

Aygün Cengiz, Serpil (1996) "Kdz. Eređli Örneđinde Köylerdeki ve Kentteki Çocuk Oyunlarının Farklılıđının Halk Bilimi Açısından Deđerlendirilmesi".

I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi (6-8 Kasım 1996, Ankara) I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri (Haz.: Bekir Onur) içinde. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
(sayfa 441-474)

yolları araştırıp bulmak sanırım bizlere düşen en önemli görevdir. Asal amacı yaratıcılığı geliştirmek olan **Eğitimde Drama** alanında, yapısı itibarıyla kalıplaşmış, belli bir örneği tekrarlayan ritüellerin kullanılması bir çelişki gibi görünmektedir. Ancak bu alanda kullanılan birçok malzeme gibi ritüeller de amaca göre parçalanabilir ve/veya istenen biçimde tekrar bir araya getirilebilirler. Ayrıca ritüeller sadece biçimsel olarak ya da konu itibarıyla de malzeme olabilirler. Çocuğun hayal gücü ve yaratıcılığı bu oyunlarda gelişirken, bu oyunlar da onların üretkenliği sayesinde bizlere zengin bir malzeme olarak geri dönecektir.

KDZ. EREĞLİ ÖRNEĞİNDE ÇOCUK OYUNLARININ HALK BİLİMİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

SERPİL AYGÜN CENGİZ

Bu bildiride, çocuk oyunları, Kdz. Ereğli'de yapılan alan araştırması¹ temel alınarak halk bilimi açısından değerlendirilecektir.

Alan çalışması için araştırma alanı olarak Kdz. Ereğli seçilmiştir. Kdz. Ereğli'de 6'sı köylerde, 3'ü ilçe merkezinde bulunan toplam 9 ilkokulda gerçekleştirilen araştırmaya katılan çocuklardan bildikleri sayışmacalar ve oyunlar derlenmiştir. Çocukların *bildikleri* oyunların geleneksel olup olmadığı, *okulda oynadıkları* oyunların geleneksel olup olmadığı, bildikleri oyunları kimlerden öğrendikleri, konusu *oyun oynayan çocuklar* olan resimler çizdiklerinde de bu resimlerde çocukların köyde veya kentte yaşıyor olmalarına bağlı farklılıklar olup olmadığı, ayrıca ilkokul bahçelerinde öğrenci başına düşen alanın köy ve kente göre değişimi araştırılmıştır. Sonuç olarak alan çalışmasından elde edilen sözel ve sayısal veriler *halk bilimi* açısından yorumlanmıştır.

¹ Daha geniş bilgi için bkz., Cengiz, 1996.

ARAŞTIRMA GRUBU

Kdz. Ereğli'de bulunan köy ilkokullarının 5. sınıfında okuyan toplam öğrenci sayısı 1837, kent merkezinde bulunan ilkokulların 5. sınıfında okuyan toplam öğrenci sayısı ise 1732'dir. Araştırma grubu, araştırmaya katılan ilkokulların 5. sınıfında bulunan toplam 350 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan 350 çocuğun 179'u (89'u kız, 90'ı erkek) köy ilkokullarında, 171'i (79'u kız, 92'si erkek) merkezdeki ilkokullarda öğrencidir. Köy ilkokullarından araştırmaya katılan çocukların oranı %9.74, kent merkezinden araştırmaya katılan çocukların oranı ise %9.87'dir. Bu sayı, Kdz. Ereğli'de, 153'ü ilçeye bağlı köylerde, 18'i ilçe merkezinde bulunan ilkokulların 5. sınıfında okuyan toplam 3559 öğrencinin %9.80'ini oluşturmaktadır. Araştırma grubunu oluşturan 5. sınıf ilkokul öğrencilerinin yaş aralığı 10-13'tür.

Alan çalışmasında veriler Nisan 1996 - Mayıs 1996 tarihleri arasında toplanmıştır. Araştırmada köy-kent karşılaştırmasının verimli olabilmesi amacıyla; merkezle, ulaşım açısından, en az ilişkisi olan köylerdeki ilkokullarla ilçe merkezinden iki özel ilkokul ve genelde gelir düzeyi yüksek ailelerin çocuklarının gittiği bir ilkokul seçilmiştir.

ALAN ÇALIŞMASINDA DERLENEN SAYISAL BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Köylerdeki ve Kentteki Çocukların Bildikleri Geleneksel Olan ve Geleneksel Olmayan Oyunlara İlişkin Elde Edilen Bulgular ve Yorumu

Köylerdeki ve kentteki çocukların bildikleri geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyunlara ilişkin elde edilen bulguların değerlendirilmesinden önce 'geleneksel oyun'la ereklenen anlam belirlenmelidir. Çok kaba bir tanımlamayla *geleneksel oyunlar* kuralları *birkaç kuşak* önceden belirlenmiş *kurallı grup oyunlarıdır*. Bu araştırmada 'geleneksel olmayan oyunlar'la imlenen ise *geleneksel oyunlar* olarak belirlenen oyunların dışındaki bütün oyunlardır.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre çocukların bildiği geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyun sayısı ortalamaları Çizelge 1'de gösterilmiştir.

Çizelge 1: Köylerde ve kentte çocukların bildiği geleneksel olan ve olmayan oyun sayısı ortalamaları

		<u>geleneksel</u>	<u>geleneksel olmayan</u>	<u>genel 1</u>	<u>genel 2</u>
<u>köy</u>	kız (89)	20.46	0.70	10.58	11.20
	erkek (90)	21.76	1.88	11.82	
<u>kent</u>	kız (79)	14.09	12.87	13.48	13.48
	erkek (92)	8.18	18.76	13.47	
<u>genel</u>		16.12	8.55		

Çizelge 1'de gösterilen ortalamalar arasında anlamlı farklar bulunup bulunmadığını belirlemek için verilere 2 (cinsiyet) x 2 (köy-kent) x 2 (geleneksel olan ve olmayan), son faktörde tekrar ölçüm bulunan desene uygun varyans analizi uygulanmıştır.

ANOVA sonuçlarına göre köy-kent temel etkisi anlamlıdır ($F(1-346)=16.63$; $p<0.05$). Köylerdeki çocukların bildiği oyun sayısı ortalaması 11.2 iken, kentte bu sayı 13.48'e çıkmaktadır. Dolayısıyla kentteki çocuklar köylerdeki çocuklara oranla daha çok oyun bilmektedir.

Yine ANOVA sonuçlarına göre geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyun sayısı temel etkisi anlamlıdır ($F(1-346)=210.73$; $p<0.05$). Geleneksel oyun sayısı ortalaması 16.12 iken, geleneksel olmayan oyun sayısı ortalaması 8.55'tir. Dolayısıyla araştırmaya katılan çocukların bildiği geleneksel oyun sayısının daha fazla olduğu görülmektedir.

Bir başka sonuca göre köy-kent x geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyun sayısı ortak etkisi de anlamlıdır. Bu ortak etkiyi oluşturan ortalamalar Çizelge 2'de gösterilmiştir.

Çizelge 2: Köy-kent x geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyun sayısı ortalamaları

	geleneksel	geleneksel olmayan
köy (179)	21.11	1.29
kent (171)	11.14	15.82

Bu ortak etki için uygulanan Scheffé testi sonuçlarına göre köylerdeki çocuklar daha çok geleneksel oyun bilmektedirler ($s=1.41$; $p<0.05$). Buna karşılık kentteki çocukların bildiği geleneksel olmayan oyun sayısı geleneksel oyun sayısından fazladır ($s=1.44$; $p<0.05$). Ayrıca köylerdeki çocukların bildiği geleneksel oyun sayısı kentteki çocukların bildiği geleneksel oyun sayısından fazladır; buna karşılık kentteki çocuklar köylerdeki çocuklara oranla daha fazla geleneksel olmayan oyun bilmektedirler (her iki karşılaştırma için $s=1.43$; $p<0.05$).

Çocukların bildikleri oyunlar, *geleneksel olan ve geleneksel olmayan* biçiminde iki ayrı kümede değerlendirildiğinde köylerdeki çocukların kentteki çocuklara göre daha fazla geleneksel oyun bildikleri, buna karşılık kentteki çocukların da köylerdeki çocuklara oranla daha fazla geleneksel olmayan oyun bildikleri ortaya çıkmaktadır. Kentteki çocukların daha fazla geleneksel olmayan oyun bilmelerinin arkasında yatan etken araştırıldığında köylerdeki çocuklarla kentteki çocuklar arasında ne(ler)in oyun olarak algılandığı konusunda temel bir farklılık olduğu ortaya çıkmaktadır: Köylerdeki çocuklar 'oyun'dan geleneksel oyunları anlarlarken; kentteki çocuklar, kendilerini *eğlendiren* hemen hemen her şeyi oyun olarak görmektedirler.

Kentteki çocukların geleneksel oyunlar dışında *bildikleri oyunlar* olarak dile getirdikleri oyunlar başlıca üç kümede öbeklenmektedir:

1. Spor etkinlikleri:

Amerikan futbolu (Cİ, ÖÜİ) / *at binme* (TEDÖİ) / *basketbol* (Cİ, TEDÖİ, ÖÜİ) / *beyzbol* (Cİ) / *futbol* (Cİ, TEDÖİ, ÖÜİ) / *hentbol* (Cİ, TEDÖİ, ÖÜİ) / *kayak* (TEDÖİ) / *kaykay* (TEDÖİ, ÖÜİ) / *masa tenisi* (TEDÖİ) / *paten* (TEDÖİ) / *su topu* (TEDÖİ) / *tenis* (Cİ, TEDÖİ, ÖÜİ) /

Uzakdoğu sporları (TEDÖİ, ÖÜİ) / voleybol (Cİ, TEDÖİ, ÖÜİ) /
yelkencilik (TEDÖİ) / yüzme (TEDÖİ, ÖÜİ) /

2. Müzikle ilgili etkinlikler:

flüt çalma (TEDÖİ) / gitar çalma (TEDÖİ) / müzik dinlemek (ÖÜİ) /
org çalma (Cİ, TEDÖİ, ÖÜİ) / piyano çalma (TEDÖİ) / şarkı söylemek
(ÖÜİ) /

3. Spor ve müzik dışında çocukların oyun olarak gördükleri etkinlikler² (serbest-akışlı oyunlar³):

akvaryumdaki balığı bilezikten geçirme (ÖÜİ, Elif Karaduman, K,
11) / akvaryumdaki balıklara sabah sporu yaptırmak (ÖÜİ, Doruk
Türkoğlu, E, 11) / atlı karıncaya binme (ÖÜİ) / "babamla oynamak (onun
sırtına binmek gibi)" (ÖÜİ, Duygu Özmadenci, K, 11) / bale (Cİ) / bilardo
(Cİ) / bileklik örme (TEDÖİ, Uğur Acar, E, 11) / bilgisayar oyunları (Cİ,
TEDÖİ, ÖÜİ) / bilgisayarda resim çizmece (ÖÜİ, Burçak Akdeniz, K, 11)
/ bisiklete binme (TEDÖİ, ÖÜİ) / bisiklete binerken araba alarmı çaldırma
(ÖÜİ) / bisikletle sıkıştırma oyunu (TEDÖİ) / bisikletle yarış (Cİ) / cam
kırmak (TEDÖİ, Erdinç Yılmaz, E, 12) / dans etmek (ÖÜİ) / deniz altında
nefes tutmak (ÖÜİ) / denizde taş kaydırma (TEDÖİ) / denizin dibine
dalma oyunu (TEDÖİ, Başak Çakmak, K, 11) / ders çalışma (TEDÖİ) /
gezmek (ÖÜİ) / iskambil oyunları (TEDÖİ, ÖÜİ) / kafesteki kuşla
oynama (ÖÜİ) / kafesteki kuşu sinirlendirme (ÖÜİ, Ayhan Çevik, E, 11) /

² Bu bölümde yer alan etkinlikler, çocuğun; kendisinin uydurduğunu söylediği
oyunlarsa; kaynak kişi künyesi, sırasıyla okul, çocuğun adı-soyadı, cinsiyeti ve yaşı
belirtilerek ayrıca içinde verilmiştir.

³ Bruce geleneksel olmayan oyunları serbest-akışlı oyunlar olarak adlandırmaktadır.
Serbest-akışlı oyunlar, kuralların oyuncular tarafından oyun anında belirlendiği
oyunlardır. Bruce, kendisine ait bir çalışmadan aktararak serbest-akışlı oyunları şu
denklemlerle ifade etmektedir: "Serbest-akışlı oyun = fikirler, duygular ve ilişkiler içinde
yuvarlanmak + önceden geliştirilmiş olan yeterlik, ustalık ve kontrolün uygulanması"
(1994:65).

kasede ses kaydı yapma (ÖÜİ) / kaşıkla yumurta tutma oyunu (TEDÖİ,
Bilun Kaptanoğlugil, K, 11) / kışın kardan adam yapma (ÖÜİ) / kızma
birader (ÖÜİ) / kitap okuma (TEDÖİ) / köpekle oynama (ÖÜİ) / laf
kavgası (TEDÖİ, Ülkü Öztürk, E, 11) / langirt (Cİ) / mıknaşla oynama
(TEDÖİ, Kaan Tahsin Erol, E, 11) / monopol - milyarder (Cİ, ÖÜİ) / okey
(Cİ) / resim yapmak (ÖÜİ) / sahilde dolaşmak (ÖÜİ) / satranç (Cİ,
TEDÖİ, ÖÜİ) / silgi atma (TEDÖİ, Algan Acar, E, 11) / sessiz film
oynama (TEDÖİ) / solo test (ÖÜİ) / şapka uçurtma (TEDÖİ, Hürkal
Durusoy, E, 11) / "Tatil yapmak (her yaz İzmir'e gideriz, bu bana oyun
gibi gelir)" (ÖÜİ, Seda Efe, K, 11) / test çözme yarışı (TEDÖİ, ÖÜİ) /
Türkçede büyük ünlü uyumu testi (ÖÜİ) / yazı yazmak (ÖÜİ)

Kentteki çocukların köylerdeki çocuklara oranla daha az
geleneksel oyun bildikleri düşünüldüğünde kentteki çocukların bu
oyunların yerine koydukları oyunların gerekçesi daha iyi anlaşılacaktır.
Kente karşımıza çıkan kasede ses kaydı yapma, şapka uçurtma ya da
bisiklete binerken araba alarmı çaldırma gibi, kentteki çocukların oyun
olarak adlandırdıkları etkinliklerin ortak özelliği bu etkinliklerin çocuklara
zevk veriyor olmasıdır. Zaten araştırmaya katılan 350 çocuğun büyük
bir bölümü oyunun ne olduğunu tanımlarken oyunun zevkli ve eğlenceli
yanını özellikle vurgulamıştır. Bunlardan birkaç örnek şöyledir:

Bence oyun insanın en sıkıntılı anında onu güldüren, eğlendiren
bir şeydir. (Duygu Turanlı, K, 11, Cİ)

Bence oyun stres atmamak, eğlenmek demektir. Oyun spor yapmak,
gezip dolaşmak demektir. (Emrah Çankaya, E, 11, Cİ)

Oyun bana göre stres atmamak, rahatlamak, zevk ve eğlence için
insanların arkadaşlarıyla yaptığı beden çalıştırma işidir. (Fatih Toptan,
E, 11, Cİ)

Bence oyun hem dinlendirici hem de insanın stresini atabileceği bir zevktir. (Özge Bayol, K, 11, Cİ)

Oyun ruha tazelik verir. (Burak Başel, E, 11, Cİ)

Zaten mutluysen bile oyunla sevincimiz ikiye katlanabilir. Aslında en yorucu oyun bile bizi dinlendirebilir. Çünkü mutlu olan insan genelde dinlenmiş insandır. Kısaca oyun herkesi eğlendirir ve dinlendirir. Bu sayede biz de direncimizi kazanırız. (Duygu Turanlı, K, 11, Cİ)

Eğlenmek, vaktimi geçirmek ve başımı dinlendirmek için oyun oynamak istiyorum. (Orhan Uzun, E, 12, AKİ)

Kentteki çocukların bildikleri oyunlar içinde en çok adı geçen oyunlar *iskambil* ve *bilgisayar oyunları*dir. Başka bir deyişle, kentteki çocuklar geleneksel oyunlardan çok *iskambil* ve *bilgisayar oyunları*na ilgi göstermektedirler. Kentten araştırmaya katılan çocuklar arasında bu gerçekliği dile getirenler bulunmaktadır. Bu çocuklardan biri bu olguyu geleneksel oyunların eskisine göre daha az oynanmasının nedeni olarak gördüğünü dile getirmektedir:

Oyun bir eğlencedir. Yalnız ilerleyen zamanlarda oyunların bazılarında bir bozukluk olmuştur. Bunun nedeni insanın bu oyun[lar]dan bıkmasıdır. Günümüzde bilgisayar oyunları çoğaldığı için dışarıda saklambaç, köşe kapmaca, yakalamacılık v.b. oyunlar oynayanlar azalmıştır. (Emrah Öner, E, 11, ÖÜİ)

Kentten bu araştırmaya katılan çocuklar arasında *oyun oynayan çocuklar* konulu resimlerinde "bilgisayarda oynayan çocuk" resmi çizenler vardır (Söz konusu resimlere bir örnek olarak bkz.: Cengiz, 1996:191).

Köylerdeki ve Kentteki Çocukların Teneffüste Oynadıkları Geleneksel Olan ve Geleneksel Olmayan Oyunlara İlişkin Bulgular

Çocukların teneffüste oynadıkları oyunların neler olduğu saptanarak veriler sayıya dökülmüştür. Teneffüste oynanan geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyunların sayısına ilişkin ortalamalar Çizelge 3'te gösterilmiştir.

Çizelge 3: Teneffüste oynanan geleneksel olan ve olmayan oyunların sayısına ilişkin ortalamalar

		geleneksel olan	geleneksel olmayan	genel1	genel2
		oyun sayısı	oyun sayısı		
köy	kız (89)	1.64	0.07	0.86	0.81
	erkek (90)	0.84	0.68	0.76	
kent	kız (79)	1.22	0.23	0.72	0.55
	erkek (92)	0.18	0.58	0.38	
genel		0.96	0.40		

Çizelge 3'teki ortalamalar arasında anlamlı farklılıklar olup olmadığını belirlemek için verilere 2 (köy-kent) x 2 (cinsiyet) x 2 (geleneksel olan ve olmayan oyun) desenine uygun varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

ANOVA'dan çıkan ilk sonuca göre araştırmaya katılan çocukların teneffüste oynadığı oyunların sayısı yönünden fark vardır ($F(1-346)=18.77; p<0.05$). Buna göre teneffüste, köylerdeki çocuklar kentteki

çocuklara göre daha fazla oyun oynamaktadırlar (ortalamalar sırasıyla 0.81 ve 0.55).

Bir başka ANOVA sonucuna göre teneffüste oynanan geleneksel olan ve olmayan oyun sayısı da farklıdır ($F(1-346)=60.23$; $p<0.05$). Buna göre teneffüste oynanan geleneksel oyun sayısı ortalaması 0.96; geleneksel olmayan oyun sayısı ortalaması da 0.40'tır. Bu ortalamalar çocukların teneffüste daha çok geleneksel oyun oynama eğiliminde olduğunu göstermektedir.

ANOVA sonuçlarından bir başkasına göre köy-kent x teneffüste oynanan geleneksel olan ve geleneksel olmayan oyun sayısı ortak etkisi de anlamlıdır ($F(1-346)=14.44$; $p<0.05$). Bu ortak etkiye ait ortalamalar Çizelge 4'te gösterilmiştir.

Çizelge 4: Köy-kent x teneffüste oynanan geleneksel olan ve olmayan oyun sayısı ortalamaları

	geleneksel	geleneksel olmayan
köy	1.24	0.38
kent	0.70	0.40

Bu ortak etki için uygulanan Scheffé testi sonuçlarına göre, köyde teneffüste oynanan geleneksel oyun sayısı, geleneksel olmayan oyun sayısından fazladır. Benzer olarak kentte de teneffüste oynanan geleneksel oyun sayısı geleneksel olmayan oyun sayısından daha yüksektir. Ancak köylerde teneffüste oynanan geleneksel oyun sayısı kentte oynanan geleneksel oyun sayısından fazladır. Buna karşılık

köylerde ve kentte oynanan geleneksel olmayan oyun sayıları eşittir (tüm karşılaştırmalar için $s=0.21$; $p<0.05$).

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre köylerdeki çocuklar, teneffüste, kentteki çocuklardan daha fazla oyun oynamaktadırlar.

Elde edilen bulguların sonuçlarına göre çocukların teneffüste genelde geleneksel oyun oynamayı yeğledikleri görülmektedir. Ancak köylerdeki çocukların teneffüste oynadıkları geleneksel oyun sayısı kentteki çocukların oynadıkları geleneksel oyun sayısından fazladır.

Hem köylerde hem de kentte araştırmanın yapıldığı teneffüslerde hiç oyun oynamamış olan çocuklar da bulunmaktadır. Teneffüste köylerdeki ve kentteki hiç oyun oynamamış olan çocuklara ilişkin elde edilen bulgulara göre kentte teneffüste oyun oynamayan çocuk sayısı (40), köylerde oyun oynamayan çocuk sayısından (4) fazladır ($z=30.06$; $p<0.05$). Kentte, teneffüslerde oyun oynamayan bu çocukların çoğu okuldaki kısıtlı serbest zamanlarını genellikle Anadolu Liseleri sınavına hazırlık amacıyla *test çözerek* geçirmektedirler. Kentte, araştırmaya katılan çocuklar bu durumdan duydukları rahatsızlığı dile getirmektedirler. Örneğin, çocuklar, kendilerine yöneltilen "Sizce oyun nedir?" sorusunu yanıtlarlarken *kendiliklerinden* "İstediğiniz kadar oynayabiliyor musunuz?" sorusunu sorulmadan yanıtlamışlardır. Aslında sorulmamış olan bu soruya köylerdeki çocukların yanıtı genellikle olumluyken, kent merkezindeki çocukların yanıtı genellikle olumsuzdur:

Oyun çocuklar için bir eğlencedir, daha doğrusu herkes için bir eğlencedir. İstediğim zaman oyun oynayamıyorum çünkü dersim biraz

kötü olduğu için babam "Git eve, ders çalış" diyor. Ben de eve gidip ders çalışıyorum. (Turgut Odabaş, E, 11, ÖÜİ)

Oyun bazı zaman dostluğu, bazen de eğlenceyi öğreten bir varlıktır. Önümde Anadolu Lisesi sınavı olduğu için fazla oyun oynayamıyorum. (Berk Ekren, E, 11, ÖÜİ)

Ben 5. sınıf öğrencisi olduğum için ders çalışmak zorundayım. Boş zamanlarımda pek oyun oynamam diyemeyeceğim. Çünkü vaktim yok. (Mine Kazancı, K, 11, TEDÖİ)

Aslında hep oyun oynamak isterdim ama bu sene Anadolu Lisesine hazırlandığım için oyun oynayamıyorum. (Doğukan Canver, E, 11, ÖÜİ)

Oyun eğlenmek için yapılan bir iştir. Ama 5. sınıfların oyun oynayamadığını biliyoruz. Ama yaz tatilinde inşallah bol bol oynayacağız. (Kaan Hatipoğlu, E, 11, ÖÜİ)

Bence oyun her çocuğu eğlendiren bir meşgaledir. Hayatımda her zaman gcnlümce oynamak istemişimdir. Fakat bir türlü (yaz tatillerinden başka) derslerimden vakit bulup doğru dürüst oyun oynayamamışım. (Derya Zengin, K, 11, ÖÜİ)

Ben bu sene sınava hazırlandığım için oyun oynayamıyorum. Ama tabii ki her çocuk oyun oynamayı sevdiği için ben de oyun oynamak isterdim. (Hakan Hasdemir, E, 12, ÖÜİ)

Oyun canımız sıkıldığı zaman vakit geçirmek için oynanan bir eğlencedir. Ama annem dışarı çıkmama izin vermiyor çünkü Anadolu Liselerine girmeye hazırlanıyorum. (Cihan Orhan, E, 12, ÖÜİ)

Kent merkezinden bir çocuk, kendileri için rahatsız edici olan bu durumu çizdiği resimde şöyle anlatmaktadır: İki bölümden oluşan bu resmin birinci bölümünde açık bir kitabın içinde yüzleri asık iki çocuk bulunmaktadır ve resmin altında da "Kurtarılmak İsteyenler" yazılıdır; resmi çizen çocuğun kendi deyişle "Bu çocuklar ders çalışmaktan kitapların içinde boğulmuşlar"dır. Resmin ikinci bölümündeyse kırlık bir alanda çocuklar oyun oynamaktadır; resmi çizen çocuğun deyişle

"Çocukluklarını yaşamaktadırlar" (Söz konusu resim için bkz.: Cengiz, 1996:192).

Köylerdeki ve Kentteki Çocukların Öğrendikleri Oyunların Kaynağına İlişkin Bulgular

Köylerdeki ve kentteki çocukların bildikleri oyunları kim(ler)den öğrendikleri araştırıldığında ortaya çıkan, oyunların kaynağına ilişkin ortalamalar Çizelge 5'te gösterilmiştir.

Çizelge 5: Köylerdeki ve kentteki kız ve erkek çocukların farklı kaynaklardan öğrendikleri oyun sayısı ortalamaları

	Çocukların öğrendikleri oyunların kaynağı								
	baba	anne	akraba	öğretmen	kardeş	arkadaş	tv	diğ.	hatırlamıyor
kız (köy) (89)	0.16	0.28	0.63	2.21	2.91	13.35	0.27	0.07	1.69
erkek (köy) (90)	0.16	0.12	0.41	2.18	2.64	15.98	0.34	0.02	1.79
kız (kent) (79)	1.32	1.08	1.70	1.52	2.82	14.97	1.14	0.28	1.95
erkek (kent) (92)	1.76	0.58	1.38	1.26	2.54	15.02	2.38	0.45	1.55
genel	0.85	0.52	1.03	1.79	2.73	14.83	1.03	0.21	1.74

Çizelge 5'teki ortalamalar arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla verilere 2 (köy-kent) x 2 (cinsiyet) x 9 (oyunların öğrenildiği kaynak), son faktörde tekrar ölçüm bulunan desene uygun varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

ANOVA sonuçlarına göre oyun öğrenme kaynağı temel etkisi anlamlıdır ($F(8-2768)=595.17$; $p<0.05$).

Bu temel etkiye ait ortalamalar Çizelge 7'nin son satırında gösterilmiştir. Sözü edilen ortalamalara uygulanan Scheffé testi sonuçlarını Çizelge 6'da görmek mümkündür.

Çizelge 6: Oyun öğrenme kaynağı temel etkisi için uygulanan Scheffé testi sonuçları

	baba	anne	akraba	öğretme	kardeş	arkadaş	TV	diğer	hatırlamıyor
baba	--	0.33	0.18	0.94 *	1.88 *	13.98 *	0.18	0.64 *	0.89 *
anne		--	0.51	1.27 *	2.21 *	14.31 *	0.51	0.31	1.22 *
akraba			--	0.76 *	1.70 *	13.80 *	0.00	0.82 *	0.71 *
öğretme				--	0.94 *	13.04 *	0.76 *	1.58 *	0.05 *
kardeş					--	12.10 *	1.70 *	2.52 *	0.99 *
arkadaş						--	13.80	14.62 *	13.09 *
TV							--	0.82 *	0.71 *
diğer								--	1.53 *
hatırlamıyor									--

$p<0.05$; $s=0.52$

ANOVA sonuçlarına göre köy-kent x oyun kaynağı ortak etkisi anlamlıdır. Bu ortak etkiye ait ortalamalar Çizelge 7'de gösterilmiştir.

Çizelge 7: Köy-kent x oyun kaynağı ortak etkisine ait ortalamalar

	baba	anne	akraba	öğretme	kardeş	arkadaş	TV	diğer	hatırlamıyor
köy	0.16	0.15	0.52	2.19	2.78	14.66	0.29	0.04	1.74
kent	1.54	0.83	1.54	1.39	2.68	14.99	1.76	0.36	1.75
genel	0.85	0.49	1.03	1.79	2.73	14.82	1.02	0.20	1.74

Bu ortak etkiye uygulanan Scheffé testi sonuçlarına göre kentteki çocuklar köylerdeki çocuklara oranla babalarından, akrabalarından, televizyondan daha fazla oyun öğrenirken; köylerdeki çocuklar kenttekilere oranla öğretmenden daha fazla oyun öğrenmektedirler (tüm karşılaştırmalar için $s=0.74$; $p<0.05$).

Yine bu kapsamda yapılan ikili karşılaştırma sonuçları, bir önceki analiz sonuçlarıyla tutarlı olarak hem köylerdeki, hem de kentteki çocuklar için en önemli oyun öğrenme kaynaklarının arkadaş, kardeş ve öğretmen olduğunu göstermektedir (tüm karşılaştırmalar için $s=0.53$; $p<0.05$). Araştırma sonuçlarına göre köylerde de, kentte de çocuklar için en önemli oyun öğrenme kaynağı *arkadaştır*. *Arkadaşı* izleyen ikinci ve üçüncü en önemli oyun öğrenme kaynakları ise sırasıyla *kardeş* ve *öğretmendir*. Bu sıralama kız ve erkek çocuklar için aynı biçimde karşımıza çıkmaktadır. Ancak köylerdeki çocuklar kentteki çocuklara göre öğretmenlerinden daha çok oyun öğrenmektedirler. Köylerdeki çocuklar bu olguyu kendilerine sorulan "Oyun nedir?" sorusuna verdikleri yanıtlarda dile getirmektedirler:

Oynamaları geliştiren öğretmenlerdir. Öğretmenimiz öğretir bize oyunu. (Ahmet Kahraman, E, 11, ÇKİ)

Öğretmenimiz teneffüse çıkınca oyun oynayalım diyor. (Meryem Kılıç, K, 11, DaKİ)

Öğretmenimiz bize beden dersinde oyunlar öğretir. (Semra Bayram, K, 11, DKİ)

Genelde, tüm çocuklar için, öğrenme kaynağı olarak *anne, baba, akraba* ve *televizyon* arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Ancak kentteki çocuklar köylerdeki çocuklara oranla *babalarından, akrabalarından* ve *televizyondan* daha fazla oyun öğrenmektedirler.

Çocukların öğrendikleri oyunların kaynağına ilişkin elde edilen bulguların sergilendiği bölümdeki çizelgelerdeki "diğer" başlıklı sütunda yer alan *oyun öğrenme kaynakları kitaplar, dergiler* ve *çeşitli kurslardır*. Araştırmanın sonucunda köylerdeki çocuklarla kentteki çocukların öğrendikleri oyunların kaynakları arasında bu sütunda anlamlı bir fark çıkmamış olmasına rağmen, köylerde çok az çocuğun belirttiği bu tarz kaynağa karşılık kentte daha çok sayıda çocuk *kitapları, dergileri* ve *çeşitli kursları* oyun öğrenme kaynağı olarak göstermiştir.

Köylerdeki ve Kentteki Çocukların Çizdiği Oyun Konulu Resimlerde Bulunan Figürlere ve Etkileşim İçindeki Çocuk Kümesi Sayısına İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 350 çocuğa "oyun oynayan çocuklar" konulu resim çizdirilmiştir. Çocukların çizdiği resimlerde bulunan figür sayısının ve çizdikleri oyunların çeşitliliğinin gerçek oyun dünyaları hakkında bilgi vereceği düşünülmüştür.

Köylerdeki ve kentteki çocukların çizdiği resimlerdeki figür sayısı ortalamaları Çizelge 8'de gösterilmiştir.

Çizelge 8: Çizilen resimlerdeki kız ve erkek çocuk sayısı ortalamaları

		kız figürü ortalaması	erkek figürü ortalaması	genel 1	genel 2
köy	kız (89)	8.40	3.09	5.74	
	erkek (90)	2.68	9.03	5.86	5.80
kent	kız (79)	2.91	1.54	2.22	
	erkek (92)	0.51	4.23	2.37	2.29
genel		3.62	4.47		

Çizelge 8'deki ortalamalar arasında anlamlı farklılıklar olup olmadığını belirlemek için verilere 2 (köy-kent) x 2 (cinsiyet) x 2 (figür cinsiyeti) desenine uygun varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

ANOVA sonuçlarına göre köy-kent temel etkisi anlamlıdır (F (1-346)=10.34; p<0.05). Köy çocuklarının çizdiği resimlerdeki insan figür ortalaması 5.8 iken, kent çocuklarının çizdiği resimlerde bu ortalama 2.30'dur. Bu da köy çocuklarının daha fazla insan figürü çizme eğilimi olduğunu göstermektedir.

Köylerde ve kentte kız ve erkek çocukların çizdiği resimlerde bulunan etkileşim içindeki oyun oynayan çocuk kümesi sayısı ortalamaları Çizelge 9'da gösterilmiştir.

Çizelge 9: Çizilen resimlerde bulunan etkileşim içindeki oyun oynayan çocuk kümesi sayısı ortalamaları

	köy	kent	genel
kız	4.16	2.22	3.19
erkek	3.17	1.60	2.38
genel	3.66	1.91	

Çizelge 9'daki ortalamalar arasında anlamlı farklılıklar olup olmadığını belirlemek için verilere 2 (köy-kent) x 2 (cinsiyet) desenine uygun varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

ANOVA sonuçlarına göre köy-kent farkı da anlamlıdır ($F(1-346)=97.89$; $p<0.05$). Buna göre köylerdeki çocukların çizdiği resimlerde bulunan etkileşim içindeki küme sayısı, kentteki çocukların çizdiği küme sayısından fazladır (ortalamalar sırasıyla 3.66 ve 1.91).

Araştırmadan elde edilen bulguların sonucuna göre köylerdeki çocuklar çizdikleri oyun konulu resimlerde kentteki çocuklara göre daha fazla insan figürü çizmektedirler⁴.

Çocukların çizdikleri resimlerde etkileşim içinde bulunan çocuk kümesi sayısının incelenmesi sonucunda köylerdeki çocukların resimlerinde daha fazla oyun oynayan çocuk grubu olduğu sonucu çıkmıştır.

⁴ Araştırma yapılırken, çocukların çizdikleri resimler üzerine her çocukla çizdiği resim hakkında tek tek konuşulmuştur. Resimlerde figürlerin cinsiyetinin belli olmadığı görüldüğünde resmi çizen çocuğa, resminde cinsiyeti belli olmayan insan figürlerinin cinsiyetinin ne olduğunu düşündüğü sorularak yanıtları kaydedilmiş ve çocukların verdikleri bu yanıtlar da veri kümesi içinde değerlendirilmiştir.

Bu sonuçlar, köylerde ve kent merkezinde yapılan gözlem sonuçlarıyla da tutarlıdır. Kentteki çocuklardan daha fazla geleneksel oyun bilen köy çocuklarının oyunları da kenttekilere göre daha kalabalık gruplarla oynanmaktadır. Daha küçük gruplar oluşturarak oynayan kentteki çocuklar, teneffüslerde *ilgi çekecek bir oranda* spor etkinliklerini gerçekleştirirken, köylerdeki çocuklar kalabalık gruplar halinde geleneksel oyunları oynamayı yeğlemektedirler. Bu durum, çocukların çizdiği resimlerde de açıkça görülmektedir.

Araştırmanın Gerçekleştirildiği Okul Bahçelerinde Öğrenci Başına Düşen Alana İlişkin Bulgular

Araştırmanın gerçekleştirildiği okul bahçelerinde öğrenci başına düşen alanın büyüklüğü ve bahçelerdeki doğal ortamın farklılığı ilgi çekicidir. Araştırmanın gerçekleştirildiği okul bahçelerinde, öğrenci başına düşen alan⁵ Çizelge 10'da gösterilmiştir.

⁵ Araştırmanın gerçekleştirildiği okulların çoğunda *yarım günlük eğitim-öğretim* yapıldığı için öğrencilerin *sabahçı* veya *öğlenci* olmalarına göre okul bahçelerinde öğrenci başına düşen alan değişebilmektedir; ortalamalar hesaplanırken bu farklılık göz önüne alınmıştır.

Çizelge 10: Araştırma yapılan okulların bahçelerinde öğrenci başına düşen alan (m²)

okulun adı:	toplam öğrenci sayısı	okul bahçesinin alanı (m ²)	öğrenci başına düşen alan (m ²)
A. Sofular Köyü İlkokulu	94	2500	26.59
Aydınlar Köyü İlkokulu	120	5000	41.66
Çiğdemli Köyü İlkokulu	163	500	3.06
Dağlıca Köyü İlkokulu	173	600	3.46
Danışmendli Köyü İlkokulu	126	450	3.57
E. Ortacı Köyü İlkokulu	112	1100	9.82
Cumhuriyet İlkokulu	1707	1800	1.05
Özel Utku İlkokulu	170	400	2.35
TED Koleji Vakfı Özel İlkokulu	371	300	0.80

Araştırmanın yapıldığı köy ilkokullarıyla kent merkezindeki ilkokullarda öğrenci başına düşen ortalama alan Çizelge 11'de gösterilmiştir.

Çizelge 11: Köylerde ve kent merkezinde öğrenci başına düşen ortalama alan

	öğrenci başına düşen ortalama alan (m ²)
köy	14.69
kent	1.40

Çizelge 11'de de görüldüğü gibi köylerde öğrenci başına düşen ortalama alan 14.69 m² iken, kent merkezinde bu alan öğrenci başına ortalama 1.40 m²'dir.

Köy ilkokullarının bahçeleri daha büyük ve doğal ortam açısından da kentteki ilkokulların bahçelerinden daha zengin olduğu için, köylerdeki çocuklara okullarının bahçeleri hem doğal ortam olarak hem de arkadaşlarını topluca istedikleri zaman görebildikleri bir ortam olarak çok çekici gelmektedir. Kentte okuldan eve döndükten sonra çocukların okullarının bahçesine diğer çocuklarla oynamak için tekrar dönmeleri hiç düşünilemeyecek bir şeyken bu olguyla köylerdeki okullarda sık sık karşılaşılmaktadır. Örneğin köyden (ÇKİ) 11 yaşında bir kız öğrenci

olan Nilay Şahin "okul bahçesinde boş kaldıkları günler arkadaşlarıyla oyun oynadıklarını" söylemektedir.

Kentteki okul bahçelerinin, oyun alanının darlığı ya da oyun için uygun ortam (örneğin ortamda yeteri kadar ağaç⁶) olmamasının etkisiyle bu okullarda okuyan çocuklar için mutluluk verici yerler olmadığı gözlemlenmiştir.

Oysa, kentlerde artık çocukların oynadığı *heyecan verici* genişlikte alanlar olmadığı için -okul bahçeleri de dahil- onlara ayrılan bütün *oyun alanları* çok iyi planlanmalıdır. Ancak çocuklar için oyun alanlarının⁷ düzenlenmesinden de önce gelen, yeni yerleşim yerleri planlanırken onlar için oyun alanlarının ayrılması zorunluluğunun bile göz ardı edildiği görülmektedir.

ALAN ÇALIŞMASINDAN DERLENEN SÖZEL BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Kdz. Ereğli'de yapılan alan çalışmasında çoğu köylerdeki çocuklardan olmak üzere 100'ün üzerinde *geleneksel çocuk oyunu* derlenmiştir. Oyun derlemeleri sırasında, oynanan oyunların bir parçası

⁶ Çocuklar oyun oynadıkları bu ortamları resimlerine yansıtmaktadırlar. Örneğin, köyden bir çocuk çizdiği *saklambaç* oyununda (bkz. Cengiz, 1996:200) iki çocuğu *bir ağaçta* saklanırken göstermektedir. Kentteki okuyan bir çocuk ise *saklambaç* oynayan çocukları çizdiği resimde (bkz. Cengiz, 1996:200), çocuklardan birini bir *arabanın* arkasında, diğerini de *bir çöp kutusunun* arkasında saklanırken çizmiştir.

⁷ Oyun alanları, 6-14 yaş arası çocukların oynaması için düzenlenmiş alanlardır; *çocuk bahçeleri* 1-6 yaş arası çocuklar için düzenlenen oyun yerleridir (Mangır ve Silleli, 1987:45). Yeni yerleşim yerleri düzenlenirken *çocuk bahçeleri* çoğu zaman göz ardı edilmektedir. 6-14 yaş arası çocuklar için *oyun alanları* düzenlemekse ne yazık ki genellikle hiç akla gelmemektedir.

olarak ebe seçiminde kullanılan tekerlemeler⁸ olan *sayışmacalar* ile *oyun içerisinde söylenen tekerlemeler* de kaydedilmiştir.

Alan çalışmasından elde edilen verilere göre çocuk oyunları halk bilimi açısından değerlendirildiğinde şunlar söylenebilir:

Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması

Çocuk oyunlarının sınıflandırılması konusunda, dünyada, değişik bilim dallarından araştırmacıların birtakım denemeleri olmakla birlikte, bu konudaki *halk bilimsel* malzemenin *sağlıklı* bir sınıflandırması yurt dışında olduğu gibi Türkiye'de de henüz yapılmamıştır⁹. Sağlıklı bir sınıflandırma için öncelikle oyunların temel öğeleri belirlenmelidir. Oyunlar katışık olarak birçok öğeyi içlerinde barındırmaktadır. Bu öğelerin ilk akla gelen birkaçı şöyle sıralanabilir: Oyunun oynandığı yer ve mevsim, oyunu oynayan çocukların sayısı-yaşı-cinsiyeti, oyuna başlama ve oyunu bitirme şekli, oyunda kullanılan araç-gereçler, oyunun dilsel yapısı, oyunda bedeninin kullanılan kısımları ile oyunun kuralları.

⁸ And'a göre, *tekerlemeler*, "folklorun en önemli konularından birisidir" (1974:133). Boratav, tekerlemenin tanımını yapmanın çok güç olduğunu söyleyerek tekerlemenin "baş-uyaklar ve uyaklarla elde edilen ses oyunları ile ve çağrışımlarla birbirine bağlanıvermiş, belirli bir şiir düzenine uydurulmuş, birbirini tutmaz birtakım hayallerle düşüncelerin sıralanmasından meydana gelmiş" bir yapı olduğunu ifade etmektedir (1988:134). Çocuk oyunlarında beş çeşit tekerlemeyle karşılaşmaktadır (Özhan,1990:7): (1) Ebe bulmak için söylenen tekerlemeler, (2) Eş seçimi içerisinde söylenen tekerlemeler, (3) Oyun içerisinde söylenen tekerlemeler, (4) Oyuna yeni girenleri şevklendirmek, hile yapanları veya karşı grubu kızdırmak için söylenen tekerlemeler, (5) Oyunun bittiğini bildiren tekerlemeler. Bu gruplandırmaya *oyuna davet tekerlemelerini* de ekleyebiliriz. Çocuklar bu tekerlemeleri söyleyerek oynanacak oyuna öteki çocukları çağırılmaktadırlar.

⁹ Az sayıdaki bazı çalışmalarda da oyunların (geleneksel kurallı grup oyunlarının) sınıflandırılmasının denendiğini görmekteyiz. Bu konuda göze çarpan örnekler Arsunar (1955:4,5), Boratav (1973:288-289), And (1974), Özhan (1990) ve Barar'a (1993) aittir.

Oyunların bu öğelerin dışında da birçok öğesi bulunmaktadır. Ayrıca değişen yaşam biçimiyle birlikte oyuna her geçen gün başka yeni öğeler eklenmektedir. Oyunun bu karmaşık yapısı göz önüne alınarak *son derece dizgeli* bir sınıflandırma geliştirilmelidir. Oyun için geliştirilecek bir sınıflandırma dizgesi *özellikle* esnek olmak zorundadır. Sutton-Smith'in (1972:15) de belirttiği gibi oyunun çok yönlü yapısı nedeniyle ulamlar arasında örtüşmeler zorunlu olarak karşımıza çıkacaktır. Ancak kanımızca esnek bir yapıyla olası sakıncalar giderilebilecektir. Oyunlar için hazırlanacak bir dizin/katalog, yalnızca bugüne dek elde edilen malzemenin işe yaramaz ve kullanışsız bir yığın olmasını engellemekle kalmayacak, bundan sonra yapılacak derlemeleri de dizgeleştirerek bu konudaki standartlaşmayı sağlayacaktır.

Oyunların Eskiliği (Oyunların Kuşaktan Kuşağa Aktarılması)

Karadeniz Ereğli'de yapılan alan araştırmasında derlenen oyunlarının çoğuna 50-60 yıl önce yapılan oyun derlemeleri çalışmalarında rastlanmaktadır¹⁰. Örneğin, 1934 yılında yayınlanan

¹⁰ Aslında, geleneksel Türk çocuk oyunlarının *eskiliğinden* söz edildiğinde elbette yüzyıllarca (elimizdeki kaynaklar çerçevesinde belki daha da) öncesine gitmek olanaklıdır. Örneğin, Kdz.Ereğli'nin köylerinde çocuklar tarafından hâlâ sevilerek oynanan *çelik çomak* oyununun geçmişi oldukça eskilere gitmektedir: Bu oyun, günümüzden yaklaşık olarak 900 yıl önce kaleme alınan *Divânü Lûgat-it-Türk'te tuldu* adıyla anlatılmaktadır (Aydın, 1995: 511). Bugün bildiğimiz geleneksel oyunların tarihine gelirse *topaç çevirmek* ve *aşık kemiğiyle oynamak* Anadolu'nun bilinen en eski oyunlarından: İ.Ö. 8. yüzyıla ait, "aşık kemiği ve kırbaçlı topaç oynayan çocukları" gösteren, Geç-Hitit Dönemi'nden kalma bir taş kabartma bulunmaktadır (Başaranbilek, 1994:53). İ.Ö. 5. yüzyılda Anadolu'da yaşamış olan Herakleitos'un çocuklarla tapınakta *aşık* oynadığını biliyoruz (Kranz, 1984: 61). Platon *Lysis* adlı yapıtında, bir şenlikte çocukların bayramlık giysileriyle nasıl aşık oynadıklarını anlatmaktadır (Eflatun, 1972: 108). Aşık oyunu, Türklerin Anadolu'ya gelmeden önce de bildikleri bir oyundur: *Dede Korkut* anlatılarında bu oyundan söz edilmektedir (*Dede Korkut*, 1977:30). Yaklaşık 1000 yıl öncesinden günümüze kalan *Manas Destanı*'nda da *aşık oyunu* anlatılmaktadır [bkz. Yıldız, 1995:431-432].

(Demirciođlu) ve Anadolu'nun deđişik yerlerinde yapılan bir derleme çalışmasında *samut (dilsiz oyunu)* olarak anlatılan oyun, Kdz. Eređli'de bugün *güldürmece* adıyla oynanan oyunun aynısıdır. Yine aynı çalışmada çocukların en çok sevdiđi oyunlardan biri olarak anlatılan *esir almaca* adlı oyun, Kdz.Eređli'de *ateş, çember, dađlar başı* ya da *kale kapmaca* adıyla oynanmaktadır. 1945 tarihli (Can) bir çalışmada anlatılan *bop* ya da *bız*, Kdz.Eređli'de de *bız; eşim eşim seni kimler sürüyor* yine aynı yörede *eşim eşim seni iten kim; el el üstünde kimin eli* Eređli'de *kimin eli; kırmızı beyaz* adlı oyunsa yine *kırmızı beyaz* adıyla yörede oynanmaktadır. 1955 tarihli (Arsunar) başka bir oyun derlemesi çalışmasında anlatılan *hankervan* bugün *aç kapıyı bezirgânbaşı* adıyla oynanırken, *kara kedi* adlı oyun yine aynı adla oldukça benzer bir biçimde oynanmaktadır.

Birdir bir, uzun eşek, istop, köşe kapmaca gibi oyunlarsa hemen hemen bütün eski derleme çalışmalarında karşımıza çıkan, günümüzde de Anadolu'da oldukça yaygın olan oyunlardır.

Oyunların Zaman İçinde Yenilenmesi

Bazı oyunların yapılarının, bazen malzemelerinin, bazen de dillerinin deđişen kültürle birlikte birtakım deđişikliklere uğramış olduđu saptanmıştır.

Çrneđin, 1970'li yıllarda, araştırmacının öğrenci olduđu Cİ'de *imam bayıldı* adıyla oynanan oyunun, günümüzde yapısındaki bazı deđişikliklerle Cİ'nin ve bu okuldan ayrılan öğrencilerle kurulan ÖÜ'nin öğrencileri tarafından aynı adla oynandıđı gözlemlenmiştir. Günümüzde bu oyun şöyle oynanmaktadır: Dört kişinin oynadıđı oyunda iki oyuncu

karı kocayı, bir oyuncu hizmetçiyi, bir oyuncu da imamı canlandırmaktadır; karı koca işe giderlerken hizmetçiye "Akşama misafirler gelecek, imambayıldı yap" derler; hizmetçi de imamı çağırarak onu bayıltır, sonra bütün oyuncular kendilerini imamın üstüne atarlar ve oyun biter. 1970'li yıllardaysa oyunda *baba* rolünü üstlenen oyuncu işe giderken *karısına* akşam için yemek yapmasını söylerdi, evde de *hizmetçi* yoktu. Yaklaşık 25-30 yıl boyunca Cİ'ye giden çocukların ailelerinin yapısındaki en önemli deđişiklik artık *annelerinin* babalarıyla birlikte, sabah evden çıkarak bir işe gitmeleri ve evlerine düzenli olarak *temizlikçi bir kadının* gelmesidir. Bu deđişikliđin de çocuklar tarafından oyuna yansıtıldıđını görülmektedir.

Demirciođlu'nun çalışmasında anlatılan (1934: 63) *kadı çavuş* adlı oyun, yapısında, malzemesinde ve dilindeki bazı deđişikliklerle bugün Kdz.Eređli'de *kamçı* ya da *kibrit* adıyla oynanmaktadır. *Kibrit* oyununda bir kibritin kenarlarına *sopa, hakem, af, çingene, eşek, vur* yazıldıktan sonra oyuna katılan çocuklar sırayla kibriti yere atarlar. Kibrit yere atıldıđında *af* yazılı kenar gelirse hiçbir şey yapılmaz; *çingene* yazılı kenar gelirse diđer çocuklar kibriti atana çingene diye bađırır; *eşek* yazılı kenar gelirse oyuncu eşek gibi anırır; *sopa* yazılı kenar gelirse *vur* yazılı kenar gelen çocuđa, bir sopayla, *hakem* yazılı kenar gelen çocuđun dediđi sayıda vurur. *Kamçı* oyununda da aynı şekilde bir kibrit kullanılır. Kibrit kutusunun dört kenarına *hakim, polis, ceza* ve *serbest* yazılır. Çocuklar sırayla kutuyu yere atarlar. Kendisine *polis* yazılı kenar gelen oyuncu eline bir terlik alarak, kutuyu yere attıđında kendisine *ceza* yazılı kenar gelen oyuncuya, kendisine *hakim* yazılı kenar gelenin dediđi sayı kadar vurur.

Demircioğlu'nun derlediği, yüzyılın başlarında (büyük olasılıkla daha önceleri de) oynanan *kadı çavuş* oyunu (1934: 63) şöyledir:

Bu oyunda oyuncuların sayısı muayyen değildir. Oyuna iştirak edecekler beş on, on beş olabilir. Bunlar bir halka halinde otururlar. Ortaya da bir filcan koyarlar, herkes sıra ile filcanı atar. Filcan yere düştüğünde ağı yukarı gelirse atan kadı, ağı aşağı gelirse atan çavuş olur. Filcanı yan getirenler hiç bir şey olmadıkları gibi içri getirdikleri, düzgün düşüremedikleri için kadının emriyle dövülecektir. Çavuş olanın elinde bir topuz vardır. Kadı çavuşa filcanı yan getirenleri dövmesini emreder, meselâ: İki yun vur: ! der. Filcanı yan getiren avucunu açar, çavuş vurur. Filcan atılmasına devam edilir. Eğer oyunculardan kadı, ve çavuş getiren olursa kadılığı, çavuşluğu onlar alır, oyun böylece devam eder.

Demircioğlu'nun derlemesinden anlaşıldığı gibi günümüzde bu oyunda, *filcan* (fincan) yerine *kibrit*, kadının yerine *hakem/hakim*, çavuşun yerine *polis* ve cezalandırmada da *topuz* yerine *terlik* ya da *sopa* geçmiştir. Bu örnek diğer örneklerle birlikte, bazı oyunların zaman içinde değişen kültürel yapıyla birlikte birtakım değişikliklere uğradığını kanıtlamaktadır.

Yok Olan Oyunlar

Alan çalışmasında derlenen oyunlar içinde *dramatik kurgusu* olan oyunlar da bulunmaktadır. Söz konusu oyunlar şunlardır: *bekçi baba*, *develer geliyor*, *devenin sütü bir kaşık olsa*, *kara kedi*, *osuruklu dede*, *pembe nine* v.b..

Alan çalışmasından elde edilen sayısal bulgulardan çıkan sonuca göre köylerdeki çocuklar kentteki çocuklara göre daha fazla geleneksel oyun bilmektedirler. Kent merkezinde araştırma yapılan okullarda bilinmeyen bu oyunların hepsi ve geleneksel oyunların çoğu köylerden

derlenmiştir. Bu saptamaların ışığında, *geleneksel oyunların* yavaş yavaş ortadan kalktığı söylenebilir.

Oyunlarda, İçinde Yaşanılan Kültürün İzleri

'Toplumsallaşma', "bireyin, içinde yer aldığı küme ya da toplumun kurallarını öğrenme süreci"dir (Elkin, 1995:65-105). Çocuğun toplumsallaşması açısından oyunlar, kültürün çok önemli bir parçasıdır; çünkü Mead'e göre, çocuk, oynadığı oyunlar aracılığıyla toplumsal davranışları öğrenmektedir (Elkin, 1995:48-53). Bu nedenle, çocuğun dünyasında, *oyunlar*, *toplumsallaşmadan* daha geniş bir anlamı olan *kültürleme sürecinin* belki de en başat ögesidir¹¹.

Çocuklar oyunları yaşadıkları *kültürleme süreci*¹² içinde öğrendikleri için, dolayısıyla, oyunlardan yola çıkarak kültürel yapı hakkında çeşitli bilgiler edinebiliriz. Örneğin, oyunlarda aile yapısıyla ya da ailenin nasıl oluşturulduğuyla ilgili bilgilerle de karşılaşmaktadır. Örneğin, *develer geliyor*, *devenin sütü bir kaşık olsa*, *handa handa kulübünde* ve *pembe nine*¹³ oyunlarının merkezinde *kız isteme* olgusu bulunmaktadır. *Ablanı alacağım* adlı oyunda "evlenildiğinde erkek tarafının takı takma geleneği"nin bilgisi bulunmaktadır. Anne ile kızı arasında, kızın sevgilisi (ya da gelecekteki sevgilisi) hakkında

¹¹ Mead, oyunun bir ruhu olduğunu ve bunun, çocuğu tüm topluluğun ruhundan daha fazla ele geçirerek onu etkisi altına alıp çocuğun kişiliğini biçimlendirdiğini savlamaktadır (Mead, 1995:191-195).

¹² *Kültürleme süreci*, bireyin tüm yaşamı boyunca toplum tarafından, bilinçli/bilinçsiz etkileşimlerle eğitilerek değiştirilmesidir; bu süreç "en geniş anlamıyla, eğitim ve öğrenmedir" (Güvenç, 1979:131,134).

¹³ Kdz. Ereğli'den derlenmiş, bildiride adı geçen bütün sayışmaca ve oyunlar için bkz.: Cengiz, 1996.

geçebilecek konuşmalara örnekler de *a mela* (ya da *a mella*) adlı oyunlarda sergilenmektedir.

Çocukların, toplumsal kurallar, roller, din ve cinsellikle ilgili konulardaki bilgileri çok küçük yaşlarda *oyunlar aracılığıyla* da alıyor olmaları, üzerinde dikkatle durulması gereken bir gerçekliktir; çünkü çocuk oyunlarında var olan bu bölük pörçük bilgiler, yaygın bir biçimde inanıldığı gibi her zaman *iyi ve olumlu* değildir. Örneğin, bazı oyunlar toplumdaki bazı önyargıların çocukların belleğine çok küçük yaşlarda yerleşmesine neden olabilmektedir. Bu önyargılara bir örnek, etnik bir azınlık olan *çingenelere* yönelik olanlardır. Kdz. Ereğli'de derlenmiş olan sayışmacalarda ve oyunlarda *çingeneler* adlarının geçtiği her yerde küçük görülerek aşağılanmakta ve söz konusu sayışmacalar ve oyunlar aracılığıyla çocuklara çingenelerle ilgili olumsuz bilgiler aktarılarak bu insanlara karşı bir önyargının oluşmasına yol açılmaktadır.

Çocukların oyunlarında güncel konularla da karşılaşmaktayız. Örneğin, *ağlama yenge ağlama* adlı *el çırpmalı-ezgili* oyunda *askere gitme* olgusu, adeta askere değil de savaşmaya gidiliyormuş gibi işlenmektedir. Söz konusu ezgili oyunun sözleri şöyledir:

iki elimde şişeler / şakşak da şak şak / doktorlar geliyor göz kırpa kırpa / hemşireler geliyor kıvırtı kıvırtı / annemi sorarsanız dansözlük yapar / babamı sorarsanız çöpçülük yapar / abimi sorarsanız tabutu yapar / ablamı sorarsanız tabutu süsler/ yengemi sorarsanız oturmuş ağlar / ağlama yenge ağlama / ben gidiyorum / bu vatani sizlere bırakıyorum / hey / ağlama yenge ağlama / ben gidiyorum / bu vatani sizlere bırakıyorum / hey

Oyunun sözlerine göre askere gidecek olan ağabeyin askerde öleceğine o kadar kesin gözle bakılmaktadır ki, ağabey askere gitmeden

önce kendi *tabutunu yapmakta*, abla *tabutu süslemekte*, ağabeyin karısıysa *oturmuş ağlamaktadır*. Bu oyun, bize, çocuk oyunlarının toplumsal olgulardan etkilendiğini gösteren çok iyi bir örnektir.

Ağlama yenge ağlama adlı oyunda anlatılan küçük öykü gibi öyküler, ezgili oyunların çoğunda (bazen sözler arasında bize anlamsız görünen kopukluklar olsa da) görülmektedir. Bu saptamaya örnek olarak birçok oyun gösterilebilir: *dağlar kızı heydi, egeste megeste, İstanbul'un parkında, kız meslek lisesi, şeker kıskancı, zürafalar aşkına* v.b..

Oyunların, içinde oluştukları/oluşturdukları kültürel yapıyla ilgili olarak birçok bilgi vermesine rağmen ülkemizde oyunların merkez alındığı kültür çözümlenmeleri çalışmaları şimdiye kadar yeterince yapılmamıştır.

Oyunların Dili ve Argo Sayışmacalar

Oyunlarda ve tekerlemelerde kullanılan dil, sözcük dağarcığı açısından oldukça zengindir. Bu sözcük dağarcığının içinde kimi zaman İngilizce'den, Fransızca'dan kimi zaman da büyük olasılıkla eski kültürlerden günümüze kalmış sözcüklerin yanı sıra yöre insanının kullandığı sözcükler de bulunmaktadır.

Alan araştırması sırasında 100'den fazla *sayışmaca*¹⁴ derlenmiştir. Çocukların ebe seçiminde kullandıkları bu sayışmacaların yaklaşık

¹⁴ *Sayışmacalar*, tekerlemelerin bir türüdür; sayışmacalar, "oyun-başında söylenen 'ebe seçimi' ile ilgili tekerlemeler"dir (Oğuz, 1992:24) ve bunların en belirgin yapısal özelliği diğer tekerlemeler gibi "baştan ya da sondan uyaklı, âhenli söz kalıpları" olmalarıdır (Boratav, 1988:135).

olarak yarısı argo sayısmacalardır. Bu sayısmacalarda, gerçekten çok zengin bir argo dünyası karşımıza çıkmaktadır. Çocuk dünyasında argo, yalnızca sayısmacalarda değil, çocukların söylediği manilerde (Cengiz, 1996:167) ve çocuk atışmacalarında (Schwartzman, 1982:294) da karşımıza çıkmaktadır.

SONUÇ

Yapmış olduğumuz gözlemler ve araştırmadan elde etmiş olduğumuz veriler geleneksel çocuk oyunlarımızın çok hızlı bir biçimde ortadan kalktığını göstermektedir. Bu durumda öncelikle folklorcular olarak bizlerin yapması gereken, bu oyunlar tümüyle kaybolmadan onları derlemek olmalıdır. Şimdiye kadar derlenmiş ve bundan sonra derlenecek olan malzemenin kullanılması olanaklı olmayan bir yığın haline dönüşmemesi için de oyunlar için ivedilikle bir katalog oluşturulması gerekmektedir. Derlenen bu malzeme sonuçta yine çocuklar için etkin bir biçimde kullanılmalıdır. Örneğin, çocuğun bedensel gelişimi konusu üzerine yapılan çalışmalara baktığımızda, gelişmiş ülkelerde çocukların bedensel eğitimi için oyunun yaygın olarak kullanıldığını¹⁵ görüyoruz. Türkiye'de de çocukların bedensel gelişimi için ilkokulların beden eğitimi müfredat programında (*İlkokul Programı* ve

¹⁵ Örneğin *Human Kinetics Publishers*'in 1993 yılı kataloğunda tanıtımı yapılan birkaç yayın şöyledir: 5'le 11 yaş arası çocukların nitelikli fiziksel eğitim almaları için Cadılar Bayramı, Şükran Günü, Paskalya gibi tatil günlerinde ve mevsim özelliklerine göre oynanan oyunlar üzerine bir kitap olan *Holiday Games and Activities* (B. Wnek, 1992); fiziksel eğitimi öğrenciler için oyunla eğlenceli hale getirmeyi amaçlayan bir çalışma olan *Fitness Fun - 85 Games and Activities for Children* (E. R. Foster - K. Hartinger - K. A. Smith, 1992); beden eğitimi derslerine yaratıcılık ve eğlence katmak için çocuklara oyun oynatmayı öneren *Great Games for Young People* (M. A. Gustafson - S. K. Wolfe - C. L. King, 1991) adlı yapıtla oyun aracılığıyla engelli çocukların gelişim sorunlarının aşılabilmesi için 250 oyunun önerildiği *Creative Play Activities for Children with Disabilities* (L. R. Morris - L. Schulz, 1989) adlı çalışma.

Beş Sınıfın Yıllık Programı, 1989) geleneksel oyunlara yer verilmektedir. Ancak, müfredat programında yer alan oyunların sayısı geleneksel oyunlarımızın zenginliğinin yanında oldukça sönük kalmaktadır. Kanımca müfredat programının bu açıdan zenginleştirilmeye gereksinimi vardır¹⁶.

Kültürleme sürecinde çocukların oyun aracılığıyla kazandıkları diğer özellikler olan "duyguların dile getirilişi (empati), paylaşma ve başkasının hakkına saygı gösterme (uyum), düzen kurma, neşe içinde oyalanma, sözcük dağarcığının gelişimi, artan yoğunlaşma, esneklik, görev alma, imgelemin ve yaratıcılığın gelişmesi" (Singer, 1994:11) de dikkate alındığında, bütün bu kazanımlar, oyunun/oyun oynamanın önemini gözler önüne sermektedir¹⁷. Bu durumda yapılması gereken, ilkokullarda, oyunların yalnızca beden eğitimi derslerinde değil, bütün öteki derslerde de kullanılmasını sağlamaktır¹⁸.

¹⁶ *İlkokul Programı*'nın (1989) beden eğitimi dersleri ile ilgili bölümü incelendiğinde, bu programın Türkiye'nin koşullarına göre hazırlanmamış olduğu görülmektedir; çünkü programda, çocukların bedensel gelişiminde ulaşılmak istenen amaçlara uygun olarak önerilen hareketlerin çoğu için bir spor salonu (bunlar kışın dışarıda yapılamayacak türden hareketlerdir) ve birçok spor aleti (kasa, yer minderi gibi) gerekmektedir. Araştırmanın gerçekleştirildiği 9 ilkokulun yalnızca birinde bu olanaklar bulunmaktaydı. Oysa, çocuklara geleneksel oyunlar (bilinçli bir biçimde) oynatılarak hiçbir masraf yapılmadan ve özel bir alan gerekmeksizin beden eğitimi derslerinde hedeflenen amaçlara ulaşılabilmesi olanaklıdır.

¹⁷ Suçlularla ilgili olarak yapılan bazı çalışmalarda, bu kişilerin çocukluklarında yeteri kadar oyun oynamamış insanlar oldukları saptanmıştır; kişiliğin oluşumu açısından oyunun önemi düşünüldüğünde, doğal olarak, bu saptama çok önem kazanmaktadır (Brown, 1994:12).

¹⁸ Günümüzde, oyun, ders programlarında eğitim aracı olarak birçok ülkede kullanılmaktadır. Örneğin, Hindistan'da *Eğitim ve Öğretim Ulusal Konseyi*'nin *Çocuk Araştırmaları Birimi*, oyun ve oyuncağın sınıfta kullanımıyla ilgili olarak araştırmalar yapmakta ve öğretmenler için bu konuda el kitapları hazırlamaktadırlar (bkz.: Rasen, 1984).

Ayrıca, *oyunlar*, içinde yaşanan kültürün yapısının/özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir pencere açtığı için *kültür çözümlmeleri* çalışmalarının en önemli malzemelerindendir ve bu nedenle de folklorcular için konu özellikle araştırmaya değerlidir.

Oyun sözlük tanımıyla "Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence"¹⁹ olmasının çok ötesinde bir oluşumdur. Bir köy çocuğunun tanımlamasıyla oyun, "birlikte ve birarada yaptığımız şeylerdir" (Bayhan Sancar, E, 11, ASKİ); dolayısıyla oyunun araştırılmasının varoluşumuza ilişkin bilgiler vermesi kaçınılmazdır.

NOTLAR

1. Bu araştırmayı gerçekleştirirken yapıcı eleştirileriyle çalışmaya katkıda bulunan Sayın Doç.Dr. Gürbüz Erginer'e ve çalışmanın istatistiksel çözümlmelerinin tamamlanmasında yardımcı olan Sayın Prof.Dr. Selim Hovardaoğlu'na teşekkür ederim.

2. Bildiride sözü edilen, alan çalışması sırasında derlenmiş sayışmacaların neler olduğunun, çocuk oyunlarının betimlemelerinin ve yine bildiride yer alan istatistiksel çözümlmelerle ilgili olarak (cinsiyet temel etkisinin de ele alındığı) daha ayrıntılı değerlendirmeler için Cengiz'in (1996) çalışmasına bakılabilir.

KISALTMALAR

AKİ: Aydınlar Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli
ASKİ: A. Sofular Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli
Cİ: Cumhuriyet İlkokulu, Kdz. Ereğli
ÇKİ: Çiğdemli Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli
DaKİ: Dağlıca Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli
DKİ: Danişmendli Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli
EOKİ: E. Ortacı Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli
TEDÖİ: Türk Eğitim Derneği Özel İlkokulu, Kdz. Ereğli
ÖÜİ: Utku Özel İlkokulu, Kdz. Ereğli
K: Kız çocuk
E: Erkek çocuk

KAYNAKLAR

- AND, M. (1974), *Oyun ve Bügü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- ARSUNAR, F. (1955), *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler*. İstanbul: Maarif Basımevi.
- AYDIN, E. (1995), Divânü Lûgat-it-Türk'te Çocuk Oyunları. *Türk Kültürü Dergisi*, XXXIII, Ağustos, 388, 510-512.
- BARAN, M. (1993), *Çocuk Oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- BAŞARANBİLEK, E. (1994), *Arkeolojik Eserlerde Çocuk. Toplumsal Tarihte Çocuk içinde* (Yayına Hazırlayan B. Onur). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- BORATAV, P. N. (1973), *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Fono Matbaası.
- _____ (1988), *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- BROWN, S. L. (1994), *Play. National Geographic*, Aralık, 186, 6, 6-35.
- BRUCE, T. (1994), *Çocukların Yaşamında Oyunun Rolü* (Çev. İ. Altınoğlu). *Eğitim ve Bilim*, 18,92,64-68.
- CAN, S. (1945), *Ordu İlinde Çocuk ile İlgili İnanmalar*. [y.y.]: Gürses Basımevi.
- CENGİZ (AYGÜN), S. (1996), *Kdz. Ereğlisi Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halk Bilimi Anabilim Dalı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Dede Korkut (1977), (Haz. S. Hizarcı) İstanbul: Varlık Yayınevi.
- DEMİRCİOĞLU, Y: Z. (1934), *Anadoluda Eski Çocuk Oyunları*. İstanbul: Milli Mecmua Matbaası.
- EFLATUN (1972), *Şölen-Lysis* (Çev. A. Erhat - S. Eyuboğlu). İstanbul: Yükselen Matbaacılık.
- ELKİN, F. (1995), *Çocuk ve Toplum* (Çev. N. Güngör). Ankara: Gündoğan Yayınları.
- İlkokul Programı ve Beş Sınıfın Yıllık Planı 1989. (Haz. F. Kocaoluk ve M. Ş. Kocaoluk). İstanbul: Kocaoluk Yayınevi.
- GÜVENÇ, B. (1979), *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- KRANZ, W. ve M. BAYDUR (1976), *Antik Felsefe*. İstanbul: İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- MANGIR, M. ve F. N. SİLLELİ (1987), *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.
- MEAD, G. H. (1995), *Oyun ve Çocuğun Kişiliği. Felsefe Yazarlarından Seçilmiş Metinler içinde*. (Der. A. Cuvillier, çev. M. M. Yakupoğlu) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- OĞUZ, Ö. (1992), *Çocukların "Sayışmaca" Dünyası*. Millî Folklor, Kış 16, 24-29.
- ÖZHAN, M. (1990), *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Feryal Matbaası.
- RASEN, P. R. *Oyunun Değeri* (Çev. D. Öngen). *Eğitim ve Bilim*, Nisan, 17, 88, 60-64.
- SCHWATRZMAN, H. B. (1982), *Transformations -The Anthropology of Children's Play*. New York: Plenum Press.
- SINGER, J. (1994), *Imaginative Play and Adaptive Development. Toys, Play, and Child Development içinde*. (Der.) J.H. Goldstein. New York: Cambridge University Press.

¹⁹ *Türkçe Sözlük*, 1988: *oyun* maddesi.

SUTTON-SMITH, B. (1972), *The Folkgames of Children*. Austin: University of Texas Press.

Türkçe Sözlük (1988), Ankara: TDK Yayınları.

YILDIZ, N. (1995) *Manas Destanı (W. Radloff) ve Kırgız Kültürü ile İlgili Tespit ve Tahliller*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Türk Dil Kurumu Yayınları.

KENTLERDEKİ AÇIK ALANLARDA ÇOCUK OYUNLARI: ANKARA ÖRNEĞİ

YRD. DOÇ. DR. FİGEN ÇOK, AR. GÖR. MÜGE ARTAR,
AR. GÖR. TÜLİN ŞENER,
AR. GÖR. MELİKE TÜRKAN BAĞLI

GİRİŞ

Son yıllarda, çocukların oyunları ve oyunların gelişimdeki rolleriyle ilgili çalışmalara artan bir ilginin olduğu görülmektedir. Bu gelişen ilgi, yalnızca psikolojide değil, eğitim, antropoloji ve sosyoloji gibi alanlarda da kendisini belli etmektedir. Bu durum, yalnızca araştırmacıları değil, doğrudan çocuklarla ilgilenen politika üreticilerini ve bir dizi uygulamacıyı da içine almaktadır (Nicolopoulou, 1993).

Oyun, gönüllü, kendiliğinden, haz verici ve açık uçlu bir davranış olarak tanımlansa da, hiçbir görgül araştırma oyunu belirlemek için bu ölçütleri kullanmamıştır. Bunların yerine oyun sınıflamaları geliştirilmiştir. Oyun sınıflamaları içinde en çok kullanılanlarından biri, Piaget'in (1962) oyun sınıflamasıdır. Bu sınıflamaya göre, üç oyun yapı türü ortaya konmuştur: