



T.C.

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI

YÜKSEK
LİSANS
TEZİ

YÖRÜK KÜLTÜRÜNDE KUŞAKTAN KUŞAĞA
AKTARILAN ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ

BİLGEHAN YÜREKLİ

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ
BİLİM DALI

Antalya, 2024

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÖRÜK KÜLTÜRÜNDE KUŞAKTAN KUŞAĞA AKTARILAN ÇOCUK OYUNLARININ
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Bilgehan YÜREKLİ

Danışman: Prof. Dr. Zeliha YAZICI

Antalya
2024

DOĞRULUK BEYANI

Yüksek lisans / Doktora tezi / Dönem Projesi olarak sunduğum bu çalışmayı, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yol ve yardıma başvurmaksızın yazdığımı, yararlandığım eserlerin kaynakçalardan gösterilenlerden oluştuğunu ve bu eserleri her kullanışında alıntı yaparak yararlandığımı belirtir; bunu onurumla doğrularım. Enstitü tarafından belli bir zamana bağlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara katlanacağımı bildiririm.

.../.../2024

Bilgehan YÜREKLİ

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bilgehan YÜREKLİ' nin bu çalışması **05.07.2024** tarihinde jürimiz tarafından **Temel Eğitim** Ana Bilim Dalı **Okul Öncesi Eğitimi** Tezli Yüksek Lisans Programında **Yüksek Lisans Tezi** olarak **oy birliği** ile kabul edilmiştir

İMZA

Başkan : Prof. Dr. Münevver CAN YAŞAR
(Aladdin K. Üniversitesi, Sağlık Bilimleri, Çocuk Gelişim Böl.)

Üye : Prof. Dr. Aziz ASLAN
(Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Böl.)

Üye (Danışman) : Prof. Dr. Zeliha YAZICI
(Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi A.D.)

YÜKSEK LİSANS TEZİNİN ADI: Yörük Kültüründe Kuşaktan Kuşağa Aktarılan Çocuk Oyunlarının İncelenmesi

ONAY: Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunun tarihli ve sayılı kararıyla kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Güçlü ŞEKERCİOĞLU

Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Başlangıçtan bu yana beni yönlendiren, her soruma sabırla yanıt veren, akademik bakımdan vizyonumu genişleten ve birlikte çalışmaktan büyük mutluluk duyduğum çok kıymetli hocam, Prof. Dr. Zeliha YAZICI' ya en kalbi teşekkürlerimi sunarım. Sabrı, bilgisi ve rehberliği sayesinde bu çalışmanın her aşamasında beni cesaretlendirdiği için kendisine minnettarım.

Araştırma sürecinde, veri toplama aşamasında görüşmeler yaptığım bana içtenlikle destek olup zamanlarını ayıran katılımcılara çok teşekkür ederim. Bu çalışma, onların desteği ve katkılarıyla gerçekleştirildi ve bu yazıda adlarını tek tek sayamadığım herkese katkıları için minnettarım. Akademik bilgisi ile her zaman bana yardımcı olan kıymetli arkadaşım Dr. Burak BOZAK' a, teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak, sabırla tezimin tamamlanmasını bekleyen ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli eşim Gizem AVCI YÜREKLİ' ye ve ona ayıracağım vakti bilgisayar karşısında geçirirken bunu anlayışla karşılayan biricik kızım İpek YÜREKLİ' ye sonsuz sevgilerimi sunarım.

ÖZET

YÖRÜK KÜLTÜRÜNDE KUŞAKTAN KUŞAĞA AKTARILAN ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ

YÜREKLİ, Bilgehan

Yüksek Lisans, Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Zeliha YAZICI

Temmuz 2024, 109 Sayfa

Bu araştırmanın amacı yörük kültüründe kuşaktan kuşağa aktarılan geleneksel çocuk oyunlarını belirlemektir. Ayrıca kuşaklar arası aktarılmış oyunların türleri, işlevleri ve içerik özelliklerini incelenmektedir.

Nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilen çalışmada olgubilim deseni kullanılmıştır. Verilerin toplanmasında derinlemesine görüşme tekniği kullanılmıştır. Gerekli izinler alındıktan sonra üç farklı kuşaktan 14'er katılımcı olmak üzere toplam 42 katılımcıyla görüşme soruları aracılığıyla derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde ses kayıtları alınmış daha sonra her bir görüşme yazılı metne dönüştürülmüştür. Yazılı metinlere dönüştürülen veriler önce K (Baby Boomers), K1.1 (Y-Kuşağı) ve K1.1.1 (Alfa Kuşağı) oyunları şeklinde kodlanmıştır. Her bir kuşakta oynanan oyunlar “benzer ve farklı oyunlar” şeklinde başlıklar altında temalara ayrılmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen veriler anlatı ve içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir.

Araştırmada Baby Boomers kuşağının çocukluk döneminde 35 farklı oyun oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Y-Kuşağı'nın ise 34 farklı oyun oynadığı ve bu oyunlardan dokuzunun Baby Boomers kuşağından aktarılan oyunlar olduğu görülmüştür. Alfa Kuşağı çocukların 13 farklı oyun oynadığı bu oyunlardan sekiz tanesinin Y-Kuşağından aktarılan oyunlar olduğu belirlenmiştir. Üç kuşağın ortak oynadığı ve üç kuşak boyunca aktarılan sadece iki oyun olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yörük Kültürü, Oyun, Çocuk ve Oyun, Geleneksel Oyun, Üç Kuşakta Oyun Aktarımı.

ABSTRACT

The aim of this research is to identify the traditional children's games passed down from generation to generation in the Yörük culture. Additionally, it aims to examine the types, functions, and content characteristics of the games transferred between generations.

In a research study conducted using the qualitative research method, the phenomenology design was employed. In-depth interview technique was used for data collection. After obtaining the necessary permissions, in-depth interviews were conducted with a total of 42 participants, with 14 participants from each of three different generations. During the interviews, audio recordings were taken, and each interview was subsequently transcribed into written form. The transcribed data were first coded as K (Baby Boomers), K1.1 (Generation Y), and K1.1.1 (Generation Alpha) games. The games played within each generation were categorized under the themes of "similar and different games." The data obtained within the scope of the research were analyzed using narrative and content analysis.

The findings of the research revealed that the Baby Boomers generation played 35 different games during their childhood. It was found that Generation Y played 34 different games, nine of which were games passed down from the Baby Boomers generation. It was determined that Generation Alpha children played 13 different games, eight of which were passed down from Generation Y. It was concluded that only two games were commonly played by and transferred across all three generations.

Keywords: Yörük Culture, Game, Children and Play, Traditional Games, Intergenerational Game Transfer.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vii
GRAFİKLER LİSTESİ	viii

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı ve Problemleri	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	4
1.4. Araştırmanın Varsayımları (Sayıltıları).....	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Yörük Kültürü	5
2.2. Kültürel Bağlam ve Oyun	7
2.3. Oyunların İşlevleri	9
2.4. Dijital Oyunlar ve Kültürel Etkileşim.....	11
2.5. Kuşakların Dönem Özellikleri	14

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	19
3.2. Araştırma Çalışma Grubu	20
3.2.1. Araştırmaya Katılan Baby Boomers Kuşağının (Büyük Ebeveynler) Demografik Özellikleri.....	22
3.2.2. Araştırmaya Katılan Y-Kuşağının (Ebeveynlerin) Demografik Özellikleri	22
3.2.3. Araştırmaya Katılan Alfa Kuşağının (5 Yaş Çocuklarının) Demografik Özellikleri	23
3.3. Veri Toplama Araçları	24

3.4. Veri Toplanma Süreci.....	24
3.5. Veri Analizi	25

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Baby Boomers Kuşağının Oynadığı Oyun Türleri	26
4.2. Y-Kuşağının Çocukluğunda Oynadığı Oyun Türleri	52
4.3. Alfa Kuşağının Oynadığı Oyun Türleri	68
4.4. Baby Boomers Kuşağından, Y-Kuşağına Aktarılan Oyun Türleri.....	70
4.5. Ebeveynlerden (Y-Kuşağı) Çocuklara(Alfa Kuşağı) Aktarılan Oyun Türleri.....	71
4.6. Üç Kuşakta Ortak Olarak Görülen Oyun Türleri.....	71

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma.....	73
5.1.1. Baby Boomers Kuşağının Çocukluğunda Oynanan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar	73
5.1.2. Y-Kuşağının Çocukluğunda Oynanan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar.....	74
5.1.3. Alfa kuşağının Çocukluğunda Oynanan Oyun türlerine İlişkin Sonuçlar.....	76
5.1.4. Baby Boomers Kuşağından, Y-Kuşağına Aktarılan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar	77
5.1.5. Y-Kuşağından, Alfa Kuşağına Aktarılan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar	78
5.1.6. Baby Boomers Kuşağından, Y-Kuşağına, Y-Kuşağından, Alfa Kuşağına Aktarılan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar.....	78
5.2. Öneriler	80
KAYNAKÇA.....	83
EKLER	91
Ek-1 Bildirim Sayfası	91
Ek-2 Etik Kurul Kararı	92
Ek-3 Aydınlatılmış Onam Formu.....	93
Ek-4 Üç Kuşakta Oynanan Oyunların Listesi	95
ÖZGEÇMİŞ SAYFASI.....	96
İNİTİHAL RAPORU	97

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 3. 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri	21
Tablo 3. 2. Baby Boomers Kuşağının (Büyük Ebeveynlerin) Demografik Özellikleri.....	22
Tablo 3. 3. Y-Kuşağının (Ebeveynlerin) Demografik Özellikleri.....	23
Tablo 3. 4. Alfa Kuşağı Çocuklarının Demografik Özellikleri.....	23
Tablo 4. 1. Baby Boomers Kuşağında Oynanan Oyun Türleri ve Özellikleri	27
Tablo 4. 2. Y-Kuşağında Oynanan Oyun Türleri ve Özellikleri	53
Tablo 4. 3. Alfa-Kuşağında Oynanan Oyun Türleri ve Özellikleri.....	68



ŞEKİLLER LİSTESİ

Görsel 2. 1. Yörüklerin Göç Yolları (URL-1, 2024).....	6
Görsel 4. 1. Üç Taş Oyun Şeması.....	29
Görsel 4. 2. Beş Taş Oyunu	30
Görsel 4. 3. Dokuz Taş Oyun Şeması.....	32
Görsel 4. 4. Bez Bebek Oyuncak.....	34
Görsel 4. 5. Çam Kabuğundan Oyuncak	35
Görsel 4. 6. Dörtlek Oyun Şeması.....	39
Görsel 4. 7. El Kızartmaca Oyunu (URL-3,2024).....	40
Görsel 4. 8. Gıncırdak Oyunu (URL-4, 2024).....	40
Görsel 4. 9. Halat Çekme Oyun Şeması	41
Görsel 4. 10. İp Atlama Oyunu.....	42
Görsel 4. 11. Kibrit Oyunu	43
Görsel 4. 12. Patlıcan İnek Oyuncağı.....	44
Görsel 4. 13. Saklambaç Oyunu	45
Görsel 4. 14. Sek Sek Oyun Alanı Şeması	46
Görsel 4. 15. Meşe Palamudundan Topaç	47
Görsel 4. 16. Uçurtma Yapım Aşamaları	48
Görsel 4. 17. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu	49
Görsel 4. 18. Yakan Top Oyunu.....	51
Görsel 4. 19. Bilye (Baş) Oyunu	56
Görsel 4. 20. Elde İp Oyunu	59
Görsel 4. 21. Futbolcu Kartları.....	60
Görsel 4. 22. İstop Oyunu.....	61
Görsel 4. 23. Körebe Oyunu.....	63
Görsel 4. 24. Köşe Kapmaca Oyun Alanı Şeması	64
Görsel 4. 25. Mısır Kesinden Oyuncak	64
Görsel 4. 26. Tahta Tekerli Araba Oyuncak.....	65
Görsel 4. 27. Taso Oyuncak.....	66

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 4. 1. Katılımcıların Farklı ve Ortak Oynadıkları Oyunlar.....	71
Grafik 4. 2. Katılımcıların Toplam, Farklı ve Ortak Oynadıkları Oyunlar.....	72



BÖLÜM I

GİRİŞ

Yörük kültüründe kuşaktan kuşağa aktarılan çocuk oyunlarının derlenmesi amacıyla yapılan çalışmanın bu bölümünde sırasıyla problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın varsayımları ve araştırmanın sınırlılıklarına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Anadolu tarih boyunca birbirinden farklı birçok medeniyete ev sahipliği yapmış ve bunun sonucunda zengin ve derin bir kültür birikimine sahip olmuştur (Ögel, 1985). Coğrafi yapısı pastoral göçebe kültürüne uyumlu olan Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde göçebe veya yarı-göçebe yaşam tarzını sürdüren toplumlar yer almaktadır. Bu topluluklara “Yörük” adı verilmektedir (Eröz, 1991). Anadolu'da yüzyıllardır süregelen göçebe yaşam tarzı, Yörük ve Türkmenler tarafından sürdürülmüştür (Kafesoğlu, 1987). Muğla'nın Fethiye bölgesinde yaşayan Yörükler, Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya göçleri sırasında bu bölgeye yerleşmiş olan Türkmen boylarının torunlarıdır. Göçebe yaşam tarzlarını büyük ölçüde koruyup tarım ve hayvancılık gibi geleneksel faaliyetler ile yaşamlarını devam ettirmişlerdir (Büyüksahin, 2018). Göçebe yaşam tarzları nedeniyle yaz aylarında yaylalara, kış aylarında da daha sıcak bölgelere göç etme yaşam biçimi Yörüklerin doğayla iç içe olmalarını ve doğal kaynakları etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamıştır (Sezer, 2019). Kapalı bir toplum olmalarından dolayı yüzlerce yıllık kültür birikimlerini bozulmadan günümüze kadar taşımış olan Yörükler, Anadolu kültür mozağinde önemli bir yer tutmaktadır. Geleneksel dans ve oyunları, kıyafetler, müzik ve el sanatları gibi zengin folklorik unsurlar yörük kültürün önemli parçalarıdır (Tuncel, 2017).

Göçebe yaşam tarzları ve zengin kültürel miraslarıyla bilinen topluluklarda toplumsal normların, değerlerin ve becerilerin aktarılmasında geleneksel oyunlar önemli bir role sahiptir (Smith, 2009). Halk kültürleri içinde ironi, zekâ ve hareketlilik gerektiren çocuk oyunları, toplumun kültürel zenginliğini yansıtmının bir ifade yoludur. Toplumun sözlü edebiyatını, geleneklerini, müziğini, yaşam tarzını, inançlarını, geleneksel giyimini ait değerleri oyunlar aracılığıyla geleceğe taşınır (Özhan, 1997). Huizinga (1938), oyunların insan kültürünün temel

unsurlarından biri olduğunu, çocukların sosyal becerilerini geliştirmede ve toplumsal değerleri öğrenmelerinde önemli bir araç olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlar nesiller arası değer aktarımı açısından önemlidir. Genellikle toplumların tarihî, kültürel ve sosyal yapısını yansıtan bu oyunlar, kural ve ritüelleri ile sadece eğlence sunmakla kalmaz, çocukların kültürel kimliklerini oluşturmalarına, dil, bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerine katkıda bulunmaktadır (Özyürek, 2013). Yörük kültürünün en önemli parçalarından bir diğeri de taş, sopa, kemik gibi doğada bulunan malzemelerle oynanan geleneksel çocuk oyunlarıdır (Kaya, 2013). Bu oyunlar, Yörüklerin sosyal bağlarını güçlendiren ve kültürel miraslarını nesilden nesile aktaran önemli araçlar olarak görülmektedir (Doğan, 2007). Bu oyunlarının en önemli özelliği, yörük ritüelleri ve gelenekleri etrafında şekillenmiş olması, açık alanda ve grupla oynanan oyunlar olmasıdır (Güler, 2018). Araştırmalardan elde edilen veriler, Yörük çocuk oyunlarının genellikle doğa ile iç içe olduğunu ve fiziksel dayanıklılığı, takım çalışmasını ve stratejik düşünmeyi teşvik ettiğini göstermektedir (Yılmaz, 2017). Bu yönleriyle yörük çocuk oyunları, çocukların kas ve koordinasyon gibi motor becerilerin gelişimine, iş birliği, liderlik ve problem çözme gibi sosyal bilişsel yeteneklerin gelişimine destek verme özelliği taşımaktadır (Karataş, 2018). Adalet, saygı, empati, paylaşma gibi toplumsal değer ve normların çocuklara erken yaştan itibaren aktarılacak çocukların ata mirasını tanımasına olanak tanımaktadır (Kara, 2019). Ayrıca yerel dildeki anlatıları, deyimleri atasözleri, halk hikayeleri gibi kültürel öğelerinin nesillere aktarılmasında da bir araç görevi üstlenmektedir (Arslan, 2016). Eğlencelerin sınırlı olduğu dönemlerde topluca oynanan bu oyunlar, toplumun inanışlarını ve yaşam biçimlerini yansıtarak kültürel mirasın sürekliliğini ve kültürel kimliğin korunmasını sağlamıştır (Oğuz & Ersoy, 2007).

Modernleşme ve kentleşme, tüm toplumları etkilediği gibi Yörük toplulukların yaşam tarzını da etkilemeye başlamıştır. Yıllar içerisinde göçebe yaşam tarzı yerini giderek yerleşik hayata geçişe bırakmış ve pek çok Yörük ailesi göçer yaşamdan yerleşik yaşam merkezlerine kaymaya başlamıştır. (Öztürk, 2005). Günümüzde Fethiye bölgesinde yaşayan Yörükler, büyük ölçüde yerleşik hayata geçmiş olsalar da geleneksel yaşam tarzlarının birçok unsurunu hala korumaktadırlar (Tuncel, 2017). Küreselleşme ve modern sosyo-ekonomik gerçeklikler Yörüklerin günlük yaşamlarında yansımış, çocuk kültürünün bir parçası olan oyunları da etkisi altına almaya başlamıştır. Bilindiği üzere modern çağda, çocuklar daha fazla dijital oyunlarla vakit geçirmektedir. Özellikle mobil oyunların ve bilgisayar oyunlarının her geçen gün daha çok yaygınlaşması, çevrimiçi aktivitelerin cazibesi, çocukların geleneksel oyunlardan

uzaklaşmasına neden olmuştur. Bu durumda birçok neslin ortak çocukluk anısı olan “geleneksel çocuk oyunları” dönüşüme uğrayarak yerini çevrimiçi eğlenceye bırakmaya başlamıştır. Bu hızlı değişim koşma, zıplama, atlama gibi fiziksel becerilerini geliştiren ve çocukları aktif bir yaşam tarzı benimsemelerine ve rekabet duygularının sağlıklı bir şekilde ifade edilme becerisini destekleyici geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasına ya da yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmasına zemin hazırlamaktadır. Geleneksel oyunlar çocukların dijital oyunlara karşı sağlıklı bir denge sağlaması ve ekran başında geçirilen zamanın dengelenmesi açısından da önemli araçlardır. Araştırmalara göre geleneksel oyunlar, çocuklara kendi kültürel değerlerini öğrenme bağlamı sağlayarak kendi kültürleri aracılığıyla düşünme, hissetme, davranma ve kendi gerçekliklerini oluşturmalarında etkili ve önemli araçlardır (Neuliep, 2012; Shweder, 1991). Dolayısı ile kuşaklar arası geleneksel çocuk oyunları geçmişle bugünü birleştiren bir köprü olduğu kadar gelecekteki nesillerin kültürel kimliklerini koruyabilmeleri ve geliştirebilmeleri açısından da önemlidir. Bu oyunlar, kuşaktan kuşağa (Baby Boomer, Y-Kuşağı ve Alfa Kuşağı) aktarılacak kültürel belleğin devamlılığını sağlar. Dolayısıyla, bu oyunların değişiminin incelenmesi, kültürel mirasın hangi unsurlarının süreklilik arz ettiğini ve hangi unsurlarının değişime uğradığını belirlemek için kritik bir rol oynar. Bu nedenle bu çalışmada öncelikle yörük kültüründe kuşaklar arası aktarılan çocuk oyunları araştırılmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Problemleri

Bu araştırmanın amacı Yörük kültüründe kuşaklar arası aktarılan geleneksel çocuk oyunlarını belirlemek, aktarılan oyunların içerik, işlevsel açıdan benzerlik ve farklılıklarını tespit etmektir.

1.2.1. Problem Cümlesi

Yörük kültüründe kuşaklar arası aktarılan çocuk oyunları ve özellikleri nelerdir?

1.2.2. Alt Problemler

1. Baby Boomers Kuşağının çocukluğunda oynadığı oyun türleri ve özellikleri nelerdir?
2. Y-Kuşağının çocukluğunda oynadığı oyun türleri ve özellikleri nelerdir?
3. Alfa Kuşağı çocukların oynadığı oyun türleri ve özellikleri nelerdir?
4. Baby Boomers Kuşağından Y-Kuşağına, Y-Kuşağından Alfa Kuşağına aktarılan oyunlar türleri ve özellikleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Geleneksel çocuk oyunları, çocukların sosyal beceriler kazanmasında, duygusal zekalarının gelişiminde ve grup dinamiklerini öğrenmelerinde önemli bir rol oynar. Oyunların içeriği ve oynanma biçimindeki değişimler, toplumsal kentleşme, teknolojik gelişmeler, eğitim sistemlerindeki değişimler ve dönüşümlerin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Çocuk oyunlarının üç kuşak boyunca nasıl değiştiğini incelemek, toplumdaki sosyo-kültürel dinamiklerin anlaşılmasına katkıda bulunur. Bu oyunlardaki değişimlerin analiz edilmesi, çocukların sosyalizasyon süreçlerindeki farklılıkları ve bu süreçlerin hangi yönlerde evrildiğini ortaya koyabilir. Oyunların eğitsel değerlerinin nasıl değiştiğini anlamak, eğitimcilerin ve pedagojik uzmanların çocukların öğrenme süreçlerini daha etkili bir şekilde desteklemelerine yardımcı olabilir. Ayrıca dijitalleşmenin ve teknolojinin hızlı ilerlemesi, çocuk oyunlarının doğasını ve oynanma biçimlerini önemli ölçüde etkilemiştir. Teknolojik ve dijital dönüşümün etkilerini değerlendirmek, dijital oyunların geleneksel oyunlara karşı oluşturduğu zorlukları ve fırsatları anlamak açısından değerli veriler sağlar. Sonuç olarak, çocuk oyunlarının üç kuşak boyunca nasıl değiştiğinin incelenmesi, kültürel, sosyal, eğitimsel ve teknolojik perspektiflerden geniş bir anlayış sunar.

1.4. Araştırmanın Varsayımları (Sayıtları)

Konu hakkında görüşme yapılan Alfa Kuşağı Çocukların, Y-Kuşağı Ebeveynlerin ve Baby Boomers Kuşağı büyük ebeveynlerin görüşme sorularına içtenlikle cevap verdikleri varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

- Muğla ili Fethiye ilçesinde yaşayan yürük katılımcılarla sınırlıdır.
- Beş yaşında çocuğa (Alfa Kuşağı) sahip ebeveynler (Y-Kuşağı) ve o ebeveynlerin kendi ebeveynleri (Baby Boomers) ile sınırlıdır.
- En az bir kuşağın yürük kültürünü (Konar-Göçer) yaşamaya devam ettiren katılımcılarla sınırlıdır.

BÖLÜM II

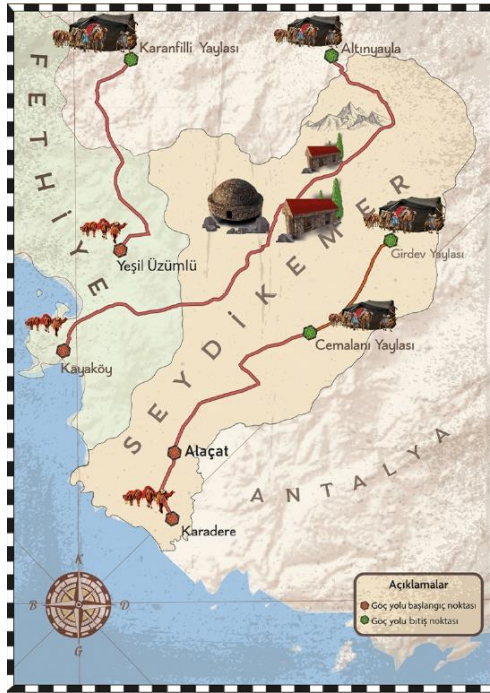
KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Yörük Kültürü

Yörük terimi, "yürümek" sözcüğünden türemiş olup zamanla göçebe hayat süren insanları betimlemek için kullanılmaya başlanmıştır. Ancak bazıları, Yörük kelimesinin kökeninin "yürümek" sözcüğünden değil, Yörük ağzında "yörümek" şeklinde kullanılan bir fiilden geldiğini ve bu nedenle bu terimin bu şekilde tanımlanmasının yanlış olduğunu savunur (Sümer, 1999). Yörük kelimesi için bir başka görüş, bu kelimenin 'yügrük' sözcüğünden türediğini savunur ve bu nedenle kelimenin 'Yörük' yerine 'Yüyük' şeklinde kullanılması gerektiğini ileri sürer. Yörükler ve Türkmenler arasında 'yügrük' sözcüğü, dirayetli ve kabiliyetli anlamında kullanılır. Ayrıca kelime, iyi koşan veya iyi yürüyen anlamına da geldiğinden, kelimenin kökeni yürümek olarak kabul edilebilir (Gülten, 2009). Bir başka tanıma göre Yörük, 'göçebe, dağda yaşayan'; 'hızlı ve çok yürüyen, iyi yol alan, eskiden yeniçeri ordusuna katılan asker'; 'geçimini hayvancılıkla sürdüren göçebe Türkmen'; 'Anadolu ve Rumeli'de yaşayanlara verilen ad' şeklinde tanımlanmıştır (Artun, 1996). Gökçen (1946), araştırmalardan yola çıkarak, Yörük kavramını, "üç günden fazla bir yerde duramayan, gezende" olarak tanımlar. Güngör (1941) ise Yörükleri, "sabit ve muayyen yerleri olmayan, Anadolu'da yaşayan göçebe ve yarı-göçebe bir zümre" olarak tanımlamaktadır.

Yörüklerin kökeni üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Bu araştırmalardan bazılarında Yörüklerin Moğol ya da Kafkas kökenli olduğu iddia edilse de çoğu çalışma Yörüklerin Türkmen kökenine ait olduğunu ortaya koymaktadır. Yüzyıllardır Oğuz kelimesi ile aynı anlamda kullanılan "Türkmen" sözcüğü, Oğuzların henüz yerleşik hayata geçmemiş, göçebe yaşamı sürdüren topluluklara verilen isimdir (Doğan, 2007). Araştırmalara göre Yörük adı verilen topluluklar, Orta Asya kökenli Türk boylarına mensup topluluklar olarak kabul edilmektedir (Sümer, 2013). Araştırmalara göre Türkmen göçlerinin yoğun olduğu Akdeniz bölgesinde (Kuzeyde Denizli ve Burdur, doğuda Antalya, batıda Köyceğiz ilçesi, güneyde Akdeniz) hala göçebe hayatı devam eden bölgeler bulunmaktadır. Günümüzde halk arasında "Beşkaza" olarak adlandırılan "Fethiye ve Seydikemer" 17. yüzyıl ortalarına kadar Makri, Mekri, Meğri olarak adlandırılmıştır (Doğan, 2007). Yörük yaşamının devam ettiği nadir

yerlerden biri olan bu bölgenin tarihi Osmanlı dönemine kadar uzanmaktadır. Bölgenin zorlu coğrafyası, eşkiya faaliyetleri ve konar-göçer toplulukların sayısının fazlalığı nedeniyle burada vergi toplamada zorluklar yaşanmıştır. Bu olaylar neticesinde Mekri Kazası, Osmanlı tarafından beş kazaya ayrılmış ve bu idari taksimattan dolayı halk yöreyi Beşkaza olarak adlandırmıştır (Eroğlu, 2015). Bu yöreye Yörüklerin gelişi, 13.yüzyıla rastlamaktadır (Karayumak, 2012). Bölgenin coğrafi özellikleri (yaylalar, su kaynakları ve uygun iklim değerleri) Yörüklerin bu bölgeye yerleşmesinde etkili olmuştur (Eroğlu, 2015). Yörede yaylacılık faaliyetleri, 13. yüzyılda Yörük-Türkmenler ile başlamıştır. 16. yüzyılda yaylacılık faaliyetleri vergi veya kira karşılığında devam etmiştir. Cumhuriyet döneminde, halkın talebi üzerine nüfusu olmayan yaylalar köy mülkiyetlerine katılmış ve sonraki yıllarda iskân faaliyetleriyle ilk yerleşimler başlamış ancak yaylacılık ve göç faaliyetleri uzun yıllar devam etmiştir (Karaca, 2008). Bölgedeki göç hareketleri güneyden kuzeye yapılmakta olup, Fethiye Ovası'ndan başlayıp Seki Havzasına, oradan da Burdur, Denizli ve Antalya sınırlarına kadar ulaşan bir rotaya sahiptir. Göçler esnasında yer yer güzlek ve kışlaklar kullanılmakla birlikte çoğunlukla doğrusal bir şekilde köyden yaylaya şeklinde gerçekleştirilir. Ortalama üç-üç buçuk gün süren göçler, eski Türk yaşantısının ülkemizde yaşayan bir örneği özelliği taşımaktadır (Gökçe & Eroğlu, 2015). Fethiye ve Seydikemer bölgesinde yaşayan yörüklerin göç yollarının başlangıç ve bitiş noktaları Görsel 2.1.'de sunulmuştur.



Görsel 2. 1. Yörüklerin Göç Yolları (URL-1, 2024)

Yörüklerin genel yaşam alanları genellikle ılıman iklimin etkisinde kalan korunaklı bölgeler ve sahil kesimleridir. Kış mevsiminde bu sahil şeritlerinde kalıp, yazın ise iç bölgelere doğru yükselen dağların serin yaylalarına göç ederler. Yaylak ve kışlak arasında mevsimsel değişikliklere bağlı olarak göç eden Yörükler, mayıs ayının başından eylül ayının ortasına kadar hayvanlarını sahil bölgelerinin nemli ve sıcak ikliminden uzaklaştırarak, yüksek dağlar ve platolar üzerindeki geniş, serin, ot ve su bakımından zengin yerlerde yazı geçirirler (Ak, 2018). Yörüklerin göç yolu üzerinde belirli noktalarda “konalga” adı verilen konaklama ve dinlenme yerleri bulunur (Öter, 2023). Yaylaya ulaşıldığında her aile kendilerine ait olan yere geçici olarak konak (Saraçoğlu, 1968). Yörükler için konargöçer yaşam tarzının önemli bir unsuru, yaylalarda geçen hayatlarıdır. Yaylalar, sadece hayvan otlatma alanı olarak değil, aynı zamanda üretim, imalat ve ticaret merkezi olarak da işlev görür. Yaylaların taze otlarla zengin olması, hayvan yetiştiriciliği için son derece elverişlidir. Baharda doğan hayvanların sütü, genellikle yaylalarda bol miktarda elde edilir. Yaylada en yaygın faaliyetler arasında yağ ve peynir üretimi, çökelek ve lor yapımı, yün ve kıl satışı, kuzu ve oğlakların yetiştirilip satılması bulunur. Bazı Yörükler ise yarı konargöçer yaşam tarzlarını sürdürürken yaylalarda tarım da yapmaktadırlar (Eröz, 1991).

Yörük Türkmenlerinin sosyal yapısı ve kültürel etkinlikleri, topluluk içinde birlik ve dayanışma duygularını güçlendiren temel unsurlardan biridir. Geleneksel değerlerin korunması ve nesilden nesile aktarılması için çeşitli etkinlikler düzenlenir ve toplumsal ilişkiler büyük önem taşır. Yörük toplumu genellikle aile merkezlidir ve aile bağları kuvvetlidir. Toplum içinde yardımlaşma ve dayanışma ön plandadır. Yörük Türkmenlerinin geleneksel oyunları ve sporları, topluluğun eğlence ve rekabet ihtiyaçlarını karşılar. Atlı okçuluk, cirit atma, deve güreşi ve güreş gibi aktiviteler, Yörükler arasında popülerdir ve genellikle özel günlerde ve festivallerde düzenlenir. Yörük müziği ve dansı, topluluğun kültürel mirasının önemli bir parçasıdır. Geleneksel enstrümanlarla (Sipsi, iki telli cura, kabak kemane, çoban düdüğü vb.) icra edilen müzikler ve ritmik danslar, genellikle düğünler, festivaller ve diğer özel etkinliklerde sunulur (URL-2, 2024).

2.2. Kültürel Bağlam ve Oyun

Oyun, yüzyıllardır insanların eğlence, rekabet, keşif arayışlarını tatmin eden, öğreten ve geliştiren bir etkinlik olmuştur. Bu yönüyle oyun kültürü birçok araştırmacı tarafından sürekli incelenen ve araştırmalara konu edilen bir unsur haline gelmiştir. Kültürel bağlamda oyunu

inceleyen arařtırmalarda, oyunun bir toplumun tarihini, deęerlerini ve sosyal normlarını yansıtan, kuřaklar arası iletiřimi ve sosyal bütünüleřmeyi saęlayan önemli bir araç olduęu belirtilmektedir (Bay, 2022; Biricik & Atik, 2021). Huizinga (1938), oyunun insan kültürünün temel unsurlarından biri olduęunu ve kültürel geliřimin oyunda bařladıęını savunur. Ona göre toplumların tarihi, kültürel ve sosyal yapısını yansıtan oyun, kültürün oluřumunda ve devamlılıęında merkezi bir rol oynar (Akt., Arndt, 2020). Kültürel psikoloji alanında yapılan çalıřmalarda oyunun çocukların kültürel deęerleri, normları ve inançları öğrenmelerinde önemli bir araç olduęuna dikkat çekilerek oyunun çocukların kültürel normları ve deęerleri içselleřtirmelerinde kritik bir rol oynadıęını vurgulanır (Neuliep, 2012; Shweder, 1991). Sosyo-kültürel teorisine göre çocukların biliřsel geliřiminde sosyal etkileřimlerin ve kültürel bağlamın önemine dikkat çekilir. Bu kuramda oyunun, çocukların zihinlerinde karmařık sosyal ve kültürel kavramların oluřmasına yardımcı olduęu, çocukların öğrenme ve geliřim süreçlerinin oyunlar aracılıęıyla gerçekteřen sosyal etkileřim ve kültürel deneyimlerle řekillendięi belirtilir (Roopnarine, 2010). Çocuklar, oyun oynarken kültürel deęerleri, normları ve inançları öğrenir ve içselleřtirir. Bu nedenle oyunlar, çocukların topluma aidiyet duygusunun, kültürel kimlik oluřumu ve kültürel kimlięini korunmasında kritik bir rol oynamaktadır (Arndt, 2020).

Her toplumun kendine özgü oyunları, o toplumun yařam biçimini, inançlarını ve sosyal yapısını yansıtarak, bireylerin ve toplulukların kültürel kimliklerini inřa etmelerine ve sürdürmelerine katkıda bulunur (Holmes, 2013; Williams, 2011). Bu bağlamdan bakıldıęında geleneksel çocuk oyunları sadece eęlence ve zaman geçirme aracı olmanın ötesinde, çocukların sosyal, duygusal ve biliřsel geliřimlerine de katkı saęlayan ve bir toplumun kültürel deęerlerinin, normlarının ve tarihinin yansımalarını barındıran önemli araçlar olarak deęerlendirilmektedir (Sutton & Smith, 1997). Çeřitli řekillerde ortaya çıkan geleneksel çocuk oyunları, her toplumun kendi öz kültür yapısına uygun deęerleri, ritüelleri ve yařam tarzını yansıtmıřtır (Rogers & Sawyers, 1988). Oyun olgusu, insan geliřiminde derin köklere sahip olup hem bireysel hem de toplumsal düzeyde önemli bir araç olarak iřlev görmektedir (Pellegrini ve Smith, 1998). Çocuęun psikolojik, sosyal ve biliřsel boyutlarını anlamamıza yardımcı olan araçlar olarak deęerlendirildięinde, oyunun insan geliřimi sürecinde kritik rol oynadıęını açıkça görölmektedir (Göncü, 1999). Bu açıdan bakıldıęında çocukların oyun alışkanlıklarındaki deęiřim, aynı zamanda toplumsal deęiřikliklerin ve derin kültürel deęiřimlerin belirlenmesinde önemli ipuçları sunar (Henricks, 2020).

Oyunlar, bir toplumun deęerleri, inançları ve gelenekleriyle bağlantılı olarak şekillendiğinden bazı oyunlar toplumun tarihi veya mitolojisiyle ilişkilendirilebilir (Schwartzman, 2012). Oyun pratikleri, gelenekler, inançlar, efsaneler, iklim, coğrafi özellikler, ekonomik durum, teknolojik gelişmeler, cinsiyet ve sosyal sınıflar gibi birçok faktörden etkilenmektedir (Bateson, 2000; Turner, 1982). Örneğin, bazı oyunlar, coğrafi özelliklerin etkisiyle belirlenen bölgesel oyun kültürlerine özgü olabilir (Bronfenbrenner, 1979).

2.3. Oyunların İşlevleri

Çocukların gelişimi ve refahı için hayati bir unsur olan oyun, çocukluğun ayrılmaz bir parçasıdır. Çocukların genellikle içsel motivasyonla gönüllü olarak katıldıkları çeşitli aktiviteleri kapsar. Çocuklar için oyun, eğlencenin yanı sıra öğrenme ve gelişim için bir kaynak olarak hizmet eder. Oyunun, çocuğun üzerinde uyarıcı bir etkisi vardır ve bu etki, geniş bir gelişim yelpazesini teşvik eder (Yavuzer, 2000). Oyunun temel işlevlerinden biri fiziksel gelişimi teşvik etmesidir. Koşma, zıplama, tırmanma gibi fiziksel aktiviteler aracılığıyla çocuklar motor becerilerini, kaba ve ince motor koordinasyonlarını ve dahi genel fiziksel becerilerini sağlıklı olarak geliştirirler. Pellegrini ve Smith (1998), oyunun çocuklara motor becerilerini deneme ve geliştirme fırsatları sunduğunu, bunun da fiziksel uygunluğa katkıda bulunduğunu ve obeziteyi önlediğini ileri sürer. Ayrıca, aktif oyun, çizim veya küçük nesneleri manipüle etme gibi kesinlik gerektiren aktivitelerle ince motor becerilerin gelişmesine yardımcı olduğunu savunur.

Bilişsel gelişim de oyunun kritik işlevlerinden biridir. Vygotsky (1978), oyunun özellikle hayal gücü ve taklit oyunları aracılığıyla bilişsel büyüme için hayati bir bağlam olduğunu vurgular. Bu tür aktiviteler sırasında çocuklar problem çözme, sembolik düşünme ve dil kullanımı ile meşgul olurlar. Piaget (1962), oyunun bilişsel gelişimi teşvik etmedeki rolünü vurgulayarak, oyunun çocukların farklı senaryolar ve kavramlarla güvenli ve kontrol edilen bir ortamda deney yapmalarına olanak tanıdığını belirtir. Bu deneyim, soyut düşüncenin ve dünyayı anlamının gelişimi için önemlidir. Oyun, çocukların öğrenme sürecini destekleyen ve zenginleştiren bir araçtır. Oyun sırasında, çocuklar hem bedensel hem de zihinsel becerilerini geliştirme fırsatı bulurlar (Öncü, 2023). Oyun aktiviteleri, çocukların motor becerilerini denemesine ve geliştirmesine olanak tanır. Bu oyunlar, hızlı, akıcı ve doğru motor tepkilerin kazanılmasına katkı sağlar. Oyun sırasında çocuklar, kendi bedenlerinin dünya üzerindeki

etkisini ve kontrolünü öğrenirler. İnce motor beceriler ve el-göz koordinasyonu, küçük objelerle oynayarak gelişirken, kaba motor becerileri ise daha büyük hareketli objeler üzerinde edinilir. Bu süreç, çocuğun kendi beden imajını ve yeteneklerine olan olumlu özgüvenini artırır. Ayrıca, oyun yoluyla çocuklar organlar arasında koordinasyon ve denge sağlayarak, hareketlerinde esneklik ve çeviklik kazanırlar (Pehlivan, 2005).

Oyun, çocukların akranlarıyla etkileşimde bulunmaları ve sosyal normlar ile davranışları öğrenmeleri için fırsatlar sunduğundan sosyal gelişim için esastır. İşbirlikçi oyunlar aracılığıyla çocuklar paylaşma, sırayla oynama ve müzakere etme gibi beceriler geliştirirler. Parten (1932), oyunu tek başına oyun, paralel oyun, ilişkilendirilmiş oyun ve işbirlikçi oyun olarak kategorize ederek çocukların büyüdükçe sosyal becerilerinin ilerleyişini göstermektedir. Oyun sırasındaki bu etkileşimler, çocukların ilişkiler kurmalarına, empati geliştirmelerine ve başkalarının bakış açılarını anlamalarına yardımcı olur (Rubin, Bukowski & Parker, 2008). Pellegrini ve Smith (1998)' in ifadesi ile oyun iki işleve sahiptir. Bu işlevleri iki kategoride değerlendirebiliriz. İlk olarak, oyunun anında sağladığı eğlence, rahatlama ve kendiliğinden gerçekleşme gibi işlevler bulunmaktadır. İkinci olarak, oyunun ertelenmiş etkileri arasında problem çözme, empati kurma ve sosyal ilişkileri anlama gibi yeteneklerin gelişimi yer alır. Oyun, çocuğun gerçek duyguları, düşünceleri ve olaylarla başa çıkma yeteneğini geliştirmesine yardımcı olur. Benlik gelişimini sağlıklı sosyal deneyimlerle desteklenmesi açısından da önemlidir (Roopnarine & Johnson, 2005). Çocuklar oyun oynarken sosyalleşirler ve insanlar arasındaki ilişkileri öğrenirler. Bu süreçte, paylaşmayı, diğerlerinin isteklerini anlamayı ve kendilerini ifade etmeyi öğrenirler. Duygularını ifade etmek ve içsel itilimlerini kontrol etmek de bu süreçte önemli bir rol oynar. Ayrıca, endişeleriyle başa çıkmayı ve suçluluk duygularını anlamayı öğrenirler. Deneyimlerini pekiştirirken, yaşlılarıyla birlikte olmanın keyfini çıkarır ve diğer çocuklarla etkileşimde bulunmanın inceliklerini keşfederler (Oktay, 2002).

Duygusal gelişim de oyun tarafından önemli ölçüde etkilenir. Oyun, çocuklara duygularını ifade etme, stresle başa çıkma ve duygusal dayanıklılık geliştirme yolları sunar. Çocukların duygusal ve sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olarak, biyolojik ve sosyal işlevler arasındaki uyumu sağlar. Çocuklar, oyun yoluyla geçmiş, şimdi ve gelecekteki durumları canlandırarak hem kendileriyle hem de diğerleriyle etkileşime girme ihtiyacı duyarlar. Oyun, hayal gücünü kullanarak dünyayı anlama ve uyum sağlama sürecidir (Roopnarine & Johnson, 2005; Tüfekçioğlu, 2001). Psiko sosyal kurama göre oyun, çocukların çatışmalar ve kaygılarla başa çıkma yoludur. Çocuklar oyun aracılığıyla duygusal dengeye

ulařmalarını saęlar. Psikologlar çocukların duygusal ve psikolojik sorunlarla başa çıkma larının oyunun terapötik faydalarından yararlanır. Oyun aracılığıyla çocuklar duygularını yönetmeyi, özgüven geliřtirmeyi ve çevreleri üzerinde bir hakimiyet duygusu geliřtirmeyi öğrenirler (Landreth, 2002). Duygularını ifade etmek ve içsel itilimlerini kontrol etmek de bu süreçte önemli bir rol oynar. Ayrıca, endişeleriyle başa çıkmayı ve suçluluk duygularını anlamayı öğrenirler. Deneyimlerini pekiřtirirken, yařıtlarıyla birlikte olmanın keyfini çıkarır ve dięer çocuklarla etkileřimde bulunmanın inceliklerini keřfederler (Oktay, 2002).

Oyun faaliyetleri, çocukların dil becerilerini geliřtirmelerinde önemli bir rol oynar. Oyun çocukların dil geliřiminde hayati bir öneme sahiptir. Etkileřimli oyunlar aracılığıyla çocuklar dil becerilerini pratik eder ve geliřtirirler. Sosyal öğrenme kuramı, sosyal etkileřimin dil geliřimindeki rolünü vurgulayarak, çocukların oyun sırasında akranları ve yetiřkinlerle yaptıkları konuřmalar aracılığıyla yeni kelimeler ve dilbilgisel yapılar öğrendiklerini öne sürer. Rol yapma ve hikâye anlatma aktiviteleri, özellikle çocukların dili yaratıcı ve bağlamsal olarak kullanmalarını teřvik eder, böylece iletiřim becerilerini geliřtirir (Christie & Roskos, 2006). Özellikle, çocukların roller üstlendięi oyunlar dilin akademik kullanımı ve söylemsellięi ile bütünleřir. Çocukların kurdukları oyunlar, dil ve iletiřim becerilerinin geliřmesine katkı saęlar. Arařtırmalar, hayal gücü ve fantezi oyunlarının dil ve konuřma becerileri üzerinde olumlu etkisi olduęunu göstermektedir. Oyun sırasında çocuklar etkin bir řekilde dinler ve duygularını ifade ederler, bu da dil geliřimini destekler. Oyun etkinlikleri, kelime daęarcıęının geniřlemesine, düzgün cümleler kurmaya, duyguların rahatça ifade edilmesine, fikirlerin paylařılmasına ve yeni deneyimlerin edinilmesine olanak tanır (Poyraz, 1999).

2.4. Dijital Oyunlar ve Kültürel Etkileřim

Oyun, insan yařamının vazgeçilmez bir parçasıdır ve kültürel bir olgu olarak tüm toplumları etkilemektedir. Farklı kültürlerde oyun biçimleri deęiřse de oyunun her yařtan insan için ortak bir etkinlik olduęu bilinmektedir. Ekonomik, kültürel, siyasi ve teknolojik geliřmeler, oyun alanını da etkileyerek oyun kültüründe çeřitliliklere yol açmıřtır. Özellikle teknolojik ilerlemeler, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarında önemli deęiřikliklere neden olmuřtur ve bu deęiřikliklerden en çok etkilenen kesim genellikle çocuklardır. Teknolojinin geliřimi ve deęiřimi ile yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren teknolojinin ilerlemesiyle birlikte insanlar artık doęa yerine ekranlara ve mekânlara yönelmiřlerdir. Son elli yılda teknolojinin

ilerlemesiyle birlikte insanların yaşam tarzında önemli değişiklikler olmuştur. İnsanlar, doğal çevre yerine dijital teknolojilerle etkileşim içinde olan mekânlara yönelmişlerdir. Bazıları yaşam alanlarını daraltırken, diğerleri dijital teknolojilerle sanal dünyalarını inşa etmiştir (Çavuş, Ayhan, & Tuncer, 2016). Günümüzde, sokaklarda ve parklarda oynanan oyunların yerini internet üzerinden oynanan oyunlar almıştır. Sosyal ilişkiler de giderek sanal ortamda şekillenmeye başlamıştır. Çocuklar, dışarıda değil, telefonlar, tabletler, bilgisayarlar, oyun konsolları gibi teknolojik cihazlarla oyun oynamayı ve burada arkadaşlık kurmayı tercih etmektedir (Kaya, 2013).

Dijital oyunlarla geleneksel oyunlar arasındaki ayrımı yaparken, her birinin tanımı ve temel yapısal özellikleri dikkate alınmalıdır. Dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar, temel unsurları ve içerikleri bakımından farklılık gösterirler ve bu nedenle birbirinden ayrılırlar (Hazar, 2016). Geleneksel oyunlar, fiziksel etkinliklerin odaklandığı oyunlardır. Bu tür oyunlarda, bireysel yaratıcılık ve oyunun organizasyonu büyük önem taşır. Bu sebeple, geleneksel oyunlar bireylerin hem fiziksel hem de sosyal gelişimine katkıda bulunabilir (Hazar, Tekkurşun, & Dalkıran, 2017). Dijital oyunlar, elektronik cihazlar üzerinde oynanabilen ve genellikle bilgisayarlar, oyun konsolları, akıllı telefonlar veya tabletler gibi platformlarda bulunan oyunlardır. Bu tür oyunlar genellikle yazılım ve grafiklerin birleşimiyle oluşturulur ve oyuncuların etkileşimde bulunabileceği sanal dünyalar sunar. Dijital oyunlar, çeşitli türlerde olabilirler, örneğin aksiyon, macera, strateji vb. Dijital oyunlar, endüstriyel üretim süreciyle ortaya çıkar ve satılabilir bir ürün haline gelirler, bu da onları geleneksel oyunlardan ayırır (Binark & Bayraktutan, 2008). Geleneksel oyunlar, oyuncuların hayal gücüne bağlı olarak şekillenirken, dijital oyunlar genellikle oyun geliştiricilerin hayal dünyasıyla sınırlıdır ve oyuncuların katkısı daha sınırlıdır (Kaya, 2013).

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte dijital oyunlar da büyük bir evrim geçirmiştir. Önceleri, televizyonlara bağlanan oyun konsolları aracılığıyla oynanırken, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar gibi cihazlar bu oyunların oynanmasında önemli bir rol oynamıştır. Bu oyunların bireyler üzerindeki etkisi arttıkça, evlerde bulunma sıklığı da gözle görülür şekilde artmıştır (Kukul, 2013).

Ağa bağlı oyunlar, insanlara gerçek zamanlı olarak etkileşimde bulunma ve coğrafi, zamansal sınırları aşarak yeni ve karmaşık oyun toplulukları oluşturma imkânı sunan bir tür "katılımcı" küresel oyun ortamı yaratmıştır. Bu ortamda, oyuncular dinamik bir şekilde

birbirleriyle etkileşim kurabilir ve çeşitli oyun topluluklarına katılabilirler (Pearce, 2009). Yeni medya, geniş kitlelere iletişim ve etkileşim imkânı sunarak küresel oyun ortamlarının oluşmasına öncülük etmiştir. Bu medyanın interaktif yapısı, dünya çapında yayılan dijital oyunlarda çevrimiçi oynama, grup oluşturma ve zafer ya da yenilgi yaşama gibi deneyimleri mümkün kılar. Bu süreçte, oyuncular çevrimiçi platformlarda duygusal tepkilerini paylaşarak etkileşimde bulunurlar.

1940'larda ticari olarak piyasaya sürülen dijital oyunlar, sonraki yıllarda hızla gelişerek küresel bir endüstri haline gelmiştir. Son yirmi yılda ise bu endüstri, dünya çapında büyük bir popülerlik kazanmıştır. Artık Hollywood'un ürettiği her şeye rakip olan yüksek prodüksiyon ve reklam bütçeleriyle desteklenen video oyunları, önemli bir eğlence kaynağı haline gelmiştir. Popüler kültürün bir parçası olarak ortaya çıkan bu oyunlar, dünya genelindeki bireyler üzerinde oldukça etkili olmuştur ve bu etkilerden tamamen kaçınmak neredeyse imkansızdır (Steinberg, 2011). Toplumun evrimi çocukların hayatlarını büyük ölçüde etkilerken, medyadaki dijital gelişmeler de çocukların oyun alışkanlıklarını önemli ölçüde değiştirmiş ve yeni bir oyun kültürü ortaya çıkarmıştır (Mintz, 2012).

Bireyler, 21. yüzyılda bilgisayarlar ve internetin egemen olduğu dijital bir çağda yaşamlarını sürdürmektedirler. Dijital medya kullanımı, hayatlarımızın temelini değiştirerek, yaşam tarzlarımızı ve diğerlerine ve çevremize karşı etkileşim kurma şeklimizi büyük ölçüde dönüştürmüştür. Çocuklar da bu değişimden etkilenen kesimler arasında yer alır; günümüzdeki her yaş grubundaki çocuklar, evde ve okulda dahil olmak üzere çeşitli dijital elektronik cihazlara erişim sağlamak ve medyanın etkisi altında büyümektedirler (Aghlara & Nasrin, 2011). Çocukların fiziksel oyuncaklarla zaman geçirme alışkanlıklarının azaldığı ve bilgisayar ekranları karşısında dijital oyunlara daha çok zaman ayırdıkları gözlemlenmektedir. Geçmişte, oyuncular sadece bilgisayarlar aracılığıyla internet üzerinden çevrimiçi oyunlar oynayabiliyorken, günümüzdeki "dijital yerliler" kuşağı, ellerindeki cep telefonları, tabletler ve benzeri cihazlarla her zaman ve her yerde çevrimiçi oyun oynama fırsatına sahiptir. Bilinen medya mecraları, bilhassa oyun kavramını ve gereçlerini yeniden şekillendirmekte ayrıca bu oyunlara ait içerikleri ve dijital ara yüzler için özel olarak tasarlanmaktadır. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının dijital mecralara uyum sağlamasıyla sonuçlanmakta ve klasik oyunların yerini dijital oyunlar almaktadır (Yengin, 2010). Artan çevrimiçi oyuncu sayısı, oyun geliştiricilerini daha fazla içerik üretmeye teşvik etmiştir. Şimdi, çocuklar fiziksel dünyada tahta bloklar veya plastik oyuncaklarla oynamak yerine, bu nesnelerin elektronik

versiyonlarıyla sanal dünyada oynama eğilimindedirler. Önceden somut malzemelerle oynanan oyunlar artık çoğunlukla ekran karşısında çevrimiçi olarak oynanmaktadır (Frost ve Wortham, 2008). Her gün artan sayıda ve çeşitlilikte bilgisayar oyunları, yarışma, rol yapma, aksiyon, macera, simülasyon, strateji, spor ve bulmaca gibi çeşitli türlerde gelişmektedir. Bu oyunların eski versiyonları da devam ederken, yeni versiyonları da dijital platformlarda sürekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun çeşitliliğinin bu kadar geniş olması, her bireyin ilgisini çekebilecek bir oyun bulabileceğini işaret etmektedir (Elkind, 2012).

Bilişim teknolojileri odaklı gelişen dijital kültür, oyunun kurallarını adeta yeniden yazmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, çocukların dünyasından yetişkinlere kadar geniş bir kesime hitap ederken, aynı zamanda gerçek hayattan koparıp dijital dünyaya göre yeniden şekillendirmiştir. Son zamanlarda yapılan bir rapora göre, 2020'de dünya genelinde dijital oyun oynayanların sayısı yaklaşık 3,1 milyar olarak belirlenmiş ve dünya nüfusunun yaklaşık %40'ının dijital oyunlarla meşgul olduğu ortaya konmuştur (Price, 2020). Dijital teknolojilerin gelişimi ve internet erişiminin artmasıyla birlikte, dijital oyunlar popülerlik kazanmış ve oyuncu sayısında belirgin bir artış yaşanmıştır. Özellikle çocuklar arasında dijital oyunlara olan ilgi belirgin bir şekilde artmıştır, bu da geleneksel çocuk oyunlarının yerini dijital oyunlara bıraktığını göstermektedir. Ancak, bu eğilim beraberinde çocukların dışarıda oyun oynama alışkanlığının azalmasına neden olmuştur. Araştırmalar, çocukların dijital oyunlara olan bu artan ilgisinin sosyal etkileşimlerini azalttığını ve sağlık sorunlarına yol açabilecek obezite gibi risklerin arttığını göstermektedir (Aarsand, 2011).

2.5. Kuşakların Dönem Özellikleri

Kuşak, “Yaklaşık 25-30 yıllık yaş kümelerini oluşturan bireyler öbeği; göbek, nesil, batın, jenerasyon” olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2022). Kuşakların oluşumunda teknoloji, makineleşme, ekonomik ve siyasi gelişmeler belirleyici rol oynamıştır. McCrindle ve Wolfinger (2009) kuşağı, benzer özelliklere sahip ve aynı zaman diliminde, aynı mekânda yaşayan insan topluluğu olarak tanımlar. Farklı zaman dilimlerinde yaşamlarını sürdüren ve tarihsel dönemlerin içindeki olaylardan etkilenme özelliklerine göre kuşaklara çeşitli isimler verilmektedir. Günümüzde bazı kuşaklar öne çıkmaktadır. Bu kuşaklar; Sessiz Kuşak (1928-1945 Doğumlular), Baby Boomers (1946-1964 Doğumlular), X-Kuşağı (1965-1979 Doğumlular), Y-Kuşağı (1980-1994 Doğumlular), Z-Kuşağı (1995-2009 Doğumlular) ve Alfa

Kuşağı (2010-2024 Doğumlular) terimleriyle açıklanmaktadır (Howe & Strauss, 2007; McCrindle & Wolfinger, 2009).

Sessiz Kuşak, Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra 1928-1945 yılları arasında doğan kuşağı tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Başlıca özelliği, II. Dünya Savaşı'nın zorlu zamanlarına tanıklık etmiş olmalarıdır (Howe ve Strauss, 2007).

Baby Boomers Kuşağı, II. Dünya Savaşı'nın sona erdiği 1946 ile 1964 yılları arasında doğan nesli tanımlamak için kullanılan bir terimdir (Başgöze & Bayar, 2015). Bu dönemde doğum oranlarında yaşanan büyük artış, bu neslin adını aldığı "baby boom" (bebek patlaması) ifadesine yol açmıştır. Özellikle savaş sonrası dünyada yaşanan ekonomik ve toplumsal istikrar, yüksek doğum oranlarına ve geniş bir genç nüfusa yol açmıştır. Pek çok ülkede, özellikle ABD, Kanada, Avustralya ve Batı Avrupa'da önemli bir nüfus segmenti oluşmuştur. Baby Boomers nesli, demografik, ekonomik, sosyal ve kültürel açılardan önemli bir dönemi temsil etmektedir (Fingerman, Pillemer, Silverstein, & Suitor, 2012; Fry, 2016). Genellikle savaş sonrası ekonomik büyüme ve refah döneminde büyümeleri, birçok ülkede iş imkanlarının genişlemesine ve orta sınıfın büyümesine olanak vermiştir. Aynı zamanda eğitim olanaklarının genişlemesi üniversite eğitime erişimi artırmış ve bu durum, gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde ekonomik ve profesyonel hayatlarını olumlu yönde etkilemiştir. Bu dönemde kadınların iş gücüne katılım oranları da artmaya başlamıştır (Jorgensen, 2003; Yu & Miller, 2005). 1960'lar ve 1970'lerde yaşanan birçok sosyal ve politik hareketin temeline öncülük eden bu kuşak, sivil haklar hareketi, feminist hareket, çevre hareketi ve savaş karşıtı hareketlerle önemli sosyal değişimlere yol açmıştır. Gelişmiş ülkelerde televizyonun yaygınlaşması ve teknolojik ilerlemeler, Baby Boomers neslinin büyüme ve iletişim tarzını şekillendirmiştir. Şu an yaşlılık dönemine girmiş olan Baby Boomers kuşağı, sağlık hizmetleri, emeklilik sistemleri ve sosyal güvenlik politikaları üzerinde büyük bir etki yaratmaktadır (Fingerman vd., 2012; Fry, 2016).

X-Kuşağı, yaklaşık olarak 1965-1979 yılları arasında doğan nesli tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Bu kuşak, ekonomik zorluklar ve sosyal sıkıntılardan etkilenen bir nesildir. Baby Boomers ve Y-Kuşağı (Millennials) arasında yer almakta olup teknolojik dönüşüm, ekonomik dalgalanmalar, kültürel değişimler gibi birçok önemli gelişmeyi yaşamış ve bu gelişmelere uyum sağlamış bir kuşaktır (Berkup, 2014; McIntosh-Elkins, McRitchie & Scoones, 2007). X-Kuşağı, ekonomik durgunluklar, enerji krizleri ve işsizlik gibi ekonomik

zorluklarla büyümüştür. Bu nedenle, finansal güvenlik ve istikrar arayışı bu nesil için önemli hedefler olmuştur. X-Kuşağı, iş gücüne girerken değişen iş yapısı ve küreselleşme gibi faktörlerle karşılaşmış, teknolojik gelişmelerin iş hayatına girmesi çalışma tarzını etkilemiş ve genellikle çalışkan, bağımsız ve girişimci davranışlar geliştirmiştir. İş ve yaşam dengesi konusunda bir önceki kuşağa göre daha bilinçli olan X-Kuşağı, analog dünyadan dijital dünyaya geçiş sürecini yaşayan kuşaktır (Kupperschmidt, 1998; Newbold, & Scott, 2017).

Bilgisayarlar, internet ve mobil telefonlar gibi teknolojik yeniliklerle ilk tanışan nesil X kuşağıdır. Video oyunları ve kişisel bilgisayarlar bu neslin gençlik döneminin önemli bir parçası olmuştur. Eğitim konusunda oldukça aktif olan X kuşağı, çoğunluğu üniversite eğitime erişmiş, ancak eğitim sistemindeki değişiklikler bu neslin karşılaştığı en önemli zorluklar arasındadır. Kariyerlerini değişen bir ekonomik ve teknolojik ortamda inşa etmek zorunda kalan X kuşağı, iş güvencesi ve sadakati konularında Baby Boomers'dan farklı bir yaklaşıma sahip olmuştur (Berkup, 2014). Boşanma oranlarının yükseldiği bir dönemde büyüyen X kuşağı, aile yapısında ve toplumsal normlarda önemli değişiklikleri de beraberinde yaşamıştır. Bireysellik, esneklik ve pragmatizm gibi değerlere önem veren bu kuşak, otoriteye karşı daha şüpheci bir yaklaşım sergilemiştir. Küresel ekonominin, kültürel etkileşimlerin ve teknolojik yeniliklerin arttığı bir dönemde büyüyen bu kuşak, şu anda orta yaşlarına ulaşmış olup küreselleşmenin etkilerini doğrudan yaşamış bir kuşaktır. Çevre koruma ve sürdürülebilirlik gibi konularda bilinçli olan bu kuşak, bu konulara ilgi gösteren ilk nesillerden biridir (Kupperschmidt, 1998; McIntosh-Elkins vd., 2007; Newbold & Scott, 2017).

Y-Kuşağı, diğer adıyla Millennials (Milenyum Kuşağı) kuşağı yaklaşık olarak 1980 ile 1994 yılları arasında doğan bireyleri tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Bu kuşak, dijital teknolojinin hızlı gelişimi, internetin yaygınlaşması ve küreselleşmenin hız kazanması gibi önemli değişimlere tanıklık etmiş bir kuşaktır. Pek çok ülkede büyük bir nüfus segmenti oluşturan, demografik olarak önemli bir kuşaktır. İnternetin ve dijital teknolojilerin yaygınlaştığı bir dönemde büyüdükları için bilgisayarlar, internet, cep telefonları ve sosyal medya, bu neslin yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır (Dolot, 2018; Csobanka, 2016). Sosyal etkileşimde Facebook, Twitter, Instagram gibi sosyal medya platformlarının ilk kullanıcılarıdır ve sosyal bağlantılarını bu platformlar üzerinden kurmaktadır. Önceki kuşaklara kıyasla daha yüksek eğitim seviyelerine ulaşan bu kuşak için üniversite eğitimi en yaygın hedeflerden biridir. Kariyerlerinde anlam ve amaç arayışı içerisinde olan bu kuşak, iş-yaşam dengesi, esnek çalışma saatleri ve uzaktan çalışma gibi konulara büyük önem vermektedir. Teknolojik yeniliklere hızlı

uyum sağlama yetenekleriyle bilinmekte ve yeni teknolojileri hızla kullanmaktadırlar (McCrindle & Wolfinger, 2009; PrakashYadav & Rai, 2017). Sonuç olarak, Y-Kuşağı, teknolojinin ve dijital dünyanın etkisi altında şekillenmiş, eğitilmiş, girişimci, çeşitliliğe ve kapsayıcılığa önem veren, sosyal ve çevresel bilinç sahibi bir nesildir. Bu nesil, iş ve sosyal yaşamda yenilikçi yaklaşımları ve değerleriyle dikkat çekmektedir.

Z-Kuşağı, yaklaşık olarak 1995 ile 2009 yılları arasında doğan insanları tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Bu nesil, dijital teknolojilerin içine doğmuş olup, küresel olaylar, hızlı teknolojik değişim ve toplumsal dönüşümlerle şekillenen bir nesildir. Dijital teknolojilerle doğrudan büyüyen ilk nesildir. Akıllı telefonlar, tabletler, internet ve sosyal medya, bu neslin günlük yaşamının doğal bir parçasıdır (Dolot, 2018; Csobanka, 2016). Snapchat, TikTok ve Instagram gibi sosyal medya platformları, Z Kuşağı'nın iletişim ve eğlence alışkanlıklarının merkezindedir. Yeni teknolojilere hızla uyum sağlarlar ve dijital araçları etkili bir şekilde kullanma becerisine sahiptirler. Aynı zamanda, online alışveriş ve dijital platformlar üzerinden yapılan tüketim, bu nesil arasında yaygındır. Eğitim konusunda yüksek beklentilere sahiptir ve dijital öğrenme araçlarını etkin bir şekilde kullanırlar. Online eğitim ve uzaktan öğrenme bu kuşak için oldukça yaygındır. İklim değişikliği ile mücadele ve sosyal eşitlik gibi konularda güçlü bir duyarlılık taşırlar. Çeşitliliğe ve kapsayıcılığa büyük önem veren bu kuşak, toplumsal cinsiyet, ırk, etnik köken gibi konularda daha kabul edici ve açık fikirli olma eğilimindedirler (Csobanka, 2016). Çevre bilinci, sosyal adalet ve insan hakları gibi konularda aktif ve bilinçlidir. Küreselleşmenin etkilerini doğrudan yaşayan bu kuşak, küresel kültür, uluslararası işbirlikleri ve seyahat gibi konular daha etkindir. İnternet üzerinden iş kurma ve dijital platformlar üzerinden kariyer yapma konusunda öncüdürler. Anlık mesajlaşma uygulamaları ve sosyal medya platformları üzerinden sürekli iletişim halindedirler. Bu, onların sosyal bağlarını sürekli kılar ve bilgiye anında erişim sağlar. Video oyunları, streaming hizmetleri (Netflix, YouTube) ve sosyal medya eğlence tüketiminin merkezindedir (Dolot, 2018; McCrindle & Wolfinger, 2009; PrakashYadav & Rai, 2017). Sonuç olarak, Z Kuşağı, dijital dünyanın etkisi altında büyümüş, eğitilmiş, teknolojiye yatkın, sosyal ve çevresel bilinç sahibi bir nesildir. Bu kuşak, iş ve sosyal yaşamda yenilikçi yaklaşımları ve değerleriyle dikkat çekmektedir.

Alfa Kuşağı, yaklaşık olarak 2010 yılından sonra doğan nesli tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Bu kuşak teknoloji ve dijital dünyayla tamamen iç içe büyümekte olup, 21. yüzyılın getirdiği tüm yenilikleri yaşamının her alanında deneyimleyen kuşaktır. Günümüzde çocukluk ve erken gençlik dönemindedir. Sosyal medya ve internetin tamamen entegre olduğu bir

dünyada yaşayan bu kuşak Dijital Yerli olarak da adlandırılmaktadır. Teknolojiye doğuştan maruz kalmış ilk nesildir. Tabletler, akıllı telefonlar, akıllı ev cihazları ve yapay zekâ gibi teknolojilerle büyümektedirler. Dijital öğrenme araçları ve online eğitim platformları ile erken yaşlardan tanışmış olan bu kuşağın eğitimde kişiselleştirilmiş öğrenme yöntemleri ve yapay zekâ destekli öğretim araçları yaygın olarak kullanılmaktadır (Nadrah & Fauziah, 2023). Alfa Kuşağı'nın iş gücüne katılımı henüz başlamamış olsa da ekonomik bilinç ve finansal okuryazarlık konusunda erken yaşlarda eğitime başlandığı için gelecekte teknolojiye dayalı kariyerlerin daha fazla ön planda olacağı öngörülmektedir (Nugraheni, 2019).



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu araştırmanın bu bölümünde araştırma yöntemi; araştırma modeli ve deseni, araştırmanın çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanma süreci ve verilerin analizi verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Yörüklerde geleneksel çocuk oyunlarının kuşaklar arası aktarımının incelendiği bu araştırma da nitel araştırma yöntemi olgubilim deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi, olayları, olguları ve insan davranışlarını derinlemesine anlamayı amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır. Sosyal ve insani bilimlerde katılımcıların deneyimlerini, bakış açılarını ve anlamlarını keşfetmeye yönelik veriler toplamak amacıyla sıkça kullanılan bir yöntemdir. Araştırmacıya doğal ortamlarda gözlem yapma, derinlemesine görüşme olanağı vermesi açısından araştırmaya uygun bir yöntem olarak tercih edilmiştir. Ayrıca görüşme/odak grup görüşmesi, doküman analizi ve anlatı analizi gibi veri toplama teknikleri ile araştırmacıya katılımcıların perspektiflerini, deneyimlerini ve anlamlarını ortaya çıkarmak için veri toplama ve analiz etme süreçlerinde esneklik ve açıklık sağlar sayısal verilerden ziyade, sözcükler hikayeler ve anlatılarla zengin ve ayrıntılı bilgi sunar (Patton, 2002). Olgubilim (fenomenoloji) deseni ise belirli bir fenomenin veya olgunun bireyler tarafından nasıl deneyimlendiğini ve anlamlandırıldığını anlamayı amaçlar. Olgubilim, insanların yaşantılarından ve bu yaşantılara yükledikleri anlamlardan yola çıkarak, insan deneyimlerinin özünü keşfetmeye çalışır (Creswell, 2013; Mertens, 2010). Bu yöntem, bireyin tecrübelerini ve hayatlarını nasıl anlamlandırdıklarını araştırmak, gerçekleşen olaylar ile bireylerin bu olayları algılama biçimleri arasındaki ilişkileri ortaya koymak, belirli bir olgunun özünü nasıl deneyimlediklerini keşfetmek ve bireyler arasındaki ortak noktaları araştırmak isteyen araştırmacılar için en uygun nitel araştırma desendir (Tekindal, 2021; Swanborn, 2010).

3.2. Araştırma Çalışma Grubu

Araştırmanı çalışma grubunun oluşturulmasında ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme, araştırma konusu veya problemi ile ilgili belirli kriterlere veya ölçütlere uygun olan katılımcılar seçilir. Ölçüt örnekleme, araştırmacının belirli bir olgu veya durumu daha derinlemesine incelemek istediği durumlarda kullanılır ve bu nedenle seçilen katılımcıların belirli deneyimlere, özelliklere veya durumlara sahip olmaları gereklidir (Büyüköztürk vd., 2012).

- Çalışma grubunda ilk ölçüt, üç kuşak üyelerinde aynı aileye mensup olması (Çocuk, Anne-Baba, Nine-Dede) ve Muğla ili Fethiye ilçesinde doğup büyümesi,
- Katılımcı anne-babalar (Y-Kuşağı) 5 yaş grubu çocuğa sahip olması,
- Katılımcılar kök ailesinin yörük kültürüne sahip olması,
- Çekirdek aile üyelerinin bir arada yaşıyor olması (Ayrılmış veya vefat etmiş ebeveynler araştırmaya dahil edilmemiştir) şeklinde dört ölçütü sağlayan katılımcılar çalışmaya dahil edilmiştir.

Yukarıda belirtilen ölçütleri sağlayan 14 ailenin Baby Boomers Kuşağından 7 kadın-7 erkek, Y-Kuşağından 7 kadın-7 erkek, Alfa Kuşağından 7 kadın-7 erkek olmak üzere toplam 42 katılımcı çalışmaya dahil edilmiştir. Katılımcıların temsil ettiğini kuşağı belirlemek için kodlama tekniği kullanılmıştır. Bunlar; Baby Boomers kuşağı için K1,K2,.....K14 ifadesi, Y-Kuşağı için K1.1, K2.1,....K14.1 ifadesi ve Alfa Kuşağı içinde K1.1.1, K2.1.1,.....K14.1.1 şeklinde verilmiştir. Doğrudan alıntılarda ise katılımcıların cinsiyet ve yaş bilgisi K1 (K/63) şeklinde verilmiştir. Çalışma grubuna ilişkin Sosyo-Demografik bilgileri içeren Tablo 3.1’de sunulmuştur.

Tablo 3. 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Aile	Yaş	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Kardeş	Çocuk	Torun
1	74	E	İlkokul	5	5	11
	42	E	Lisans	5	2	
	5	E	Okul öncesi	2		
2	61	E	İlkokul	4	2	3
	30	K	Lise	2	2	
	5	E	Okul öncesi	2		
3	69	E	Lisans	2	2	3
	35	E	Lisans	2	2	
	5	E	Okul öncesi	2		
4	63	K	Lisans	8	2	3
	37	K	Y. Lisans	2	1	
	5	E	Okul öncesi	1		
5	61	K	İlkokul	7	3	1
	32	K	Lisans	3	1	
	5	K	Okul öncesi	1		
6	60	K	Ortaokul	6	2	2
	33	K	Ön lisans	2	1	
	5	E	Okul öncesi	1		
7	65	K	İlkokul	7	3	7
	37	E	Lise	3	2	
	5	K	Okul öncesi	2		
8	60	K	Lise	3	2	2
	35	K	Y. Lisans	2	2	
	5	K	Okul öncesi	2		
9	64	E	İlkokul	6	8	6
	39	E	Lisans	8	1	
	5	K	Okul öncesi	1		
10	65	E	Lisans	7	1	1
	39	E	Lisans	1	1	
	5	K	Okul öncesi	1		
11	64	E	İlkokul	4	3	4
	38	K	Lise	3	2	
	5	E	Okul öncesi	2		
12	67	K	İlkokul	8	3	5
	42	K	Lisans	3	3	
	5	K	Okul öncesi	3		
13	68	K	İlkokul	8	2	3
	37	E	Y. Lisans	2	1	
	5	K	Okul öncesi	1		
14	63	E	Lise	7	2	3
	33	E	Lisans	2	2	
	5	E	Okul öncesi	2		

3.2.1. Araştırmaya Katılan Baby Boomers Kuşağının (Büyük Ebeveynler) Demografik Özellikleri

Bayb Bommer kuşağında yer alan katılımcıların (n=14; 7E/7K) yaş ortalaması yaklaşık 64,5'tir. Baby Boomers Kuşağındaki katılımcıların eğitim durumlarına bakıldığında toplam on dört kişiden sekiz tanesi ilkokul, bir tane ortaokul, iki tane lise ve üç tane lisans düzeyinde öğrenim gördükleri Tablo 3.2 belirtilmiştir. Bu kuşağın ortak özelliği bebek popülasyonundaki fazlalık olup, büyük ebeveynlerin kardeş sayısına bu duruma yansımış ve kardeş sayıları ortalama 5.85, bu büyük ebeveynlerin kendi çocuk sayıları ortalamasının da 2.85 olduğu belirlenmiştir.

Tablo 3. 2. Baby Boomers Kuşağının (Büyük Ebeveynlerin) Demografik Özellikleri

Katılımcı Adı Soyadı	Yaşı	Cinsiyeti	Eğitim Durumu	Çocuk Sayısı
K1. B.A.Ş.	74	E	İlkokul	5
K2. A.V.	61	E	İlkokul	2
K3. R.T.	69	E	Lisans	2
K4. M.Y.	63	K	Lisans	2
K5. S.D.	61	K	İlkokul	3
K6. G.T.	60	K	Ortaokul	2
K7. S.A.	65	K	İlkokul	3
K8. N.I.	60	K	Lise	2
K9. B.Y.	64	E	İlkokul	8
K10. B.A.	65	E	Lisans	1
K11. S.Ö.	64	E	İlkokul	3
K12. M.E.	67	K	İlkokul	3
K13. F.Ö.	68	K	İlkokul	2
K14. A.Y.	63	E	Lise	2

3.2.2. Araştırmaya Katılan Y-Kuşağının (Ebeveynlerin) Demografik Özellikleri

Araştırmaya dahil edilen Y-Kuşağındaki katılımcıların (n=14; 7E/7K) yaş ortalaması yaklaşık 36,3' tür. Y- Kuşağındaki katılımcıların eğitim durumlarına bakıldığında ise toplam on dört kişiden üç tane lise, bir tane Ön Lisans, yedi tane lisans ve üç tane Yüksek Lisans düzeyinde öğrenim gördükleri Tablo 3.3 belirtilmiştir. Y-Kuşağındaki katılımcıların sahip olduğu çocuk sayısı ortalamasının da 1.6 olduğu görülmektedir.

Tablo 3. 3. Y-Kuşağının (Ebeveynlerin) Demografik Özellikleri

Katılımcı Adı Soyadı	Yaşı	Cinsiyeti	Eğitim Durumu	Çocuk Sayısı
K1.1. K.Ş.	42	E	Lisans	2
K2.1. E.B.	30	K	Lise	2
K3.1. M.T.	35	E	Lisans	2
K4.1. T.Y.	37	K	Yüksek Lisans	1
K5.1. G.Ö.	32	K	Lisans	1
K6.1. S.K.	33	K	Ön Lisans	1
K7.1. S.A.	37	E	Lise	2
K8.1. N.A.	35	K	Yüksek Lisans	2
K9.1. E.Y.	39	E	Lisans	1
K10.1. O.A.	39	E	Lisans	1
K11.1. Z.K.	38	K	Lise	2
K12.1. Ö.G.	42	K	Lisans	3
K13.1. Ö.Ö.	37	E	Yüksek Lisans	1
K14.1. E.Y.	33	E	Lisans	2

3.2.3. Araştırmaya Katılan Alfa Kuşağının (5 Yaş Çocuklarının) Demografik Özellikleri

Araştırmaya dahil edilen Alfa Kuşağındaki katılımcıların (n=14; 7E/7K) hepsinin yaşları aynı olup ortalaması beştir. Tablo 3.4 'de belirtildiği üzere bu kuşak katılımcılarının tamamı anaokulu düzeyinde eğitim görmektedir.

Tablo 3. 4. Alfa Kuşağı Çocuklarının Demografik Özellikleri

Katılımcı Adı Soyadı	Yaşı	Cinsiyeti	Eğitim Durumu	Çocuk Sayısı
K1.1.1. Y.Ş.	5	E	Anaokulu	0
K2.1.1. R.B.	5	E	Anaokulu	0
K3.1.1. Ç.T.	5	E	Anaokulu	0
K4.1.1. İ.E.Y.	5	E	Anaokulu	0
K5.1.1. Z.Ö.	5	K	Anaokulu	0
K6.1.1. E.F.K.	5	E	Anaokulu	0
K7.1.1. K.A.	5	K	Anaokulu	0
K8.1.1. A.A.	5	K	Anaokulu	0
K9.1.1. E.Y.	5	K	Anaokulu	0
K10.1.1. D.A.	5	K	Anaokulu	0
K11.1.1. A.A.K.	5	E	Anaokulu	0
K.12.1.1. B.G.	5	K	Anaokulu	0
K.13.1.1. M.Ö.	5	K	Anaokulu	0
K.14.1.1. Z.A.Y.	5	E	Anaokulu	0

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma verilerinin toplanmasında araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanmış yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme yöntemi, nitel araştırmalarda ve özellikle fenomenolojik desenli çalışmalarda sıkça tercih edilen bir veri toplama aracıdır (Yıldırım & Şimşek, 2018).

Katılımcılara göre soruların ifadelerinin farklılaştırılması da bu görüşme yönteminde mümkündür. Bu esneklik, katılımcıların kendi deneyimlerini ve görüşlerini daha rahat bir şekilde ifade etmelerine olanak tanır (Barriball & While, 1994). Araştırma soruları oluşturulmuş ve sorulara yönelik uzman görüşü alınmıştır. Görüşmede “Çocukken hangi oyunları oynardınız? (Alfa kuşağına ise bu soru hangi oyunları oynuyorsun?) Belirttiğiniz oyunun oynayışını anlatır mısınız? Oyunları oynarken genelde hangi mekanları seçerdiniz? (Alfa kuşağı için; bu oyunları nerede oynuyorsun?) Anlattığınız oyunda ne tür/hangi materyalleri kullanırdınız? (Alfa kuşağı için; bu oyunları ne tür materyal kullanıyorsunuz?). Ayrıca oyuncu sayısı, oyunun ödülü-cezası var mı?” soruları yönlendirilmiştir. Araştırmadaki katılımcı profilini ve demografik yapıyı ortaya koyabilmek amacıyla aynı zamanda kişisel bilgi formu kullanılmış ve bu formda isim, yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, kardeş, çocuk ve torun sayısına ilişkin bilgiler istenmiştir.

3.4. Veri Toplanma Süreci

Veri toplama sürecine başlamadan önce Akdeniz Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan araştırma etik izni alınmıştır. Daha sonra ölçütleri sağlayan katılımcılar ile görüşmeler yapılarak araştırma konusunda hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Katılımcılar ile yapılan görüşmede, ulaşılan bilgilerin yalnızca araştırma için kullanılacağı, nasıl korunacağı ve gizliliğinin nasıl sağlayacağı açıklanmıştır. Daha sonra ve her bir katılımcıdan (çocuklar için ebeveynlerden) gönüllü katılım onayı (onam formu) alınmıştır. Görüşmeler için ailelerle uygun olan belirli bir gün ve saat belirlenmiş ve görüşmeler bu planlanan zaman diliminde ailelerin bulunduğu ortamda birebir olarak yapılmıştır. Katılımcılarla yarım saatlik görüşmeler yapılmıştır. Çocuk katılımcılarla yapılan bir görüşme süresi ortalama 15-20 dakika sürmüştür. Bazı durumlarda, çocuk katılımcıların görüşmelerine ebeveynleri eşlik etmiş; ancak bu eşlik pasif bir şekilde gerçekleştirilmiş, yani

görüşmelere müdahalede bulunulmamıştır. Her bir görüşme önceden hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formunda belirlenen sorular aracılığıyla yapılmış ve yanıtlar eş zamanlı olarak akıllı telefonla sesli olarak kaydedilmiştir. Bu kayıtlar sonrasında yazılı metinlere dönüştürülmüştür.

3.5. Veri Analizi

Görüşmelerin sonucunda toplanan bilgiler, önceden belirlenen konular doğrultusunda betimsel analiz yöntemi kullanılarak düzenlenmiş ve açıklanmıştır. Verilerin analiz edilmesi için ilk önce yapılan görüşmeler yazılı metinlere dönüştürülmüştür. Transkripti yapılan veriler tekrar tekrar okunmuş, genel bir bakış açısı edinildikten sonra katılımcılardan elde edilen bulguların doğru olup olmadığını kontrol etmek amacıyla geri bildirimler alınmış ve her bir katılımcının (Baby Boomers ve Y- Kuşağı katılımcıları) anlatıları onaylatılmıştır. Daha sonra her bir katılımcıdan elde edilen verilere kodlar verilmiştir. Eksen Kodlama ile anlatılan oyunlardaki benzerlik ve farklılıklarına göre kategorilere ayrılmıştır. Kategorilerden temalar organize edilmiştir. Her kuşakta oynanan benzer ve farklı oyunlar belirlenmiştir. Bu oyun türleri bağlamında araştırmanın ana temaları oluşturulmuştur.

Nitel araştırmada, katılımcıların düşüncelerini etkileyici bir şekilde aktarmak için direkt alıntılara sıkça başvurulur (Yıldırım & Şimşek, 2005). Bu sebeple, çalışmada katılımcıların görüşlerini doğrudan alıntılarla destekleyerek geçerliliği güçlendirme yoluna gidilmiştir. Görüşmeler sonucunda katılımcıların aktarımları tüm ayrıntılarıyla direk olarak betimlenmiştir. Güvenirlilik için detaylı belgelendirme (Detailed Documentation) yapılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde araştırma soruları bağlamında elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Baby Boomers Kuşağının Oynadığı Oyun Türleri

Araştırmada büyük ebeveyn olarak adlandırılan Baby Bommer kuşağındaki katılımcıların (n=14; 7E/7K) çocukluğunda; Üç Taş, Beş Taş, Yedi Kiremit (Yıkık), Dokuz Taş, Aşık Oyunu, Baca Baca Kaç Baca, Bez Bebek, Ceviz, Çam Kabuğundan Oyuncak, Çelik Çomak, Çellik, Çukur Eşmece, Dalya, Dokuz Sekiz, Dörtlek (Mangala), El Kızartmaca, Gıncırdak, Halat Çekme, İp Atlama, Karnabahardan Koyun, Kazık, Kibrit Kutusu, Kozalak, Mendil Kapmaca, Patlıcan İnek, Saklambaç, Sek Sek, Soğuk-Sıcak, Topaç (Meşe Palamudu), Uçurtma, Uzun Eşek, Yağ Satarım Bal Satarım, Yakan Top, Yüzük Saklama ve Zekir” olmak üzere 35 farklı oyun oynadıkları belirlenmiştir. Bu oyunların türlere göre dağılımı ve özellikleri Tablo 4.1’de verilmiştir.

Tablo 4. 1. Baby Boomers Kuşağında Oynanan Oyun Türleri ve Özellikleri

SIRA NO	BABY BOOMERS KUŞAĞI (1946-1964) OYUNLARI	OYUN TÜRÜ	OYUN ALANI (AÇIK/KAPALI ALAN)	OYUN MALZEMESİ ve NİTELİĞİ	OYNAYAN KİŞİ SAYISI CİNSİYET BİLGİSİ (E/K)	OYUN GRUBU Bireysel 1 Kişi Küçük Grup 2-3 Kişi Büyük Grup 4+ Kişi	OYUNUN KİMDEN ÖĞRENİLDİĞİ
1	3 TAŞ	Strateji ve Zeka Oyunları	Açık Alan	Taş, Tebeşir	2 (E/K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
2	5 TAŞ	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Taş	5 (2E/3K)	Küçük Grup	Ebeveynler
3	7 KİREMİT (Yıkık, Göçürme)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Kiremit, Top	4 (3E/K)	Büyük Grup	Ebeveynler
4	9 TAŞ (TRİK)	Strateji ve Zeka Oyunları	Açık Alan	Taş	1 (E)	Küçük Grup	Ebeveynler
5	AŞIK OYUNU	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Kemik	2 (2E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
6	BACA BACA KAÇ BACA	Grup Oyunları	Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
7	BEZ BEBEK	Bireysel Oyunlar	Açık-Kapalı Alan	Bez Parçaları, İp, Düğme	3 (3K)	Bireysel	Ebeveynler
8	CEVİZ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Ceviz	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
9	ÇAM KABUĞU OYUNCAK	Bireysel Oyunlar	Açık Alan	Çam Kabuğu	1 (K)	Bireysel	Ebeveynler
10	ÇELİK ÇOMAK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçaları	3 (3E)	Büyük Grup	Ebeveynler
11	ÇELLİK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçaları	2 (2K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
12	ÇUKUR EŞMECE	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçaları	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
13	DALYA	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçaları, Top	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
14	DOKUZ SEKİZ (İP)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	İp	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
15	DÖRTLEK (MANGALA)	Strateji ve Zeka Oyunları	Açık Alan	Taş	2 (E/K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
16	EL KIZARTMACA	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
17	GINCIRDAK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta	1 (E)	Küçük Grup	Ebeveynler
18	HALAT ÇEKME	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	İp (Halat)	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
19	İP ATLAMA	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	İp	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
20	KARNABAHAR KOYUN	Bireysel Oyunlar	Açık-Kapalı Alan	Karnabahar, Tahta Parçaları	1 (K)	Bireysel	Ebeveynler
21	KAZIK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçası	2 (2E)	Küçük Grup	Arkadaşlar
22	KİBRİT KUTUSU	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Kibrit Kutusu	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
23	KOZALAK	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Kozalak	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
24	MENDİL KAPMACA	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Mendil	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
25	PATLICAN İNEK	Bireysel Oyunlar	Açık-Kapalı Alan	Patlıcan, Tahta Parçaları	1 (K)	Bireysel	Ebeveynler
26	SAKLAMBAÇ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar

27	SEK SEK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Taş	2 (E/K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
28	SOĞUK-SICAK	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Küçük Nesneler	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
29	MEŞE PALAMUDUNDAN TOPAÇ	Bireysel Oyunlar	Açık-Kapalı Alan	Meşe Palamudu	1 (E)	Küçük Grup	Ebeveynler
30	UÇURTMA	Bireysel Oyunlar	Açık Alan	Tahta Parçalar, İp, Naylon, Yapıştırıcı	1 (E)	Bireysel	Ebeveynler
31	UZUN EŞEK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	2 (2E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
32	YAĞ SATARIM BAL SATARIM	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Mendil	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
33	YAKAN TOP	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	2 (E/K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
34	YÜZÜK SAKLAMA	Grup Oyunları	Kapalı Alan	Yüzük, Mendil	3 (E/2K)	Büyük Grup	Ebeveynler
35	ZEKİR	Grup Oyunları	Kapalı Alan	Havlu, Düğme veya Bozuk Para	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar

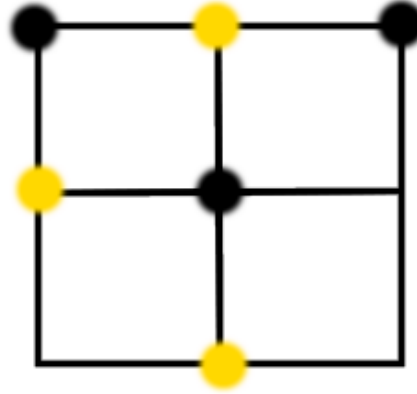
Yukarıda görüldüğü gibi araştırmaya katılan Baby Boomers kuşağının çocukluğunda oynadığı oyun türleri; Strateji ve Zekâ Oyunları, Fiziksel Aktivite Oyunları, Grup Oyunları ve Bireysel oyunlar olmak üzere dört kategoride yer almaktadır. Baby Boomers kuşağında oynanan Strateji ve Zekâ Oyunları Türünde (n=3); Üç Taş, Dokuz Taş ve Dörtlek (Mangala) adlı oyunlar olduğu belirlenmiştir. Fiziksel Aktivite Oyun türünde (n=18) ise; Yedi Kiremit (Yıkık), Aşık Oyunu, Ceviz, Çelik Çomak, Çellik, Çukur Eşmece, Dalya, Dokuz Sekiz, Gıncırdak, Halat Çekme, İp Atlama, Kazık, Mendil Kapmaca, Saklambaç, Sek Sek, Uzun Eşek, Yağ Satarım Bal Satarım ve Yakan Top adlı oyunlar olduğu görülmüştür. Grup Oyunları Türünde ise (n=8) Beş Taş, Baca Baca Kaç Baca, El Kızartmaca, Kibrit Kutusu, Kozalak, Soğuk-Sıcak, Yüzük Saklama ve Zekir adlı oyunlar olduğu görülmüştür. Baby Boomers kuşağında görülen bireysel oyun türünde (n=6) ise “Bez Bebek, Çam Kabuğu Oyuncak, Karnabahar Koyun, Patlıcan İnek, Meşe Palamudundan Topaç ve Uçurtma” gibi oyunlar olduğu belirlenmiştir. Bu kuşaktaki katılımcıların anlatılarında dijital oyun türüne rastlanmamıştır.

Baby Boomers Kuşağında oynanan oyunlardan (n=35) 22 oyunun açık alanda oynandığı, 10 oyunun hem açık hem kapalı alan oynandığı, üç oyunun da kapalı alanda oynandığı belirlenmiştir. Baby Boomers Kuşağının 31 oyununda genelde doğal materyaller kullandıkları, yalnızca dört oyunda herhangi bir materyal kullanılmadığı belirlenmiştir. Oyunların genelde ya büyük grupla oynanan oyunlar olduğu (n=17) ya da küçük grupla oynanan (n=13) oyunlar olduğu dikkati çekmektedir. Beş oyunun bireysel oynanan oyunlar

olduğu görülmektedir. Bu Kuşağın oyunları genelde akranlarından (n=23) ya da ebeveynlerinden (n=12) öğrendikleri saptanmıştır. Katılımcıların direk aktarımına göre her bir oyunun oynanış şekilleri aşağıda verilmiştir.

1. “Üç Taş Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K6, K14) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 1. Üç Taş Oyun Şeması

K6(K/60): “Böyle bir kare çizersin ortasından artı şeklinde iki çizgi çekip eşit dört kutu gibi ayırırsın. Bunu bazen kağıda bazen tebeşir veya kömür ile beton yüzeylere çizebilirsin. Oyun başlarken sırayla elinde bulunan taşlardan birer birer oyun alanının köşelerine yerleştirirsin. Kaç sayıda biteceğini kararlaştırırsın. Sonra aynı renkteki 3 taşı yatayda ya da dikeyde yan yana getirmeye çalışırsın. Taşlar birbirinin üzerinden atlayamaz ve çapraz getirilirse kişi puan alamaz.” şeklinde ifade etmiştir.

2. “Beş Taş Oyunu”

Katılımcılardan beş tanesi (K1, K3, K5, K6, K13) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 2. Beş Taş Oyunu

K1(E/74): “Oğlum şöyle anlatan; İki çocuk olurduk, her birimizde beşer daş olurdu. Daşlar yuvarlak, köşeleri küt olurdu. Evde sokakta her yerde oynardık. Garşı garşıya bağdaş gurup oturuduk. Önce herkes beş daşı eline alır, sonra göğe atar elini çevirip daşların elinin sırtına düşürmeye çalışırdı. En çok daşı elinin sırtında dutan, oyuna önce başlardı. Sırasıyla birler, ikiler, üçler, dörtler, pisi pisi ve göprü diye gider en son dayaklar olur.

Birlerde, beş daşı yere gelişi güzel atarsın, bir daşı alır göğe atar yerde kalan daşlardan bir bir alır yukardan gelen daşla tutup kenarı goyarsın. Elin çevik olmazsa yukardan gelen daşı yakalayamaz düşürürsün. Daşların hepsini aynı toplar, yerdeki daşlar bitene kadar devam edersin. Sonra ikilere geçersin;

İkilerde, daşları yine yere atarsın. Emme bu sefer daşları ikişer ikişer toplar kenarı goyarsın. Göğe yine bir daş atarsın, elinle yerden iki daş alıp havdaki daşı yakalarsın. Yerdeki daşların birbirine en yakın olanı alırsın. Yoğsa havadaki daş yere inmeden toplayamazsın. Sonra üçlere geçersin;

Üçlerde, daşları gene yere atarsın. Bu sefer bir daşı göğə atar, yerdeki üç daşı avucuna alır havadan gelen daşı yakalarsın. Üçünü aldına geri bi dene daş kalır, onu da birlerdeki gibi tek alırsın. Sonra dörtlere geçersin,

Dörtlerde, daşları gene yere atarsın. Ama birbirine yakın olacak şekilde yoğsa dördünü birden alman güç olur. Göğə attığın daşı da az yukarı atarsın hemen düşmesin diye. Bir daşı atar, yerdeki dört daşı avucuna alır havadan düşmeden yakalarsın. Sonra pisi pisiye geçersin,

Pisipiside, beş daş avcunun içinde olur. Bir daşı göğə atarsın, diğer dört daşı avucunda bırakırsın. O esnada daşların bulunduğu elin işaret barmağı ile yere ters düz değer havaya atılan daş düşmeden yakalarsın. Sonra göprüye geçersin,

Göprüde, höle orta parmakla işaret parmağını çapraz edersin, yere goyarsın. Beş daşın hepsini göprü yaptığın elin ardından öne doğru atarsın. Garşındaki yerdeki taşlardan birini seçer. Onun dediği daş ebe daş olur, göprüünün altından en son geçirilir. Eline onun dediği daştan başka bir daş alırsın havaya atmaya. Daşı göğə atarsın, o sıra yerdeki her bir daşı göprüünün altından geçirmek için kakarsın.

Ebe daşı en son geçirisin. Emme daşları göprüünün altına sürerken başka daşa dokunmacan yoksa sıra öbür çocuğa geçer, yanarsın. Bütün daşlar göprüden geçtimi oyun biter. En son dayaklar vardır, cezası odur. Göprüyü bitiren beş daşı eline alır, sonra göğə atar elini çevirip daşların hepsini elinin sırtına düşürmeye çalışır. Elinin sırtında kaç daş durdurduysa, diğerinin eline o kadar eliyle vurur.” şeklinde ifade etmiştir.

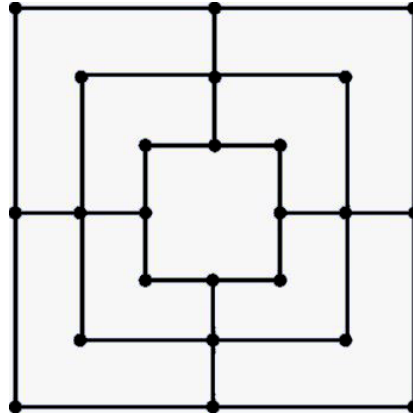
3. “Yedi Kiremit Oyunu”

Katılımcılardan dört tanesi (K1, K2, K3, K4,) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K3(E/69): “Şöyle başlayalım, oyunu oynayacak çocuklar iki takım olur. Yere dokuz tane düz taş üst üste dizilir. Bu taşlardan belli mesafe ileriye bir çizgi çekilir. Bu çizgi taşlara atış yaparken gerisinde durulacak çizgidir. Takımların birisi çizgide bir diğeri ise kulenin başında bekler. Çizgide duran çocuklardan birisi topu dizili taşlara doğru atar. Eğer kuleyi yıkabilirse etrafa dağılarak kaçırlar. Kuleyi bekleyen takım atılan topu yakalar, sonra kaçan çocukları vurmaya çalışır. Taşları deviren takım tekrar vurulmadan aynı yere kuleyi dikmeye çalışır. Eğer taşları tekrar dizerlerse oyunu kazanır ama dizemeyip vurulurlarsa oyunu kaybederler. Takımlar yer değiştirir oyun yeniden başlar.” şeklinde ifade etmiştir.

4. “Dokuz Taş (Triik) Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 3. Dokuz Taş Oyun Şeması

K1(E/74): “Oğlum gağdın galemin var iç içe üç dene gare çiz, ortalarından birleştir. Her köşeye nokta goy. Biz bunu bazen kömürle tahtaya, bazen düz betona çizer oynardık. Oyun için toplamda 18 taş gerekir. Bu taşlar garışmasın diye iki farklı renkte olur bazen kiremit gırığı bazen düğme olur. Dokuz diğer çocukta, dokuz sende olur. Herkes taşını seçer sonra çizdiği yere bir bir sırayla goyar. Taşlarını başta goyarken de oyun oynarken de üç taşı bir hizada olacak şekilde goymaya çalışırsın. Diğer taşları aynı hizada goymasın diye bazen onu engellersin, onun taş goyup sayı alaca yere sen taş goyarsın. Taşları dizdikten sonra oyun başlar, sırayla taşları bir bir hareket ettirirsin. Üç taşı bir hizaya getiren, diğerinin bir taşını alır. Taşlar aykırı (çapraz demek istiyor) sıralandı mı sayı olmaz, yan yana düz olunca sayı olur.En son iki taşı kalan oyunu gaybeder.” şeklinde anlatmıştır.

5. “Aşık Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K9, K11) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K11(E/64): “Oooo, çocukken en sevdiğimiz hevesle köy meydanında toplanmamıza vesilesi olan oyundu. Aşık ne ondan bahsedelim önce aşık; goyun geçi türü küçük baş hayvanların arka bacaklarının diz eklemine bulunan kemik parçasıydı. Bunları ekseriyetle gurbanlarda ya da harici zamanda kesilen hayvanlardan toplardık. Çok fazla çıkmadığı için bu kemikler çocuklar arasında giymetli birer oyun malzemesiydi. Herkes aşıklarını alır köy meydanına inerdi. Her çocuk bir aşığını belirlenen noktaya yan yana goyardı. Yaklaşık 3 metre ötede çizgiye goyulan aşıkları çizgiden çıkarmak için atış yapıldı. Atış yapca aşığın içine

bazen kursun eridip dökerlerdi. Bunu yapma sebepleri, atış yaptıkları aşığı ağır hale getirerek çizgiden daha fazla aşık çıkarmaktı. Aşığı çizgiden çıkaran oyuncu onun yeni sahibi olurdu. Hiç vuramazsa sıra diğer oyuncuya geçer, ortada galan aşıklara yeniden atış yapılırdı. Azcık meşe oyununa benzeyen bir oyundu. Bazen toprakta ufak bir çukur açılır aşıklar ora dizilirdi, onları çıkarmak daha zor olurdu. Amaç onlara atış yaparak çukurdan çıkarmaktı. En çok aşığı oyun sonu toplayan birinci olurdu, aşıkları vuran çocuklar o aşıkları kazanmış olurlardı.” Şeklinde ifade etmiştir.

6. “Baca Baca Kaç Baca Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K7) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K7(K/65): “Teyzem oyunu bir odada toplaşır oynardık. Bu oyun tahmin üzerineydi, köyde olmamızdan herkes birbirini tanırdı. Bir kişi ebe olurdu. O odadan dışarı çıkardı. O esnada içerde kalanlar köyden bir evi ve orada yaşayan kişiyi belirlerdi. Ebe içeri çağrılır sonra tahmini yapmak için tekerlemeli soru sorardı;

- Baca baca kaç baca?

- Kaç oğlan, kaç kız? (Mesela buna o evde yaşayan bekar erkekler, kızlar bir de anne baba sayısı olarak cevap verilirdi. Bir Oğlan bir Kız bir Ana bir Koca gibi.)

- Aşağı mahalleden mi, yukarı mahalleden mi? (Bizim köy iki bölümdü alt üst bu soruyu da ondan sorarlardı.)

- Burda mı yer içer, dışarlara mı göç eder? (Köyde mi dışarda mı çalıştıkları ile ilgili cevap verilirdi.)

Buna benzer birkaç soru daha sorduktan sonra ebe üç tahmin hakkını kullanırdı. Bilirse yine ebe seçilirdi. Bilemezse başka birisi ebe olurdu. Bulamayan ebeye bir türkü söyletilirdi.” şeklinde ifade etmiştir.

7. “Bez Bebek Oyunu”

Katılımcılardan üç tanesi (K4, K12, K13) bu oyuncağı oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 4. Bez Bebek Oyuncak

K4(K/63): “Eveli hazır naylon bebek bulduğumuz, gördüğümüz mü var a guzum. Anamdan kalma söküük yırtık gumaş parçalarından elimizden geldiğince bişeyler diker içine pamuk teper kapardık. Bazen iki tahta parçasına bez dolardık. Bizim bebeklerimiz bunlardı, bunlarla oynardık.” şeklinde ifade etmiştir.

8. “Ceviz Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K10) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K10(E/65): “Cebinde cevizlerle gelen çocuklar ortaya bir madeni para dikerdi. Paradan belli bir uzaklıkta çizgi çizilir cevizler o çizgiden atılırdı. Sırayla paraya cevizler atılır cevizi vuramayan her ceviz yerde kalırdı. Parayı kim vurup devirirse, yerdeki bütün cevizlerin sahibi olurdu. Oyuncuların ellinde atacak ceviz kalmayınca oyun biterdi.” şeklinde anlatmıştır.

9. “Çam Kabuğundan Oyuncak Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K4) bu oyuncacı oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 5. Çam Kabuğundan Oyuncak

K4(K/63): “Genelde bu oyuncacı babam ya da abim yapardı. Bıçakla kalın çam kabuklarını yontarlardı, evin önünde küçük bir su kanalı vardı en çok gemi yaptırırdık. Onu kanalda yüzdürür yarıştırdık. Ufak erkek kardeşlerime kabuktan araba yaparlardı, onlar da onu oynardı.” şeklinde ifade etmiştir.

10. “Çelik Çomak Oyunu”

Katılımcılardan üç tanesi (K1, K10, K11) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K11(E/64): “Abim oyun için bir uzun bir kısa iki sopa gerekli. Uzun olana Çomak kısa olana Çelik derdik. Merkez olacak büyükçe bir taş belirlenir. Oyun en az iki kişi ile oynanır, oyuncu sayısı arttıkça takımlara bölünerek oynanır. Oyunda altı bölüm bulunur ve amaç bu bölümleri bitirerek oyunu kazanmaktır. Oyunun bölümleri; Yumruk, El, Uç, Bel, Bacak ve Çukurdur. Her bölüm çomağın uzunluğunun on katı oluncaya kadar sürer. Merkezdeki taşın yanında duran kişi ya da takıma atıcı, atıcının vurduğu çeliği karşılamakla görevli kişi ya da takıma da karşılayıcı denir. Oyuna başlayacak taraf için düz bir taş bulunur. Taşın bir tarafı ıslatılır ve havaya atılmadan yaş mı kuru mu diye karşı tarafa sorulur. Taş kurasını bilen taraf atıcı görevi ile bölümleri bitirmek için oyuna başlar.

Yumruk Bölümü: Oyuna başlayacak atıcı elindeki çomağı yere dik gelecek biçimde üst kısmından yumruğunun içine alır. Yumruğunun üzerine de atış yapmak için çeliği koyar. Çeliğe

çomağı ile vurmak için çeliği yumruğunun üzerinden yukarı doğru fırlatır. Bu hareketle yumruğunun üzerine yerleştirdiği çeliğin havada bir süre boşlukta askıda kalmasını sağlar ve bu fırsattan istifade ile çomağın yumruğun altında kalan kısmı ile çeliğe vurur. Amaç çeliği merkezden uzağa doğru güçlü bir şekilde vurmaktır. Atıcı vuruşu yaptıktan sonra rakip olan karşılayıcı belli mesafeden elinde tiki denen sopası ile bekler. Karşılayıcıların hepsinde bu sopadan bulunmaz, en fazla bir ya da iki kişide bu sopadan bulunur. Oyuncu sayısına göre farklılık gösterir. Elinde tiki bulunan kişiye tıkılayıcı denir. Tıkılayıcının amacı rakibin attığı çeliği yere düşmeden havada karşılamaktır. Eğer havada atılan çeliğe vurulursa atıcı yanmış olur ve atış hakkını kaybeder. Takım hainde oynanıyorsa atış hakkı takım arkadaşına geçer. Eğer yanan son atıcı ise oyun karşı tarafa geçer. Çeliği Tiki ile karşılayamayan oyuncu çeliğin düştüğü yere gider ve eline alarak atıcının koruduğu merkeze (taşa) doğru fırlatır. Amaç ya merkeze çeliği isabet ettirmek ya da çok yakınına düşürerek (arasına çomak girmeyecek kadar) atıcıyı oyun dışı bırakmaktır. Buna karşılık atıcı karşılayıcının merkeze göndereceği çeliği, merkezden olabildiğince uzakta tutmak için uğraşacaktır. Atıcı da karşılayıcının gönderdiği çeliğe elindeki çomağı ile vurabilir. Karşılayıcının atmış olduğu çelik, düştüğü yerden merkeze olan mesafesi atıcının elindeki çomak ile ölçülür. Her on çomak boyu sonunda diğer bölüme geçilir. Bu sayma işlemi atıcının elindeki çomağı yere uçlarından takla attırması ile ölçülür. Fakat çelik ile merkez arası bir çomak boyu yapmıyorsa atıcı yanmış olur. Oyun bir sonraki takım arkadaşına geçer. Eğer yanan son atıcı ise oyun karşı tarafa geçer. Çelikle merkez arasındaki mesafe on çomak boyu yoksa aynı bölümde vuruş hareketi tekrarlanır. Her vuruş hareketi sonunda elde edilen sayılar on çomak boyunu geçinceye kadar aynı bölüm devam edilir. Toplamda on çomak boyuna ulaşıldığında bir diğer bölüme geçilir. Çelikle merkez arası on çomak boyundan fazla tutarsa, diğer bölümlerin bazıları oynanmadan bel bölümüne geçilir. Bel bölümünden de dört sayı almış olur. Toplam altı bölümü bitiren takım veya oyuncu bir oyun kazanmış olur.

El Bölümü: Bu bölümde atıcı çomağını avuç içinde yere paralel parmakları ile tuttuğu için bölüme el bölümü adı verilmiştir. Çomağı kavrayan baş ve orta parmak ile çeliği çomakla sıkıştırır. Vuruş hareketini yapmak için parmaklarıyla tuttuğu çeliği havada serbest bırakır. Ardından vuruşunu yapar. Oyunun geri kalanının işleyişini yumruk bölümündeki gibi devam eder.

Uç Bölümü: Bu bölümde çomak yere paralel tutulur. Çelik çomağın uç kısmına dengeli bir şekilde konulduğu için bölüm adını buradan almıştır. İstenirse çelik uça daha kolay

durması için çomağın ucuna hafif çentik atılabilir. Çomağın ucundaki çeliğe yukarıda bahsedilen vuruş ve hareketlerin aynısı yapılır.

Bel Bölümü: Bu bölümde çomak belin arkasından geçirilir, bölüm adını buradan alır. Çomak belimizin yan tarafına kadar yere paralel olarak uzatılır. Yan tarafımızdan da diğer elimiz ile çomağın çentilmiş ucuna dengede duracak şekilde çelik konur. Daha sonra vuruş hareketi tekrarlanır.

Bacak Bölümü: Bu bölümde bir bacağımız yerde diğer havada olan bacağın altında çelik çomak dengede tutulmaya çalışılır. Bölüme bu büzden bacak denilir. Bacağın biri merkeze konarak hafif yükseklik sağlanır. Daha sonra çomak bacağımız altından öne doğru uzatılır ve çelik dengede duracak şekilde konur. Daha sonra vuruş hareketi tekrarlanır. Yalnız çelik fırlatılınca havadayken çomak bacağın altından çıkarılarak vurulacağı için bu vuruş biraz serilik istemektedir.

Çukur bölümü: Bu bölümde çelik yere paralel içine düşmeyecek kadar çapta kazılmış bir çukurun üzerine yerleştirilir. Eğer yer çukur kazılamayacak şekilde ise iki küçük taşın ortasına paralel bir şekilde yerleştirilir. Ardından çomak ile boşluk kısımdan çelik havaya kaldırılarak vuruş yapılır. Oyun sonunda ceza olarak, yenen takım üyeleri merkezden 20-25 adım sayarlar ve yenilen takım üyelerini sırtına binerek ellerindeki çomaklarla deh diyerek sanki ata biniyormuşçasına merkeze kadar yenilen takım üyelerinin sırtında giderler.” Şeklinde ifade etmiştir.

11. “Çellik Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K8, K12) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K8(K/60): *“İki takım olunur. İki kişi kaleci olur. A takımı oyuncusu kısa çubuğu karşı kaleye atar. Kaleci uzun çubukla engellemeye çalışır. Gol olursa A takımı bir puan kazanmış olur. Sıra B takımına geçer. Aynı işleyiş tekrarlanır. Oyuncuların sağa sola kayma hakkı vardır ama ileri geriye gidemezler. Atışlar kale önünden yapılır. Beş ya da ona ulaşan kazanır.”* şeklinde anlatmıştır.

12. “Çukur Eşmece Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K9) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K9 (E/64): *“En az üç çocuk gerekir ama ne kadar çok olursa o kadar iyi. Çocuklar daire olur el ele tutuşur. Sonra herkes elindeki uzun sopa ile (Çomak) kendi etrafında bir daire çizer.*

Yer toprak olur, yoksa sert yerde oynanmaz. Daire olan çocukların ortasına bi çocuk geçer bu çocukta çomak yoktur. Elinde çelik tutar, arkadaşlarına vursunlar diye atar. Etrafındaki arkadaşlarından birine çeliği atar o da çomak ile çeliği uzağa doğru vururken bir arkadaşının adını söyler. O adı denen çocuk hızlıca koşup çeliği bulup geri dairesine gelmeli yoksa arkadaşları o gelinceye kadar onun çukurunu kazmaya devam ederler. Eğer çukur çocuğun oturduğunda içine tam denk gelecek kadar eşilirse (kazılırsa) oyundan çıkar. Erkenden çeliği bulup geri gelirse buna mani olur. Sonra çelik ortadaki arkadaşına yine verilir oyun yeniden başlar. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır.” Şeklinde ifade etmiştir.

13. “Dalya Oyunu ”

Katılımcılardan bir tanesi (K6) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

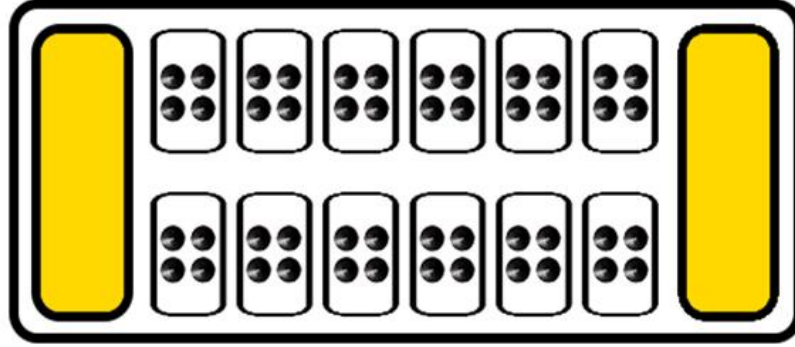
K6 (K760): *“Oğlum yaklaşık bir karış uzunluğunda tahtaları dokuz kat olacak şekilde üst üste dizersin. Her çocuk, kişi sayısına göre birer veya daha fazla tahta yerleştirir. Sırayla belli bir mesafeden top bu tahta kuleye doğru atılır. Bir atışta bütün tahtaları yıkan (en alttaki sayılmıyor) oyunu kazanırdı. Oyunu kazanan ortadaki tahtaları alır götürür sobada yakardı.”* Şeklinde ifade etmiştir.

14. “Dokuz Sekiz Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K5) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K5(K/61): *“İpin uçları birbirine bağlanır. Sonra iki oyuncu karşılıklı olarak aralarında bir metre mesafe olacak şekilde dururlar. Ayak bileklerine bağladığımız ipi geçirirler. Diğer oyuncu ortalarına geçer. İplerin üzerine basmayacak şekilde 10’a kadar sayarak bir sağa bir sola zıplar. 10’a gelindiğinde iplerin dışına çıkar. İpin seviyesi bileklerden yukarıya doğru kaldırılır. Yine aynı şekilde zıplanır. İpin üzerine basan oyuncu çıkar. Sıra diğer oyuncuya geçer.”* Şeklinde ifade etmiştir.

15. “Dörtlek (Mangala) Oyunu”



Görsel 4. 6. Dörtlek Oyun Şeması

Katılımcılardan iki tanesi (K3, K12) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K3(E/69): “Şimdi bu oyun ya oyuk tahta üzerinde oynanır ya da toprak eşilerek. Bizden daha yaşlıların bu oyuna özel tahta tablaları olurdu. Kahvelerde, köy odalarında oynarlardı. Biz toprağı eşip çukur yaparak oynardık, ben onu anlatayım. Her çocuk kendi önüne yakın altı tane çukur kazardı. Bu çukurlar karşılıklı olurdu. Bu çukurların iki yanına da taş toplamak için daha büyükçe çukurlar kazılırdı. Her küçük çukura dörder tane taş koyulurdu, oyunun adı da buradan gelir. Oyuna başlayacak çocuk kendi önünden rastgele bir çukur belirler. Çukurdaki dört taşı alır kendi sağına doğru birer tane çukurlara pay ederek bırakır. Taş bırakmaya aldığı çukurdan başlar. Büyük oyuga da taş bırakılır, atlanmaz. Yalnız rakibin büyük çukuruna taş koyulmaz elimizde taş bulunuyorsa orası geçilir. Eğer bırakılan taş kendi oyuğunda son bulursa bir kez daha oynama hakkı kazanır. Eğer oynanan taş rakibin çukurunda son bulursa, çukurun içindeki taşlar sayılır çift ise eğer kendi oyuğuna hepsini atar. Sonuncu taşın sana yakın taraftaki boş bir yere gelirse bu çukurun bulunduğu yerin karşısındaki taşları rakip alır. Böyle olduğunda “Tilki” diyerek karşı taşları alırdık. Eğer taş çukurda tekse bir sağa kaydırıla bilinir. Oyunda kendi oyumuz bizim sağımızda kalandır. Oyunda kendi çukurlarımızdaki taşların tamamını bitirdiğimizde oyun son bulur ve rakibin hala taşları varsa onları da alırdın. Oyun sonunda en çok oyukta taş biriktiren oyunu kazanırdı.” şeklinde ifade etmiştir.

16. “El Kızartmaca Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K6) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

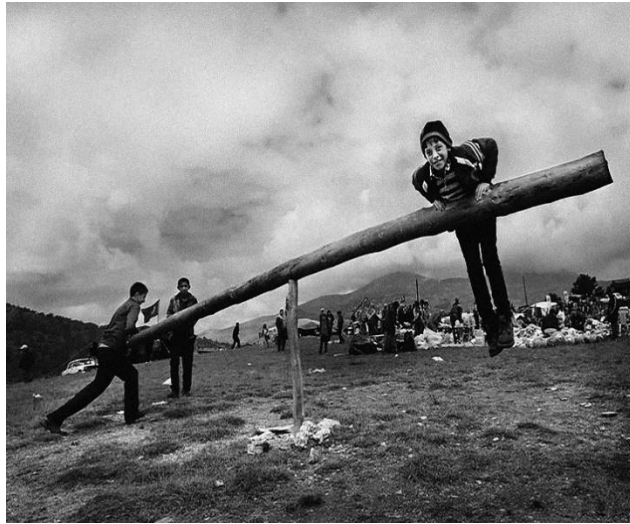


Görsel 4. 7. El Kızartmaca Oyunu (URL-3,2024)

K6(K/60): “Oğlum iki kişi karşılıklı oturursun. Ellerini karşıdaki kişinin ellerinin altına koyarsın. Ellerinin içi birbirine dönük durur. Altta eli olan hızlıca eli yukarda olanın eline vurmaya çalışır. Bir tane eline dahi vursa sayılır. Eğer üstte eli olan ellerini kaçırabilirse, vurma sırası diğer kişiye geçer. Böyle devam eder gider, tabi ellerin tokatlardan kıpkırmızı olur.” şeklinde ifade etmiştir.

17. “Gıncırdak Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K10) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

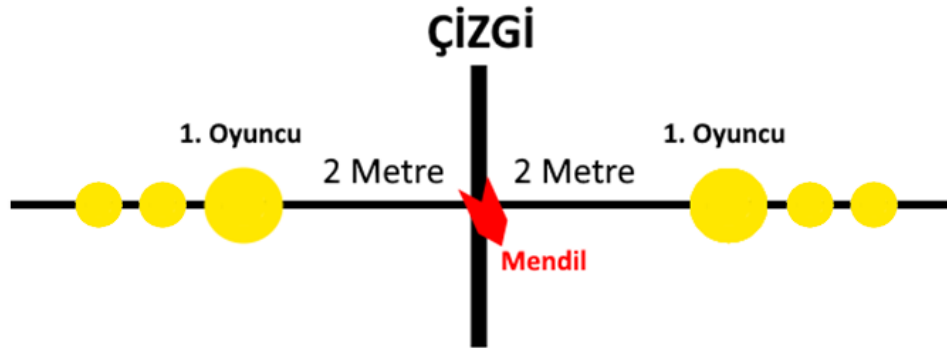


Görsel 4. 8. Gıncırdak Oyunu (URL-4, 2024)

K10(E/65): “Amcam yaylada oynardık bunu. Köyün meydanında büyüklerin bulduğu kocamanca ağaç tam ortasından yontulur; bir delik açılırdı. Yere de bu delikten geçebilecek ölçüde dikine çakılmış ucu yontulmuş bir başka ağaç bulunurdu. Yatay duran uzun ağacın uçları oturma yeri olarak yontulurdu. İki çocuk salıncağa biner gibi karşılıklı geçer yukarı aşağı ayakları ile hareket eder; hem de aynı zamanda dönerlerdi. Ağacın deliğine kuyruk yağı ve kömür parçası dökülürdü. O kömür gıcırta sesi çıkarırdı. Gıncırdak denmesi de bu yüzden.” şeklinde ifade etmiştir.

18. “Halat Çekme Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K3) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 9. Halat Çekme Oyun Şeması

K3(E/69): “Oyunu köy meydanında çok oynardık. İki çocuk takım başı olurdu, sırayla aldım verdim ile takımlar kurulurdu. Takımlar en az üçerden altı kişi olurdu. Kalınca bir halatın tam ortası belirlenerek bir mendil bağlanırdı. İki takımın en öndeki oyuncularını yaklaşık mendilden ikişer metre uzaklıkta karşılıklı ipi tutarlardı. Birinci oyuncuların tuttukları yeri sabitlemek için düğüm atılırdı. Oyun hakemi olarak belirlenmiş çocuk mendili çizgiye ortalayıp; Hazır, çek diyerek oyunu başlatırdı. Herkes olanca gücüyle çeker hangi takımın birinci oyuncusunun ayakları orta çizgiyi geçerse o takım oyunu kaybederdi. Üçerlik oynanır en çok oyun kazanan birinci olurdu. Eğlence olsun diye yenilen takıma eşek gibi anırma cezası verirdik.” şeklinde ifade etmiştir.

19. “İp Atlama Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K13) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 10. İp Atlama Oyunu

K13(K/68): “Mahallede arkadaşlarla en çok oynadığımız oyundu. Sırayla ortaya geçer iki kişi ipi sallar değişik atlama hareketleri olurdu. İpe dokunmadan bu hareketleri sırayla yapardık. İpe dokunup yanarsak sıra diğer arkadaşlara geçerdi.” şeklinde ifade etmiştir.

20. “Karnabahardan Koyun Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K12) bu oyuncakı oynadığını ifade etmiştir.

K12(K/67): “Oğlum bizim zamanımızda naylon oyuncaklar yok tabi şimdi çeşit çeşit her oyuncaktan yapıyorlar biz de yörük çocuğuyuz neyle oynıcaz koyun keçi. Karnabaharı ufak ufak keser ayak için çubuklar keser saplardık. Öyle onları oynardık, ağıl yapar içine koyunları dizerdik. Çocukluk işte...” şeklinde ifade etmiştir.

21. “Kazık Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K11, K14) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K14(E/63): “Köy meydanında yağmurlu günlerden sonra havada bir dinginlik olurdu o ara oynardık. Her oyuncuda iki kazık olurdu birisinin ucu yontulup sivriltilirdi. Diğeri normal bu kazığın çamurunu temizlemek için elde bulunurdu. Amaç sırayla atılıp toprağa çakılan rakip kazığını vurarak çakıldığı yerden çıkararak kendi kazığını toprağa saplamaktı. Görüldüğü kadar kolay bir oyun değildi. Her atışta ucu çamur olan kazık elindeki diğer kazığa vurularak

temizlenir tekrar rakip kazık hedef alınarak toprağa fırlatılırdı. Diğer kazığı çakıldığı yerden çıkarıp kendi kazığını saplayan oyunu kazanırdı.” şeklinde ifade etmiştir.

22. “Kibrit Kutusu Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K5) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 11. Kibrit Oyunu

K5(K/61): *“Kibrit kutusunun dik kenarları 20 puan, düz kenarları 10 puan, yan kenarları 5 puan yazılırdı. Daire şeklinde bütün oyuncular yere otururdu. Sırayla oyuncular kibrit kutusunu havadan ortaya atarlardı. Kibrit kutusunun pozisyonuna göre oyuncuların puanları not edilirdi. Kibrit düz veya yan gelirse sıra diğer oyuncuya geçerdi, eğer dik gelirse atışı yapan oyuncunun bir hakkı daha olurdu. Belirlenen puana ilk ulaşan oyunun kazananı olurdu.”* şeklinde ifade etmiştir.

23. “Kozalak Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K12) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K12(K/67): *“Oğlum şöyle anlatayım, çam ağaçlarından yaş açılmamış kozalaklar bulurduk. Bunları dala birleştiği yerden düzgünce koparırdık. Uç kısmını bıçakla hafiften sivrileştirirdik. Bulduğumuz ipi etrafına güzel dolardık. Sonra düz sert bir yere güçlüce fırlatırdık. Bunu senle oynayan çocuk da aynı zamanda atardı. En son dönmeye devam eden kazanmış olurdu.”* Şeklinde ifade etmiştir.

24. “Mendil Kapmaca Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K8) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K8(K/60): “Çocuklar iki takım olurlar. Bir tane de tarafsız ortada mendil tutan ve hakem olan bir çocuk olur. Oyunu yönlendirir ve takibini yapar. Açık geniş bir alanda oynanır. Üçer kişilik takımlardan kurulu bir oyun olduğunu farz edelim. İki takım karşılıklı, aralarında belli bir mesafe olacak şekilde çizgilerinde dizilirler. Tam ortalarında mendili tutan kişi durur. Amaç ortadaki kişinin komutuyla kendi çizgiden çıkıp mendili ilk alan olup, rakibe yakalanmadan kendi çizgisinden geriye dönerek geçmektir. Bu aşamada yakalanmadan kaçanla eşleşen çocuk elenir, oyundan çıkar. Ya da yakalanırsa eğer mendili kapamayan çocuk oyundan çıkar. Bir takımda oyuncu bitene kadar oyun devam eder. Yenilen takım oyuncularını oyun sahasındaki çizgiler arasında tek ayak zıplayarak gelip giderlerdi. Yeni oyun sonrasında başlardı.” şeklinde ifade etmiştir.

25. “Pathcan İnek Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K12) bu oyuncağı oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 12. Pathcan İnek Oyuncağı

K12(K/67): “Oğlum küçük pathcanlardan bulurduk, birer ayak saplardık çubuklardan sonra inek gibi olurdu. Gözlerini börülce fasulyeden yapardık oynardık.” şeklinde ifade etmiştir.

26. “Saklambaç Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K2) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

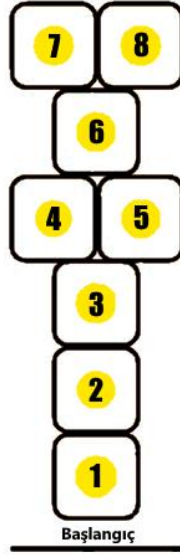


Görsel 4. 13. Saklambaç Oyunu

K2(E/61): “Amcam bu oyunu genellikle mahallede çocukların kalabalık olduğu günler oynardık. Oyunun başında, oyuncular arasından bir ebe seçerdik. Genelde bu ebe oyun oynamak için en son gelen çocuk olurdu. Ebe, bir duvara veya ağaca yaslanarak gözlerini kapatır ve kafasını kaldırıp etrafa bakmazdı. Çocukların saklaması için ebe, 100’e kadar sayar, her on ve katlarını daha sesli söylerdi. Diğer çocuklar bu sürede saklanır ve ebe saymayı bitirince “Önüm, arkam, sağım, solum ebe! Saklanmayan sobe!” diye bağırırdı. Bunu derken saklanmayıp ebenin hemen yanında, arkasında duran çocuk varsa onların sobelendiğini söylemiş olurdu. Ardından saklanan çocukları bulmak için etrafını aramaya başlardı. Gördüğü çocuğu kapandığı yere çocuktan önce elini koyarak sobe derdi. Gördüğü çocuğun adını karıştırıp yanlış söylerse çanak, çömlek patlardı. Bütün çocuklar tekrar saklanmak için yerinden çıkar ebe bir daha saymak için kapanırdı. Ebe bütün oyuncuları sobelerse ya da çocukların hepsi ebeyi alt edip ondan önce ebeyi sobelerlerse oyun biterdi. Yeni oyun için sobelenen çocuklardan yeni ebe seçilirdi.” şeklinde ifade etmiştir.

27. “Sek Sek Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K1, K2) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 14. Sek Sek Oyun Alanı Şeması

K2(E/61): *Sek sekte iki kişi olursun, oyuna kimin başlıcanı sayısmaca ile belirlerdik.*

Oooo!..

Oyunun başı

Şu çeşmeden su taşı

Çeşmenin suyu acı

Kovanın dibi delik

Bana geldi ebelik.

Birden sekize kutu kutu çizersin, dört-beşle yedi-sekiz yanyana çift kutu olur. Herkesin elinde yassı (basık ve düz taş) bi daş olur. Birinci sırada çıkan oyuna başlar; kendi daşını birler kutusuna atarsın. Birler kutusuna basmadan tek ayak ile ikiler kutusuna tüngürsün (zıplar,seker). Sonra üçler kutusuna, ardından dörtler ve beşler kutusuna çift ayak basıp geçersin. Sonra altılar kutusuna yine tek ayak tüngürsün. Sonra yediler ve sekizler kutusuna çift ayak basarsın sonra yine çift ayak gerisin geri dönüp aynı gelirsın. Elindeki daşı atarken daş çizgiye gelirse ya da yanlış numaralı kutuya denk getirisen, tüngürken çizgiye basarsan ya da çift tek bascan yerde karıştırısan yanarsın, sıran ötekine geçer. Oyun böyle sıra sıra sayılara daş atarak devam eder. Yanmadan sekize gadar kim önce bitirirse oyunu kazanmış olur.” şeklinde ifade etmiştir.

28. “Soğuk-Sıcak Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K7) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K7(K/65): *Teyzem oyunu bir büyükçe odada baya bir çocuk olurdu öyle oynardık. Bir kişiyi ebe seçerdik. O oda dışına çıkardı, içerde kalanlar bir eşya seçip saklardı. Sonra ebe çağrılırdı. Ebe saklanan ya da seçilen eşyaya yaklaştığında hep bir ağızdan sıcak sıcak diye seslenilirdi. Aynı şekilde oradan uzak ise de soğuk soğuk diye seslenilirdi. Ebe bu yönlendirmeler ile 3 hakta saklanan ya da seçilen eşyayı bulmaya çalışırdı. Bulursa bir daha odadan dışarı çıkıp tekrar ebe olurdu bulamazsa ebe değişirdi. Bulamayan ebeye bir hayvan taklidi yapması istenilirdi. Bu genelde eşek olurdu. Hem sesini taklit eder hem de hareketlerini benzetmeye çalışırdı.*” şeklinde ifade etmiştir.

29. “Topaç (Meşe Paludu) Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K9) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

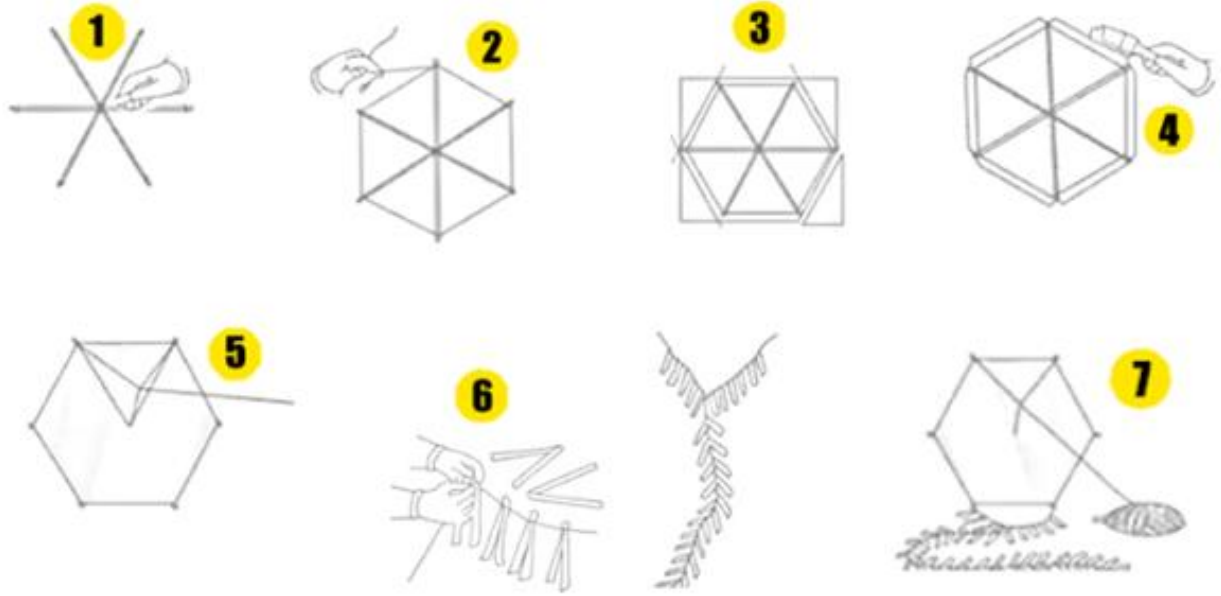


Görsel 4. 15. Meşe Palamudundan Topaç

K9(E/64): *“Oğlum evveli bizim köy meydanında gocaman bir meşe ağacı vardı. Ekim-Kasım ayları gibi palamutları eyice böyürdü. O zaman aralarında iri sağlam olanlardan alırdık. Palamudun bi şapka kısmı vardır bir de kendi iç kısmı. Şapka kısmını atarsın, palamudu bıçala ortadan kesersin. Uç kısmı sivridir o parçaya tam ortadan ucu yontulmuş kibrit büyüklüğünde bir tahta çubuk sokarsın. Bu palamudun çevircen yeri olmuş olur. Palamudun yanlarına çentikler atarsın diğerleriyle garişmasin diye. Sonra iki üç çocuk yere garşılıklı oturusun. Bi leğen veyahut sininin içinde aynı zamanda palamutları çevirerek atarsın. Aralarında bazen çarpışırılar bazen sininin dışına çıkarlar. Sininin içinde galıp en uzun dönen palamut oyunun gazananı olur.”*” şeklinde ifade etmiştir.

30. “Uçurtma Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K2) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 16. Uçurtma Yapım Aşamaları

K2(E/61): “Bizim zamanımızda şimdiki gibi hazır satılan uçurtma yoktu. Kendimiz yapardık. Önce uçurtmanın çubukları hazırlanırdı. Uçurtma çubukları orta noktalarından birbirine çapraz birleştirilirdi. Bunu çubukların orta noktasından ip dolayarak yapardık (1). Sonra çubukların uçları ip ile dolandırılır. Uçurtmanın yan hattı yapılırdı (2). Ardından uçurtmaya hangi kağıdı, naylonu yapıştıracaksak uçurtmanın boyutlarına göre keserdik. Bunu bazen pazar poşetlerden keserdik, bazen sera naylonlarının ince artan parçalarından yapardık, bazen gazete kağıtlarından. İşte o zaman elimizde ne varsa ondan kullanırdık (3). Kestiğimiz kenarları yapıştırıcı ya da bant ile iplerin üzerinden kıvrıp yapıştırırdık (4). İp ile terazi adı verilen üçgene benzer ip bağlantısı oluştururduk. Bu ip uçurtmanın uzun ana ipine düzgün bir biçimde bağlanırdı (5). En son kuyruk parçaları keser bağlardık, bu uçurtmanın ağırlık dengesini sağlar ve düzgün havalanmasını sağlardı (6). Son olarak uçurtmanın ana ipini bağlanarak, rüzgarlı bir havada uçururduk. Birkaç arkadaş olursak en yükseğe kimin uçurtması çıkacak diye yarışırırdık (7).” şeklinde ifade etmiştir.

31. “Uzun Eşek Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K3, K14) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K14(E/63): “Biz bu oyunu genelde yazları kuran kursu için camiye gittiğimizde oynardık. Hoş cami imamından ufak tefek dayak yemişliğimiz de vardır. Ama zevki başkaydı. Çocuklar sayılarına göre iki gruba ayrılırdı. Bir çöp bulunur, ikiye bölünür biri uzun biri kısa olacak şekilde. Çöp çekilir kısa çöpü çeken yatar uzun çöpü çeken atlar. Yatan takımdan birisi yastık olur. Diğer çocukların en baştaki yastık olan çocuğun ayaklarının arasına başını sokar eli yastığın bacaklarına tutunur. Diğer çocuklar birinci çocuğun arkasına aynı şekilde sıralanır. Diğer takımın çocukları gerileyip uzun eşeğin üzerine atlarlar. Amaç eşeği bölerek yıkmaktır. Atlayanlar yastığa en yakın yere atlamaya çalışırlar ki arkadan gelen çocuğa yer açılsın. Atlayan takımdan çocuk eşek üstünden yere düşer ya da ayağı yere değerse kaybeder. Yatan takım atlar. Eşek takımı atlayanların hepsi bittikten sonra yıkılmazsa atlayanların en öndeki, yastığa tutunan eşek başına parmağıyla bir ya da iki yaparak tek mi çift mi diye sorar. Bunu yatan grup görmez hakem olarak da yastık görevlidir. Bilirlerse takımlar yer değiştirir. Bilemezlerse atlayan grup bir kez daha oyuna başlar. Oyunda amaç mümkün oldukça atlayan taraf olmaktır.” şeklinde ifade etmiştir.

32. “Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K4) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 17. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

K4(K/63): “Ebe seçerdik bunu da sayışmacayla yapardık. Sayışmaca ile çıkan oyuncu ebe olurdu.

*Portakalı soydum,
Başucuma Koydum,
Ben bir yalan uydurdum
Duma duma dum,
Kırmızı mum,
Ayşecik cik cik
Fatmacık cik cik,
Sen bu oyundan çık.*

Sonrasında diğer çocuklar el ele tutuşup çember oluşturur sonra ellerini bırakır ve yere otururdu. Ebe çocuk;

*Yağ satarım, bal satarım,
Ustam ölmüş, ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır,
Satsam on beş liradır.
Zambak zumbak,
Dön arkana, iyi bak! diyerek dönerdi.*

Şarkının sonuna doğru arkadaşlarından herhangi birisinin arkasına mendili koyar ve koşardı. Mendilin koyulduğu çocuk, ayağa kalkıp elinde mendille ebeyi koştururdu. Ebe yakalanmadan kalkan çocuğun yerine oturursa yeni ebe o ayakta kalan çocuk olurdu. Eğer ebe koşturmacada mendille vurulur ya da elle tutulursa yeniden ebelik yapardı.

Bu kovalamacada esnasında diğer çocuklar hep bir ağızdan “Tavşan kaç, tazi tut” diyerek tempo tutup alkışlardı.” şeklinde ifade etmiştir.

33. “Yakan Top Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K1, K8) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 18. Yakan Top Oyunu

K1(E/74): “Oyunu oynayacaklar iki takıma ayrılırdı. Ortadakileri vuracak olanlar iki yana dizilirdi. Kenardakiler ortada goşturanları vurmaya çalışırdı. Topu onlara havadan gaptırmadan vurmaya çalışırdın. Evveli bazen top bulamazsak çaput, geysi parçalarından top yapar oynardık. Topu havada yakalarlarsa canları yükserdi (artardı). Oyundan yanıp çıkkanı yeniden oyuna sokallardı ya da fazla can kendilerinde galırdı. Yanda duranların vurduğu çocuk oyundan çıkardı. En son kalan çocuk 10 a kadar sayarak geçardı on vuruştta vurulmazsa aynı takım yenikden ortaya girerdi. Vurulursa öteki takım ortaya geçerdi.” şeklinde ifade etmiştir.

34. “Yüzük Saklama Oyunu”

Katılımcılardan üç tanesi (K7, K10, K13) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K13(K/68): “Yerde daire şeklinde oturur ve her birimiz mendilimizi önümüze koyardık. Ebe olan kişi, elindeki yüzüğü yumruk yaparak avucunun içinde saklar ve ardından tüm mendillerin altında dolaştırırdı. Kendi mendiline geldiğinde ise elini açar ve yüzüğü bir yere koyduğunu belli ederdi. Sırayla başlayarak oturan herkes, eğer tahmin etme sırası kendisindeyse, yüzüğün yerini tahmin etmeye çalışırdı. İki tahmin hakkı bulunurdu. Eğer doğru tahmin ederse, yüzüğü saklayan kişiye herkes elindeki mendilleri bir düğüm yapıp sırtına vururdu. Ancak tahmin edemezse, aynı ceza ebe olana uygulanır ve yüzük bir daha saklanırdı, tahmin sırası bir sonraki kişiye geçerdi.” şeklinde ifade etmiştir.

35. “Zekir Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K14) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K14(E/63): “Amcam bu oyun köyde oynanan en eski oyunlardandı. Babamlar oynardı, biz onları izler sonra çocuklarla becerebildiğimiz kadar oynamaya çalışırdık. Uzun karlı kış akşamları bir geniş odada erkekler toplanırdı. İki takıma bölünür birer takım başı seçerlerdi. Herkesin yanında getirdiği beyaz havluların altına bir grup düğme ya da bozuk para saklardı. Diğer grup ise tahmin etmeye çalışırdı. Tahmin edecek grup kesin bir cevabı varsa ‘Güldeste’ deyip ellerindeki sopa ile havluyu kaldırır altına bakardı. Doğru bilirse geri kalan havlu sayısı kadar puan alırdı. Bir başka durumda kesin bilemezse altında düğme ya da para olmayan havluları tahminle tek tek kaldırırdı. Son iki tahmine gelirse bildi sayılırdı iki havluyu birden açardı. 1 Puan alır ve saklama sırası onlara geçerdi. 51 puan toplayan oyunu kazanırdı. Tahmin sırasında her takım kendi içinde değerlendirme yapıp tahminlerini grup başı aracılığı ile söylerdi. Oyunu kazanan takım kaybeden takıma bir ceza beğenirdi. Zekirin en komik ve zor kısmı cezalarıdır amcam. Çiğ soğan yedirme mi dersin, eşek gibi anırma mı, at gibi kişneme mi, köpek gibi uluma mı. Artık karşı tarafın insafına kalmış. Havlunun ucunu düğüm yapıp falakaya mı yatırılmadık, sırtımıza dayaklar mı yemedik. İple birbirimize bağlanıp en öndekinin boynuna çan takıp deve katarı gibi köyde kapı kapı gezdirmeler mi dersin, en iyisi oyunu kaybetmemekti.” şeklinde ifade etmiştir.

4.2. Y-Kuşağının Çocukluğunda Oynadığı Oyun Türleri

Araştırmada ebeveyn diye adlandırılan Y-Kuşağı katılımcıları (n=14; 7E/7K), çocukluğunda; 24 (Top Sektirme), 30 Taş, Beş Taş, Aleli Buleli, Bilye, Birdir Bir, Bom, Bozuk Para Futbol, Çelik Çomak, Çukur Eşmece, Davul Zurna 1.2.3, Don Ateş, El Kızartmaca, Elde İp Oyunu, Futbolcu Kartları, Hımbıl, İp Atlama, İstop, Kabak Oyunu, Kabuk, Körebe, Köşe Kapmaca, Mısır Kesi Roket, Saklambaç, Sek Sek, Simit, Tahta Tekerli Araba, Taso, Tel Çember Çevirme, Top (Futbol), Yakalamaca, Yakan Top, Yerden Yüksek (Taştayım Topraktayım) ve Yüzük Saklama olmak üzere 34 farklı oyun oynadıkları belirlenmiştir. Bu oyunların türlere göre dağılımı ve özellikleri Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4. 2. Y-Kuşağında Oynanan Oyun Türleri ve Özellikleri

SIRA NO	Y-KUŞAĞI (1980-1994) OYUNLARI	OYUN TÜRÜ	OYUN ALANI (AÇIK/KAPALI ALAN)	OYUN MALZEMESİ ve NİTELİĞİ	OYNAYAN KİŞİ SAYISI CİNSİYET BİLGİSİ (E/K)	OYUN GRUBU Bireysel 1 Kişi Küçük Grup 2-3 Kişi Büyük Grup 4 + Kişi	OYUNUN KİMDEN ÖĞRENİLDİĞİ
1	24 (Top Sektirme)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	2 (2E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
2	30 TAŞ	Strateji ve Zeka Oyunları	Açık Alan	Taş	1 (K)	Küçük Grup	Ebeveynler
3	BEŞ TAŞ	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Taş	5 (3E/2K)	Küçük Grup	Ebeveynler
4	ALELİ BULELİ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
5	BİLYE (Misket, Meşe)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Kemik	4 (3E/K)	Küçük Grup	Ebeveynler
6	BİRDİR BİR	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
7	BOM	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
8	BOZUK PARA FUTBOL	Fiziksel Aktivite Oyunları	Kapalı Alan	Bozuk Para	1 (E)	Küçük Grup	Ebeveynler
9	ÇELİK ÇOMAK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçaları	1 (E)	Büyük Grup	Ebeveynler
10	ÇUKUR EŞMECE	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Tahta Parçaları	1 (E)	Büyük Grup	Ebeveynler
11	DAVUL ZURNA BİR İKİ ÜÇ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
12	DON-ATEŞ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
13	EL KIZARTMACA	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
14	ELDE İP OYUNU	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	İp	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
15	FUTBOLCU KARTLARI	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Oyun Kartları	3 (3E)	Küçük Grup	Arkadaşlar
16	HİMBİL	Grup Oyunları	Kapalı Alan	Kağıt, Kalem	2 (E/K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
17	İP ATLAMA	Grup Oyunları	Açık Alan	İp	2 (2K)	Küçük Grup	Ebeveynler
18	İSTOP (Renkli)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	6 (2E/4K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
19	KABAK OYUNU	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Malzeme Yok	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
20	KABUK (Çam)	Grup Oyunları	Açık Alan	Çam Kabuğu	1 (E)	Küçük Grup	Ebeveynler
21	KÖREBE	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Mendil	1 (K)	Büyük Grup	Ebeveynler
22	KÖŞE KAPMACA	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
23	MISIR KESİ ROKET	Bireysel Oyun	Açık Alan	Mısır, Tavuk Tüyü	1 (E)	Bireysel	Arkadaşlar

24	SAKLAMBAÇ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	2 (2K)	Büyük Grup	Ebeveynler
25	SEK SEK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Taş	3 (3K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
26	SİMİT	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
27	TAHTA TEKERLİ ARABA	Bireysel Oyun	Açık Alan	Tahta, Tel	1 (E)	Bireysel	Ebeveynler
28	TASO	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Taso	1 (E)	Küçük Grup	Arkadaşlar
29	TEL ÇEMBER ÇEVİRME	Bireysel Oyun	Açık Alan	Tahta, Tel	1 (E)	Bireysel	Ebeveynler
30	TOP (FUTBOL)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	4 (4E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
31	YAKALAMACA	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
32	YAKAN TOP	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	3 (3K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
33	YERDEN YÜKSEK (Taştayım-Topraktayım)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
34	YÜZÜK SAKLAMA	Grup Oyunları	Kapalı Alan	Yüzük, Mendil	1 (E)	Büyük Grup	Ebeveynler

Yukarıda görüldüğü gibi araştırmaya katılan Y-Kuşağının çocukluğunda oynadığı oyun türleri; Strateji ve Zekâ Oyunları, Fiziksel Aktivite Oyunları, Grup Oyunları ve Bireysel oyunlar olmak üzere dört kategoride yer almaktadır. Y-Kuşağında oynanan Strateji ve Zekâ Oyun türünde (n=1) sadece bir tane olup, 30 Taş adlı oyun olduğu belirlenmiştir. Fiziksel Aktivite Oyun türünde (n=19) ise; 24(Top Sektirme), Aleli Buleli, Bilye(Meşe, Misket), Birdir Bir, Bozuk Para Futbol, Çelik Çomak, Çukur Eşmece, Davul Zurna 1-2-3, Don-Ateş, İstop (Renkli), Körebe, Köşe Kapmaca, Saklambaç, Sek Sek, Simit, Top(Futbol), Yakalamaca, Yakan Top ve Yerden Yüksek (Taştayım Topraktayım) adlı oyunlar olduğu görülmüştür. Grup Oyunları türünde (n=11) ise; Beş Taş, Bom, El Kızartmaca, Elde İp Oyunu, Futbolcu Kartları, Hımbıl, İp Atlama, Kabak Oyunu, Kabuk(Çam), Taso Oyunu ve Yüzük Saklama adlı oyunlar olduğu görülmüştür. Y-Kuşağında görülen Bireysel Oyun türünde (n=3) ise; Mısır Kesi Roket, Tahta Tekerli Araba ve Tel Çember Çevirme gibi oyunlar olduğu belirlenmiştir. Bu kuşaktaki katılımcıların anlatılarında dijital oyun türüne rastlanmamıştır.

Y-Kuşağında oynanan oyunlardan (n=34) 22 oyunun açık alanda oynandığı, üç oyunun hem açık hem kapalı alan oynandığı, dokuz oyunun da kapalı alanda oynandığı belirlenmiştir. Y-Kuşağının 22 oyunda materyaller kullandıkları ve bunların 15 tanesinin doğal materyal olduğu, geri kalan 12 oyunda herhangi bir materyal kullanılmadığı belirlenmiştir. Oyunların

genelde ya büyük grupla oynanan oyunlar olduğu (n=18) ya da küçük grupla oynanan (n=13) oyunlar olduğu dikkati çekmektedir. Üç oyunun bireysel oynanan oyunlar olduğu görülmektedir. Bu kuşağın oyunları genelde akranlarından (n=21) ya da ebeveynlerinden (n=13) öğrendikleri saptanmıştır. Katılımcıların direk aktarımına göre Baby Boomers Kuşağından farklı oynanan, Y-Kuşağındaki her bir oyunun oynanış şekilleri aşağıda verilmiştir.

1. “24 Top Sektirme Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K1.1, K14.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K1.1(E/42): “Öncelikle çocukların top sektirerek kaleyi geçecek kişiyi belirledi. Top havaya atılır ve yere düşmeden yapılan el hariç her vuruşa bir sayı sayılırdı. En az sektiren kaleye geçerdi. Kaleyi taşların üst üste koyarak ya da tahta parçaları yere çakarak hazırlardık. Kaleci topa ayağı ile havaya vurarak oyunu başlatırdı. Ortada bulunan diğer oyuncular, topu ayakları ile havalandırıp sektirmeye başlardı en son sektirme sonunda kaleye doğru top yere düşmeden şut çekilirdi. Top el dışında, ayak, omuz ve baş ile sektirilebilirdi. Her topa dokunmuş bir sayı olarak değer kazanırdı. Eğer bu vuruş gol olursa kalecinin sayısına bu sektirme sayısı eklenerek oyun devam ederdi. Bu top sektirme sonunda çocuklar topu düşürmeden havadan atarak aralarında paslaşıp saymaya devam etme hakkına sahipti. Amaç kalede duran kişiye 24 sayı ve daha fazlasını atmaktı. Eğer toplamda 24 sayı ve fazlası sayılarak kaleciye gol atılırsa kaleci oyundan çıkardı. Son vuruşlar kafa ile atılırsa artı beş sayı, özel bir vuruşla yapılırsa (topukla, rövaşata, kaleciye bacak arası gibi) artı üç sayı daha eklenirdi. Eğer kaleci 24 sayıya ulaşmadan, oyuncular topu kale dışına vurursa veya havada saydırırken yere düşen topa ikinci kez aynı oyuncu dokunursa yanar ve kaleye o oyuncu geçerdi. Ayrıca oyun esnasında el ile topa dokunan oyuncu kaleye geçerdi. Top saydıran oyuncu kaleye vuruş yapamazsa herhangi bir ceza almaz. Sadece saydırdığı sayı boşa gitmiş olur ve kaleciye eklenmezdi. Kaleden 24 sayıya ulaşmadan çıkan oyuncunun sayısı sıfırlanır ve sonra kaleye tekrardan geçtiğinde sıfırdan sayılmaya başlanırdı. Oyun bir oyuncunun kalmasıyla son bulurdu. Bu bazen kaleci bazen oyuncu olurdu.” şeklinde ifade etmiştir.

2. “30 Taş Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K12.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K12.1(K/42): *“Oyun iki ve daha fazla oyuncu ile oynanabilir. En başta oyunu oynayacak çocuklar kiraz büyüklüğünde 30 tane taş bulurlardı. Sayışma yaparak oyuna kimin başlayacağı belirlenirdi. Oyuna başlayacak olan çocuk taşları avcuna toplar ve yere yavaş atardı. Sonra yerdeki taşları sakın bir şekilde birbirine değdirmeden ve sadece dokunduğu taşı oynatmak şartıyla bir bir toplardı. Aksi durumda yanar ve sıra diğer oyuncuya geçerdi. Taşların tamamı bitinceye kadar oyun sürerdi. Oyun bitiminde elinde en fazla taşı olan çocuk oyunu kazanmış olurdu.”* şeklinde ifade etmiştir.

3. “Aleli Buleli Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K8.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K8.1(K/35): *“Oyuncular iki takıma ayrılır, karşılıklı olarak yan yana dizilir ve el ele tutuşurlar. Takımlardan birisi; “Aleli buleli kaptan kaleli, biz bir güzel gördük onu isteriz” diye karşı takıma hep bir ağızdan seslenir. Karşı takım da cevap olarak; “O güzelin ismi ne cismi ne ismi ne biz ne bilelim” diye yanı verir. İlk söze başlayan takım karşı takımdan istediği birinin ismini söyler. O ismi söylenen oyuncu kendi takımından ayrılarak karşıda el ele tutuşanların arasından geçmek için koşar. Eğer elleri ayırabilirse ayrılan ellerin sahiplerinden birini kendi takımına alır. Birleşik duran elleri ayıramaz ise o takımın oyuncusu olur, bu sefer o karşı takım geçer. Bir takımda hiç oyuncu kalmazsa oyun biter.”* şeklinde ifade etmiştir.

4. “Bilye (Meşe, Misket) Oyunu”

Katılımcılardan dört tanesi (K1.1, K3.1, K5.1, K13.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 19. Bilye (Baş) Oyunu

K5.1(K/32): ”Her oyuncu bilyeleri ile oyuna gelirdi. Ortaya dizilecek bilye sayısını oyuncular oyun başlamadan kendi arasında kararlaştırır, herkes eşit sayıda bilyeyi ortaya koyar. Her oyuncunun getirdiği bilyeler yan yana, çizilen bir çizgi üzerine dizilirdi. Her çocuk atış için elinde bir bilye bulundurur. Yapacakları atış sırasını belirlemek için başlık denilen meşeyi dizili bilyelerden 10-15 adım uzakta çizilen çizgiye doğru atarlar. Çizgiye en yakın düşenden en uzağa düşene doğru bir atış sıralaması oluşturulurdu. Oyuncular ilk atış yapacak kişiye “Baş ne taraf” diye sorarlar. Oyuncu, meşelerin sağ tarafını veya sol tarafını söylerdi. Söylediği taraf, baş olurdu. Oyuncular, gaflık denen bilyeleri eline alarak çizgiye geçer, sırayla atışını yapardı. Herkes baş tarafı vurmak için nişan alırdı. Bilyenin isabet ettiği yerden başın ters yönüne doğru olan bütün bilyeleri almaya hak kazanır. Herkes atışını yaptıktan sonra dizide kalan bilye varsa oyuncular dizilen bilyelere en uzak mesafede olan gaflıktan başlayarak atış yaparlar, dizili bilyeler bitince oyun son bulur. Oyun bitimi oyuncular yine eşit sayıda meşe dizerek yeni oyuna başlayabilirler.” şeklinde ifade etmiştir.

5. “Birdir Bir Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K10.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K10.1(E/39): “Oyun öncesi bir ebe belirlenir. Ebe olan kişi eğilir ve ellerini dizine koyar. Diğerleri sırayla koşar ve eğik pozisyonda duran ebenin üstünden ellerini koyup, bacaklarını açıp atlayarak geçer. Ebenin üzerinden geçenler sırayla belirlenen tekerlemeleri söylerler. Bazı tekerlemelerle birlikte oyunda çeşitli hareketler yapılarak atlanılır. Bu esnada atlarken düşenler veya ebenin üzerinden atlayamayan yeni ebe olur oyun kaldığı yerden devam eder. Tekerlemeler sırayla söylenir;

Birdir bir yatan ebedir,

İkidir iki ormandaki tilki,

Üçtür üç atlaması güç (Ebe bu sırada az daha yüksek eğilir),

Dörttür dört kuş gibi öt (Atlayanlar tekerlemeden sonra kuş gibi öter),

Beştir beş buldum bir eş,

Altıdır altı yaptım kahvaltı,

Yedidir yedi elim sırtına değdi (Atlama sırasında ebenin sırtına eliyle vurarak geçilir),

Sekizdir sek sek yere düşen eşek (Ebeye doğru koşarken tek ayakta sekilerek gelinir),

Dokuzum durak yerde oturak (Atlayanlar düştükleri yerde oturarak 1-2 saniye hareketsiz dururlar),

*Onum durak (Atlayanlar düştükleri yerde sabit dururlar bunlara atlarken çarpan ebe olur),
Onbirim sen de yat (Atlayanlar sırayla bir metre arayla ebenin yanında eğilirler sonradan
gelenler hepsinin üzerinden atlar).*

Oyunun bu aşamasına kadar gelindiğinde, yeni ebe seçilir be birlerden tekrar oyun başlar. Bu aşamalarda yanan kişiler ebeyle yer değiştirmeye devam ederler. Her ebe değişiminde tekerlemeler devam eder başa dönmez.” şeklinde ifade etmiştir.

6. “Bom Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K11.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K11.1(K/38): *“Oyuncular, daire şeklinde otururlar ve sırayla bir sayı söylerler. Her oyuncu, önceki oyuncunun söylediği sayıyı takip ederek bir sonraki sayıyı söyler. Ancak, beş ve beşin katlarına denk gelen sayılarda (1, 2, 3, 4, Bom, 6, 7, 8, 9, Bom...) "Bom" demek zorundadırlar. Eğer bir oyuncu yanlışlıkla sayı söylerse, oyun dışında kalır. Oyunun sonunda hiç hata yapmayan oyuncu oyunun galibi olur.”* şeklinde ifade etmiştir.

7. “Bozuk Para Futbol Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K3.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K3.1(E/35): *“Vazgeçilmez oyunlarımızdandı. üç tane madeni para gerekli bu oyun için. İki kişi masanın uzun tarafında olacak şekilde karşılıklı durur. Yazı tura sorulup, oyuna kazanan taraf başlar. Üç para birbirine bitişik üçgen şeklinde masaya koyulur. Maksat her vuruşta bir parayı diğer iki paranın ortasından geçirmek ve parayı en son karşı kaleye göndermektir. Bozuk paraya vuruş yapan kişi bununla uğraşırken savunan kişi ise parmakları ile karşıda kale yapar ve bir parmağını kaleci gibi oynatır ve eğer bozuk para kaleye kadar geldiyse şutu savunmaya çalışır. Bu sırada bozuk para diğer paraların ortasından geçmediyse ya da birine çarpmış ise sıra karşı tarafa geçer. Belirlenen gol sayısına ulaşan oyunu kazanır.”* şeklinde ifade etmiştir.

8. “Davul Zurna Bir-İki-Üç Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K11.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K11.1(K/38): *“Hocam bir tane ebe seçilirdi. Ebe yüzünü duvara ya da başka bir şeye dönerek kapatırdı. Diğer çocuklar ebeden uzakta belli bir mesafede yan yana dururdu. Sırtı dönük olan ebe seslenirdi; Davul Zurna Bir, İki, Üç... Diğer oyuncular ise bu esnada ebeye doğru ilerlerdi. Ebe sözleri bitince hemen arkasını dönüp bakardı. Ebe dönünce herkes*

hareketsiz durmak zorundaydı. Donuk şekilde olmayan ve hareket eden birisi olursa yanar oyundan çıkardı. Bu şekilde oyun devam ederdi. Ebe herkesi hareketli halde yakalarsa oyun biter yeni ebe seçilirdi. Ya da oyuncular ebeye yakalanmadan sırtına vururlarsa oyunda olan herkes kaçar ve ebe birini yakalayınca o ebe olur oyun yeni ebeyle devam ederdi.” şeklinde ifade etmiştir.

9. “Don Ateş Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K13.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K13.1(E/37): *“Oyun başında iki ebe belirlenirdi. Ardından ebeler birkaç metre uzağa durup üçe kadar sayıp diğerlerini kovalamaya başlardı. Yakalanan oyuncular ebeler oldukları yerde donmuş vaziyette hareketsiz beklerlerdi. Ebelerden birisi donanların başında bekler onları diğerlerinin çözmesini engellemeye çalışırdı. Çözme şöyle oluyordu yakalanıp henüz donmayan çocuklar donmuş arkadaşlarına vurup ateş diye bağırıyordu. Böylece o arkadaşları tekrar çözülerek oyuna dahil oluyor ebeler tekrar onu yakalamak zorunda kalıyordu. Ebeler herkesi dondurursa oyun biter yeni ebe seçilerek tekrar başlardı.”* şeklinde ifade etmiştir.

10. “Elde İp Oyunu Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K12.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 20. Elde İp Oyunu

K12.1(K/42): *“Ablacım uzunca bir ip bulup bu ipin uçlarını birbirine bağladık. Karşılıklı arkadaşlarla otururduk. İpi elde farklı şekillerde tutar karşı tarafın hamle yapmasını*

beklerdik. İpi o eline alınca biz sıradaki oyunu oynardık. Karıştırıp yapamayan yanardı, ipten hangi şekilde kalınmış ise tekrar oradan başlar bitirmeye çalışırdı.” şeklinde ifade etmiştir.

11. “Futbolcu Kartları Oyunu”

Katılımcılardan üç tanesi (K10.1, K13.1, K14.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 21. Futbolcu Kartları

K14.1(E/33): “Bilgehan hocam bunu siz de oynamışsınızdır. Bizim çocukluğumuzda içinde sakız ve küçük oyuncaklar çıkan karton kutucuklar satılırdı. Bunların dış kısmında futbolcular ve özellikleri bulunurdu. Ben fenerliydim bütün takımı toplamıştım onlarla oynamaz diğer kağıtlarla oynardım. Neyse oyunu anlatayım. İki tür oynardık birincisi, iki çocuk kartları ters çevirir karşılıklı otururduk. Sırayla kartların ön yüzünü çevire çevire ortaya üst üste koyardık. Aynı takımdan oyuncular denk gelince denk gelen yerdeki bütün kartları alırdı. İkinci oyun türünde ise bir duvara yerden yaklaşık bir metre yukardan kartları gelişi güzel sırayla bırakırdık yerde bir kâğıdın üstüne denk getiren çocuk bu sefer yerdeki kartların hepsini alırdı. Oyunlar istediğin zaman bitirilirdi ama genelde birinin elinde kâğıt kalmaz ütülürdü öyle biterdi.” şeklinde ifade etmiştir.

12. “Hımbıl Oyunu”

Katılımcılardan iki tanesi (K3.1, K4.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K4.1(K/37): “Kibrit kutusu büyüklüğünde kesilmiş kağıtlara oyuncu sayısı kadar nesne, hayvan, şehir, meyve vb. isimler yazılır. Örneğin dört oyuncu var ise dörder tane olmak kaydıyla incir, ceviz, fındık, fıstık adı yazdık diyelim. Toplam 16 kağıt oldu dörder tane aynı isimli.

Çember şeklinde oturulur, kağıtlar katlanır ortaya atılır her çocuk dört tane kâğıt alır. Kağıtlar açılır elde en fazla olan isim biriktirmeye çalışılır. Kağıtlar belli bir yönde birer birer el değiştirir. Dört tane aynı kelimeyi biriktirmeyi başaran çocuk elini ortaya vurarak “Hımbıl” der ve oyunun birincisi olur. Diğer oyuncular ise bu lafı duyar duymaz ellerini birinci koyulan elin üstüne koymaya çalışır. En alttan en üste koyulmuş ellere göre puan alınır. Örneğin birinci beş puan, ikinci üç, üçüncü iki puan alır. Eli en yukarda olan dördüncü çocuk puan alamaz. Kağıda not edilen puanlar belirlenen bir sayıya ulaştı mı oyun biter.” şeklinde ifade etmiştir.

13. “İstop (Renkli) Oyunu”

Katılımcılardan altı tanesi (K4.1, K5.1, K.6.1, K.7.1, K.12.1, K.14.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 22. İstop Oyunu

K6.1(K/33): “Mahallede kız erkek karışık oynardık. Çocuklardan birisi ebe seçilirdi. Topluca bir arada durup ebe olan kişi birinin adını söyleyip topu havaya atardı. O arada adı söylenen çocuk dışında herkes koşarak kaçardı. Adı söylenen çocuk topu tutup istop derdi herkes olduğu yerde donar beklerdi. Ardından top elinde olan çocuk bir renk söyleyerek diğerlerini vurmaya çalışırdı. Renk söylendikten sonra donan çocuklar tekrar koşmaya başlar ve o rengi arardı. O renkteki nesneye dokunamadan vurulan çocuk ebe olurdu. Eğer o nesneye dokunduyorsa o çocuk vurulamazdı.” şeklinde ifade etmiştir.

14. “Kabak Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K14.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K14.1(E/33): “Çok severek oynadığımız bir oyundu, sadece çocukken değil lisedeyken yatılı okulda okumuştum yurtta bile oynardık. Oyun için kalabalık olmak daha iyidir, en az dört-beş kişi olmalıdır. Dediğim gibi daha fazla olması daha eğlenceli oluyor. Oyunda kaç kişi varsa her birine bir sayı verilir. Bir numaralı seçilen kişi yani birinci kabak oyunun tekerlemesini söyler ve bir sayı belirler;

Tarlaya ekim biçtim dört kabak oldu.

Dört numaralı kişi hemen cevaplar,

Dört kabak olmaz!

Oyunu başlatan sorar:

Ya kaç kabak olur?

Dört nolu kabak başka bir sayı söyler.

Oyun bu şekilde aynı sözlerle kabak sayıları değişerek devam eder. Sayısını karıştıran, numarasını hatırlayamayan olursa yanar ve oyundan çıkar. Çıkan kabağın numarasını söyleyen olursa artık o da yanacaktır. Oyun son iki kabak kalıncaya kadar sürer. Yanıp oyundan çıkan çocuğa kemer ile elinin içine beş kere vurulurdu.” şeklinde ifade etmiştir.

15. “Kabuk Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K9.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K9.1(E/39): “Köy yerinde oyuncak mı var bulduklarımızdan icat çıkarıyorduk. Beş tane ince ağaç dalından yarılmış kısa çubuk olurdu. Bu çubukların bir yüzü kabuk bir yüzü ağaç rengi olurdu. Çocuklar ortaya küçük bir daire çizerdi. Avuçlarında tuttukları dört çubuğu alkış yaparmışçasına, ellerini birbirine vurarak dairenin içine atarlardı. Amaç atılan dört çubuğun da aynı yüzünün yukarı bakması idi. Bunu başaran oyunu kazanırdı.” şeklinde ifade etmiştir.

16. “Körebe Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K.2.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 23. Körebe Oyunu

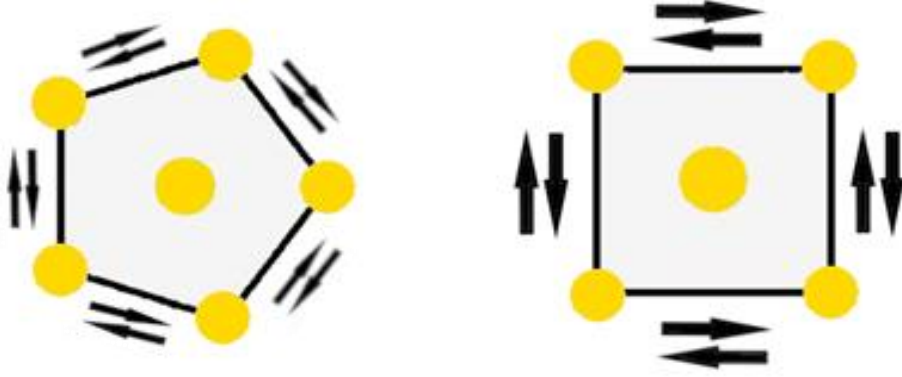
K2.1(K/30): “Bu oyun için en az üç oyuncu gerekir, yalnız daha fazla olmasında mani yoktur. Oyun sınırlı bir alanda oynanır. Dışarda oynanırsa yere bir geniş çember çizilebilir. Oyuna başlarken sayışma yapılarak ebe belirlenirdi. Sayışmanın en son bittiği çocuk ebe seçilirdi. Sayışma şöyle söylenirdi;

İğne battı, canımı yaktı,
Tombul kuş, arabaya koş,
Arabanın tekeri, İstanbul’un şekeri,
Hop hop, altıntop,
Bundan başka oyun yok.

Ebenin gözleri oyunun kuralları gereği mendille veya çeşitli bir bezle bağlanırdı. Ebeye gözünü bağlayan kişi elinle sayı göstererek bu kaç diye sorup görüp görmediğini kontrol ederdi. Oyuncular, değişik sesler çıkararak ebenin dikkatini çekmeye çalışırlardı, aynı zamanda ebeye hafifçe vurup kaçabilecekleri bir mesafede beklerlerdi. Ebe, oyuncuları yakalamaya çalışırken, oyuncular kaçmaya çalışırdı. Ebe, bu sırada bir oyuncuyu yakalarsa, yakalanan kişi ebe olur onun gözleri bağlanarak oyun devam ederdi. Oyununda başarılı olmak için, ebeye yakalanmadan oyunu tamamlamak gerekiyordu.” şeklinde ifade etmiştir.

17. “Köşe Kapmaca Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K8.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 24. Köşe Kapmaca Oyun Alanı Şeması

K8.1(K/35): “*Oyuncu sayısı ile anlatmaya başlayalım, biz bu oyunu ya beş ya altı kişi oynardık. Çizdiğimiz oyun alanları da kişi sayısına göre değişiklik gösterirdi. Sayışma ile çocukların birisi ebe seçilirdi. Ebe oyun alanının ortasına geçerdi. Köşelerdeki çocuklar ebeye yakalanmadan köşeler arası koşarak değişiklik yaparlardı. Eğer bu sırada yakalanırsa ebe yakalanan kişi olurdu.*” şeklinde ifade etmiştir.

18. “Mısır Kesi Roket Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K13.1) bu oyuncağı oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 25. Mısır Kesinden Oyuncak

K13.1(E/37): “Aslında bu bir oyuncak kardeşim, mısırın tanelerini ayırdıktan sonra kalan kısmına kes deriz. Onun arka tarafına tavuk tüylerinden üç-dört tane saplardık. Havaya doğru atardık, döne döne yere inerdi öyle oynardık.” Şeklinde ifade etmiştir.

19. “Simit Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K11.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K11.1(K/38): “ Oyun başlamadan oyunun sınırları söylenilir. Şu taş ile ağacı geçmek yok gibi. Ayrıca ebe için de bir yer belirlenir burası ebenin evidir. Ardından ele mum dikmeyle ebe belirlenir. Birisi simit oynayacaklar elime mum diksin der ve herkes o kişinin eline işaret parmağını koyar en son koyan ebe olur. Ebe harici olanlar ebeden hafif uzakta bekler ebe Simiiiiit... diyerek koşmaya başlar millet kaçıtır. Ebe bu esnada kaçanları yakalamaya çalışır ama bağırmaya devam etmek zorundadır. Yakalayabilirse ebe o yakalanan olur. Nefesi artık yetmeyince ebe oyuna başladığı yere yani ebe evine döner. Sonra oyuna tekrar Simiiiiit... diyerek başlar. Ebe birini yakalayınca kadar oyun devam eder. Yakalanan yeni ebe olur kurallar onun için de aynıdır.” şeklinde ifade etmiştir.

20. “Tahta Teker Araba Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K.13.1) bu oyuncakı oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 26. Tahta Tekerli Araba Oyuncak

K13.1(E/37): “Biz araba sürmeyi çocukluktan öğrendik. Hem de bu tahta tekerli basit oyuncakla. Bizim köyde kargı denilen kamış benzeri bir bitki vardır. Bunu düzgün ve uzun olduğu için fasulye sırığı olarak da kullanırlar. Velhasıl biz de direksiyona giden ara malzemeyi

bu kargıdan yapardık. Arabanın ana iskeleti kargıdan olurdu. Bir ucuna delik açar oraya teker milini (telini) geçirirdik. Bu teker silindir tahta parçalarından kesilip ortalarından tel ile kargıya geçirilirdi. Kargının diğer ucuna da telden bükülerek direksiyon yapılırdı. Bu direksiyon yardımıyla araba sağa sola dönerdi. Ağzımızla gaza basarmışçasına sesler çıkarır arkadaşlarla yarış yapardık, çok eğlenirdik.” şeklinde ifade etmiştir.

21. “Taso Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K.10.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.



Görsel 4. 27. Taso Oyuncak

K10.1(E/39): “Pokemon diye bir çizgi film meşhurdu o aralar tasoların karakterleri o çizgi filmde esinleniyordu. Bir de Disney Karakterleri meşhurdu. Çocukluğumuz bu tasolar için cips yemeye geçti. Elimize üç kuruş para geçti mi bakkala koşardık. Her cipsten de çıkmazdı mübarek. Böyle zahmetle biriken tasoları bir de üttürdün mü eyvah eyvah. Oyun şöyleydi; iki çocuk karşılıklı otururdu. Genelde bu merdiven basamakları olurdu. Allah affetsin biz cami merdiveninde çok oynardık. Sert bir zemine tasolar eşit sayıda ters çevrilerek üst üste koyulurdu. Örnek veriyorum beşer tane koyulacaksa herkes beş taso koyardı ortaya üst üste. Tasoda ön arka diye sorulup yazı tura atılırdı bilen ilk başlardı. Elindeki taso ile yerde duranlara atış yapılır ön yüzü çevrilen tasolar senin olurdu. Sonrası malum elindeki tasolar bitinceye kadar devam. Ütülün mü, bakkalda cips almaya hücum.” şeklinde ifade etmiştir.

22. “Tel Çember Çevirme Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K9.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K9.1(E/39): “Bahçe çevirmek için kullanılan tel artıklarından bulduğumuz tellerden bir çember yapardık, bu çemberi çevirmek için de uzunca bir telin ucunu “u” harfi gibi kıvrırdık. Çember bu kıvrımın içine girecek şekilde olurdu. Koştururken çemberin çubuktan kurtulmasını engellerdi, böylece daha uzun mesafe çemberi düşürmeden sürerdik. Bunu bazen daha keyifli olsun diye yarış haline getirirdik. Belirli bir mesafeyi bitiş çizgisi sayardık. Mesela caminin ordaki çeşmeye ilk varan kazanır derdik yarış ederdik.” şeklinde ifade etmiştir.

23. “Top (Futbol) Oyunu”

Katılımcılardan dört tanesi (K7.1, K10, K13, K14.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K7.1(E/37): “Okuldan çıkılır koşa koşa eve gelinir, çanta evin girişine fırlatılır. Sonra doğru mahalle takımında yerini almaya gidilir. Çocukluğumuzun yarısı mahallede futbol oynayarak geçmiştir. Arkadaşlarla mahallede takımlar oluştururduk turnuvalar düzenlerdik. Dikilen iki büyükçe taştan kale oyunun başlaması için yeterli olurdu.” şeklinde ifade etmiştir.

24. “Yakalamaca Oyunu”

Katılımcılardan dört tanesi (K12.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K12.1(K/42): “Mahallede boş zamanlarda en çok bu oyunu oynardık. Taraflar sırayla seçilir birisi kaçan, birisi onu yakalamaya çalışan olurdu. Yakalayabilirse ebe değişirdi. şeklinde ifade etmiştir.

25. “Yerden-Yüksek (Taştayım-Topraktayım) Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K2.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K2.1(K/30): “Bir kişi ebe olur ve sesli bir şekilde beşe kadar ağır ağır sayar. Çocuklar taşların üzerine ya da varsa kaldırıma çıkarlar. Burası güvenli yerdir, ebe dokunamaz. Ama burada uzun süre bekleyemezler yer değiştirmek zorundadırlar. Bu sırada ebe yere inen çocukları yakalamaya çalışır. Eğer birine dokunursa ebe o olur.” şeklinde ifade etmiştir.

4.3. Alfa Kuşağının Oynadığı Oyun Türleri

Araştırmada çocuk olarak adlandırılan Alfa Kuşağı katılımcıları (n=14; 7E/7K); *Bozuk Para Futbol, İstop(Renkli), Körebe, Saklambaç, Sek Sek, Top(Futbol), Yakalamaca, Yerden Yüksek (Taştayım Topraktayım), Dijital Oyunlar, Elim Sende, Evcilik(Rol Yapma-Taklit Oyunları), Figür Oyuncaklar ve Kutu Kutu Pense* olmak üzere 13 farklı oyun oynadıkları belirlenmiştir. Bu oyunların türlere göre dağılımı ve özellikleri Tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4. 3. Alfa-Kuşağında Oynanan Oyun Türleri ve Özellikleri

SIRA NO	ALFA KUŞAĞI (2010-2024) OYUNLARI	OYUN TÜRÜ	OYUN ALANI (AÇIK/KAPALI ALAN)	OYUN MALZEMESİ ve NİTELİĞİ	OYNAYAN KİŞİ SAYISI CİNSİYET BİLGİSİ (E/K)	OYUN GRUBU Bireysel 1 Kişi Küçük Grup 2-3 Kişi Büyük Grup 4 + Kişi	OYUNUN KİMDEN ÖĞRENİLDİĞİ
1	BOZUK PARA FUTBOL	Strateji ve Zeka Oyunları	Kapalı Alan	Bozuk Para	1 (E)	Küçük Grup	Ebeveynler
2	DİJİTAL OYUNLAR	Dijital Oyunlar	Kapalı Alan	Pc, Tablet, Playstation vb.	19 (6E/4K)	Bireysel / Küçük Grup	Arkadaşlar
3	ELİM SENDE	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Küçük Grup	Ebeveynler
4	EVCLİK (ROL YAPMA-TAKLİT OYUNLARI)	Grup Oyunları	Kapalı Alan	Mesleki Oyuncaklar, Kıyafetler vb.	9 (1E/5k)	Küçük Grup	Arkadaşlar
5	FİGÜR OYUNCAKLAR	Grup Oyunları	Açık-Kapalı Alan	Oyuncak	7 (3E/1K)	Bireysel	Arkadaşlar
6	İSTOP (Renkli)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	1 (K)	Büyük Grup	Arkadaşlar
7	KÖREBE	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Mendil	1 (E)	Büyük Grup	Ebeveynler
8	KUTU KUTU PENSE	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
9	SAKLAMBAÇ	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	4 (E/3K)	Büyük Grup	Ebeveynler
10	SEK SEK	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Taş	2 (2K)	Küçük Grup	Ebeveynler
11	TOP (FUTBOL)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Top	6 (6E)	Büyük Grup	Arkadaşlar
12	YAKALAMACA	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (K)	Küçük Grup	Arkadaşlar
13	YERDEN YÜKSEK (Taştayım-Topraktayım)	Fiziksel Aktivite Oyunları	Açık Alan	Malzeme Yok	1 (E)	Büyük Grup	Arkadaşlar

Yukarıda görüldüğü gibi araştırmaya katılan Alfa Kuşağı çocuklarının oynadığı oyun türleri; Strateji ve Zekâ Oyunları, Fiziksel Aktivite Oyunları, Grup Oyunları, Bireysel Oyunlar ve Dijital Oyunlar olmak üzere beş kategoride yer almaktadır. Alfa Kuşağında oynanan Strateji ve Zekâ Oyunu (n=1) sadece bir tane olup Bozuk Para Futbol adlı oyun olduğu belirlenmiştir.

Fiziksel Aktivite Oyun türünde (n=9) ise; Elim Sende, İstop(Renkli), Körebe, Kutu Kutu Pense, Saklambaç, Sek Sek, Top(Futbol), Yakalamaca ve Yerden Yüksek (Taştayım Topraktayım) adlı oyunlar olduğu görülmüştür. Grup Oyunları türünde ise (n=1) sadece bir tane olup; Evcilik adlı oyun olduğu görülmüştür. Alfa Kuşağında görülen bireysel oyunlar (n=1) sadece bir tane olup; Figür Oyuncaklar olduğu belirlenmiştir. Bu kuşaktaki katılımcıların Dijital Oyun türünde (n=1) ise ayrı ayrı oyun isimleri sayılmamış, tek başlık altında değerlendirilmiş olup bir tane oyuna rastlanmıştır.

Alfa Kuşağında oynanan oyunlardan (n=13) dokuz oyunun açık alanda oynandığı, bir oyunun hem açık hem kapalı alan oynandığı, üç oyunun da kapalı alanda oynandığı belirlenmiştir. Alfa Kuşağının sekiz oyunda materyaller kullandıkları ve bunların iki tanesinin doğal materyal olduğu, geri kalan beş oyunda herhangi bir materyal kullanılmadığı belirlenmiştir. Oyunların genelde ya büyük grupla oynanan oyunlar olduğu (n=6) ya da küçük grupla oynanan (n=5) oyunlar olduğu dikkati çekmektedir. İki oyunun bireysel oynanan oyunlar olduğu görülmektedir. Bu kuşağın oyunları genelde akranlarından (n=8) ya da ebeveynlerinden (n=5) öğrendikleri saptanmıştır. Katılımcıların direk aktarımına göre Y-Kuşağından farklı oynanan her bir oyunun oynanış şekilleri aşağıda verilmiştir.

1. “Dijital Oyunlar”

Katılımcılardan on tanesi (K1.1.1, K2.1.1, K3.1.1, K4.1.1, K8.1.1, K9.1.1, K10.1.1, K11.1.1, K13.1.1, K14.1.1) bu oyunları oynadığını ifade etmiştir.

Katılımcıların oynadığı bazı dijital oyunların isimleri aşağıda verilmiştir;

“Araba Yarışı, Minecraft, Tom ve Arkadaşları, Counter-Strike, Pes, Fifa, Clash of Clans, GTA, Dr. Panda, PUBG Mobil, Roblox, Sonic Mania, LEGO Worlds gibi oyunları oynadığını ifade etmiştir.

2. “Elim Sende Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K5.1.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K5.1.1(E/5): “Bir çocuk ebe oluyo. Sonra diğer çocukları koşturuo eğer onlara değerse “Elim Sende” diyo o çocuk ebe oluyo. Bu sefer herkes o çocuktan kaçio. Böyle oynuo.” şeklinde anlatmıştır.

3. “Evcilik (Rol Yapma-Taklit Oyunları) Oyunu”

Katılımcılardan altı tanesi (K6.1.1, K8.1.1, K9.1.1, K.10.1.1, K12.1.1, K13.1.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K8.1.1(K/5): “Okulda arkadaşlarımla oynuyorum, bazen ben doktor oluyorum onlar hasta olup öksürüyorlar. Onlara bakıp ilaç yazıyorum. Bazen de ben anne oluyorum onlar çocuk oluyo benim sözümü dinliyorlar. Onlara yemekler yedirip giysiler giydiriyorum.” şeklinde ifade etmiştir.

4. “Figür Oyuncaklar Oyunu”

Katılımcılardan dört tanesi (K1.1.1, K9.1.1, K.12.1.1, K14.1.1) bu oyuncakları oynadığını ifade etmiştir.

Katılımcıların oynadığı bazı figür oyuncakların isimleri aşağıda verilmiştir;

“Spiderman, Barbie Bebek, Ty Hayvan Figürleri, Pijamaskeliler, Transformers, Goojitzu...”

5. “Kutu Kutu Pense Oyunu”

Katılımcılardan bir tanesi (K6.1.1) bu oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K6.1.1(E/5): ” Çocuklar el ele tutuşup daire olurlar. Herkesin yüzü birbirine bakar. Herkes aynı yöne doğru döner bu arada kutu kutu pense elmamı yerde arkadaşım Ayşe arkasını dönse denir. Ayşe benim arkadaşım mesela ama bu isim değişiyor. O oyunu oynayan her çocuğun adı söylenir herkes dışarı döner oyun biter.” şeklinde ifade etmiştir.

4.4. Baby Boomers Kuşağından, Y-Kuşağına Aktarılan Oyun Türleri

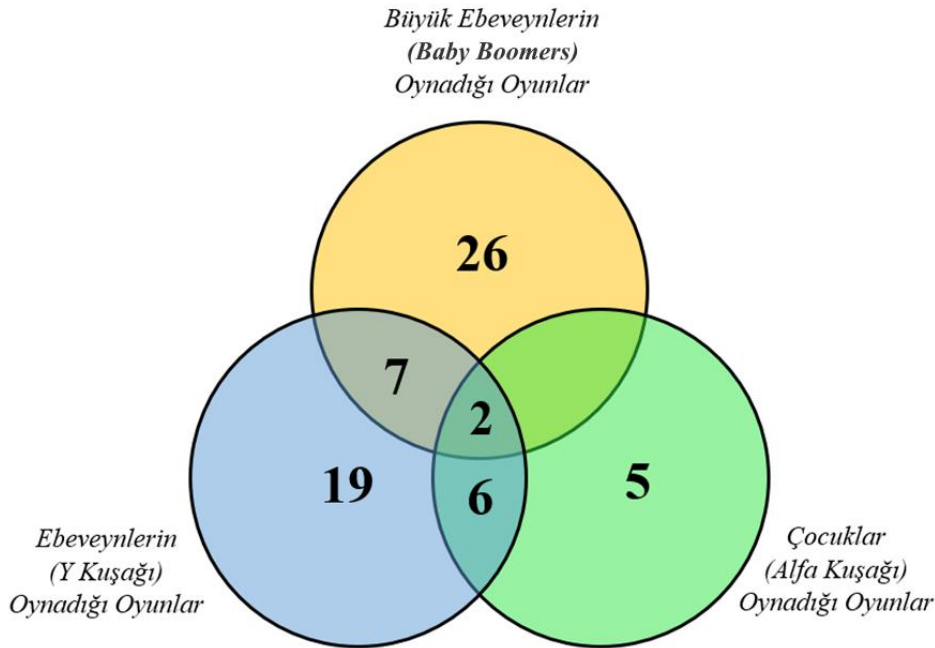
Baby Boomers Kuşağının katılımcıları çocukluğunda “Üç Taş, Beş Taş, Yedi Kiremit (Yıkık), Dokuz Taş, Aşık, Baca Baca Kaç Baca, Bez Bebek, Ceviz, Çam Kabuğundan Oyuncak, Çelik Çomak, Çellik, Çukur Eşmece, Dalya, Dokuz Sekiz, Dörtlek (Mangala), El Kızartmaca, Gincirdak, Halat Çekme, İp Atlama, Karnabahardan Koyun, Kazık, Kibrit Kutusu, Kozalak, Mendil Kapmaca, Patlıcan İnek, Saklambaç, Sek Sek, Soğuk-Sıcak, Topaç (Meşe Palamudu), Uçurtma, Uzun Eşek, Yağ Satarım Bal Satarım, Yakan Top, Yüzük Saklama, Zekir” adlı 35 farklı oyun oynadığı, bu oyunlardan “ Beş Taş(K1.1, K3.1, K6.1, K7.1, K11.1), Çelik Çomak(K1.1), Çukur Eşmece(K9.1), El Kızartmaca (K6.1), İp Atlama (K4.1, K12.1), Saklambaç(K2.1, K5.1), Sek Sek (K2.1, K6.1, K8.1), Yakan Top (K2.1, K5.1, K8.1), Yüzük Saklama K2.1, K5.1, K8.1)” gibi dokuz oyunun Y-Kuşağına aktarıldığı belirlenmiştir.

4.5. Ebeveynlerden (Y-Kuşağı) Çocuklara(Alfa Kuşağı) Aktarılan Oyun Türleri

Y- Kuşağının katılımcıları çocukluğunda ; “Beş Taş, 24 (Top Sektirme) ,30 Taş Oyunu, Aleli Buleli, Bilye(Meşe, Misket), Birdir Bir, Bom, Bozuk Para Futbol, Çelik Çomak, Çukur Eşmece, Davul Zurna Bir İki Üç, Don-Ateş, Elde İp Oyunu, Futbolcu Kartları, Hımbıl, İp Atlama, İstop (Renkli/Renksiz), Kabak Oyunu, Kabuk, Körebe, Köşe Kapmaca, Mısır Kesi Roket, Saklambaç, Sek Sek, Simit, Tahta Teker Araba, Taso, Tel Çember Çevirme, Top(Futbol), Yakalamaca, Yakan Top, Yerden Yüksek (Taştayım Topraktayım)” adlı 34 farklı oyun oynadığı, bu oyunlardan “ Bozuk Para Futbol (K3.1.1), İstop Renkli (K7.1.1), Körebe (K6.1.1), Saklambaç (K2.1.1, K5.1.1, K8.1.1, K13.1.1), Sek Sek (K7.1.1, K8.1.1), Top (Futbol) (K2.1.1, K4.1.1, K11.1.1, K14.1.1), Yakalamaca (K12.1.1), Yerden Yüksek (Taştayım-Topraktayım) (K2.1.1)” gibi sekiz oyunun Alfa Kuşağına aktarıldığı belirlenmiştir.

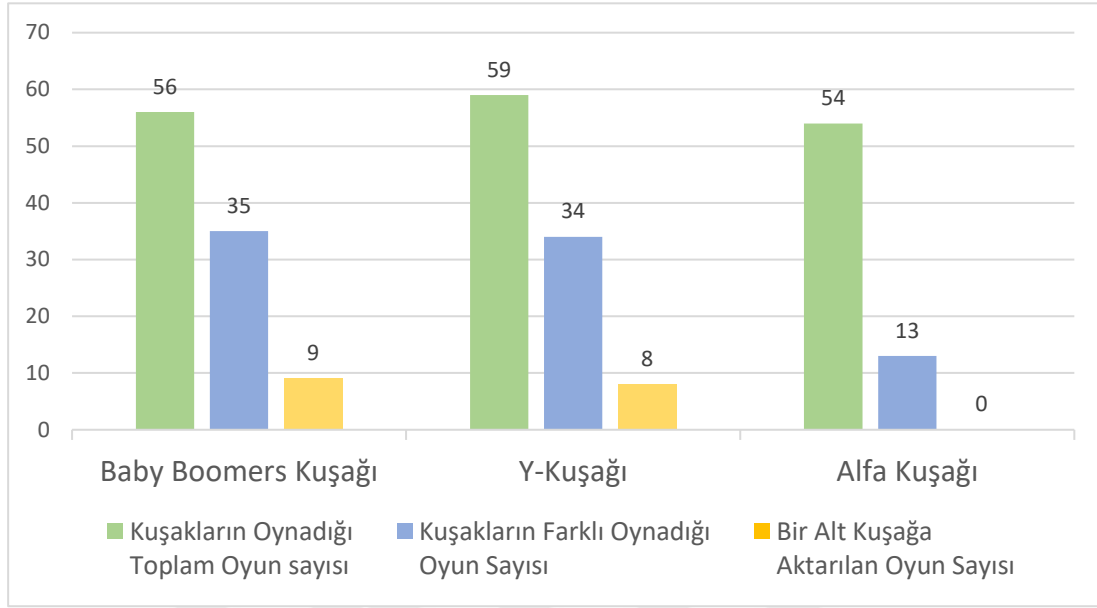
4.6. Üç Kuşakta Ortak Olarak Görülen Oyun Türleri

Katılımcılardan Baby Boomers Kuşağından Y-Kuşağına, Y-Kuşağından ise Alfa Kuşağına aktarılan (üç kuşağın ortak olarak oynadığı) oyunların; “Saklambaç (K2.1.1, K5.1.1, K8.1.1, K13.1.1) ve Sek Sek (K7.1.1, K8.1.1)” olmak üzere yalnızca iki oyun olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu Grafik 4.1 ‘de görüldüğü üzere üç kuşaktan günümüze yalnızca iki oyunun aktarılmış olduğunu göstermektedir.



Grafik 4. 1. Katılımcıların Farklı ve Ortak Oynadıkları Oyunlar

Baby Boomers, Y-Kuşağı ve Alfa Kuşağının oynadıkları toplam oyun sayıları, farklı oynadıkları oyun sayıları ve bir alt kuşağa aktardıkları oyun sayılarının verileri Grafik 4.2 'de belirtilmiştir.



Grafik 4. 2. Katılımcıların Toplam, Farklı ve Ortak Oynadıkları Oyunlar

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde, araştırmanın problemi ve alt problemlerine uygun olarak, ulaşılan her bir sonuç sırayla alan yazında mevcut olan teori ve araştırma sonuçlarıyla tartışılmıştır. Rossie (2001), çocuk oyunlarının sosyokültürel ve tarihsel perspektiften değerlendirilmesinde geçmiş, bugün ve gelecek arasındaki devamlılık ve kesintilerin araştırılmasının önemine dikkat çekmektedir. Çocuk oyunlarının üç kuşaktaki değişiminin incelendiği bu çalışmada, Yörük kültüründe çocuk oyunlarının üç kuşaktaki değişimi incelenmiş ve araştırma sonuçları, araştırma soruları kapsamında alan literatür bilgileri bağlamında tartışılarak aşağıda sunulmuştur.

5.1.1. Baby Boomers Kuşağının Çocukluğunda Oynanan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar

Araştırmada ulaşılan birinci sonuç; Baby Boomers Kuşağı'nın çocukluğunda 35 farklı oyun oynadığı yönündedir. Oyun, insanoğlunun hayat ile arasında bağ kuran, çağlar boyu kültür aktarımını etkilemiş mühim bir olgudur. Oyun zamanla değişen, gelişen zamana ayak uyduran bir kavramdır (Smith, 2009). Bu sonuç, Baby Boomers kuşağının çocukluk döneminde oyun alışkanlıklarının daha çok doğa ve çevre ile olan ilişkilerini ve kültürel yapının çocuk oyunlarına olan etkilerini anlamak açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Bu sonuç aynı zamanda Yörük kültüründeki Baby Boomers kuşağının çocukluk döneminde teknolojik gelişmelerin sınırlı olduğunu, çocukların oyun oynama alışkanlıklarının doğa ve çevre ile iç içe şekillenmiş olduğunu göstermektedir. Demiray (1960) çocukluk oyunlarının mevsim, geçim, boş zaman, gelenek- görenek ve eşyanın etkisi altında kaldığını belirtmektedir. Bunun yanı sıra, oyun araştırmalarında çocuklarının oyun tercihlerinin, oynadıkları alanlarının ve kullandıkları oyun materyallerinin, bir önceki kuşak yani anne ve babaların oyun anlayışlarının önemli bir etkisi olduğu belirtilmektedir (Öztürk, 2001; Clements, 2004; Cleland vd., 2008).

Baby Boomers kuşağında açık alanda oynanan çocuk oyunların yaygınlığı yörük kültüründe çocukların fiziksel aktivitelere daha fazla katıldığını, doğa ile doğrudan etkileşimde bulunduğu işaret etmektedir. Bu kuşakta yaratıcı ve doğaçlama yapmaya olanak tanıyan oyunların yaygın olması, Yörük kültüründe yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştiren oyunlara eğilimin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Vygotsky'nin (1978) belirttiği gibi, yaratıcı oyunlar çocukların bilişsel gelişimini destekler ve problem çözme yeteneklerini geliştirir. Yörük çocuklarının açık alanda oynadıkları bu tür oyunlar, onların bilişsel becerilerini de önemli ölçüde etkilemiştir. Ayrıca bu kuşakta Baby Boomers kuşağı katılımcılarının tamamının yayla ve sahil göçü geleneğine sahip bir kültürde yetiştiği ve çocukluk dönemini doğa temelli bir ortamda geçirdiği düşünüldüğünde, açık alanda oynanan oyunların ve doğal materyallerin kullanımının beklenen bir sonuç olduğu değerlendirilebilir. Pellegrini ve Smith (1998) açık alanda doğal malzemelerle oynanan oyunların çocukların sosyal etkileşimlerini ve grup dinamiklerini güçlendiren oyunlar olduğunu belirtmektedir. Bu görüşten bakıldığında Baby Boomers kuşağında oynanan çocuk oyunlarının sosyal etkileşimi güçlendiren oyunlar olduğu söylenebilir. Ayrıca dijital oyunlardan uzak olduğunu ve oyun oynama biçimlerinde henüz teknolojinin etkin olmadığını göstermektedir.

5.1.2. Y-Kuşağının Çocukluğunda Oynanan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar

Araştırmada ulaşılan ikinci sonuç; Y-Kuşağı'nın 34 farklı oyun oynadığı ve bu oyunlardan dokuzunun Baby Boomers kuşağından aktarılan oyunlar olduğu, 25 oyunun ise farklı oyunlar olduğu yönündedir. Y-Kuşağı'nın oynadığı oyunlardan dokuzunun Baby Boomers kuşağından aktarılması, kültürel sürekliliğin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bu sonuç, belirli oyunların nesiller boyunca devam ettiğini ve kültürel mirasın bir parçası olarak kabul edildiğini göstermektedir. Aile içi etkileşimler ve toplumsal normlar aracılığıyla geleneksel oyunların kuşaklar arası aktarılması kültürel değerlerin ve geleneklerin korunmasında oyunların kültürel miras olduğunu ortaya koymaktadır.

Y-Kuşağı'nın 25 farklı oyun oynaması ise kültürel değişimin ve yeniliklerin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. İkinci kuşağın oynadığı yeni oyunlar, teknolojik gelişmelerin ve değişen sosyal dinamiklerin bir sonucu olabilir. Y-Kuşağı dijital çağın ilk nesli olarak kabul edilir. Bu kuşağın içinde büyüdüğü tarihsel süreç göz önüne alındığında dijital dünya ve teknolojik gelişmeler oyun alışkanlıklarını da önemli ölçüde etkilemiş olabilir.

Dolayısı ile bu sonuç Y-Kuşağı çocuklarının oyun oynama biçimlerinin ve etkileşimlerinin nasıl değiştiğini ve teknolojinin bu süreçteki rolünü açıklayabilir. Ayrıca bu kuşağın tarihsel sürecinde ekonomik refahın artması, ailelerin çocuklarına daha fazla oyun ve oyuncak satın alabilmesini sağlamış olabilir. Eğitimciler ve ebeveynler, çocukların oyun yoluyla öğrenmelerini teşvik etmek için çeşitli dijital oyunlar ve eğitim uygulamaları kullanmış olabilirler. Bu nedenle, bu kuşağın oyun dağarlarında daha çeşitli ve ticari olarak üretilmiş oyuncaklar ve oyunlar yer almış olabilir. Sonuç olarak Baby Boomers kuşağından aktarılan oyunların devam etmesi, kültürel sürekliliği ve geleneklerin korunmasını gösterirken, yeni oyunların ortaya çıkması, değişen teknoloji ve sosyal dinamiklerin etkisini yansıtmaktadır. Y-Kuşağı'nın oyun alışkanlıkları, teknolojik, sosyoekonomik ve kültürel değişimlerin bir yansımasını sunmaktadır. Bu sonuçlar, çocuk gelişimi, eğitim ve kültürel çalışmalar açısından modern çocuk oyunlarının nasıl evrildiğini dair göstergeleri karşımıza çıkarmaktadır.

Y-Kuşağının oyunlarında gözlenen sonuçlardan bir diğeri de Baby Boomers kuşağında olduğu gibi daha çok grup oyunlarının varlığını sürdürdüğü ancak oyun materyali olarak doğal malzemelerin yerini bilye, taso, futbolcu kartları gibi daha çok sanayi üretimi standart nesnelerin kullanıldığı görülmüştür. Y-Kuşağının oyunlarında dijital oyunlardan bir yansıma olmadığı, ancak oyunlarda kullanılan malzeme ve figürlerde farklılaşmaların başladığı dikkati çekmektedir (Tandy, 1999). Beş-on iki yaş aralığından seçilen 421 çocuk ve 165 aileyle gerçekleştirdiği araştırmada, çocukların bir önceki kuşakla karşılaştırıldığında genellikle evde ve aileleriyle birlikte zaman geçirdiklerini belirtmiştir. Yine de ev içinde oyun oynamalarına rağmen, çocukların genellikle dışarıda vakit geçirmeyi tercih ettikleri belirlenmiştir. Tandy'ye (1999) göre, güvenlik nedenleriyle ailelerin belirleyici ve yoğun etkilerine rağmen, önceki ve yeni kuşak çocukların hareketlilik ve özgürce hareket edebilmelerine izin veren ev dışındaki etkinlikleri tercih ettikleri görülmüştür. Zaman içinde oyunların açık alanlardan kapalı mekânlara kaydığı ve geleneksel grup oyunlarından bilgisayar ve bireysel oyunlara doğru önemli bir değişim gösterdiği görülmektedir. Sosyologlar, sosyal antropologlar ve kültür tarihçileri, çocukların oyunları üzerinden tarihsel ve sosyokültürel açıdan değerlendirerek, oyunun toplumsal yapıları ve değişimleri yansıttığını iddia etmektedirler. Bu sebeple, bir toplumunda kuşaklar arasında oyun tercihleri, oyun alanları, oyun materyalleri ve oyun arkadaşları konusundaki farklılıkların, toplumun sosyal ve teknolojik gelişimini yansıttığı düşünülmektedir (ÇOKAUM, 2004).

5.1.3. Alfa kuşağının Çocukluğunda Oynanan Oyun türlerine İlişkin Sonuçlar

Araştırmada ulaşılan üçüncü sonuç; Alfa kuşağı çocukların 13 farklı oyun oynadığı tespit edilmiştir. Bu oyunların sadece sekiz tanesinin Y-Kuşağından aktarılan oyunlar olduğu beş oyunun ise bir önceki kuşağa göre tamamen değişim göstermiş oyunlar olduğu görülmüştür. Aynı zamanda Alfa kuşağının açık alanda oynanan oyunlarından uzaklaşarak daha çok endüstriyel oyuncakları tercih ettiğini ve git gide kapalı dar alanlarda ekran karşısına bağlanmış olduğunu göstermektedir. Karsten (2005), günümüzdeki çocukları "arka sıradaki çocuklar" olarak tanımlayarak, yetişkinler tarafından sürekli gözetlenen ve genellikle yetişkinlerin organize ettiği etkinliklere katılan bir grup olarak nitelendirmiştir. Bu dönemde çocukların hareket özgürlükleri kısıtlanmış, arkadaş çevreleri daralmış ve ailelerin etkisiyle iç mekân oyunlarına yönlendirilmişlerdir. Dünyanın pek çok ülkesinde olduğu gibi ülkemizde de artık çocuklar medya araçları ile iç içe yaşamlarını sürdürmektedir. Sanders' ın (1999) yaptığı bir araştırmada çocukların her gün ortalama beş saat, haftada yedi gün televizyon izledikleri, elektronik medyayı inanılmaz bir yoğunlukta kullandıkları ifade edilmektedir. Aynı araştırma da altı yaşından on sekiz yaşına kadar çocukların on altı bin saat televizyonla, dört bin saat dijital materyallerle zaman geçirdikleri belirtilmektedir. Clements' in (2004) yaptığı bir araştırma, 800 Amerikalı anne ile yapılan görüşmeler sonucunda, 2000'li yılların başında çocukların önceki kuşağa göre dışarıda daha az oyun oynadıkları ve daha az dış mekân etkinliğine katıldıkları (örneğin sokak oyunları yerine basketbol, futbol gibi spor etkinlikleri), iç mekân oyunlarına daha fazla yönelme eğiliminde oldukları tespit edilmiştir. Clements (2004) annelerin dış mekân oyunlarının önemini bildiklerini ancak çocuklarının dışarıda oyun oynamasını engelleyen faktörlerin başında televizyon ve bilgisayar kullanımının geldiğini belirtmiştir. Ayrıca anneler, çocuklarının güvenliği konusunda endişeli oldukları için onları iç mekân oyunlarına yönlendirdiklerini ifade etmişlerdir (Linberg, 2012). Dış mekân oyunlarının aileler tarafından engellenmesinde güvenlik kaygılarına ek olarak, oyun için uygun alanların yetersizliğini de vurgulamaktadır. Onur ve Çelen (2002), tarafından yapılan bir çalışmada, çocukların oynadıkları oyunların sayısının ve çeşitliliğinin azaldığı, oyun materyallerinin doğal malzemelerden yapılanlarından fabrikasyon malzemelere doğru kaydığı belirtilmiştir. İngiltere'de faaliyet gösteren ve çocuk oyunları ile ilgili araştırmalar yapan bir pazarlama araştırma bürosunu tarafından yürütülen Playday etkinliğinde 2005/2006 anket raporlarına göre ise, çocuklar genellikle doğal alanlarda oynamak istediklerini ifade etmişlerdir, ancak dış mekân oyun alanlarının ve oyun araçlarının niteliği ve güvenliği bu isteği engellemektedir.

Araştırma, çocukların zamanlarını geçirme biçimleri arasında dış mekân etkinlikleri ile iç mekân etkinliklerinin (bilgisayar, TV, ödevler) rekabet halinde olduğu sonucuna varmıştır. Alfa kuşağın da daha çok dijital oyunun yaygın olduğuna dair bulgu çocuk dünyasına dijital oyunların hızlı bir şekilde girmiş olduğunun somut göstergeleri olarak değerlendirilebilir. Alfa kuşağının şehir hayatının getirisi olan yoğun trafik ve sık yerleşke ortamlarından yaşadıkları ve açık alanlarda oyun imkânının olmaması, teknoloji, aile ve okuldaki değişikliklerle çocuk oyunlarını etkilediği söylenebilir. Araştırmada ulaşılan bu sonuca göre ülkemizde çocuk oyun kültürünün son yarım yüzyılda benzeri görülmemiş oranlarda değişim gösterdiğini söylemek mümkündür.

Toplumun değişime en açık olan kesimini oluşturan çocuklar öğrendikleri geleneksel oyun kalıplarının içerisine, yaşadıkları zamanın unsurlarını ve motiflerini yerleştirmektedirler. Ayrıca çocuk oyunları çocuğun ait olduğu toplumun sosyo-kültürel yapısını yansıtan bir ayna görevi görmektedir (Roopnarine, 2010). Dolayısı ile içinde bulunulan çağın koşullarının çocuk oyunlarına yansıdığını ifade etmek mümkündür.

5.1.4. Baby Boomers Kuşağından, Y-Kuşağına Aktarılan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar

Araştırmada ulaşılan dördüncü sonuç; Baby Boomers kuşağından Y-Kuşağına dokuz oyunun aktarıldığı yönündedir. Toplam oynanılan oyun sayılarına bakıldığı Baby Boomers kuşağından Y-Kuşağına yaklaşık %25,71 aktarım olduğu görülmüştür. Bu sonuç Baby Boomers Kuşağından Y-Kuşağına oyun aktarımında önemli düzeyde kayıp yaşandığı söylenebilir. Her ne kadar aktarılan oyun oranı az olsa da oyun çeşitliliği bakımından değerlendirildiğinde iki kuşağın oynanan oyunlar arasında ciddi sayısal farklılık olmadığı saptanmıştır. Karsten (2005) tarafından yapılan araştırmada, 1950 ve 1960 yıllarında çocukların günlük yaşamlarında büyük benzerlikler olduğu vurgulanmaktadır. Bu dönemde, oyunun genellikle dışarıda oynanan bir aktivite olduğu belirtilmiş ve çocukların özgürce hareket edebildikleri, arkadaşlıklar kurdukları ve halka açık alanları oyun alanı olarak kullandıkları ifade edilmiştir. Ancak günümüzde, çocukların günlük yaşamında büyük değişiklikler yaşandığı gözlenmiştir.

5.1.5. Y-Kuşağından, Alfa Kuşağına Aktarılan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar

Araştırmada ulaşılan beşinci sonuç; Y-Kuşağının oynadığı sekiz oyunun bir alt kuşak olan Alfa Kuşağına aktarıldığı gözlemlenmiştir. Sayılarına bakıldığı zaman aktarılan oyunlarda ciddi kayıp yaşandığı saptanmıştır. Bu sonuç yörük kültüründe kuşaklar arası kültürel sürekliliğin azaldığını ve geleneksel oyunların kuşaklar arası aktarımında zorluk yaşandığını göstermektedir. Bu durum, Alfa kuşağının oyun kültürüne daha çok çağın getirdiği teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan ve dijital oyunların hâkim olduğunu göstermektedir. Alfa Kuşağı, teknolojinin ve dijitalleşmenin zirve yaptığı bir dönemde büyümektedir. Oynanan oyunların büyük çoğunluğunun tamamen yeni olması, kültürel değişimin ve yeniliklerin belirgin bir göstergesidir. Alfa kuşağı doğdukları andan itibaren dijital cihazlarla iç içe büyümektedir. Bu nedenle, oyun alışkanlıklarının büyük bir kısmı dijital oyunlar, mobil uygulamalar ve çevrimiçi platformlar etrafında şekillenmiştir. Bu durum, fiziksel oyunların yerini dijital oyunların aldığını ve çocukların ekran temelli oyunlarla daha fazla vakit geçirdiğini göstermektedir. Bu nedenle, oyun alışkanlıklarının dijitale doğru yön değiştirmesi ve yeni oyun türlerinin ortaya çıkması beklenen bir sonuçtur.

Bu kuşağın içinde büyüdüğü çağda eğitimciler ve ebeveynler, çocukların oyun yoluyla öğrenmelerini teşvik etmek, bilişsel ve sosyal becerilerini geliştirmek için oyunları hem eğlence amaçla hem de eğitimsel amaçlarla da kullanılmaktadır. Genellikle daha iyi ekonomik koşullarda büyüyen bu kuşak, ticari olarak üretilmiş oyuncaklar ve dijital oyunlar daha kolay erişilebilmektedir. Dolayısıyla bu kuşak günlük yaşamında çeşitli dijital eğitim araçları ve uygulamalara çok daha fazla maruz kalmaktadır. Sonuç olarak Alfa Kuşağı'nın oyun alışkanlıkları, teknolojik, sosyoekonomik ve kültürel değişimlerin etkisi altındadır. Y-Kuşağı'ndan aktarılan oyunların azlığı, kültürel sürekliliğin zayıfladığını, ancak yeni oyunların ortaya çıkması, teknolojinin ve değişen sosyal dinamiklerin etkisini yansıtmaktadır.

5.1.6. Baby Boomers Kuşağından, Y-Kuşağına, Y-Kuşağından, Alfa Kuşağına Aktarılan Oyun Türlerine İlişkin Sonuçlar

Araştırmada ulaşılan altıncı sonuç; Baby Boomers ve Y-Kuşağı ile Alfa kuşağı çocuklarının oyun tercihlerinde ve oyun materyallerinde belirgin değişiklikler olduğu yönündedir. Ayrıca, günümüz çocuklarının iç mekânlarda bireysel oyunlara daha fazla eğilim gösterdiği ve açık alanlarda oynama sürelerinin azaldığı belirtilmektedir. Bu bulgular, çocukların fiziksel aktivite düzeylerindeki değişimleri ortaya koymaktadır ve bu konu birçok

araştırmacı tarafından ele alınmaktadır (Öztürk, 2001; Clements, 2004; Cleland vd, 2008). Bunun yanı sıra, çalışmalar günümüz çocuklarının oyun tercihlerinin, oynadıkları alanlarının ve kullandıkları oyun materyallerinin, bir önceki kuşak yani anne ve babaların oyun anlayışlarının önemli farklılık göstermektedir. Özellikle Alfa kuşağı çocuklarının dış mekân oyunlarına olan ilgisi azalmış, büyük anne ve büyük babalar ise torunlarının çoğunlukla bilgisayar oyunlarını tercih ettiğini ifade etmiştir. Kuşakların oyun tercihleri üzerine yapılan araştırmalar incelendiğinde, benzer şekilde üç kuşak arasında önemli bir farklılık göze çarpmamaktadır (Karsten, 2005). Baby Boomers ve Y-Kuşağı genellikle fiziksel aktivite içeren dış mekân oyunlarını tercih etmekte, çoğunlukla arkadaşları ve akrabaları ile oyunlar oynamakta ve oyun materyalleri olarak doğal malzemeleri ve el yapımı oyuncakları kullanmaktadır. Bu iki kuşak arasındaki temel farklılık, televizyonun anne babaların çocukluklarına entegre olmaya başlamasıdır.

Cengiz (1997), altı köy ve üç ilçe merkezindeki dokuz ilkokulda gerçekleştirdiği araştırma, çocukların bildikleri sayısmaca ve oyunları derlemeye yönelik olmuştur. Çalışmada, çocukların tanıdıkları oyunların geleneksel olup olmadığı ve bu oyunları kimlerden öğrendikleri incelenmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen veriler, geleneksel çocuk oyunlarının hızla kaybolmakta olduğunu ortaya koymuştur.

Artar, Onur ve Çelen (2004), kırsal bölgede yaptıkları araştırmada, üç kuşak boyunca çocuk oyunlarının nasıl değiştiği incelenmiştir. Çalışmada, çocuk oyunlarının hem değişim hem de süreklilik gösterdiği tespit edilmiştir. Değişim, oyun sayısının ve türlerinin azalması, oyunların bireyselleşmesi, oyunların aktarılma yönteminin farklılaşması ve oyuncak sayısının artması şeklinde kendini gösterirken; oyunun öğrenildiği kaynağın aynı kalması, oyun alanlarının değişmemesi, şarkılı-tekerlemeli oyunların korunması, anne-babaların oyunlara katılmaması ve karışmaması gibi unsurlarda bir süreklilik gözlemlenmiştir. Ayrıca, köy ve şehirde yaşayan çocukların sahip oldukları oyuncak sayısı ve türünün değiştiği, ancak şehirdeki çocukların köydekilere göre daha fazla oyuncak sahibi oldukları belirlenmiştir.

Aksoy (2014), çalışmasında pasif gözlem ve görüşme yöntemleriyle derlediği 17 geleneksel çocuk oyununun, Yörüklerin yaşadıkları doğal koşullara uyum sağlamalarına ne kadar etkili ve önemli olduğunu incelemiştir. Araştırmada, bu oyunların çocuklara kazandırdığı yaşam becerileri, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerilerinin oyunlardaki hareketlerle doğrudan bağlantılı olduğu ve bu sayede çocukların gelecekte karşılaştıkları

yaşam koşullarına daha kolay hazırlandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, Sarıkeçili Yörükleri tarafından oynanan bu oyunların giderek azaldığı ve bazı oyunların artık oynanamaz duruma geldiği de belirtilmiştir.

Tuğrul ve diğerlerinin (2014) gerçekleştirdiği çalışmada, üç kuşak boyunca oyunların nasıl değiştiği incelenmiştir. Araştırma sonucunda, katılımcıların oyunu bir öğrenme aracı olarak görmekten çok, eğlenme amacıyla oynadıkları belirlenmiştir. Ayrıca, arkadaşlarla oynanan, fiziksel aktiviteye dayalı dış mekân oyunlarının yerini, teknolojik cihazlarla iç mekânlarda oynanan oyunlara bıraktığı tespit edilmiştir. Kuşaklar arasında yapılan karşılaştırmalar, son kuşağın oyun sürecinde önceki iki kuşağa göre önemli ölçüde değişiklikler yaşandığını ortaya koymuştur.

Yapılan benzer araştırmaların bulgularına paralel sonuçlar çıkan çalışmamızda, kuşaklar arası oyun aktarımının çok düşük düzeyde olduğunu gözlemlenmiştir. Baby Boomers Kuşağından Y-Kuşağına dokuz oyun, Y-Kuşağından Alfa Kuşağına sekiz oyunun aktarıldığı belirlenmiştir. Araştırmamızın genel sonucu olarak üç kuşak boyunca aktarılan oyun sayısı sadece ikidir. Sayısal olarak ifade edecek olursak üç kuşakta aktarılan oyun sayısı yaklaşık %2,70 oranındadır.

5.2. Öneriler

Geleneksel oyunlar bir toplumun kültürel zenginliğini taşıırken, yaratıcı düşünceye teşvik eder ve farklı fikirlerin gelişimine katkı sağlar. Ancak son yıllarda özellikle televizyonların etkisiyle, kendi kültürümüzden uzak oyunların popüler hale geldiğini gözlemleyebiliriz. Yörük kültürünün modern yaşamda yer bulamayışı ve kendi kimliğinden uzaklaşmasıyla insanlar arası iletişimin azalması ve kırsal hayattan uzaklaşılması da buna etmen olmuştur. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte apartman yaşamının artması, çocukların oyun oynayabileceği açık alanların azalmasına ve ev içinde vakit geçirme seçeneklerinin kısıtlanmasına neden olmuştur. Hızla artan şehirleşme, oyun alanlarının yok olmasına ve doğal çevreden uzaklaşmasına yol açarak, çocukların psikomotor beceri ve sosyal yetkinliklerinin gelişimini olumsuz yönde etkilemiştir. Eğer önlemler alınmazsa, gelecekte geleneksel çocuk oyunlarının yerini tamamen bilgisayar, tablet ve cep telefonu oyunları alabilir.

Türk kültüründen gelen geleneksel çocuk oyunları, kültürel değerlerin gelecek nesillere aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır ve bu mirasın canlandırılması, kültürel bütünlük açısından büyük önem taşımaktadır. Teknolojik ilerlemelere rağmen bu oyunların tamamen kaybolmaması için eğitimciler, ebeveynler ve ilgili diğer tarafların sorumluluk alması gerekmektedir. Araştırmada tespit edildiği üzere geleneksel oyunların kuşaklar arası aktarımının azaldığı görülmüştür, bu durumu önlemek ve bu oyunları yaşatmak için eğitim sisteminden aile katılımına, toplumsal etkinliklerden dijital platformlara kadar çok yönlü ve entegre yaklaşımlar benimsenmelidir. Bu çalışmalar, geleneksel oyunların kültürel miras olarak korunmasına ve genç nesillere aktarılmasına önemli katkılar sağlayacaktır. Bu kapsamda aşağıda bazı öneriler sunulmuştur;

- Oyunların kuşaklar arası aktarımının çok az olması sebebiyle ebeveynlerin geleneksel oyunları çocuklarına öğretmelerini sağlamak amacıyla aile eğitim programları düzenlenebilir. Aileler, bu oyunları çocuklarıyla birlikte oynayarak kültürel mirası aktarabilirler. Ayrıca okullar ve yerel topluluk merkezleri, ailelerin katılımıyla geleneksel oyun günleri düzenleyerek, bu oyunların aile içinde yaşatılmasını teşvik edebilir.
- Geleneksel oyunların okul müfredatlarına dahil edilmesi, çocukların bu oyunları öğrenmelerini ve oynamalarını sağlayacaktır. Beden eğitimi derslerinde geleneksel oyunlara yer verilebilir. Ayrıca okul bahçelerinde geleneksel oyunlara ait özel alanlar (Üç Taş, Sek Sek Oyun Alanı vb.) eğitim paydaşları yardımıyla oluşturulabilir.
- Yerel yönetimler, sivil toplum kuruluşları ve diğer paydaşlar geleneksel oyunların oynandığı festivaller ve şenlikler düzenleyerek, toplumsal farkındalığı artırabilirler. Geleneksel oyunların oynandığı yarışmalar ve turnuvalar organize edilerek, bu oyunların cazibesi artırılabilir ve gençler arasında yaygınlaştırılabilir.
- Geleneksel oyunları tanıtan ve nasıl oynandığını öğreten dijital eğitim materyalleri (videolar, e-kitaplar, uygulamalar) geliştirilerek, geniş kitlelere ulaşılması sağlanabilir. Sosyal medya ve internet üzerinden geleneksel oyunları tanıtan kampanyalar düzenlenerek, bu oyunların popülaritesi artırılabilir.

Geleneksel oyunların tanıtıldığı ve oynandığı televizyon ve radyo programları hazırlanarak, toplumda bu oyunlara olan ilgi artırılabilir. Geleneksel oyunların tarihini ve kültürel önemini anlatan belgeseller ve filmler yapılarak, geniş kitlelere ulaşılması sağlanabilir.

- Geleneksel oyunlar üzerine yapılacak akademik araştırmalara destek verilerek, bu oyunların tarihsel ve kültürel öneminin daha iyi anlaşılması sağlanabilir. Geleneksel oyunların belgelenmesi ve arşivlenmesi, gelecekteki nesiller için önemli bir kaynak oluşturacaktır. Bu amaçla üniversiteler ve araştırma kurumları iş birliği yapabilir.



KAYNAKÇA

- Aarsand, P. (2011). "Parenting and Digital Games: On Children's Game Play in US Families", *Journal of Children and Media*, 5 (3), s. 318-333.
- Aghlara, L., & Nasrin H. T. (2011). "The Effect of Digital Games on Iranian Children's Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition", *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Ak, M. (2018). Anamas Yaylaları ve Yörükler. *Asya Studies*, 6(6), 1-6.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: *Sarıkeçili yörük çocuk oyunları*, *Milli Folklor*, 13(101): 265-276.
- Arndt, S. (2020). Rethinking play, diversity and belonging in early childhood education. *Beijing international review of education*, 2(2), 226-243.
- Arslan, A. (2016). Çocuk Oyunlarının Kültürel Anlamı. *Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 12(3), 45-59.
- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2004). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: kırsal kesimde bir araştırma, Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar (Yay.haz. B, Onur ve N, Güney). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Kök Yayıncılık, Ankara
- Artun, E., (1996). "Çukurova Yörüklerinin Gelenek ve Görenekleri" I. *Akdeniz Yöresi Türk Toplulukları Sosyo-Kültürel Yapısı (Yörükler) Sempozyumu Bildirileri Kitabı*, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayını
- Barriball, K. L., & While, A. (1994). Collecting data using a semi-structured interview: a discussion paper. *Journal of Advanced Nursing-Institutional Subscription*, 19(2), 328-335.
- Başgöze, P., & Bayar, Y. (2015). Kuşak farklılıklarının iş yaşamına yansımaları. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 44(1), 35-54.
- Bateson, G. (2000). *Steps to an ecology of mind: Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*. University of Chicago press.
- Bay, D. N. (2022). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Kültürel Oyunlara Yönelik Görüşleri. *Turkish Journal of Educational Studies*, 9(2), 181-206.
- Berkup, S. B. (2014). Working with generations X and Y in generation Z period: Management of different generations in business life. *Mediterranean journal of social Sciences*, 5(19), 218-238.

- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2008). Silkroad Online’da sanal cemaat inşası ve Türk klan kimliği. *İnet-tr’08-XIII İnternet Konferansı Bildirileri*, 105-114.
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö. E., Demirel, F., Karadeniz, Ş., & Çakmak, E. K. (2015). Bilimsel araştırma yöntemleri.
- Büyükşahin, F. (2018). Kaybolan çocuk oyunlarının kültür ve çevre bağlamında incelenmesi: Sarıkeçili yörük örneği. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 881-892.
- Cengiz, S. A. (1997). Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi. *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- Christie, J. F., & Roskos, K. A. (2006). Standards, Science, and the Role of Play in Early Literacy Education. In D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children’s Cognitive and Social-Emotional Growth* (pp. 57-73). Oxford University Press
- Cleland, V., Crawford, D., Baur, L. A., Hume, C., Timperio, A., & Salmon, J. (2008). A prospective examination of children's time spent outdoors, objectively measured physical activity and overweight, children's time outdoors, activity and overweight. *International Journal of Obesity*, 32, 1685- 1693.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). Sage Publications.
- Csobanka, Z. E. (2016). The Z generation. *Acta Educationis Generalis*, 6(2), 63-76.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- ÇOKAUM (2004). Türkiye’de çocuk oyunları: araştırmalar. *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları*. Ankara: Kök Yayıncılık.

- Demiray, M.G. (1960). Çocuk Eğlenceleri: Çocuk Oyunları ve Tekerlemeler. Türk Folklor Araştırmaları, 6(129), 2132-2133.
- Doğan, M.S. (2007). *Tarihsel Gelişim Sürecinde Yörükler, Anadolu'da Yörükler Tarihi ve Sosyolojik İncelemeler*, Ankara
- Dolot, A. (2018). The characteristics of Generation Z. *E-mentor*, 74(2), 44-50.
- Dönmez, N.B. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin.
- Elkind, D. (2012). *Oyunun Gücü*, (Çev: Demet Erol Öngen), Ankara: İmge Kitabevi.
- Eren, N. (1979). Yörük Göçü, T.F.A. İstanbul
- Eroğlu, E.F. (2015). *Türkistan'dan Uzak Diyara Beşkaza Fethiye ve Seydikemer Yörükleri*, Serüven Kitabevi, Ankara, s.37.
- Eroz, M. (1991). *Yörükler ve Türk Dünyası*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Fingerman, K. L., Pillemer, K. A., Silverstein, M., & Suitor, J. J. (2012). The baby boomers' intergenerational relationships. *The Gerontologist*, 52(2), 199-209.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2008). *Play and Child Development*, Upper Saddle River, N.J: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Fry, R. (2016). Millennials overtake Baby Boomers as America's largest generation. *Pew Research Center*, 25(4), 1-36.
- Gökçe, M., & Eroğlu, E. F. (2015). Geçmişten Günümüze Beşkaza Yörüklerinin Göç Hareketleri ve Yolları. *GÖÇ*, 809.
- Gökçen, İ. (1946). *16 ve 17. Asır Sicillerine Göre Saruhan'da Yürük ve Türkmenler*. İstanbul: Manisa Halkevi Yayınları.
- Göncü, A. (1999). *Children's Engagement in the World: Sociocultural Perspectives*. Cambridge University Press.
- Güler, T. (2018). Kültürel Miras ve Oyunlar. *Toplumsal Tarih Dergisi*, 22(6), 112-123.
- Gülten, S. (2009). Batı Anadolu'da Bir Yörük Grubu: XVI. Yüzyılda
- Güngör, K. (1941). *Cenubî Anadolu Yürüklerinin Etno-Antropolojik Tetkiki*. Ankara: DTCF Antropoloji ve Etnoloji Enstitüsü Neşriyatı.
- Güvenç, B. (1979). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Henricks, T. S. (2020). Play Studies: A Brief History. *American Journal of Play*, 12(2), 114-155.
- Holmes, R. M. (2013). Children's play and culture. *Scholarpedia*, 8(6), 31016.
- Howe, N., & Strauss, W. (2007). *The Next 20 Years: How Customer and Workforce Attitudes Will Evolve*. Harvard Business Review.
- Huizinga, E. (1938). De L'Anatomie et de la Physiologie de L'Arbre Bronchique. *Acta Oto-Laryngologica*, 26(2), 182-196.
- Jorgensen, B. (2003). Baby Boomers, Generation X and Generation Y? Policy implications for defence forces in the modern era. *Foresight*, 5(4), 41-49.
- Kafesoğlu, İ. (1987). *Türk Bozkır Kültürü*, Ankara.
- Kara, M. (2019). Çocuk Oyunlarında Toplumsal Değerler. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 14(1), 98-110.
- Karaca, B. (2008). “1522-1532 Tarihlerinde Menteşe Bölgesi Yörükleri”, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt.18, S.2, Elazığ, s.403-440.
- Karataş, Y. (2018). Çocuk Oyunlarının Sosyal Beceriler Üzerindeki Etkisi. *Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 19(1), 56-69.
- Karayumak, Ö. (2012). *Menteşe Beyliği'nden Türkiye Cumhuriyeti'ne Belgelerle Fethiye*, Fethiye Belediyesi Yayınları, Fethiye
- Karsten, L. (2005). It all used to be better? different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies*, 3(3), 275- 290.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar içinde* (s. 29-30). Ankara: Pegem Akademi.

- Kupperschmidt, B. R. (1998). Understanding generation X employees. *JONA: The Journal of Nursing Administration*, 28(12), 36-43.
- Landreth, G. L. (2002). *Play Therapy: The Art of the Relationship*. Brunner-Routledge.
- Lindberg, E. N. A. (2012). Çocuk oyunlarında iki kuşakta görülen değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- McCrindle M., Wolfinger E. (2009). *The Abc of Xyz: Understanding the Global Generations*, Avustralya, University of New South Wales Press.
- McIntosh-Elkins, J., McRitchie, K., & Scoones, M. (2007). From the silent generation to generation x, y and z: strategies for managing the generation mix. In *Proceedings of the 35th annual ACM SIGUCCS fall conference* (pp. 240-246).
- Mertens, D. M. (2010). *Research and evaluation in education and psychology: integrating, diversity with quantitative, qualitative and mixed methods*. Los Angeles: Sage Publications.
- Mintz, Steven (2012). *The Changing Face of Children's Culture*. (Editörler), Paula S. Fass ve Michael Grossberg. *Reinventing Childhood after World War II*, USA: University of Pennsylvania Press, s. 38-50.
- Nadrah, U., & Fauziah, N. (2023). The Impact Of Social Media On Pancasila Values In Generation Alfa. *International Journal of Students Education*, 1(3), 125-129.
- Neuliep, J.W. (2012). *Intercultural communication: A contextual approach* (5thEd.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Newbold, J. J., & Scott, N. A. (2017). The generation X faculty: Millennials in the classroom. *College Student Journal*, 51(3), 387-399.
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud. In *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019* (pp. 512-518).
- Oğuz, M. Ö. & Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayını.
- Oktay, A. (2002). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları
- Onur, B. ve Çelen, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- Ögel, B. (1985). *Türklerde Devlet Anlayışı*. Ötüken Neşriyat AŞ.

- Öncü, C., Keklik, T., & Turğa, S. E. (2023). Okul öncesi dönemde oyunla öğretim. *Socrates journal of interdisciplinary social studies*, 9(34), 77-87.
- Öter, A. (2023) Toplumsal Değişme, Gelişme Bağlamında Batı Akdeniz Bölgesi
- Özhan, M. (1997). Türkiye'deki Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi. *V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları*, 292-313.
- Öztürk, M. (2001). Çocuk oyunla gelişir. *Zoom Dergisi*, 28-31.
- Öztürk, M. (2005). Yörük Mutfağı ve Yemek Kültürü. *Gastronomi ve Kültür Dergisi*.
- Özyürek, E. (2013). Geleneksel Çocuk Oyunlarının İçerik Analizi. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 65(5), 23-35.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243-269.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods* (3rd ed.). Sage Publications.
- Pearce, C. (2009). Communities of Play Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds, London: The MIT Press Cambridge.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara :Anı Yayıncılık
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). *The Development of Play during Childhood: Forms and Possible Functions*. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3(2), 51-57.
- Piaget, J. (1962). Play, Dreams, and Imitation in Childhood. W.W. Norton & Company.
- Prakashyadav, G., & Rai, J. (2017). The Generation Z and their social media usage: A review and a research outline. *Global journal of enterprise information system*, 9(2), 110-116.
- Price, B. (2020). New Report Shows Percentage of Global Population that Plays Video Games, <https://gamerant.com/3-billion-gamers-report/> Erişim Tarihi: 01.02.2021.
- Poyraz, H.. (1999), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak (2. Baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Punch, K.F. (2005). *Sosyal araştırmalara giriş- Nicel ve nitel yaklaşımlar*. (Çev.: D. Bayrak, H. B. Arslan ve Z. Akyüz). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Rogers, C. S., & Sawyers, J. K. (1988). *Play in the lives of children*. National Association for the Education of Young Children.
- Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (2005). Approaches To Early Childhood Education. New Jersey: Prentice Hall.

- Roopnarine, J. L. (2010). Cultural variations in beliefs about play, parent–child play, and children’s play: Meaning for childhood development.
- Rossie, J. P. (2001). Değişen Afrika Çocuklarında Değişen Oyuncaklar ve Oyun (Changing Toys and Play in children in Changing Africa),(SA Cengiz, Trans.). *Dünyada ve Türkiye’de Değişen Çocukluk, III. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri (Changing Childhood in the World and in Turkey)*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları (in Turkish), 51-84.
- Rubin, K.H., Bukowski, W.M., Parker, J.G., & Bowker, J.C. (2008). Akran etkileşimleri, ilişkiler ve gruplar. *Çocuk ve ergen gelişimi: İleri bir kurs* , 141-180.
- Sanders, B. (1999). Öküzün A’sı: Elektronik çağda yazılı kültürün çöküşü ve şiddetin yükselişi. (Çev. Ş. Tahir), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Saraçoğlu, H. (1968). Akdeniz Bölgesi, İstanbul, Milli Eğitim Basımevi, C.1.
- Schwartzman, H. (Ed.). (2012). *Transformations: The anthropology of children’s play*. Springer Science & Business Media.
- Sezer, M. (2019). 1699/1700 Yılında Nazilli Kazâsı’nın Nüfus Yapısı. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 14(1), 449-461.
- Shweder, R.A. (1991). *Kültürler aracılığıyla düşünmek: Kültürel psikolojide keşifler* . Harvard Üniversitesi Yayınları.
- Smith, M. K. (2009). Issues in Cultural Tourism Studies. Oxon: Routledge.
- Steinberg, S. (2011). The Modern Parent’s Guide To Kİds And Video Games USA: Power Play Publishing.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press, pp: 219–20.
- Sümer, F. (1999). Oğuzlar (Türkmenler), tarihleri- boy teşkilatı – destanları. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Sümer, F. (2013). Yörükler. Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi içinde (C. 43, ss. 570-573). İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Swanborn, P. (2010). *Case study research: What, Why and How?*. London: Sage Publications.
- Tasci, A
- Tandy, C. (1999). Children's diminishing play space: a study of intergenerational change in children's use of their neighborhoods. *Australian Geographical Studies*, 37(2), 154-164.
- Tekindal, S. (2021). *Nicel, nitel, karma yöntem araştırma desenleri ve istatistik*. Ankara: Nobel Yayınevi.

- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G . (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16.
- Tuncel, R. (2017). *Yörüklerde Göç ve Yerleşim: Sosyal ve Ekonomik Yapı*. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.
- Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ Publications.
- Tüfekçioğlu, U. (2001). *Çocukta Hareket, Oyun Gelişimi ve Öğretimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (2022). *Türkçe Sözlük*, 12. baskı, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara
- URL-1, <https://yorukturkmen.mu.edu.tr/tr/duyuru/seydikemer-yoruk-goc-yollari--haritasi--50885> 14 Mayıs 2024
- URL-2, <https://izmiryunusemreytd.org.tr/yoruk-turkmen-yasam-tarzi/> 17 Haziran 2024
- URL-3, <https://images.app.goo.gl/PJRweEJKdW8DZcYFA> 10 Haziran 2024
- URL-4, <https://normalsozluk.com/b/gincirdak> 12 Haziran 2024
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotskii, L.S. (1997). *LS Vygotsky'nin toplu eserleri: Yüksek zihinsel işlevlerin gelişiminin tarihi* (Cilt 4). Springer Bilim ve İşletme Medyası.
- Williams, K. (2011). Childhood and the Philosophy of Education: An Anti-Aristotelian Perspective. By Andrew Stables. *Journal of Philosophy of Education*, 45(3), 577-580.
- Yavuzer, H. (2000). *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet* (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, H. (2017). Fiziksel Gelişim ve Oyun. *Spor Bilimleri Dergisi*, 15(2), 150-162.
- Yu, H. C., & Miller, P. (2005). Leadership style: The X Generation and Baby Boomers compared in different cultural contexts. *Leadership & Organization Development Journal*, 26(1), 35-50.
- Not: Görsel 4.4., Görsel 4.5., Görsel 4.12., Görsel 4.15., Görsel 4.21., Görsel 4.25., Görsel 4.26. ve Görsel 4.27. araştırmacının fotoğraf arşivinden alınmıştır.

EKLER

Ek-1 Bildirim Sayfası

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Akdeniz Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir. Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

.../.../2024

Bilgehan YÜREKLİ

Ek-2 Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 06.06.2024-935055



T.C
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu
KURUL KARARI



TOPLANTI TARİHİ : 05.06.2024
TOPLANTI SAYISI : 12
KARAR SAYISI : 305

Üniversitemiz Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü öğretim üyesi **Prof. Dr. Zeliha YAZICI**'nin danışmanlığını, **Bilgehan YÜREKLİ**'nin araştırmacılığını üstlendiği, "*Çocuk Oyunlarının Üç Kuşaktaki Değişiminin İncelenmesi*" konulu çalışmanın, fikri hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğun başvurucuya ait olmak üzere, proje süresince uygulanmasının etik olarak **uygun olduğuna** oy birliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Hilmi DEMİRKAYA
Kurul Başkanı

Başkan
Prof. Dr.
Hilmi DEMİRKAYA

Başkan Yrd.
Prof. Dr.
Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM
(İzinli)

Üye
Prof. Dr.
Ebru İÇİGEN

Üye
Prof. Dr.
Nurşen ADAK

Üye
Prof. Dr.
Taner KORKUT

Üye
Prof. Dr.
Gökhan AKYÜZ

Üye
Prof.
Ceren HEPYÜCEL

Ek-3 Aydınlatılmış Onam Formu

Sayın Katılımcı,

Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Okul Öncesi Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisiyim. Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Prof. Dr. Zeliha YAZICI danışmanlığında “Yörük Kültüründe Kuşaktan Kuşağa Aktarılan Çocuk Oyunlarının İncelenmesi” amacıyla bir yüksek lisans tez çalışması yürütmekteyiz. Araştırma kapsamında Yörük kültüründe kuşaklar arası geleneksel çocuk oyunlarının aktarımı belirlenirken aynı zamanda sizlerin çocukluğunuzda oynamış olduğunuz oyunların kültür özelliklerinin belirlenmesine de ihtiyaç duymaktayız. Bu amacı gerçekleştirebilmek için sizlerle yüz yüze bir görüşme yapmak istemekteyim.

Çalışmaya katılım tamamen gönüllülük temelindedir. Yapacağımız görüşme sırasında veri kaybını önlemek amacıyla ses kayıt cihazı kullanılacaktır. Yapacağım çalışmaların herhangi bir olumsuz etkisinin olmayacağını garanti etmekteyim. Sizden elde edilen veriler sadece araştırmacı tarafından değerlendirilecek olup kesinlikle gizli tutulacaktır. Elde edilecek veriler sadece bilimsel yayınlarda kullanılacaktır. Sizinle yapacağım görüşme kişisel rahatsızlık verecek konuları içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden dolayı kendinizi rahatsız hissederseniz soruları cevaplamama ve araştırmaya katılmaktan vazgeçme hakkına sahipsiniz. Böyle bir durumda çalışmayı tamamlamamak istediğinizi söylemeniz yeterli olacaktır. Bu formu imzaladıktan sonra çalışmaya katılımcılıktan çekilme hakkına sahipsiniz. Çalışma sonunda, bu çalışmayla ilgili sorularınız cevaplanacak olup araştırma sonuçlarının özeti tarafımızdan istediğiniz takdirde size ulaştırılacaktır. Bize sağlayacağınız bilgiler Yörük kültüründe kuşaklar arası geleneksel çocuk oyunları geçmişle bugünü birleştiren bir köprü olduğu kadar gelecekteki nesillerin kültürel kimliklerini koruyabilmeleri ve geliştirebilmeleri açısından da önemlidir. Bu oyunlar, toplumun kültürel belleğinin devamlılığı, kültürel mirasın unsurlarının sürekliliği ve hangi kültürel unsurlarının değişime uğradığının belirlenmesi açısından önemli katkıda bulunacaktır. Bu nedenle çalışmaya katıldığınız için şimdiden teşekkür ederim.

Araştırma hakkında daha fazla bilgi almak için aşağıdaki e-posta adresini veya telefon numarasını kullanarak bana ulaşabilirsiniz. Saygılarımla...

Bilgehan YÜREKLİ

E-posta: / Telefon:

Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve istediğim zaman çalışmayı yarıda bırakıp devam etmeyebileceğimi biliyorum. Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayınlarda kullanılmasını kabul ediyorum. (Formu doldurup imzaladıktan sonra uygulayıcıya geri veriniz.)

Adı Soyadı:

Tarih:

İmza:



Ek-4 Üç Kuşakta Oynanan Oyunların Listesi

SIR A NO	OYUN ADI	BABY BOOMERS (1946-1964)	Y KUŞAĞI (1980-1994)	ALFA KUŞAĞI (2010-2025)
1	24 (Top Sektirme)		2	
2	3 TAŞ	2		
3	30 TAŞ OYUNU		1	
4	5 TAŞ	5	5	
5	7 KİREMİT (Yıkık, Göçürme)	4		
6	9 TAŞ (TRİK)	1		
7	ALELİ BULELİ		1	
8	AŞIK KEMİĞİ	2		
9	BACA BACA KAÇ BACA	1		
10	BEZ BEBEK	3		
11	BİLYE (Misket, Meşe)		4	
12	BİRDİR BİR		1	
13	BOM		1	
14	BOZUK PARA FUTBOL		1	1
15	CEVİZ	1		
16	ÇAM KABUĞU OYUNCAK	1		
17	ÇELİK ÇOMAK	3	1	
18	ÇELLİK	2		
19	ÇUKUR EŞMECE	1	1	
20	DALYA	1		
21	DAVUL ZURNA 1,2,3		1	
22	DİJİTAL OYUNLAR			19
23	DOKUZ SEKİZ (İP)	1		
24	DON-ATEŞ		1	
25	DÖRTLEG (MANGALA)	2		
26	EL KIZARTMACA	1	1	
27	ELDE İP OYUNU		1	
28	ELİM SENDE			1
29	EVÇİLİK (ROL YAPMA-TAKLİT OYUNLARI)			9
30	FİĞÜR OYUNCAKLAR			7
31	FUTBOLCU KARTLARI		3	
32	GINCIRDAK	1		
33	HALAT ÇEKME	1		
34	HİMBİL		2	
35	İP ATLAMA	1	2	
36	İSTOP (Renkli/Renksiz)		6	1
37	KABAK OYUNU		1	
38	KABUK (Çam)		1	
39	KARNABAHAİR KOYUN	1		
40	KAZIK	2		
41	KİBRİT KUTUSU	1		
42	KOZALAK	1		
43	KÖREBE		1	1
44	KÖŞE KAPMACA		1	
45	KUTU KUTU PENSE			1
46	MENDİL KAPMACA	1		
47	MISIR KEŞİ ROKET		1	
48	PATLICAN İNEK	1		
49	SAKLAMBAÇ	1	2	4
50	SEK SEK	2	3	2
51	SİMİT		1	
52	SOĞUK-SICAK (Vız)	1		
53	TAHTA TEKER ARABA KARGI		1	
54	TASO (POKEMON)		1	
55	TEL ÇEMBER ÇEVİRME		1	
56	TOP (FUTBOL)		4	6
57	TOPAÇ (Meşe Palamudu)	1		
58	UÇURTMA	1		
59	UZUN EŞEK	2		
60	YAĞ SATARIM BAL SATARIM	1		
61	YAKALAMACA		1	1
62	YAKAN TOP	2	3	
63	YERDEN YÜKSEK (Taştayım-Topraktayım)		1	1
64	YÜZÜK SAKLAMA	3	1	
65	ZEKİR	1		
TOPLAM OYUN SAYISI		56	59	54
FARKLI OYNANAN OYUN SAYISI		35	34	13

ÖZGEÇMİŞ SAYFASI

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı :

Doğum Yeri ve Tarihi :

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi :

Yüksek Lisans Öğrenimi :

Bildiği Yabancı Diller :

Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar :

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar :

İletişim

E-Posta Adresi:

Tarih :

İNTİHAL RAPORU

1.08.2024 12:46

Tumitin - Orjinallik Raporu - Yörük Kültüründe Çocuk Oyunlarını

Turnitin Orjinallik Raporu

İşleme kondu: 26-Tem-2024 14:04 +03
NUMARA: 2422702350
Kelime Sayısı: 19289
Gönderildi: 1

Yörük Kültüründe Çocuk Oyunlarını Bilgehan Yürekli
tarafından

Benzerlik Endeksi
%6

Kaynağa göre Benzerlik
Internet Sources: %5
Yayınları: %2
Öğrenci Ödevleri: %2

1% match (27-Oca-2015 tarihli internet)
http://www.jasstudies.com/Makaleler/2098520010_1-%20Prof.%20Dr.%20Belma%20TU%20c4%9eRUL.pdf

< 1% match (22-Eyl-2022 tarihli internet)
<https://www.historystudies.net/source/g%C3%B6%C3%A7-2.pdf>

< 1% match (28-Eyl-2022 tarihli internet)
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2199522>

< 1% match (12-Eyl-2022 tarihli internet)
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1130208>

< 1% match (22-Ağu-2022 tarihli internet)
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1021389>

< 1% match (04-Mar-2024 tarihli internet)
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3534084>

< 1% match (31-Eki-2016 tarihli internet)
<https://ot.scribd.com/doc/292209525/Tapak-Laporan-Linus2-0-Saringan-2-Tahun-2015-Untuk-Sekolah>

< 1% match (02-Tem-2024 tarihli internet)
<https://izmiryununsemreytd.org.tr/yoruk-turkmen-yasam-tarzi/>

< 1% match (16-Ağu-2022 tarihli internet)
<https://www.eoitism.gen.tr/okul-ocesinde-ovunun-islevleri/>

< 1% match (Şahin, Samet. "Üç kışakta yaşamda anlama bakış: Nitel bir çalışma", Dokuz Eylül Üniversitesi (Turkey), 2024)
[Şahin, Samet. "Üç kışakta yaşamda anlama bakış: Nitel bir çalışma". Dokuz Eylül Üniversitesi \(Turkey\), 2024](https://www.eoitism.gen.tr/okul-ocesinde-ovunun-islevleri/)

< 1% match (02-Eki-2017 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Akdeniz University on 2017-10-02](https://www.eoitism.gen.tr/okul-ocesinde-ovunun-islevleri/)

< 1% match (14-Haz-2024 tarihli öğrenci ödevleri)
Sınıf: Quick Submit
Ödev: Quick Submit
Ödev Numarası: 2402298976

< 1% match (21-Tem-2017 tarihli internet)
<http://polen.itu.edu.tr/bitstream/11527/12623/1/415061008.pdf>

< 1% match (19-May-2014 tarihli internet)
<http://www.onceokuloncesi.com/dosya/uploads/f80293089cb2e1f652c0dd3e6f3a0ae5.doc>

< 1% match (06-Nis-2019 tarihli internet)
<https://www.scribd.com/document/395243786/social-media-usage-in-education>

< 1% match (05-Eki-2022 tarihli internet)
https://acikbilim.vok.gov.tr/bitstream/handle/20_500_12812/570261/yokAcikBilim_10193873.pdf?isAllowed=v&sequence=-1

< 1% match (12-Eki-2022 tarihli internet)
https://acikbilim.vok.gov.tr/bitstream/handle/20_500_12812/128354/yokAcikBilim_10206565.pdf?isAllowed=v&sequence=-1

< 1% match (16-Eki-2022 tarihli internet)
https://acikbilim.vok.gov.tr/bitstream/handle/20_500_12812/205695/yokAcikBilim_10153253.pdf?isAllowed=v&sequence=-1

< 1% match (08-Eki-2018 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Kocaeli Üniversitesi on 2018-10-08](https://acikbilim.vok.gov.tr/bitstream/handle/20_500_12812/205695/yokAcikBilim_10153253.pdf?isAllowed=v&sequence=-1)

< 1% match (17-Tem-2024 tarihli internet)
<https://isu.edu.az/new/PDF/8.%20QESEV%C4%B0%20C3%96ZET%20K%C4%B0TABI.pdf>

< 1% match (13-Eki-2022 tarihli internet)
<https://zoziler.com/wp-content/uploads/2020/09/Beden-Egitimi-Ve-Oyun-Dersinde-Oynatabileceginiz-Qyunlar.pdf>

< 1% match (09-Tem-2023 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Middle East Technical University on 2023-07-09](https://zoziler.com/wp-content/uploads/2020/09/Beden-Egitimi-Ve-Oyun-Dersinde-Oynatabileceginiz-Qyunlar.pdf)

< 1% match (03-May-2023 tarihli internet)
<https://qazlamaitisimi.com/kusaklar-kavrami-baby-boomers-x-y-z-ve-alpha-kusaklari/>

< 1% match (31-May-2021 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Bozok Üniversitesi on 2021-05-31](https://qazlamaitisimi.com/kusaklar-kavrami-baby-boomers-x-y-z-ve-alpha-kusaklari/)

< 1% match (24-Kas-2020 tarihli internet)
<https://cagrieloun.blogspot.com/2014/03/>

< 1% match (16-Haz-2020 tarihli öğrenci ödevleri)
[Submitted to Galatasaray University on 2020-06-16](https://cagrieloun.blogspot.com/2014/03/)

< 1% match (23-Oca-2024 tarihli internet)
https://mermerortaokulu.meb.k12.tr/meb_ivs_dosyalar/78/03/730953/dosyalar/2024_01/04120050_ovun.pdf

< 1% match (23-Ara-2015 tarihli öğrenci ödevleri)

https://www.tumitin.com/newreport_printview.asp?eq=0&eb=1&esm=5&oid=2422702350&sid=0&n=0&m=2&svr=6&r=72.69346103622283&lang=tr 1/14