Abstract

Children’s games, beyond being mere leisure activities, play a significant role in supporting individual developmental processes and in transmitting cultural values across generations. The relationship between the materials used during play and cultural elements provides a meaningful foundation for research in this field. The interaction of games with environmental factors and their connection with nature are influential not only in shaping the structure of play but also in the transmission of cultural heritage. However, investigating this interaction presents certain challenges, particularly in terms of data collection from the field, analyzing the diversity of games within local contexts, and systematically evaluating their relationship with natural elements. In this context, children's games are considered not only as activities that support individual development but also as significant cultural practices that sustain continuity, nurture collective memory, and reflect traditional ways of life. This article examines the relationship between material culture and cultural memory through the lens of the physical environments in which games are played. It highlights the roles and cultural meanings of landforms, plants, and animals within children’s games. The meanings attributed to these elements contribute to a better understanding of the connections between past and present. Within this framework, the study also evaluates how children engage in a process of cultural transmission through play. Ultimately, by analyzing the physical settings of games, the study reveals the relationship between children’s games and material culture. In doing so, it brings to light both the individual and societal dimensions of the subject.

Keywords: traditional children's games, material C-culture, spatial dimensions, natural environment, cultural continuity

Giriş

Oyun, insanlık tarihi boyunca bireyin çevresiyle etkileşim kurma, kendini ifade etme ve öğrenme süreçlerinde işlevsel bir araç olarak yer almıştır. Sadece çocuklukla sınırlı olmayan bu etkinlik, toplumsal yapının temel taşlarından biri olarak kültürel üretimin de merkezinde yer alır. Toplumlar oyunlar aracılığıyla değerlerini, normlarını ve geleneklerini kuşaktan kuşağa aktarırken oyunlar da bu kültürel birikimi taşıyan bir mecra hâline gelir. Oyunların biçimlenişinde fiziksel çevre ile kültürel bağlam belirleyici unsurlar arasında yer alır. İnsan deneyiminin vazgeçilmez iki unsuru olarak, oyun ve kültür birbirleriyle derin bir bağ içerisindedir. Oyun, kültürel çeşitliliğin bir yansıması olmanın ötesinde, kültürel değerlerin ve toplumsal normların oluşumunda etkin bir rol üstlenen temel bir

sosyo-kültürel pratiktir (Artun, 2015, s. 201). Eğlencenin ötesinde, rekabet etme, üstün gelme, kazanma, keşfetme, yakalama, öğrenme ve nihayetinde başarıya ulaşma gibi anlamlar, oyun kavramı içinde yer alır (Baran, 1993, s. 22). Belirli bir zaman ve mekânda, özgürce kabul edilen ancak kesin kurallara dayalı olarak yapılan, belirli bir amacı olan ve gerilim ile sevinç duygusu yaratan, günlük yaşamın dışına çıkma bilinciyle yapılan oyun, iradeye dayalı bir etkinliktir (Huizinga, 200, s. 49) Oyunlar bireylerin yaratıcılık, sosyal beceri ve duygusal zeka gelişimini desteklerken kültür ise toplumların gelenek, değer ve normlarını şekillendirir. Türk dili, geniş bir coğrafyada konuşulmasına rağmen, oyun terimi semantik, morfolojik ve fonetik açıdan çok az değişikliğe uğramış kelimelerden biri olarak kabul edilmektedir. Bu da kültürün, toplumların gelenek, değer ve normlarını şekillendirme sürecindeki sürekliliğini ve oyun kavramının kültürel miras Kültürel mirasın bir parçası olarak oyun un toplumsal yapı ve bireysel kimlik üzerinde derin bir etkisi vardır. “Her insanda halka bağlı olan şey, genel ve beşerî olanın nasıl bir bölümü ise halk kültürü de genel kültürün öylece bir bölümüdür.” (Alangu, 2020, s. 484) Bu bağlamda, her toplumun kendine özgü oyun biçimleri, yerel kültürü yansıtır ve nesilden nesle aktarımda önemli bir rol üstlenir. Oyun üzerine pek çok açıklama yapılmıştır. Araştırmacıların kimi enerji fazlasını atma, kimi çocukların büyürken acıyı hissetmemeleri için bedensel bir etki, kimi de taklit içgüdüsünün doygunluğunu sağlamak olarak tanımlamışlardır. Kültür ile oyun arasındaki ilişki, özellikle toplumsal oyunun daha gelişmiş biçimlerinde, yani bir topluluğun, grubun ya da karşılıklı etkileşimde olan iki grubun belirli kurallara dayalı eylemleriyle bağlantılı olduğunda daha net bir şekilde ortaya çıkar (Huizinga, 200, s. 71). Kültür, oyunların kurallarını ve biçimlerini şekillendirirken oyunlar da kültürel değerlerin ve toplumsal normların aktarılmasında önemli bir rol oynar. Bu durum, oyunların sadece bireysel bir eğlence değil, aynı zamanda toplumsal bağların güçlendiği ve kültürel mirasın yaşatıldığı bir araç olduğunu gösterir. Oyun, sadece bireylerin eğlencelerini değil, aynı zamanda toplumların kültürel hafızasını da şekillendirir. Bu yüzden oyunlar, tarihsel ve kültürel bağlamda toplumsal normların öğrenilmesi ve nesilden nesile aktarılmasında önemli bir işlev görür.

Oyunlar, belirli bir fiziksel ortamda oynanır ve bu ortam içinde şekillenir. Kültür ile oyun arasındaki ilişki, oyunların somut araçlar ve mekânlar aracılığıyla nasıl şekillendiği ve bu araçların kültürel anlamlar taşıdığı üzerine kuruludur. Her kültürün temelinde, “hatırlama” (geçmişle bağlantı), “kimlik” (politik imgeleme) ve

“kültürel süreklilik” (gelenek oluşturma) gibi unsurlardan oluşan bir bağlayıcı yapı bulunur (Özyürek, Şahin, Gündüz, 2018, s. 3). Oyunların istenilen biçimde oynanabilmesi için oyuna uygun bir fiziksel ortam gereklidir. Türkiye'de çocuklar, yaşadıkları çevrenin doğal ve kültürel özelliklerini kullanarak oyunlarını şekillendirmektedir (Özdemir, 2006, s. 280). Ayrıca kültürün etkisini de es geçmemek gereklidir. Her kültür kendi yaşam biçimini yansıtır. Bu çalışmada oyunların oynandığı fiziki ortam ile maddi kültür arasındaki ilişki ele alınacaktır. Maddi kültür ve oyun arasında sarsılmaz bir birliktelik vardır. Maddi kültür, etrafımızdaki görünürde cansız nesnelerin, toplumsal işlevler üstlenerek insan ilişkilerini düzenlemeye ve insan faaliyetlerine sembolik anlamlar katmaya yönelik etkilerde bulunduğunu, aynı zamanda insanların da bu nesneler üzerinde etkiler yarattığını ifade eder (Woodward, 2016, ss. 7, 8). İnsan özne; oyun nesne konumundadır. Oyunlarda genellikle nesneler kullandığından çocuklar bağlı bulunduğu coğrafi ve fiziki ortamda uygun olarak unsurları tanır, bu unsurlarla etkileşim kurar ve yaşadıkları bölgenin kültürel ve fiziki özelliklerini oyunlar aracılığıyla deneyimleme fırsatı bulur. Oyun, kültürel çeşitliliğin bir sonucu olarak ortaya çıkmaz; tam tersine, kültürel yapıların temelini oluşturan unsurlardan biridir (Artun, 201, s.: 201). Bu nedenle oyun, bireysel ve toplumsal düzeyde kültürün oluşumuna katkı sağlayan bir araç olarak bireylerin hem çevreleriyle hem de toplumsal normlarla etkileşim kurmasına imkân tanır.

Geleneksel çocuk oyunları, genellikle yerel kaynaklar ve basit materyaller kullanılarak oynanan oyunlardır. Oyunlarda kullanılan araçlar, kültürel değerleri ve maddi koşulları simgeler. Çocuklar, toprak, Bunun bir örneği olarak Aşık oyununda, aşığın hangi hayvana ait olduğundan, her bir yüzünün şekline, vuruş ve atış tarzlarına kadar pek çok farklı terim ve ayrıntı kullanılır (Bozbay, 2013, s. 155). Bu bağlamda geleneksel Türk çocuk oyunları, maddi kültür ve fiziki ortamın uyumlu bir birleşimi olarak karşımıza çıkar. Toplumun kültürel değerlerini, ekonomik yapısını ve doğayla olan ilişkisini yansıtan oyun, çocukların sosyal ve bireysel gelişimine katkıda bulunur. Maddi kültür ve fiziki ortamın bu oyunlardaki etkilerini anlamak, sadece geçmişi anlamakla kalmaz, aynı zamanda bu değerleri geleceğe taşımak için bir köprü oluşturur.

Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Mekânsal Unsurlar

Çocukluk dönemi, bireyin çevresini tanımaya başladığı ve dünyayı oyun yoluyla anlamlandırdığı en önemli evredir. Bu süreçte oyun, hem eğlenceli bir etkinlik hem de öğrenmenin temel araçlarından biri olarak karşımıza çıkar. Oyunlar, çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişiminde rol oynar. Oynanan oyunlar, oynandıkları mekânların fiziksel unsurlarıyla doğrudan ilişkilidir. Böylece çocuk, oyunlar aracılığıyla çevresindeki fiziksel ortamı keşfetme, anlamlandırma ve değerlendirme fırsatı yakalar (Özdemir, 2006, s . 280.) Çocuk hem çevresine uyum sağlamış olur hem de sosyal çevresiyle etkileşimini güçlendirip kültürel yapısını sağlamlaştırmış olur. Her oyunda olmayacağı gibi bazı oyunlarda mekânsal unsurlar kıymetlidir. Daha önce de belirtildiği gibi Türkiye'de yaşayan çocuklar içinde coğrafyanın unsurlarını ve kültürlerini kullanarak oyunlarını oynamaktadırlar. Oyunlar oynanırken ve şekillenirken önde gelen fiziksel unsurlar şu şekilde sıralanabilir: "İklim ve gökyüzü unsurları, yeryüzü şekil ve unsurları, bitkiler ve hayvanlardan meydana gelmektedir." (Özdemir, 2006, s. 208) Köyde ve şehirde yaşayan çocukların içinde bulunduğu kültür farklılığından dolayı da bu unsurların kullanımında değişiklikler görülebilir. Bu bağlamda sayılan unsurlar oyunların oluşturulmasında ve oynanmasında önemli bir yer sahiptir denilebilir. Oyunlarda kullanılan fiziksel unsurlar, konu bağlamı kapsamında örneklerle desteklenecektir.

1. Doğal Çevre ve Oyunlar

Oyun, çocukların çevreleriyle etkileşim kurma biçimlerinden biridir ve bu etkileşim, onların gelişiminde önemli rol oynar. Çocuklar, oyun aracılığıyla sadece sosyal beceriler kazanmakla kalmaz, aynı zamanda yaşadıkları çevreyi de keşfederler. Bu keşif sürecinde içinde bulundukları doğal çevre, oyunların içeriğini ve biçimini doğrudan etkiler. Doğal çevre, çocuk oyunlarının temel belirleyicilerinden biridir. Çocukların oynadıkları oyunlar, yaşadıkları coğrafi bölgenin özelliklerine, doğal kaynaklarına ve iklim koşullarına göre şekillenir. Bir toplumun oluşturduğu, paylaştığı ve zamanla geliştirdiği gelenekler, o toplumun kültürünü en iyi şekilde gösterir. (Esen, 2008, s. 369) Bu bağlamda, iklimin, topografyanın ve biyolojik çeşitliliğin oyunların kurgulanmasında ve oynanmasında önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Türkiye'de çocuklar, içinde yaşamlarını sürdürdükleri bu coğrafyanın unsurlarından yararlanarak oyunlarını oynamaktadırlar (Özdemir, 2006, s. 280). Doğal çevrenin sunduğu olanaklar, sadece fiziksel mekân değil, aynı zamanda

çocukların kültürel kimliklerini şekillendiren bir alan yaratır. Coğrafyanın sunduğu malzemeler ve mekânlar, çocukların yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olur. Kırsalda yaşayan çocuklar, çevrelerinde buldukları taş, toprak, su ve ağaç dallarını oyun araçlarına dönüştürürken, şehirdeki çocuklar genellikle modern oyuncaklarla oyunlarını şekillendirir (Oğuz, 2009, s. 75). Söz gelimi bir ağacın gövdesi oyunda bir kale veya sığınak olarak kullanılabilirken, bir tepe yarış için başlangıç noktası olarak seçilebilir. Bu unsurlar, çocukların doğayla olan bağını güçlendirir ve çevre bilincinin gelişimine katkıda bulunur. Böylece, doğal çevre sadece oyunların oynandığı bir sahne olmaktan çıkar; aynı zamanda çocukların sosyal ve kültürel gelişimlerinin önemli bir parçası haline gelir. Çalışmanın sonraki bölümlerinde oyunları etkileyen doğal unsurlar ve oyunlar detaylı bir şekilde incelenecektir.

1. İklim ve Gökyüzü Unsurları

Çocukların oyun türü ve tercihleri, iklim koşullarından etkilenir. Kış aylarında genellikle daha az enerji gerektiren oyunları seçen çocuklar, yaz aylarında ise daha hareketli oyunlara yönelirler. Oyunlar oynanırken havanın durumuna göre de seçim yapılır. Örneğin "Kızgın taş" adlı oyun genellikle açık alanlarda ve ay ışığının aydınlattığı gecelerde, beyaz renkte bir taş kullanılarak oynanır (Özdemir, 2006: 282). Bununla birlikte gökyüzü unsurları da oyunlarda etkilidir. Dünya, güneş, ay gibi gezegenler oyun seçiminde etkili olabilir. Denilebilir ki çocuk oyunları belirli sınırlar içerisinde seçilerek oynanır. Yağışlı havalar, gündüz ve gece, açık ve kapalı mekân gibi farklı olgular oyunların oynanmasında belirleyici rol oynar. Söz gelimi Çelik Çomak adlı oyun türü, ancak geniş ve açık mekânlarda oynanabilir. Oyunun oynanışı şu şekildedir:

Çelik çomak oyunu açık alanlarda oynanan bir oyun türüdür. Oyun oynayacak olanlar iki gruba ayrılırlar. Her iki taraftan da birer kişi seçilerek bu seçilen kişiler çeliklerini uzağa fırlatarak oyunu başlatırlar. Hangi taraf çeliği daha uzağa atarsa o taraf oyunu başlatır. Bu oyunda kendine güvenen ve puan kaybetmeyen kişiler oyunu kaybeden arkadaşlarını tekrar oyuna sokabilirler. (Erçelik, Doğanoğlu, Koç, Köklüsoy, Çetin, Sayın, Çağlar, 2011, s. 16)

Görüldüğü üzere oyun açık bir alanda oynanmakta olup oyunda bir nesne olarak çelik ve çomaklar kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra üstünlük belirtisi olarak oyunu kazanan ve kaybetmeyen kişinin bir üstünlüğü de söz konusudur. Oyunu kaybetmeyenin kaybeden bir kişiyi oyuna geri alması buna bir örnektir. Oyun farklı bölgelerde farklı isimlendirmelerle de anılır ve oyunda kullanılan nesnelerin

isminde de değişiklik görülür. Söz gelimi oyun met, çelik oyunu, naldır kaç kıldır kıç, holla vb. gibi isimlendirmelerle anılır (Özdemir, 2006, s. 76, 77). Oyunlardaki isimlendirmelerin ve oynanış biçimlerini farklı oluşu o bölgenin kültürel yapısıyla alakadardır. “Bu oyunu Kemalpaşa ilçesinin Kazimiye köyünden Gülsen Kibar “Met değnek”, Murgul’un Başköy köyünden Necati Akdemir “Gorobina” ve Murgul’un Ardıçlı köyünden Yusuf Hacoğlu “Bilobina” adıyla anlatmaktadırlar.” (Keskin, 2020, s. 1356) Bugün beyzbol ve golf sopalarının çelik-çomak oyununun modern imgesi haline gelmiştir. Kentte doğup büyümüş bir çocuğa çelik-çomak nedir diye sorsanız “çelik tencere mi” diye cevap verecektir (Oğuz, 2009, s. 75). Çocuk oyunlarının bazılarında doğa unsurları kullanılarak oyun içerisinde adlandırılmıştır ve maddi kültür unsuru olarak top kullanılmıştır. Top ile oynanan oyunlardan biri de Yakan Top adlı oyundur. Oyun aşağıdaki gibi oynanmaktadır:

Oyuncuların eşit sayıda iki takıma ayrılamadığı durumlarda, fazla olan çocuk her iki takımda da yer alabilir. Genellikle yaşı küçük olan çocuğa ‘arafare’ denilir. Oyunda yaş faktörü de önemli bir yer tutmaktadır ve bunun yanı sıra oyun sırasında topu yere tutmayan başaran çocuk üstün olur ve yenilmez olarak görülür. Bu oyunda topu elinde düşürmeden tutmak oyunda unvan kazanma anlamına gelir ve yedi kez pas tutmayı başaran takım bir adet ‘yıldızlı kama’ sahibi olmaya hak kazanır. (Özdemir, 2006, s. 418)

Bu geleneksel oyun, maddi kültür açısından değerlendirildiğinde, toplumsal aidiyet, iş birliği ve statü sembolleri gibi unsurları yansıttığı görülür. Oyunda kullanılan "yıldızlı kama" gibi başarıya teşvik eder. Ayrıca oyunun fiziksel bir nesne olan top etrafında şekillenmesi, bu nesnenin hem oyun aracı olarak işlev gördüğünü hem de kültürel anlamlarla yüklendiğini gösterir. "Arafare" kavramı gibi yaş ve beceriyle ilgili unsurlar topluluğun sosyal hiyerarşi ve yaşa dayalı değer yargılarını yansıtır.

Geleneksel oyunlarda gece ve gündüz, oyunun atmosferini ve anlamını şekillendiren önemli unsurlardan birisidir. Özellikle mehtaplı gecelerde oynanan Kızgın Taş adlı oyun çocuklara hem doğayla bağ kurma hem de topluluk içinde bir araya gelme fırsatı sunar. Gece vakti bir araya gelen çocuklar, oyun sırasında taş gibi doğal unsurları kullanarak hem plan yapma hem de iş birliği becerilerini geliştirirler. Oyunun oynanışı şu şekildedir:

Oyun, mehtaplı gecelerde oynanır. Oyuna katılan çocuklar gece bir araya toplanırlar. Çocuklardan biri, ebe olur. Her oyuncu kendine bir eş seçer. Ebe

elindeki taşı bütün oyunculara gösterip ileriye doğru fırlatır. Oyuncular taşın düştüğü yeri kestirip aramaya başlarlar. Taşı bulan çocuk, kimseye duyurmadan ya da sezdirmeden eşine haber verir. Daha sonra eşiyle birlikte işaret taşına doğru koşarlar. Diğerleri de onların peşine takılırlar. Yakalanmadan işaret taşına gelip ellerindeki taşı vuran çift, taşın bulunduğu yer işe işaret taşına kadar dilediği bir çiftin sırtına binebilir. İşaret taşına ulaşmadan yakalanan çift, rakiplerini aynı mesafede sırtlarında taşımak zorunda kalırlar. (Özdemir, 2006, ss. 207, 208)

Oyunda kullanılan "taş" maddi kültürün fiziksel bir temsilidir. Taşın, hem oyun sırasında bir işaret unsuru hem de sembolik bir anlam taşıyan bir araç olarak kullanılması kültürel bellekteki taşın önemini vurgular. Ayrıca oyuncuların taşı fırlatıp bulmaya çalışması doğal kaynakların oyunun bir parçası haline geldiğini gösterir.

2. Yeryüzü Şekilleri ve Unsurları

Her çocuk kendi yaşadığı bölge içerisinde oyun tarzını oluşturur. Bugün köyde ve kentte yaşayan çocukların oynadıkları oyunlar ve kullandıkları araç gereçler farklılık gösterir. Şehirde yaşamayan çocuğun satın alınan oyuncakları yoktur fakat kendi yaptıkları oyuncakları vardır. Oyuncağını kendisi yapar ve oyun için gerekli olan ekipmanları da çevresinde temin eder. Bu bağlamda, kent dışında yaşayan çocuklar için doğal çevre, hem bir kaynak hem de yaratıcı bir alan olarak ön plana çıkar. Kent dışında yaşayan çocuklar doğanın onlara sunmuş olduğu türlü ögelerden yararlanırlar (Özdemir, 2006, s. 283). Bugün şehirde yaşayan bir çocuk toz ve toprakla oynamaz fakat köyde yaşayan bir çocuğun doğal malzemesi bunlardır. Bu durum, coğrafi çevre ile çocuk oyunları arasındaki güçlü ilişkiye işaret eder. Zaman geçtikçe oyunların bağlamı da değişmektedir. Türkiye'deki bir kısım çocuk oyununda ve fiziksel mekânın oyun mekânına dönüştürülebilmesi için bazen fiziki müdahaleler yapılmaktadır (Özdemir, 2006: s. 284). Ancak bu müdahaleler her zaman olumlu sonuçlar vermemektedir. Fakat bunun dersi durumlarla da karşılaşılmaktadır. "Çağdaş kentin çocuk bahçeleri, 'iki salıncak bir kaydırak'tan ibaret olan ve sağında solunda 'yasaktır' levhaları olan ve çocuklara adeta 'gelmeyin' diyen mekânlara dönüştü." (Oğuz, 2009, s. 75) Dolayısıyla, modern şehirleşme, çocukların oyun alanlarını sınırlayarak onların yaratıcılıklarını ve doğal çevreyle etkileşimlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Yine de geleneksel çocuk oyunlarının bozulmamış yapıları da mevcuttur. Türkiye'deki bazı çocuk oyunlarında, oyun araçlarının temin edildiği özel yerler bulunmaktadır.

Örneğin, Ayvalık (Balıkesir) bölgesinde çocuklar, dürbün yapabilmek için gerekli olan çamuru Eski Mezarlık ve Halk Eğitimi adlı bölgelerden alırlar (Özdemir, 2006, s. 285). Bu tür örnekler, doğal unsurların oyunlarda nasıl bir işlev gördüğünü ve çocukların çevreye olan bağımlılığını açıkça göstermektedir. Görüldüğü üzere oyunlar sadece kaydıraktan ibaret değildir ve doğadaki unsurlar oyun malzemesi olarak kullanılabilir. Bu bağlamda, doğal malzemelerin çocuk oyunlarına dahil etmek kültürel ve coğrafi değerlerin aktarımı için önemli bir araçtır.

Basit materyallerle oynanan geleneksel oyunlar, toplumların maddi kültür unsurlarını yansıtma açısından önemli bir yere sahiptir. Tebeşir, taş veya çubuk gibi doğal ve erişilebilir malzemeler, oyunların temel unsuru haline gelerek çevreyle uyumlu bir eğlence anlayışını ortaya koyar. Kare şeklinde çizilen zeminler çocuklara denge, dikkat ve beceri geliştirme imkânı sunarken kullanılan malzemeler aracılığıyla doğal kaynakların gündelik yaşama nasıl dâhil edildiğini gösterir. Buna bir örnek olarak “Sek sek” isimli oyunun oynanışı aşağıda verilmiştir:

Taş, bir numaralı daireye atılır. Tek ayakla bu daireye basmadan iki numaralı daireye atlanır. Böylece bütün daire ve kareler sekerek dolaşılır ve iki numaralı daireden bir numaralı dairedeki taş elle alınıp oyunun başlangıç yerine atılır. Aynı işlem diğer daire ve kareler için de tekrar edilir. Oyunun ikinci bölümünde oyuncu, taşını bir numaralı dairenin önünden sekiz numaralı kareye atarak oyunun birinci bölümündeki işlemleri tekrarlar. Bu defa oyuna tersten başlar. Daha sonra taş, el üstünde taşınarak çizim dolaşılır. Taşı ayağının üzerinde tutarak bütün çizimi dolaşan oyuncu, diğerine “yer mi, gök mü?” diye sorar. Gök, cevabı üzerine oyuncu ayağındaki taşı havaya atıp tutar. Yer, cevabında ise taş yere atılıp üstüne basılır. Oyunun “tipi-no” bölümünde oyuncu, gözü kapalı olarak çizimi dolaşır. Oyunun son bölümü “kama” alınır. Kama alınırken taş, omuzdan arkaya atılır. Taşın düştüğü yer, atış yapan oyuncunun kamasıdır. (Özdemir, 2006, s. 324)

Oyunda kullanılan taş, basit bir nesne olmanın ötesinde, oyunun temel kurallarını yönlendiren ve simgesel anlamlar taşıyan bir araçtır. Taş, çocukların oyunlarında fiziksel hareketi ve stratejik düşünmeyi teşvik eder. Günlük yaşamdan alınan nesnelerin kültürel birer değer haline dönüşümünü gösterir. Doğal oyun alanlarının başında toz ve toprak unsurları gelmektedir. Tozun oyuncak olduğu oyunlardan olan “Hamam evi” isimli oyunun oynanışı aşağıdaki gibidir:

Oyun tozun çok olduğu yollarda ve sokaklarda oynanır. Çocuk bir elini yere koyup

diğer eliyle onun üzerine toz yığar ve sıkıştırır. Sonra da bir tekerleme söyleyerek elini tozun altından çeker. (Özdemir: 2006, s. 170)

Toprak ve toz gibi doğal malzemelerin oyun içinde bir araç olarak kullanılması çevre ile etkileşimde bulunmanın bir yansımasıdır. Çocuk, elleriyle tozu sıkıştırarak fiziksel bir güç uygularken bu süreçte doğanın somut unsurlarını dönüştürüp eğlenceye dönüştürür. Tekerleme söyleme alışkanlığı da kültürel aktarımın dil yoluyla nasıl gerçekleştiğinin bir örneğidir. Oyunların ana maddesi konumunda olan bir diğer unsur ise ağaçtır. Ağaç hem oyun malzemesi olarak kullanılır hem de kültürel bir simge konumundadır. En eski dönemlerden günümüze kadar Türk toplulukları arasında yaygın olarak görülen inanışlardan biri de ağacın veya belirli ağaç türlerinin kutsal kabul edilmesidir. Bu bağlamda, ağaç kültünün Türk sosyal hayatında önemli bir yer tuttuğunu söylemek yanlış olmaz. (Arslan, 2014, s. 61). Buna örnek olarak gösterilebilecek “Tuttum direk” isimli oyun aşağıdaki gibi oynanır:

Oyun çardak altlarında ya da ağaçlık yerde oynanır. Çocuklardan biri güdekçi seçilir. Güdekçi ortada dururken diğer çocuklar kendilerine seçtikleri birer direk ya da ağaç gövdesinin yanında dururlar. Çocuklar ‘tuttum direk’ diyerek birbirleriyle işaretleşirler ve sonra da yerlerini değiştirirler. Güdekçi de boş direk ya da ağaç gövdesini kapmaya çalışır. Yeri kapılan çocuk, oyunun yeni güdekçisi olur. (Özdemir, 2006, s. 233)

Oyunun ana merkezi ağaçtır. Ağaçların sabit bir "direk" görevi üstlenmesi, doğal unsurların oyunların kurgusunda nasıl kullanıldığını gösterir. Çocuklar oyun sırasında ağaçların çevresinde bir araya gelirken hem doğanın bir parçası olduklarını hisseder hem de ağaçların oyun mekânını oluşturmasına katkıda bulunur. "Tuttum direk" oyununda ağaçların kullanılması çevresel unsurların çocuklar tarafından oyun araçlarına dönüştürülme örneklerinden biridir.

3. Bitki Unsuru

Taş, toprak, bitki, kozalak, meyve ve böcek gibi doğal öğeler çocukların oyun sırasında kullandığı materyaller arasında yer almaktadır. Ağaçların dalları, kabukları, meyveleri dahi çocuk oyunlarında işlevsel bir yer edinmiştir (Özdemir, 2006, s. 285). Çevrede bulunan bitkilerin oynanan oyuna uygunluğu, kullanılan bu doğal malzemelerin çeşitliliğini şekillendirmektedir. Çocuklar, tabiatın sunduğu malzemelerle oyunlar oynayarak bizzat dokunarak öğrenir ve keşfederler (Özkan, Hızal, 2023, s. 346). Bu durum, yerel çevrenin maddi kültürle olan ilişkisini

yansıtarak doğadan elde edilen kaynakların çocukların oyunlarına nasıl yön verdiğini göstermektedir. Ağaçlar arkasına saklanma, tırmanma gibi etkinliklerde kullanılırken bitkiler ise oyuncak yapımında, oyun içi mekân oluşturmada etkili olur. Bu durum, doğal çevrenin çocukların yaratıcılıklarını ve sosyal etkileşimlerini nasıl şekillendirdiğini gösterir. Çocuklar oyunlarında ağaçları tırmanma, saklanma ya da dal toplama gibi etkinliklerle kullanırken bitkiler ise oyuncak yapımında, oyun içi malzeme temininde ya da mekân yaratmada etkili olur. Doğa dediğimiz olgu, aslında çocukların maddi kültürle şekillendirdiği bir oyun sahasıdır. Çocuklar oyunlarında toprak, taş, su, ağaç ve bitki gibi doğal unsurları kullanır. Doğal çevrenin maddi kültürün bir parçası haline geldiği ve çocukların yaratıcılığıyla yeniden biçimlendiği bir deneyim alanıdır. Söz konusu biçimlenme oyunlarda net bir şekilde görülmektedir. Ağaç yapraklarından meyve çekirdeklerine kadar her şey oyunun içerisinde olabilir. Meyvelerle oynanan “Çıtın oyunu” bunun güzel örneklerinden birisidir:

Oyun, kayısı ya da yeni dünya çekirdekleriyle en az iki kişi tarafından oynanır. Oyuna başlayan oyuncu, çekirdekleri belirli bir yükseklikten yere bırakır. Ardından, yerdeki çekirdeklerden birini baş ve işaret parmağıyla bir diğerine doğru fırlatır. Eğer hedefi tutturursa, vurduğu çekirdeği alır. İsabet sağlayamazsa, atış sırası diğer oyuncuya geçer. Yerdeki tüm çekirdekler vurulup toplandıktan sonra, rakiplerine göre daha az çekirdek toplayan ya da hiç toplayamayan oyuncu, ikinci oyun için gereken çekirdekleri temin etmek zorundadır. İlk oyunda en çok çekirdek kazanan oyuncu, ikinci oyuna başlama hakkı kazanır. (Özdemir, 2006, s. 91)

Oyunda kullanılan kayısı, miskete benzetilebilir. Oyunun yapısı misket oyunuyla benzer özellikler taşımaktadır. Çekirdeklerin baş ve işaret parmaklarıyla diğer bir çekirdeğe doğru fırlatılması, misket oyunundaki benzer hareketlerle ilişkilendirilebilir. Kayısının bu şekilde oyunlarda yer alması maddi kültürün bir parçası olarak doğrudan çocukların günlük yaşamına dahil olur ve de kültürel öğelerin yeniden şekillenmesini sağlar. Yerel kaynakların değerlendirilmesi, çocukların çevrelerindeki doğal unsurları yaratıcı bir şekilde kullanma becerisini geliştirmelerine olarak tanır. Doğadan toplanan yapraklar da oyunun temel malzemesini oluşturur. Buna örnek olarak “Yaprak patlatma” oyunu örnek olarak gösterilebilir. Oyunun oynanışı şu şekildedir:

Çocuklar gül yaprağını gevşek bir biçimde yumruk yaptıkları ellerinin üzerine yerleştirirler ve daha sonra ellerinin ayalarına bu gülün üzerine hızla kapatırlar.

Sıkışan hava, yaprağın yırtılmasına ve şiddetli bir şekilde ses çıkmasına sebep olur. (Özdemir, 2006, s. 420)

Gül yaprağı gibi doğal bir malzeme, çocuklar tarafından basit ama etkili bir şekilde oyunun temel aracı olarak kullanılmıştır. Yaprağın gevşek bir biçimde yumruk yapılan ellerin üzerine yerleştirilmesi ve sonra bu ellerin ayaklara hızla kapatılması, doğanın sunduğu unsurları işlevsel hale getirme konusunda çocukların yaratıcılığını ortaya koyar Çocuklar hayvanları yakalamak ve bunu bir oyun haline getirmek için bitkileri kullanmışlardır. Örnek olarak "Kelebek tutma" oyunu verilebilir:

Çocuklar, ellerindeki kara ot demeti ve süpürgeyle kırmızı ve beyaz taş kelebeklerinin peşine düşerler. Tutulan kelebekler bir kutu veya yere kazılan küçük bir çukur içinde saklanır. Yere kazılan çukurların üzerine renkli kağıtlar ya da cam parçaları konur. Çocuklar yakaladıkları kelebekleri, cam parçalarından yapılan paralar karşılığında birbirlerine gösterirler (Özdemir, 2006, s. 202).

Görüldüğü üzere oyun sırasında kullanılan renkli kağıtlar ve cam parçaları gibi nesneler maddi kültürün önemli bir parçası olarak öne çıkar. Cam parçalarından yapılan paralar çocuklarda ekonominin başlangıç süreçlerini yansıtır. Çocuklar bu paralarla birbirlerine kelebekleri takas ederken kültürel değerler ve ekonomik ilişkiler oyun aracılığıyla aktarılır. Oyun, bu malzemelerle kültürel belleği şekillendirirken aynı zamanda doğal ve kültürel unsurlar arasındaki etkileşimi vurgular.

4. Hayvanlar

Fiziksel ortamın bir diğer önemli unsuru da hayvanlardır. Çevrenin önemli bir parçasını oluştururlar. Antik Çağ'da, hayvanlarla çocukları bir arada tasvir eden birçok heykel yapılmıştır (Baran, 1993, 28). Dönemin estetik anlayışını yansıtan bu eserler, aynı zamanda hayvanlarla çocuklar arasındaki ilişkiye dair önemli ipuçları sunmaktadır. Çocuklar, oyunlarında doğadan ve günlük hayattan ilham alarak yaratıcı ve öğrenmeye yönelik etkinlikler geliştirmektedir. Çocukların çevrelerinde gördükleri omurgalı (at, eşek, yılan), omurgasız ya da çok hücreli her türlü hayvanı, oyunlarında işlevsel olarak (oyun aracı, oyun terimi vb.) kullanmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir (Özdemir, 2006: 288). Hayvanlar, çocukların dünyasında özel bir yere sahip olup kimi zaman oyunlarına isim verirken kimi zaman da oyuncaklarının bir parçası haline gelmektedir (Özbakır, 2009, 156). Özellikle küçük yaştaki çocuklar hayvanlara karşı ayrı bir sempati duyarlar. Hayvanlar âlemini

tanımak ve onların dünyasına dahil olmak pek çok deneyimi de beraberinde getirir. Oyunlarda eşek, yılan, leylek, kurbağa gibi hayvanların isimleri geçer. Hayvan oyunlarında kaçan ve kovalananlar için birtakım sözler söylenmektedir. "Yaygın olarak bilinen, kaçan ve kovalayan için söylenen "Tavşan kaç / Tazı tut / Tavşan kaç / Tazı tut, ebe seçimlerinde söylenilen "O piti, / Karamela sepeti, / Terazi, lastik, jimnastik, / Biz size geldik bitlendik, / Hamama gittik temizlendik, / Dik dik dik, Çık çıkalım çayıra, çayıra, / Yem verelim ördeğe, ördeğe, / Ördek yemini yemeden, / Ciyak viyak demeden, / Hakkur hukkur / Çektim çıkardım örneklerinde olduğu gibi, hayvanlar bazen de oyunlardaki tekerlemelerde can bulurlar." (Özbakır, 2009: 157) Hayvanlar aracılığıyla oluşturulan etkileşimler, çocukların doğayı tanıması ve hayal güçlerini zenginleştirmesi açısından büyük bir önem taşır.

Çocuk oyunlarında kedi ve köpek gibi evcil hayvanlar da sıkça yer alır. Kedi ve köpek, çocukların oyun dünyasında hem arkadaş hem de hikâyelerin kahramanı olarak önemli bir rol oynar. Kendilerini hayvanların yerine koyarak sanki onlar konuşuyormuş havasında oyunlar oynarlar. Kedi ile Köpek oyunu da buna bir örnektir. Oyun şu şekilde oynanır:

İki oyuncu ortaya çıkar, otururlar ya da dört ayak üstünde başlarlar hırlaşmaya, miyavlamaya ya da havlamaya. Bazen de anlaşırlar dost olurlar. Kedi köpeğe der ki, hadi git kapıdan bak. Adam gelirken haber edersin. Ben de dolabı açar içeride ne varsa çıkarır, birlikte yeriz. Köpek kapıdan bakadursun kedi dolapta ne varsa hepsini yer. Sonra köpek geldiğinde hani bana diye sorar. Kedi de çöpü sana der ve yine başlarlar kavga etmeye. (Baran, 1993: 88)

Oyunda görüldüğü üzere iki çocuk kendilerini hayvanların yerine koyarak sanki onlar konuşuyorlarmış gibi oyun oynarlar. Bu bir bakıma tiyatromsu bir yapıya da benzer. Çocuk, bazen bir oyunu tek başına canlandırırken, diğer zamanlarda çevresindekileri de oyunun içine dâhil eder. Ayrıca, canlandırdığı olayları kişileştirerek onlara kendi yorumlarını ekler (Yalçın, Aytaş, 2012: 220). Kedi ile köpeğin dost olması, bazen kavga etmeleri çocuklar arasındaki ilişkileri de güçlendirir. Ayrıca çocuklar kedi ve köpekleri oyunlarında genellikle sadık dostlar olarak düşünürler. Bu da onların bağ kurma ve güven duygularını güçlendirir. Oyun esnasında farklı hayvanlarda kullanılır. "Leylek getirdi" oyunu güzel bir örnektir. "Leylek ve kurbağa, Türkiye'de çocukların en çok ilgi gösterdikleri ve dolayısıyla yer verdikleri canlıların başında gelir." (Özdemir: 2006: 290) Oyun şu şekilde

oynanır:

Leylek getirdi oyununda kişi sayısı ve yaş aralığı fark etmez. Oyunu oynayacak kişiler ilk olarak bir yuvarlak oluştururlar. Oyunculardan biri ayağa kalkar, bu oyuncu anne leylektir. Diğerleri diz çökerek otururlar, onlar da yavru leyleklerdir. Anne leylek olan oyuncu ağzına bir şey alarak gelir ve yavru leylek olan oyuncuların ağzına verir. Getirdiği şeyler su, yoğurt vb. olurken çoğunlukla kaşıktır. Yavru leylek, anne leylek yuvaya gelirken ellerini şaklatır, onu bekleyen yavru leylekler de aynı şekilde ellerini şaklatırlar. (Oğuz, Beden, 2006: 34)

Oyunda oyuncular hayvanları sembolleştirerek onların kılığına girmişlerdir. Oyunda kullanılan kaşık bir maddi kültür sembolü olarak değerlendirilebilir. Kaşık, basit bir araç olmanın ötesinde, tarihsel ve kültürel bir anlam taşır. Modern üretim araçlarının karşısında hızla gerileyerek ya tamamen yok olan ya da az sayıda temsilcisiyle varlığını sürdürmeye çalışan geleneksel el sanatları ve zanaatlar, romantik bir bakış açısıyla ele alınan unsurların ötesinde değerlendirilmeli; modern üretimin temelini oluşturması, insan yaratıcılığının ve yeteneklerinin sınırlarını göstermesi ve toplumsal değişimi yansıtması gibi açılardan bilimin ilgisini hak eden bir faaliyet alanı olarak görülmelidir (Güzel, 2020: 110). Oyun sırasında çocuklar kaşığı çeşitli hayvan figürlerini taklit etmek veya başka sembolik roller üstlenmek için kullanarak kültürel anlamlar yaratır ve bu nesneyi etraflarında gördükleri dünyadan yeniden şekillendirirler. Bu süreç, kültürel öğelerin toplumsal bellekte nasıl korunduğuna ve yeni nesillere nasıl aktarıldığına dair önemli bir örnek sunar. Başka bir oyun ise genellikle açık havalarda oynanan ve mekânsallık üzerinden doğayla iç içe bir oyun olan “Tavşan kaç” oyunudur. Oyun, aşağıda belirtilen şekilde oynanmaktadır:

Genellikle sokaklarda oynanır. 8-12 yaşlarındaki çocuklar katılır bu oyuna. Hemen bir çember oluştururlar, içlerinden birini tavşan, birini de tazı seçerler. Tavşan onların ortasında çömelir, sözde uyumaya durur. Hep birlikte bir türkü tuttururlar:

“Hendekte bir tavşan, uyuyordu!..

Tavşan bana baksana, yakışmıyor bu sana…

Tavşan hop, tavşan hop, tavşan hop…

Tavşan hoplamaya başlar.

Düzlükte bir tavşan, hopluyordu, hopluyordu, hopluyordu

Tavşan bana baksana, yakışmıyor bu sana…

Tavşan kaç, tavşan kaç, tavşan kaç… (Baran, 1993: 68)

Doğal çevrenin maddi kültürün bir parçası olarak oyunun şekillenmesindeki rolü görülmektedir. Tavşan gibi hayvanlar, hem kültürel bellekte bir sembol olarak hem de çocukların hayal gücünü besleyen unsurlar olarak önemli bir yer tutar. Böylece doğal çevreye dayalı bir alan üzerinden hayvanlarla ilişkili kültürel imgeler üzerinden maddi kültürle güçlü bir bağ kurar. Çocuk oyunlarına dair örnekler çoğaltılabilir, ancak son oyun olarak hayvanların sembol olarak kullanıldığı bir diğer oyun ise 'Güvercin Taklası' oyunudur:

Genellikle bayramlarda ve düğünlerde oynanan güvercin taklası, 8 oyuncuyla oynanır; çünkü kule oluşturmak için 8 kişiye ihtiyaç vardır. Oyuncular ilk olarak dörderli iki grup oluşturur. İlk grubun oyuncuları; biri kuzeye, biri batıya, biri doğuya bakacak şekilde sırt sırta verir ve eğilirler. Doğuya ve batıya bakanlar biraz dik, diğerleri biraz daha eğik durur. İkinci gruptaki dört kişi sırayla, eğilen dörtlünün üzerinden güvercinin gökte takla attığı gibi atlayarak karşı tarafa geçmeye çalışır. Havada düzgün takla atamayıp da yere düşen olursa birinci grup köprüyü bozar. İkinci grupta yer alanlar köprü oluşturur. Nöbetleşe atlayış bu şekilde gerçekleşir. Oyuncular güzel takla atabildiklerinde izleyiciler tarafından alkışlanır. Güvercin taklası, oyuncular sıkılıncaya kadar devam eder. (Oğuz, Beden, 2006: 32)

Çocukların yaptıkları taklalar ve hareketler, güvercinlerin hareketlerini taklit etmeye dayalıdır, bu da doğadaki hayvanların kültürel bellekteki yerini vurgular. Anadolu inançlarında, baykuş, kuzgun ve karga gibi kuşlar şanssız kabul edilmiştir. Ancak serçe, leylek ve bülbül gibi kuşların da uğurlu görüldüğü bilinmektedir (Beydiz, 2018: 98). Bu bağlamda hayvan figürlerinin kültürel anlamları çocuk oyunlarına da yansımaktadır. Anadolu inançlarında, baykuş, kuzgun ve karga gibi kuşlar şanssız kabul edilmiştir. Ancak serçe, leylek ve bülbül gibi kuşların da uğurlu görüldüğü bilinmektedir.

Sonuç

Elektronik oyuncakların hakim olduğu dijital çağımızda, geleneksel oyunlar çocukların gelişiminin temel dayanaklarından biri olmaya devam etmektedir. Bu makale, bu zamanları aşmış oyunların çocukların bütünsel gelişimine nasıl önemli

ölçüde katkıda bulunduğunu göstererek, paha biçilmez değerlerini yeniden keşfetmemizi sağlıyor.

Modern oyuncakların aksine, saklambaç, çelik-çomak, aşık ve topaç gibi geleneksel oyunlar aktif etkileşimi ve kolektif öğrenmeyi teşvik eder. Bu oyunlar sadece eğlendirmekle kalmaz, aynı zamanda çocukları kültürel miraslarına bağlayarak onlara geçmiş nesillerin geleneklerini ve değerlerini öğretir. Bu bağ, kimlik ve aidiyet duygularını güçlendirir. Ayrıca geleneksel oyunlar zengin bir öğrenme kaynağıdır. Problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcılık gibi temel becerileri geliştirirler. Giderek dijitalleşen bir dünyada bu oyunlar, aktif oyun ve sosyal etkileşimi teşvik ederek gerekli dengeyi sağlamaktadır.

Çocuk oyunları, yalnızca bir eğlence aracı değil; aynı zamanda toplumsal normların, bireysel gelişimin ve kültürel aktarımın temel taşıdır. Çalışmada, oyunların oynandığı fiziksel ortamlar, kullanılan materyaller ve oyun senaryolarında yer alan kültürel imgelerin maddi kültürle ilişkisi yöntemsel bir yaklaşımla incelenmiştir. Maddi kültür, oyunlarda hem bir araç hem de anlam taşıyıcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğal unsurlar, bitkiler, hayvanlar ve yeryüzü şekilleri, çocukların yaşadıkları çevreyi tanıma ve kültürel değerleri içselleştirme süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, oyunların coğrafi ve kültürel unsurlarla olan bağları, çocukların yaratıcılığını geliştirmekle kalmamış, toplumsal değerlerin nesiller boyunca aktarılmasında köprü işlevi görmüştür. Böylelikle maddi kültürün oyunlarda hem bir araç hem de bir anlam taşıyıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle, oyunların coğrafi ve kültürel unsurlar üzerinden yeniden biçimlenmesi, çocukların yaratıcı ve sosyal becerilerinin gelişmesine önemli katkılar sunmaktadır. Oyunlar aracılığıyla coğrafi ve kültürel unsurların çocukların dünyasında nasıl biçimlendiği ve yeniden üretildiği, maddi kültür ile kültürel belleğin birbirini nasıl beslediği gösterilmiştir. Çalışmanın bulguları, geleneksel çocuk oyunlarının günümüzde unutulmaması ve kültürel değerlerin yeni nesillere aktarılmasında önemli bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının korunması ve modern dünyada yeniden değer kazanması için bu tür araştırmaların sürdürülmesi gerekmektedir. Ayrıca, bu oyunların kültürel miras olarak değerlendirilip yeni nesillere aktarılması, toplumsal hafızanın güçlenmesine ve kültürel sürekliliğin sağlanmasına katkı sunacaktır.

Kaynaklar

Akalın, Ş. H. (2011). Türkçe sözlük. Ankara: Türk Dil Kurumu.

Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar. Milli Folklor, 186.

Alangu, T. (2020). Türkiye folkloru el kitabı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Alemdar Yalçın, G. A. (2012). Çocuk edebiyatı. Ankara: Akçağ Yayınları.

Artun, E. (2015). Anonim Türk halk edebiyatı nesri. Adana: Karahan Kitabevi.

Arslan, S. (2014). Türklerde ağaç kültü ve "Hayat ağacı". International Journal of Social and Educational Sciences, Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 61.

Baran, M. (1993). Çocuk oyunları. Ankara: Kültür Bakanlığı.

Beydiz, M. G. (2018). Turgutreis Akyarlar'da ünik bir taş ev -balık, güvercin ve hayat ağacı- ikonografisi. IV. Uluslararası Her Yönüyle Bodrum Sempozyumu, (s. 98).

Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 360.

Güzel, C. (2020). Kültürel bir miras "Gümüşhacıköy / Pusacık geleneksel tahta kaşıkçılığı". Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 110.

Huizinga, J. (2006). Homo ludens. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Keskin, M. A. (2020). Artvin yöresi çocuk oyunlarında Türk, Gürcü, Laz ve Hemşin halklarının kültür birliği. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 13(32), 1.

Neval Güneş Özkan, K. T. (2023). Anadolu'da geleneksel oyun ve oyuncaklarda kullanılan bitkiler, (s. 346). Ankara.

Oğuz, Ö. (2009). Somut olmayan kültürel miras nedir? Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 75.

Öcal Oğuz, P. E. (2007). Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (THBMER), 4.

Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar. Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of

Turks, 156, 157.

Özdemir, N. (2006). Türk çocuk oyunları (I-II). Ankara: Akçağ Yayınları.

Woorward, L. (2016). Maddi kültürü anlamak. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

AUTHOR CONTRIBUTIONS: The author has contributed to the manuscript in its entirety. ETHICAL APPROVAL STATEMENT: Local Ethics Commitee Approval was not required for this study. DATA AVAILABILITY STATEMENT: The data used in this study are available upon request from the author.

FİNANS: Bu çalışmanın yürütülmesinde herhangi bir finansal destek alınmamıştır.
ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI: Yazar, bu çalışmayı etkileyebilecek finansal çıkarlar veya kişisel ilişkiler olmadığını beyan eder.
YAZAR KATKILARI: Yazar, makalenin tümünü katkılarıyla oluşturmuştur. (Ya da yazarlar...)
ETİK ONAY BEYANI: Bu çalışmada Yerel Etik Kurul Onayına gerek duyulmamıştır.
VERİ KULLANILABİLİRLİK BEYANI: Bu çalışmada kullanılan verilere yazardan talep üzerine erişilebilir.

FINANCE: No financial support was received for the conduct of this study.
CONFLICT OF INTEREST STATEMENT: The author declare that there are no financial interests or personal relationships that may influence this study.
AUTHOR CONTRIBUTIONS: The author has contributed to the manuscript in its entirety.
ETHICAL APPROVAL STATEMENT: Local Ethics Committee Approval was not required for this study.
DATA AVAILABILITY STATEMENT: The data used in this study are available upon request from the author.

Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
(This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License)