



Turkish Studies

Educational Sciences

Volume 13/27, Fall 2018, p. 795-813

DOI: 10.7827/TurkishStudies.14335

ISSN: 1308-2140

Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY



INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE
IBU.EDU.MK

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info/Makale Bilgisi

✍ Received/Geliş: Ekim 2018

✓ Accepted/Kabul: Aralık 2018

✍ Referees/Hakemler: Doç. Dr. Mustafa TAHİROĞLU - Dr. Öğr. Üyesi Hülya ÇELİK

This article was checked by iThenticate.

ÇOCUKLARIN OYUN TERCİHLERİ ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA*

Sevim GÜVEN**

ÖZET

Oyun çocuk için kendisini ve çevresini keşfetmesini sağlayan büyük bir aktivitedir. Çocuklar oyun yoluyla bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarda birçok beceri kazanırlar ve oyun oynamak çocuklar için en önemli etkinliktir. Çocuklar farklı ortamlarda farklı oyunları tercih edebilirler. Bu çalışmada çocukların oyuna ve oyun tercihlerine ilişkin görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Araştırma durum çalışması desenlerinden bütüncül tek durum deseni üzerine kurgulanmıştır. Çalışma grubu maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Araştırma 2017- 2018 akademik yılı güz dönemi Mart ayında taşınabilir eğitim veren bir okulda, iki, üç, dört, beş, altı, yedi ve sekizinci sınıf düzeyinde 120 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri doküman analizi yoluyla elde edilmiştir. Verilerin çözümlemesinde içerik analiz yöntemlerinden biri olan frekans analizi kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizi neticesinde, oyunun eğlendiren bir etkinlik olarak tanımlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Oyun oynamanın bireyde mutluluk, eğlence sevinç ve heyecan hali yarattığı ortaya çıkarılan bir diğer sonuçtur. Okulda tercih edilen oyunların başında yakan top, yakalamacılık, alçaktan yüksek, saklambaç ve voleybol olduğu görülmektedir. Evde tercih edilen oyunların başında bom, telefon, tablet, bilgisayar oyunu, isim şehir, sos ve evcilik oyunu gelmektedir. Sokakta tercih edilen oyunlar ise oyunların başında saklambaç, futbol, yakalamacılık, yakantop ve körebe geldiği görülmektedir. En fazla tercih edilen oyuncakların top, araba ve bebek olduğu görülmüştür. Oyunun dışında yapılan etkinliklerde sınıflar bazında ele alındığında en fazla yapılan

* Bu araştırma 2. Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Kongresi'nde (4-7 Nisan 2018 - Antalya) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

**  Dr. Öğr. Üyesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Eğitimi, E-posta: sevim.guven@gop.edu.tr

etkinliğin kitap okuma, Tv/film izlemek, ders çalışma, test çözmek ve anne-babaya yardım etmek olduğu gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Oyun, Oyun Tercihi

A STUDY ON THE GAME PREFERENCES OF CHILDREN

ABSTRACT

The game is a great activity that allows the child to discover himself and his surroundings. Children gain many skills in cognitive, affective, and psychomotor areas through games and playing games is, in a way, the most important activity for children. Children can choose different games in different environments. This study aimed to reveal the opinions of children about games and their game preferences. The study was conducted in the holistic single-case design, which is one of the case study designs. The study group was determined by the maximum variation sampling method. The study was carried out in March in 2017-2018 school year with the participation of 120 students from 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, and 8th grades in a primary school providing bussed education. The study data were obtained through document analysis. Frequency analysis, which is one of the content analysis methods, was used to analyze the data. As a result of the analysis of the data obtained, it was concluded that playing games was defined as an entertaining activity. Another conclusion revealed was that playing games created a state of happiness, entertainment, joy, and excitement.

The most preferred games in the school were dodgeball, tag, high-low, hide and seek, and volleyball. The most common games preferred at home were buzz fizz, phone games, tablet games, computer games, name& city game, tic-tac-toe, and playing house. The games preferred on the street were hide and seek, football, tag, dodgeball, and blind man's buff. Balls, toy cars, and dolls were found to be the most preferred toys. When the activities apart from playing games were examined based on the grades, it was observed that the most common activities were reading, watching TV/movies, studying, doing tests, and helping parents.

STRUCTURED ABSTRACT

INTRODUCTION

Childhood has different needs than adulthood as well as being physically and spiritually distinct. Games rank the first among the important needs of a child. According to Huizinga (reported by Erol, Sakallıoğlu and Akgün, 2014), games are older than culture. For this case, he gives the example that even animals do not wait for human beings to teach them how to play games, and that a kind of invitation and rules exist even in the games of animals. The game means everything for the child. "Games are all of the activities that the child embarks on at their own request without any external pressure" (Egemen, Yılmaz and Akil, 2004, p.39). Piaget (2007) defines the game as not only a pure childhood activity but also the most important "business" of being a child.

“The common point of all game definitions is that it is the child's personal exploration area, the power of childhood, and the language of learning” (Tuğrul, Ertürk, Özen, and Güneş, 2014, p. 2). Glenn, Knight, Holt, and Spence (2012) determined in their study that children saw almost everything as a chance of playing games and that they would play games with almost everyone and everywhere. “Games and toys, which are the most enjoyable activity of childhood and youth to recognize life, are the most important part of life. Toys are the most important source of transition between the inner world and the external world and games are the child's favorite nutrient” (Bayram Topdal, 2008, p.353)

Children gain many skills in cognitive, affective, and psychomotor areas through games and playing games is, in a way, the most important activity for children. Game preferences may vary depending on the child's age and environment. Therefore, this study sought for an answer to the question, “what are the opinions and preferences of the children related to the game?” Based on this main problem, the sub-problems of the study were as follows.

1. What are the participants' descriptions of the game?
2. What are the feelings that they feel when they are playing games?
3. What are the games played by the participants in the school, street, and garden?
4. What are the toys that the participants prefer?
5. What are the activities of the participants that they do apart from playing games?

METHOD

The study was conducted in the holistic single-case design, which is one of the case study designs. The study was carried out in March in 2017-2018 school year with the participation of 120 students from 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, and 8th grades in a primary school in Reşadiye County of Tokat Province. The study group was determined by the maximum variation sampling method. The study data were obtained through document analysis. In order to avoid any disturbance on the participants, the support of the school teachers was demanded. The study was applied to each class simultaneously. First, the aim of the study was explained to the participants by their teachers. A questionnaire consisting of two demographic items questioning the class level and gender of the participants and seven open and closed-ended questions prepared in accordance with the purpose of the study by the researcher was distributed to students. The students were given an average of 25 minutes to respond to the questionnaire items. Students were coded during the reporting process of the study; for example, 41.E.5 was one of the codes where the initial digits (41) represented the student order, the letter in the middle (E) referred to the gender and the last digit (5) to the class level. The frequency analysis, which is one of the content analysis methods, was used in the analysis of the research data. The data obtained were coded as words and word groups. Codes were presented in tables.

FINDINGS

According to the results of the study, participants stated that the game was an activity that provided fun, gave pleasure to the individual, made the person happy, and helped socializing. Apart from this, the game was also described as an opportunity to develop oneself and get away from stress. It was also reported that playing games led to happiness, entertainment, and joy and excitement in the individual. It was observed that playing games arose positive feelings and created a positive effect on the individual. At the beginning of the preferred games in the school of yakantop, capture, low to high, hide and volleyball appears to be the beginning. The most preferred games on the street are hide-and-seek, football, catching, dodgeball and corn. It is observed that the most preferred toy at home is ball, car and baby. It was observed that the leading games preferred at school were dodge ball, tag, high-low, hide and seek, and volleyball. The most common games preferred at home were buzz fizz, phone games, tablet games, computer games, name& city game, tic-tac-toe, and playing house. The games preferred on the street were hide and seek, football, tag, dodgeball, and blind man's buff. Balls, toy cars, and dolls were found to be the most preferred toys preferred the most at home. When the activities apart from playing games were examined based on the grades, it was observed that the most common activities were reading, watching TV/movies, studying, doing tests, and helping parents.

Results and Discussion

The game is the state of feeling good and the most important need for the child. Therefore, this study aimed to reveal children's opinions and preferences about the game based on the questions, "what is the game", "how does playing game feel", "what games are preferred according to the places", "what is the favorite toy", and "what activities are preferred apart from playing games".

In the study, the participants were observed to have a consensus on the evaluation of the game in terms of both class and gender that it was an activity providing fun. In the study, it was found that playing games created happiness, fun, joy, and excitement in the individual. It was concluded that children preferred to play games with rules at schools, houses and on the streets. It was observed that a situation in contrast to Piaget's definition developed in the study. It was also found that the male participants preferred sportive games more than female participants.

In conclusion, the game is a very important activity of the existence of the child, the most important activity of its development, and a natural learning event. The participants in the study described the game as fun and a source of happiness and expressed their pleasure to play games. For this reason, activities encouraging children to play games in all places can be supported. Activities can be designed to transfer traditional children's games to future generations. One such study can be conducted in metropolitan areas. Studies on the same topic with different data collection tools can be carried out.

Keywords: Child, Game, Play Preference

GİRİŞ

Çocukluk hali yetişkinlikten fiziksel ve duygusal olarak farklı olmanın yanında ihtiyaçları ve istekleri açısından da farklıdır. Bir çocuğun en önemli ihtiyaçlarının başında oyun gelir. Huizinga'ya (akt. Erol, Sakallıoğlu ve Akgün, 2014) göre oyun kültürden eskidir, buna, hayvanların bile oyun oynamak için insanoğlunun kendisine öğretmesini beklememesini ve hayvanların oyununda dahi bir davet ve kural olması örneğini verir. Çocuk için oyun her şeydir. “Oyun çocuğun hiçbir dış baskı etkisinde kalmadan kendi isteği ile giriştiği tüm etkinliklerdir” (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004, s.39). Piaget (2007) oyunu sadece bir öz çocukluk aktivitesi değil, aynı zamanda çocuk olmanın en önemli “iş”i olarak tanımlanmıştır. “Oyunla ilgili yapılan tüm tanımların ortak noktası oyunun çocuğun kişisel keşif alanı, çocukluğun gücü ve öğrenme dili olmasıdır” (Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014, s.2). Dolayısıyla oyun çocuk için dünyayı keşfetme hali ve kendi gerçekliğinin farkına varma durumudur. Oyun çocuğa birçok açıdan katkı sağlayan önemli bir eylemdir.

Glenn, Knight, Holt, ve Spence (2012) tarafından yürütülen çalışmada çocukların hemen hemen her şeyi oyun oynama fırsatı olarak gördükleri ve neredeyse herkesle herhangi bir yerde oynayabilecekleri tespit edilmiştir. Çocuk için oyun sınırları olmayan bir etkinliktir aslında. “Çocukluk ve gençlik çağının hayatı tanımak için en keyifli etkinliği olan oyun ve oyuncaklar yaşamın en önemli parçasıdır. Oyuncak, dış dünya ile iç dünya arasında geçişi sağlayan en önemli kaynak, oyun da çocuğun en sevdiği besindir” (Bayram Topdal, 2008, s.353). Ergün'e (1980) göre oyun doğumdan ölüme kadar her yasta oynanır, ancak bütün özelliklerini içinde bulunduran gerçek oyunlar çocukluk dönemlerinde oynanır ve çocukluk hep oyun demektir. Bu sayede çocuk tüm duygularını özgürce dışa vurur kendisini en doğal hali ile ifade eder.

“Oyun ve bazen de oyunda kullanılan ve oyunu tamamlayan oyuncaklar, çocuğun fiziksel becerilerini geliştirdiği gibi, düşünme ve keşfetme aracılığı ile zihinsel gelişimine de katkıda bulunur. Çocuğun dili kullanmasına, iletişim kurmasına ve dolayısıyla sosyalleşmesine yardım eder. Ayrıca, çocuklar duygularını oynadıkları oyunlarında yaşarlar” (Başal, 2007, s.254). Oyun, küçük çocukların sadece eğlenceli ve kendiliğinden bir etkinliği değil, aynı zamanda çocukların psikolojik gelişimlerine de önemli ölçüde katkıda bulunur (Verenikina, Harris ve Lysaght, 2003). Oyundaki bilişsel, duyuşsal ve kişilerarası süreçler, yaratıcı düşünme, problem çözme, baş edebilme ve sosyal davranış gibi önemli uyarlanabilir yeteneklerle ilgilidir ve bunları da kolaylaştırır (Russ, 2004). Vygotsky göre oyun çocuğun gelişimi için çok önemlidir. Çünkü oyun yetişkinlerin taklit edilmesidir ve yalnız oynanan oyunlarda bile bir kural vardır. Taklit oyunları böylece çocukları yetişkinlik hayatı için hazırlar, onları proxima gelişim bölgelerine çeker. Bu özelliğinden dolayı oyun çocuğun kendinden büyük yaş hali göstermesidir (Lillard, 2015). Oyun, çocuk hakkında bize bilgi veren bir tanı aracıdır. Erikson bunun nedeninin oyunun önemli iki işlevi olduğunu söyler (Russ, 2004). Bunun birincisinin yaratıcılık diğer ve asıl önemli işlevi problemleri çözmek olduğunu öne sürer. Oyunun bu iki işlevi ve bunlara dahil olan bilişsel ve duyuşsal süreç iç içe geçmiştir ve yaratıcılık üzerine etkileri vardır (Russ, 2004). Aynı zamanda oyun, çocuğa yaşam deneyimi sağlar ve çocuğun kendini farklı durumlara uyarlamasına yardımcı olur. Ancak her oyun ve oyuncuğun beraberinde getirdiği deneyim olumluda olmayabilir (Egemen ve diğerleri, 2004). Özellikle teknolojinin gelişmesi ile birlikte, çocuk oyun ve oyuncaklarına ilişkin algısında değiştiği günümüzde, sanal ortamda oynanan bilgisayar oyunları ya da içerisinde şiddet ögesi bulunduran sokak oyunları bu duruma örnek olarak verilebilir.

Piaget (2007) oyunu bilişsel düzeyde gelişimin ve olgunlaşma sürecinin temeli kabul eder ve oyunu, 0-2 yaşa arası *Alıştırma Oyunları*, 2-11 yaşa arası *Sembolik Oyunlar* ve 12 yaş ve sonrası *Kurallı Oyunlar* şeklinde üç evrede ele alır. Vygotsky, oyun hakkında güncel araştırmalarda sıklıkla dile getirilen bir diğer başlıca kuramcıdır. Piaget, zihinsel gelişimin farklı aşamalarına karşılık gelen üç tür oyun davranışını tartışırken, Vygotsky sadece bir tür sembolik oyuna odaklanmıştır. Ayrıca, Piaget'in aksine, Vygotsky sembolik oyunun çocuğun gelişiminde çok önemli bir rol oynadığına inanır. Sembolik oyunda, çocuklar nesneyi nesneden ayırmayı öğrenirler. Buna karşılık, Piaget için sembolik oyun, bir

çocuğun nesneden referansı ayırdığını kanıtlamaktadır, ama bunu öğrenmek için bir araç değildir (Lillard, 2015). Vygotsky için oyun bir taklittir, çocuk için kullanılan nesneleri, gerçek anlamları ile değil hayal ettikleri anlamlar ile kullanır, örneğin, çubuğu bir at olarak tedavi ederken çocuk hem atın hem de atın benzeri olmayan çubuğun bazı özelliklerini göz ardı eder. (Lillard, 2015). Whitebread (2012) göre ise çağdaş psikoloji literatüründe beş tip oyun tanımlanır. Bunlar; fiziksel oyun, nesnelerle oyun, sembolik oyun, kandırmaca/ sosyo-dramatik oyun ve kurallı oyunlar olarak adlandırılır. Lillard (2015) ise ilgili alan yazına dayanarak oyunları; inşa oyunu, sembolik oyun, keşif oyunu, itiş kakış oyunu, fiziksel veya hareket oyunu, duyu -motor ve nesne oyunu başlıkları altında tanımlar.

Alanyazında çocuk oyun alanları üzerine (örneğin; Aksoy, 2011; Kuşçuoğlu, 2013), geleneksel çocuk oyunları üzerine (örneğin; Bayrak, 1998; Bedirhanoğlu, 2011; Kaya, 2008; Doğan, 2010; Kayar, 2008; Gao, Zhang ve Podlogc, 2014; Gökşen, 2014; Gümüştan, 2010; Nyota ve Mapara 2008; Tatira, 2014; Turgut, 2005).) oyun ve oyuncak ile ilgili (Glenn ve diğerleri, 2012; 2014; Pilten ve Pilten, 2013); dijital oyunlar üzerine (örneğin; Verenikina, Harris ve Lysaght, 2003; Pala ve Erdem, 2011) farklı çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Çocuğun oyun tercihleri üzerine farklı mekânlarda ve sınıf düzeylerine yönelik, taşınmalı eğitim veren okullarda araştırmaya yeterince rastlanılmaması bu çalışmanın yapılması ihtiyacını doğurmuştur.

Oyun bir çocuğun kendini ifade etme şeklidir. Oyunla çocuk bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanda birçok beceri edinir ve oyun oynamak bir bakıma çocuk için en önemli etkinliktir. Çocuğun yaşına ve bulunduğu ortama göre de oyun tercihleri değişebilir. Bu nedenle bu araştırmada çocukların oyuna ilişkin görüşleri ve oyun tercihleri nelerdir? sorusuna cevap aranmıştır. Bu esas probleme bağlı olarak araştırmanın alt problemleri ise şunlardır.

1. Katılımcılarının oyuna ilişkin tanımları nelerdir?
2. Oyun oynarken hissettikleri duygular nelerdir?
3. Katılımcıların okul, sokak ve bahçede oynadıkları oyunlar nelerdir?
4. Katılımcıların tercih ettikleri oyuncaklar nelerdir?
5. Katılımcıların oyun dışında yaptıkları etkinlikler nelerdir?

İlkokul düzeyinde ve dezavantajlı okullarda oyun ve oyun tercihi üzerinde sınırlı sayıda çalışma olması nedeniyle bu araştırmanın ilgili alanyazına katkı sağlaması beklenmektedir.

YÖNTEM

Desen

Araştırma durum çalışması desenlerinden bütüncül tek durum deseni üzerine kurgulanmıştır. “Bütüncül Tek Durum Deseni: Tek durum desenlerinde, isminden de anlaşılacağı gibi, tek bir analiz birimi (bir birey, bir kurum, bir program, bir okul, vb.) vardır” (Şimşek, Yıldırım, 2008, s.290-291). Araştırmada da yalnızca oyun kavramı üzerine odaklanılmış ve veriler bir tek okuldan elde edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırma 2017- 2018 akademik yılı güz dönemi Mart ayında Tokat’ın Reşadiye ilçesinde taşınmalı eğitim veren bir okulda 2., 3., 4., 5., 6., 7., ve 8. sınıf düzeyinde 120 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu maksimum çeşitlilik örnekleme yoluyla belirlenmiştir. “Maksimum çeşitlilik örneklemede örneklem, problemle ilgili olan ve kendi içinde benzeşik, değişken ve farklı durumlardan oluşacak şekilde belirlenmektedir” (Grix, 2010, akt. Baltacı, 2018, s.249). Katılımcıların dağılımı Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Çalışmadaki katılımcıların demografik özellikleri

Sınıflar	Cinsiyet		Toplam
	E	K	
	f	f	f
2. Sınıf	3	7	10
3. Sınıf	7	5	12
4. Sınıf	4	5	9
5. Sınıf	10	10	20
6. Sınıf	14	15	29
7. Sınıf	8	14	22
8. Sınıf	9	9	18
Toplam	55	65	120

Tablo 1 incelendiğinde 120 öğrencinin çalışmaya katıldığı görülmektedir. Çalışmada en az katılımcı 4. sınıfta en fazla katılımcının 6. Sınıf düzeyinde olduğu görülmektedir. Ortaokul düzeyinde daha fazla katılımın olması görülen diğer durumdur. Araştırmanın yürütüldüğü okul taşınmalı eğitim veren bir okuldur. Ortaokul kısmında taşınmalı eğitim yoluyla gelen öğrenci sayısı daha fazla olduğu için ortaokul düzeyinde katılımcı sayısı daha yüksektir.

Verilerin elde edilmesi ve çözümlenmesi

Araştırma verileri doküman analizi yoluyla edilmiştir. Katılımcılar üzerinde herhangi bir şekilde rahatsızlık oluşturmamak için okul öğretmenlerinden destek istenmiştir. Çalışma her sınıfa aynı saatte uygulanmıştır. Katılımcılara öğretmenleri tarafından öncelikle araştırmanın amacı açıklanmıştır. Öğrenciler araştırmacı tarafından hazırlanan sınıf düzeyi, cinsiyetinin sorulduğu demografik bilgileri içeren iki ve araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanmış açık ve kapalı uçlu olmak üzere yedi sorunun olduğu anket dağıtılmıştır. Sorulara cevap verebilmeleri için ortalama 25 dakika süre verilmiştir. Uygulama bitiminde veriler öğretmenler tarafından araştırmacıya teslim edilmiştir. Araştırmanın raporlaştırılması sürecinde öğrenciler kodlarla tanımlanmıştır; örneğin (41.E.5) kodu, baştaki sayı sırasını, harf cinsiyetini sondaki rakam ise sınıf düzeyini tanımlar şeklinde ifade edilmiştir.

Araştırma verilerinin çözümlenmesinde içerik analiz yönteminden biri olan frekans analizi kullanılmıştır. Öncelikle araştırmada elde edilen veriler kelime ve kelime grubu olarak kodlanmıştır. Mekâna göre oyunların isimlerin istendiği sorularda katılımcılar yalnız oyun ismi vermiştir. Bu sorulardaki veriler sadece frekans olarak sunulmuştur. Oyunun tanımı, oyun tercihleri ve oyun oynarken hissettiklerine ilişkin sorularda katılımcıların konuya ilişkin açıklamalarına herhangi bir değişiklik yapılmadan yer verilmiştir. Bu açıklamalara araştırmada geçerlik ve güvenilirliği destekleme için sunulmuştur. Oyunun tanımı, oyun tercihleri ve oyun oynarken hissettiklerine ilişkin verilerin çözümlenmesinde bir başka uzmandan destek alınmıştır. Uzman görüşünün alınması ile ayrıca çalışmanın geçerliğinin de artırılmasına çalışılmıştır. Veriler araştırmacı ve uzman tarafından kodlanmıştır. Bu kodlara dayalı olarak araştırmanın güvenilirliğinin hesaplamasında Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği, $[Güvenirlik = Gözüş Birliği / (Gözüş Birliği + Gözüş Ayrılığı)]$ şeklindeki güvenilirlik formülü kullanılmıştır. Yapılan hesaplama sonucunda, araştırmanın güvenilirliği, %96 olarak belirlenmiştir. Hesaplanan güvenilirlik katsayısının %70'in üzerinde olduğundan çalışma güvenilir kabul edilmiştir (Miles ve Huberman, 1994).

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın verilerinin analizi neticesinde elde edilen bulgular alt problemlerin altından sunulmuştur.

Katılımcılarının oyuna ilişkin tanımları nelerdir? alt problemine ilişkin bulgular Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Katılımcıların oyunun tanımına ilişkin görüşleri

Kodlar	E	K	Toplam
	f	f	f
Eğlence vakit geçirmek	31	52	83
Birlikte vakit geçirmek/sosyalleşmek	21	6	27
Mutluluk	10	13	23
Kendini geliştirmek	2	7	9
Stresi atmak	5	3	8
Aktivite yapmak	4	3	7
Güzellik	1	5	6
Zevk almak	5	1	5
İletişim kurmak	3	2	5
Arkadaşlık	3	1	4
Belli kuralları olan etkinlik	3	1	4
Heyecan	2	2	4
Görev almak	1	3	4
Paylaşmak	1	2	3
Sevinçli olmak	3		3
Zihinsel gelişim göstermek	1	2	3
Öğrenmek	1	2	3
Taklit etmek		1	1
Bilgi edinmek	1		1
Motive olmak		1	1

Katılımcıların oyuna ilişkin görüşleri Tablo 2’de sunulmuştur. Tablo 2 incelendiğinde katılımcılar oyunu eğlenceli vakit geçirmeye sağlayan bir aktivite olarak tanımladıkları görülmektedir. Ayrıca katılımcılar oyunu bireye zevk veren, onu mutlu eden, sosyalleşmesini sağlayan bir etkinlik olduğunu ifade etmişlerdir. Bunun ile birlikte oyunu kendini geliştirmek için bir fırsat, aktivite ve stresten uzaklaşma olarak tanımlandığı görülmüştür. Ayrıca kız öğrencilerin büyük çoğunluğu erkekler öğrencilere oranla oyunu daha eğlenceli bir aktivite olarak tanımlamışlardır.

Katılımcı 9.E.3. göre oyun *Sevinç, heyecan, mutluluk, arkadaşlıktır* bir diğer katılımcı 33.K.5, *Arkadaşlarımız ile birlikte eğlenceli vakit geçirdiğimiz etkinliklerdir* açıklamasını yapmıştır. Katılımcı 41.E.5. *Oyun arkadaşlarımızla ısındığımız dost olduğumuz eğlenceli bir şeydir* şeklinde oyunun ne olduğu tanımlamıştır. 59.K.6. *Oyun çocuğun bana göre sıkıntıdan uzaklaşıp eğlenceli hayata geçmesidir. Ve oyun geçmişten günümüze gelen eğlenceli iştir.* Bir diğer katılımcı da 80.7.E. *Oyun bir insanın almazsa olmazdır. İnsana hayatında en az bir kere bile olsa oyun oynamıştır. İnsan oyun oynarken eğlenceli dakikalar yaşar. Mutlu olur. Oyun insanın öğrenmesine de yardımcı olur. Örneğin eğitici oyunlar kısaca oyun insanın öğrenimine mutlu olmasına ve eğlenceli dakikalar geçirmesini sağlar* açıklamasıyla oyunun bir eğlence kaynağı olmasının yanında bir öğrenme etkinliği olduğunu belirtmiştir. 8.K.2 *Bence oyun çocukların ve büyüklerin sevdiği bir taklittir.* 47.E.5 *Eğlenceli ve arkadaşlarla birlikte vakit geçirdiğimiz an,* 60.E.6. *Eğlenceli ve arkadaşlarla birlikte vakit geçirdiğimiz zaman,* 75.K.6 *Oyun çocukların stres atmalarını eğlenmelerini ve gelişmelerini sağlayan bir türdür* açıklamaları katılımcıların bazılarının görüşleridir.

Oyun oynarken hissettikleri duygular nelerdir? alt problemine ilişkin bulgular Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Katılımcıların oyun oynayınca neler hissettiğine ilişkin görüşleri

Kodlar	E	K	Toplam
	f	f	f
Mutlu	45	40	85
Eğlence hali	9	10	19
Sevinçli	6	12	18
Heyecanlı	10	3	13
Zevk	4	2	6
Sevildiğini	1	2	3
Yorgun	2		2
Kızgın	1		1

Katılımcıların oyun oynamanın yarattığı duygusal duruma ilişkin görüşleri Tablo 3'te sunulmuştur. Tablo 3 incelendiğinde oyun oynamanın bireyde mutluluk, eğlence, sevinç ve heyecan hali yarattığı yönünde görüş bildirdikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Oyun oynamanın bireyde pozitif duygular uyandırdığı, olumlu etki yarattığı gözlenmiştir. Ancak sadece üç katılımcı bunun tam tersini ifade etmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının görüşleri şunlardır.

4.K.2. *Oyun oynayınca kendimi çok güzel hissediyorum;* 14.K.3. *İyi şeyler eğlenmenin bir farkını hissediyorum;* 17.K.3. *Arkadaşlarımla oyunu oynayınca mutlu hissediyorum,* 29.K.4. *Oyun oynarken çok mutlu olurum ve çok güzel duygularım olur;* 39.K.5. *Mutlu, hoşgörülü çok mutlu oluyorum, ama benimle küs olan arkadaşlarım gelince hiç hoşlanmam hiç mutlu olmam;* 57.K.6. *Oyun oynayınca bende her çocuk gibi mutluluk zevk duyuyorum ve oyun oynayınca çok ama çok mutlu oluyorum;* 65.E.6. *Ailemdeki bütün sıkıntıları alıyor, çok eğleniyorum çok mutlu oluyorum;* 80.E.7. *Oyun oynayınca insan kendini mutlu sevinçli hisseder. Oyun oynarken eğlenceli anlar yaşadığı için kendini oyun oynarken mutlu ve sevinçli hisseder;* 108.K.8. *Oyun oynayınca kendimi mutlu hissediyorum, çok eğlenceli bir şeydir. Oyun, ama bu zaman da pek oyun oynanmıyor;* 120.E.8. *Mutluluk heyecan yalnız olmadığımı hissederim* katılımcılar tarafından ifade edilen görüşlerden bazılarıdır.

Katılımcıların okul, ev ve sokakta oynadıkları oyunlar nelerdir? Alt problemine ilişkin bulgulara Tablo 4, Tablo 5 ve Tablo 6'da yer verilmiştir.

Katılımcıların okulda oynadıkları oyunlara ilişkin bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Katılımcıların okulda oynanan oyunlara ilişkin görüşleri

Oyunlar	2. Sınıf		3. Sınıf		4. Sınıf		5. Sınıf		6. Sınıf		7. Sınıf		8. Sınıf		Toplam
	f		f		f		f		f		f		f		f
	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	
Yakan (Yakar Top)	5	1	4		2		5	3	2	12	5	1		8	60
Yakalamacılık	6	1	4	3	3	2	8	2	2	9	2	5	5	3	55
Futbol (Maç)			2	2	2	1	8	1	4	2	5	4	8	4	43
Alçaktan yüksek	1	3	2	5	1	2	2			7		2			25
Saklambaç	1	2	3	5	2			3		3		1	1	2	23
Voleybol									1	3	-	8	2	6	22
İp atlama	1	3	2				6			4				1	18

Mendil kapmaca	1	5				1	2		7		15
Seksek	1	4	2	1		4				2	14
Badminton						1	1	4	1	2	13
Tenis						2	2	5	1	1	13
Sek sek	1		4	2	1	3	1				12
İsim /şehir ebesi						6	4		1		11
Dokuz taş		1				1	3				10
İstop/havalı istop				1		1	6			2	10
Güneş bom			1	3	4						8
İki yuva										8	8
Kurt baba	2	2	1			2					7
Bezirgân başı		4	2								6
Birdir bir			1						5		6
Yağ satarım bal satarım	4	2									6
Top kaçırma										4	5
Soğuk sıcak		1	3								4
Elim sende						1	3				4
Tek dokunmaç						2	1				3
Basketbol		1						1		1	3
Tabu						1			2		3
Pinokyo			3								3
Uzun eşek									3		3
Aldım verdim		1	1								2
Tekerleme			2								2
El kızartmaca				1	1						2
Kar savaşı/topu				1					1		2
Körebe		2									2
Köşe kapmaca								1		1	2
Sayı kapmaca								2			2
Balık ağı								1			1
Beşlik geçirme						1					1
Çalım içe						1					1
Çatlak patlak			1								1
Kartal								1			1
Ortada sıçan	1										1
Patates						1					1
Savaş			1								1
Şampiyon						1					1
Taş kağıt makas		1									1
Teraziler					1						1
Ağaç ebesi							1				1
Bilgisayar/ tablet /telefon oyunu						1					1
İstanbulcular				1							1
Üçgen					1						1

Katılımcıların okulda oynadıkları oyunlara ilişkin verdiği cevaplar Tablo 4'te sunulmuştur. Tablo 4 incelendiğinde okulda tercih edilen oyunların başında yakan(yakar) top, yakalamacılık, alçaktan yüksek, saklambaç ve voleybol olduğu görülmektedir. Bu oyunların hem kız hem erkek katılımcılar tarafından da oynadığı gözlenmiştir. Bu oyunların tüm sınıf düzeyinde tercih edildiği de görülmektedir. Yakan top ve alçaktan yüksek oyununun kızlar, yakalamacılık, futbol oyunlarının erkekler arasında daha fazla tercih edildiği gözlenmiştir. Bununla birlikte alt sınıflarda daha geleneksel oyunlar (yağ satarım, bal satarım, kurt baba, bezirgân başı vb.) üst sınıflarda sportif oyunları (futbol, basketbol, tenis, voleybol) tercih edildiği tespit edilmiştir. Katılımcılar tarafından belirtilen oyunların telefon/tablet/bilgisayarla oynamak dışında kurallı oyunlar olduğu ortaya çıkan bir başka sonuçtur.

Tablo 5'te katılımcıların evde oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri verilmiştir.

Tablo 5. Katılımcıların evde oynanan oyunlara ilişkin görüşleri

Kodlar	2. Sınıf		3. Sınıf		4. Sınıf		5. Sınıf		6. Sınıf		7. Sınıf		8. Sınıf		Topla m
	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	
Bom					2			1	1	1		6	2	8	21
Bilgisayar/tablet /telefon oyunu			2						4	1		5	4	2	18
İsim şehir					1		2	2		1		5		3	14
Sos								2		2		1	1	8	14
Evcilik	1	5				1		2		2					11
Satranç									1			4	1	1	7
Çeşitli yarışmalar					1							4	1		6
Tombala												3		2	5
Araba				2	2		2								4
Öğretmencilik	1	1				1		1		1		1			4
Sessiz sinema										2				1	3
Solo test												3			3
Yapboz				2					1						3
Üç/Beş/Dokuz taş									1	1	2				3
Adam asmaca										1				1	2
Bulmaca çözme												2			2
Eş bulmaca									1	1					2
Oyun oynamıyorum					2										2
El kızartmaca									2						2
Silahçılık							2								2
Şaşırtmacalar		1		1											2
Taş kâğıt makas				1		1									2
Tekerleme				1	1										2
Atlama bacak									1						1
Bilezik saklama						1									1
Çizgi										1					1
Dönem dolap		1													1
El terazi									1						1
Evet hayır		1													1
Güreş									1						1
Kartal												1			1
Kelime oyunu												1			1
Kızma birader					1							1			1
Lego		1													1
Minder savaşı							1								1

Misket	1	1
Oyuncaklarla	1	1
Sıcak soğuk	1	1
Şişe çevirmece		1 1
Zeka oyunları	1	1

Katılımcıların evde oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri Tablo 4’te sunulmuştur. Tablo 4 incelendiğinde evde tercih edilen oyunların başında, bom, telefon, tablet, bilgisayar oyunu, isim şehir sos ve evcilik oyunu gelmektedir. Bom, telefon, tablet, bilgisayar oyunu, isim şehir, sos oyunu üst sınıflar tarafından daha fazla tercih edilirken, evcilik (öğretmencilik) gibi içinde rol ve taklidi barındırdığı oyunların alt sınıflarca tercih edildiği görülmektedir. Oynanan oyunların çoğunun kurallı oyunlar olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca evde oynan oyunlar arasında satranç, tombala, solotest gibi oyun takımı olan kurallı oyunlar oynamanın da tercih edildiği görülmüştür. Bu soruya kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha fazla cevap verdiği ortaya çıkan bir diğer durumdur. Bunun nedeni kız çocuklarının ev ortamında bulunmayı ve evde oyun oynamayı daha fazla tercih etmesi ile açıklanabilir.

Tablo 6’da katılımcıların sokakta oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri verilmiştir.

Tablo 6. Katılımcıların sokakta (bahçe, park) oynanan oyunlara ilişkin görüşleri

Kodlar	2. Sınıf		3.Sınıf		4.Sınıf		5.Sınıf		6.Sınıf		7. Sınıf		8.Sınıf		Toplam
	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f
Saklambaç	1		2	3	1	3	6	5	4	7	4	9	2	5	52
Futbol (Maç)	1		2		3		5		4	1	5	4	6	1	32
Yakan (yakar)		2		1		1	4		1	5	1	7		7	29
Top															
Yakalamacılık			1	2	1	2	3		1	2	3		2	5	22
Körebe	3		5				2		4		2			1	17
Üç/beş/Dokuz taş	1			1			1	2		3	2	2	1	3	16
Ebelemek				1			6		1	2	2	4			16
İp atlama		1		1				1		6	1	4		1	15
Voleybol			1		1	1			1	1	2	5		1	13
İstop/havalı istop							3			3	1	1		2	10
Kaydıraktan kayma	1	5	1	1							1				9
Top			2	1		1	1		3	1					9
Seksek						1				2		3		3	9
Alçaktan yüksek			1	1			2					3			7
Tahterevalli	1	4	1	1											7
Aspirin							3		1	1	1				6
Güneş bom						2	2					1		1	6
Basketbol									2		3				5
Kartal								1	2	1		1			5
Kar oyunları	1		1						1	2					5
Bisiklet sürmek		1			1	1							1		4
Yarışma											1	2			3
Uzun eşek													2	1	3
Silahçılık									2						2

Birdir bir/uzun eşek			2	2
Çayır çimen			2	2
Evcilik	1	1		2
Hırsız polis			2	2
İki yuva				2
Kemer saklamaca			2	2
Kızak kaymak		2		2
Köşe kapmaca			1	1
Kurt baba		1	1	2
Mendil kapmaca	1	1		2
Bebek		1		1
Bir iki üç tıp			1	1
Cirit			1	1
Çukur kazmaca				1
Deve cüce		1		1
Eski minder	1			1
Güreş			1	1
Koşu			1	1
Lokantacılık		1		1
Misket			1	1
Öğretmencilik			1	1
Pinokyo	1			1
Salıncakta sallanma			1	1
Tek dokunmaç			1	1
Tenis			1	1
Top kaçıрма			1	1
Topaç		1		1
Üçgen			1	1
Yağ satarım bal satarım	1			1
Uzun atlama			1	1

Katılımcıların sokakta (park, bahçe) oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri Tablo 6'da sunulmuştur. Tablo 6 incelendiğinde sokakta tercih edilen oyunların başında saklambaç, futbol, yakalamacılık, yakan top ve körebe geldiği görülmektedir. Saklambaç, futbol ve yakalamacılık üst sınıflarda tercih edilen oyunlarken Körebe oyunun alt sınıflarda daha fazla tercih edildiği tespit edilmiştir. Yine alt sınıflarda kaydıraktan kaymak, tahterevallı gibi bir oyun aracına ihtiyaç duyulan çocuk parkı oyunlarının oynandığı gözlenmiştir. Tercih edilen oyunların değerlendirildiğinde çoğunda kuralları oyun özelliğinin öne çıktığı görülmüştür. Futbol oyunun erkek katılımcılar tarafından tercih edilen oyunların başında gelirken kızların saklambaç ve yakan top oyunun tercih ettiği görülmektedir. Araştırmada evcilik, öğretmencilik, silahçılık ve lokantacılık gibi sembolik oyunların sınırlıda olsa oynandığı gözlenmiştir. Oynanan oyunların genel olarak kurallı oyunlar olduğu tespit edilmiştir.

Katılımcıların tercih ettikleri oyuncaklar nelerdir? Alt problemine ilişkin bulgular Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. Katılımcıların oynadıkları oyuncaklara ilişkin görüşleri

Kodlar	2. Sınıf		3. Sınıf		4. Sınıf		5. Sınıf		6. Sınıf		7. Sınıf		8. Sınıf		Toplam
	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	
Top	1						4	1	3	9	5	8	1		30
Araba	1	2	3		2		5		4	1	2			1	21
Bebek		4		1		1		6		9	1	1			23
Oyuncağı yok			1	1		1			4		1	1	1	3	13
Bisiklet											1		3		7
Kamyon	1	1					1				2	1	1		6
Silah							2		2			1	1		6
Kepçe							2			1					3
Kule		1									2				3
Oyuncak ayı				1		2									3
Tenis raketi							1				1	1			3
Tablet			1		1		1				1				4
Oyuncak kedi				1		1									2
İp										2		1			2
Satranç												2			1
Dokuz taş										1					1
Helikopter													1		1
İtfaiye										1					1
Kızma birader										1					1
Lego		1													1
Origami								1							1
Oyun konsolu													1		1
Oyuncak kaplumbağa						1									1
Oyuncak köpek				1											1
Paten											1				1
Solo test												1			1
Su kaplumbağası								1							1
Tahtadan traktör													1		1
Yapboz				1											1
Oyun konsolu														1	1

Katılımcıların tercih ettiği oyuncaklara ilişkin görüşleri Tablo 7’de sunulmuştur. Tablo 7 incelendiğinde en fazla tercih edilen oyuncağın top, araba ve bebek olduğu görülmüştür. Topun en fazla tercih edilen oyuncak olmasının nedeni, futbol, basketbol ve yakan top gibi toplu oyunların katılımcılar tarafından tercih edilen oyunların başında gelmesi olabilir. Üst sınıflarda tercih edilen oyuncağın başında top gelirken alt sınıflarda arabanın tercih edildiği gözlenmiştir. Araba, erkek katılımcılar tarafından daha fazla tercih edilen oyuncak olurken bebek kızlar tarafından sekizinci sınıf hariç diğer sınıflar düzeyinde de tercih edilen oyuncak olmuştur. Burada dikkat çeken bir durum 13 öğrencinin oyuncağının olmamasıdır. Hatta bir katılımcı hiç oyuncak sahibi olmadığını da özellikle vurgulamıştır. Katılımcılar tarafından toplam 30 oyuncak tanımlanmıştır.

Katılımcıların oyun dışında yaptıkları etkinlikler nelerdir? Alt problemine ilişkin bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Oyun dışında yapılan etkinliklere ilişkin görüşleri

KODLAR	2 sınıf		3 sınıf		4 sınıf		5 sınıf		6.sınıf		7.		8		Toplam
	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	E	K	
	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	f	
Kitap okumak		3	1	2	1	2	2	6	1	13		10	3	8	52
TV/Film izlemek	1	1	3	2			4	4	1	7	5	7	5	6	46
Ders çalışmak		5	2	3	1	3	3	1		9	5	9	2	4	44
Test çözmek							3	4	1	6	3	9	1	4	31
Anne babaya yardım etmek						4	2		1	3	3	4	1	3	23
Ödev yapmak					2	1		4	1	4		4	1	1	19
Dinlenmek	1	1								3	3	2			14
Yemek yemek			3						1	1	1	3			12
Tablet/telefon /oyunmak /internet							2		2	1		2		2	11
Gezmek			1						2				3	2	8
Resim yapmak		1	1		2							2			6
Müzik dinlemek									1	2		2		1	6
Uyumak								1			2	2			5
Arkadaşlarla toplanmak												2			4
Ev temizliği yapmak								2						2	4
Aile ile vakit geçirmek												3			3
Kardeşler ile ilgilenmek													1	2	3
Bulmaca çözmek				1					1						2
Odun kesmek											2				2
Balık tutmak													2		2
Yüzmek													1		1
Hayvanlara bakmak													1		1
Tavşan beslemek													1		1
Anne ile sohbet etmek															1

Katılımcıların oyun dışında yaptıkları etkinliklere ilişkin görüşleri Tablo 8’de sunulmuştur. Tablo 8 incelendiğinde tüm sınıflar bazında en fazla yapılan etkinliğin kitap okuma, Tv/film izlemek, ders çalışmak, test çözmek ve anne-babaya yardım etmek olduğu gözlenmiştir. Bu etkinliklerin tümünde kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha fazla yer aldığı gözlenen bir diğer durumdur. Özellikle kitap okuma konusunda erkeklerin bir hayli geride kaldığı görülmektedir. Kitap okumak, ders çalışmak, televizyon izlemek ve test çözme aktivitelerinin üst sınıflarda daha fazla gerçekleştirildiği gözlenen bir diğer durumdur.

Sonuç ve tartışma

Her yerde ve her zamanda gerçekleştirilen oyun aktivitesi çocuk için kendini iyi hissetme hali ve en temel ihtiyaçtır. Çünkü oyun ve oyuncak çocuğun yaşamının ayrılmaz bir parçası, gelişimin önemli unsuru ve doğal öğrenme aracıdır (Egemen vd. 2004). Bu önemli noktalardan yola çıkılan bu araştırmada çocukların oyun ve oyun tercihlerine ilişkin görüşlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Araştırmada “Oyun nedir?”, “Oyun oynamak ne hissettir?” “Mekanlara göre hangi oyunlar tercih edilir?” “En çok hangi oyuncak ile oynanır?” ve “Oyun dışında hangi aktiviteler tercih edilir?” sorularına cevap aranmıştır.

Araştırmada katılımcıların oyunun tanımına ilişkin birinci alt probleme ait görüşleri değerlendirildiğinde, oyunun eğlenceli vakit geçirmeye sağlayan bir aktivite olduğu konusunda hem sınıf düzeyi hem de cinsiyet açısından ortak görüş bildikleri gözlenmiştir. Ayrıca oyun bireye zevk veren, onu mutlu eden, sosyalleşmesini sağlayan bir etkinlik, kendini geliştirmek için bir fırsat, bir aktivite ve stresten uzaklaşmayı sağlayan bir yol olarak tanımlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Pilten ve Pilten (2013) tarafından yürütülen çalışmada da katılımcılar oyunu sınıf seviyesi ve cinsiyet fark etmeksizin, çocukların yaptıkları, eğlenceli şeyler olarak tanımladıkları tespit edilmiştir. İlgili araştırmanın bulguları bu araştırmanın bulguları ile benzerlik göstermektedir.

Araştırmada oyun oynarken hissettikleri duygular nelerdir? ikinci alt problemine ilişkin görüşler değerlendirildiğinde katılımcıların oyun oynamanın bireyde mutluluk, eğlence, sevinç ve heyecan hali yarattığı yönünde görüş bildirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Oyun oynamanın bireyde pozitif duygular uyandırdığı, olumlu etki yarattığı gözlenmiştir. Malaby (2008) oyununa doğasında olduğu gibi özel teorik açıklamalarda da eğlence veya zevkin vurgulandığını belirtir. Oyun çocuğun duygusal, bilişsel ve psikomotor gelişimi açısından birçok olumlu etki yarattığı ilgili alan yazında da belirtilmiştir (Başal, 2007; Glenn vd, Piaget, 2007; Verenikina vd, 2003). Dolayısıyla katılımcıların oyun oynamayı kendini iyi hissettiren, mutlu eden ve kendilerini gerçekleştirmesini sağlayan enstrümanı olarak görmesi, oyunu bir iyi oluş hali olarak kabul ettikleri şeklinde değerlendirilebilir.

Okul, ev ve sokakta tercih edilen oyunlar nelerdir alt problemine ilişkin görüşler değerlendirildiğinde, okulda tercih edilen oyunların başında yakan top, yakalamacılık, alçaktan yüksek, saklambaç ve voleybol olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu oyunların hem kız hem de erkek katılımcılar tarafından ve tüm sınıf düzeyinde tercih edildiği gözlenmiştir. Yakan top ve alçaktan yüksek oyununun kızlar, yakalamacılık, futbol oyunlarının erkekler arasında daha fazla tercih edildiği gözlenmiştir. Bununla birlikte alt sınıflarda daha geleneksel üst sınıflarda sportif oyunları tercih edildiği tespit edilmiştir. Telefon/tablet/bilgisayarla oynamak dışında oyunların kurallı oyunlar olduğu ve katılımcıların grup oyunlarını tercih ettiği gözlenen bir diğer sonuçtur.

Araştırmada evde tercih edilen oyunların başında, bom, telefon, tablet, bilgisayar oyunu, isim şehir, sos ve evcilik oyunu gelmektedir. Bom, telefon, tablet, bilgisayar oyunu, isim şehir, sos oyunu üst sınıflar tarafından daha fazla tercih edilirken, evcilik (öğretmencilik) gibi içinde rol ve taklidin barındırdığı oyunların alt sınıflarca tercih edildiği ancak, çoğunun kurallı oyunlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca evde oynan oyunlar arasından satranç, tombala, solotest gibi oyun takımı olan kurallı oyunlar oynamanın da tercih edildiği görülmüştür. Bu soruya kız öğrenciler erkek öğrencilerden daha fazla cevap vermiştir. Bunun nedeni, kız çocuklarının ev ortamında bulunmayı ve evde oyun oynamayı daha fazla tercih etmesi erkek katılımcıların ise sokak ve bilgisayar oyunun tercihe etmesiyle açıklanabilir.

Araştırmada sokakta tercih edilen oyunların başında saklambaç, futbol, yakalamacılık, yakan top ve körebe oyunun geldiği görülmektedir. Saklambaç, futbol ve yakalamacılık üst sınıflarda tercih edilen oyunlarken Körebe oyunun alt sınıflarda daha fazla tercih edildiği tespit edilmiştir. Yine alt sınıflarda kaydırdan kaymak, tahterevalli gibi bir oyun aracına ihtiyaç duyulan çocuk parkı oyunlarının oynandığı, evcilik, öğretmencilik, silahçılık ve lokantacılık gibi sembolik oyunların sınırlı olsa oynandığı gözlenmiştir yine çoğunda kuralları oyun özelliğinin öne çıktığı görülmüştür. Ancak üç ortamda da gözlenilen durum çocuklar arasında kurallı oyunların tercih edilmesidir. Ancak Piaget’e (2007) göre kurallı oyun aşaması 12 yaşından sonra görülür. Çalışmada genel olarak Piaget’in tanımlamasının aksine bir durum geliştiği görülmüştür. Araştırmada erkek katılımcıların sportif faaliyetleri içeren oyunları kızlara göre daha fazla tercih etti görülmüştür. Cherney ve London (2006)

tarafından yürütülen çalışmada da erkeklerin basketbol, futbol gibi oyunları kızlara göre daha fazla tercih ettikleri görülmüştür. İlgili çalışmanın bulguları bu çalışmanın bulguları ile benzerlik göstermektedir. Araştırmada gözlenen bir diğer durum geleneksel çocuk oyunlarında tercih edildiğidir.

Araştırmada en fazla tercih edilen oyuncaklar nelerdir? dördüncü alt problemine ilişkin bulgular değerlendirildiğinde, katılımcıların top, araba ve bebek oyuncaklarını tercih ettikleri gözlenmiştir. Futbol, basketbol ve yakan top gibi toplu oyunların katılımcılar tarafından daha fazla oynamaya tercih etmesi topun en fazla tercih edilen oyuncak olmasının nedeni olabilir. Ayrıca plastik bir top hem çok ucuz hem de her yerde kolaylıkla bulunulabilecek bir oyuncaktır. Dolayısıyla kolay ulaşılabilen bir oyuncak olması bir diğer tercih nedeni olabilir. Araba erkek katılımcılar tarafından daha fazla tercih edilen oyuncak olurken bebek kızlar tarafından, sekizinci sınıf hariç, diğer sınıflar düzeyinde de en çok tercih edilen oyuncak olmuştur. Farklı araştırmalarda da çocukların oyuncak tercihlerinde kız ve erkeklerin oyuncak tercihlerinin farklılık gösterdiği görülmüştür (Cherney ve London 2006; Robert ve Héroux, 2004). Bu araştırmanın sonuçları ilgili çalışmalarla benzerlik göstermektedir. Burada dikkat çeken bir durum 13 öğrencinin oyuncaklarının olmaması, özellikle bir katılımcının hiç oyuncak sahibi olmadığını ifade etmiş olmasıdır. Araştırmada katılımcılar tarafından 30 oyuncak tanımlanmıştır. Günümüzde oyuncak çeşitliliğinin oldukça fazla olduğu ve bilgisayar oyunlarının oldukça yaygın olduğu göz önünde bulundurulduğunda bu sayının az olduğu şeklinde bir değerlendirme yapılabilir. Yine katılımcıları çok azı teknoloji temelli oyun ve oyuncaklardan bahsetmiştir. Yukarıda belirtilen durumlar okulun bulunduğu bölgenin kırsal ve alt sosyo ekonomik gelir grubunda bulunması yani sınırlı kaynaklara sahip olması ile açıklanabilir.

Katılımcıların oyun dışında yaptıkları etkinlikler nelerdir? beşinci alt problemine ilişkin bulgular değerlendirildiğinde, oyun dışından en fazla yapılan etkinliğin kitap okuma, Tv/film izlemek, ders çalışma, test çözmek ve anne-babaya yardım etmek olduğu gözlenmiştir. Bu etkinliklerin tümünde kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha fazla yer aldığı gözlenen bir diğer durumdur.

Sonuç olarak oyun, çocuğun gelişiminin en önemli etkinliği ve doğal bir öğrenme olayıdır. Araştırmada katılımcılar oyunu eğlenceli, mutlu eden bir aktivite olarak tanımlayıp oyun oynamaktan duydukları hazzı dile getirmişlerdir. Bu nedenle tüm mekânlarda çocukların oyun oynamasını destekleyecek aktiviteler desteklenebilir. Geleneksel çocuk oyunlarının gelecek nesiller aktarılmasını sağlayacak geleneksel oyun aktiviteleri yapılabilir. Bu çalışmanın bir benzeri kentsel alanlarda ve metropollerde uygulanabilir. Aynı konu üzerinde farklı veri toplama araçları kullanılarak çalışmalar gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, Y. (2011). Çocuk oyun alanları üzerine bir araştırma. İstanbul, Isparta, Eskişehir, Erzurum, Kayseri, Ankara, Zonguldak ve Trabzon illeri örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 3(6), 82-106. http://fbd.aydin.edu.tr/makaleler/ciltysayiy/yildiz_aksoy.pdf adresinden alınmıştır.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231-274. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/497090> adresinden alınmıştır.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi XX* (2), 243-266 <http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/uufader.Htm> adresinden alınmıştır.
- Bayrak, M.(1998). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bayram Toptal, E. (2008). Oyun açlığını gidermenin yolu olarak internet, *Milli Eğitim*, 180, 353-365.

- Bedirhanoglu, I. (2011). *İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel çocuk oyunları (Erzurum ili örneği)*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Cherney, I. D., ve London, K. (2006). Gender-linked differences in the toys, television shows, computer plays, and outdoor activities of 5-to 13-year-old children. *Sex Roles*, 54(9-10), 717. https://s3.amazonaws.com/academia.edu/Documents/40275624/Gender-linked_Differences_in_the_Toys_Te20151122-4867-bi94gl.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1540238726&Signature=3YI15vE8a%2B0dkW%2FQdgYT1YjJAys%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DGender-linked_Differences_in_the_Toys_Te.pdf adresinden alınmıştır.
- Doğan, A. (2010). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Malatya ili Battalgazi ilçesi örneği, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42. <http://adudspace.adu.edu.tr:8080/jspui/handle/11607/2200> adresinden alınmıştır.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*. 1 (1), 102-119. <http://www.okulonceciyiz.biz/upload/oyun-ve-oyuncak-uzerine.pdf> adresinden alınmıştır.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: Bezirgan Başı Örneği. *Electronic Turkish Studies*, 8(13), 885-896. http://www.turkishstudies.net/Makaleler/1199293929_54F%20C4%20B1ratHatice-arm-885-896.pdf adresinden alınmıştır.
- Glenn, N. M., Knight, C. J., Holt, N. L., ve Spence, J. C. (2012). Meanings of play among children. *Childhood*, 20(2), 185-199. <http://www.kingscollege.net/pomfret/3311/pdf/ReadingGlenn.pdf> adresinden alınmıştır.
- Gümüş, N. (2010). *Geleneksel çocuk oyunlarından çağdaş eğitimde yararlanılması*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Yüksek Lisans Programı, İstanbul.
- Kaya, P. (2008). *Van'ın Geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Kuşluoğlu, D. D. (2013). *İstanbul Kadıköy ilçesindeki çocuk oyun alanlarının nitel ve nicel açıdan değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Lillard, A. S. (2015). The development of play. *Handbook of child psychology and developmental science: Cognitive processes*, 425-468. <http://faculty.virginia.edu/ASLillard/PDFs/Lillard.15.Ch11.Mussen.pdf> adresinden alınmıştır.
- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2nd ed.) Thousand Oaks, CA: Sage.
- Nyota, S., ve Mapara, J. (2008). Shona Traditional Children's Plays and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing. *Journal of Pan African Studies*, 2(4), 189-202. https://www.researchgate.net/profile/ShumiraiNyota/publication/267237463_Shona_Traditional_Children's_Plays_and_Play_Songs_as_Indigenous_Ways_of_Knowing/links/5630a9ad08ae68f782f93e88/Shona-Traditional-Childrens-Plays-and-Play-Songs-as-Indigenous-Ways-of-Knowing.pdf adresinden alınmıştır.
- Öztabak, M. Ü. (2017). İlkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunların incelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 797-822. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/325140> adresinden alınmıştır.

- Pala, F. K., ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71. https://www.researchgate.net/publication/262262275_Dijital_Oyun_Tercihi_ve_Oyun_Tercih_Nedeni_ile_Cinsiyet_Sinif_Duzeyi_ve_Ogrenme_Stili_Arasindaki_Iliskiler_Uzerine_Bir_Calisma adresinden alınmıştır.
- Piaget, J. (2007). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton. https://books.google.com.tr/books?id=jk49prxDZ6gC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false adresinden alınmıştır.
- Pilten, P., ve Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31. https://ab.org.tr/ab14/kitap/sakallioglu_erol_ab14.pdf adresinden alınmıştır.
- Russ, S. W. (2004). *Play in child development and psychotherapy. Toward empirically supported practice*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, London
- Erol, V., Sakallıoğlu, B., ve Akgün, B. T. (2014). Sosyal oyunlar. XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 5-7 Şubat. Mersin Üniversitesi https://ab.org.tr/ab14/kitap/sakallioglu_erol_ab14.pdf adresinden alınmıştır.
- Tatira, L. (2014). Traditional plays of Shona children. *The Journal of Pan African Studies*, 7(4), 156-175 <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=66cea018-4498-462f-a20b-d113c33050a8%40pdc-v-sessmgr03> adresinden alınmıştır.
- Tokuz, (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi Gaziantep Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Gaziantep.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studie*, 27, 1-16. https://www.researchgate.net/profile/Gokhan_Gunes/publication/308720971_OYUNUN_UC_KUSAKTAKI_DEGISIMI_1_CHANGE_OF_THE_PLAY_IN_THREE_GENERATIONS/links/57ecd10c08ae93b7fa95a746.pdf adresinden alınmıştır.
- Turgut, M. E. (2005). *Elazığ çocuk oyunlarının halk bilimi açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi Fırat Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Verenikina, I., Harris, P., ve Lysaght, P. (2003). Child's play: computer plays, theories of play and children's development. In *Proceedings of the international federation for information processing working group 3.5 open conference on Young children and learning technologies-34*, 99-106. http://delivery.acm.org/10.1145/1090000/1082076/p99-verenikina.pdf?ip=193.140.182.70&id=1082076&acc=PUBLIC&key=223837E73163AEDA%2E07B19F38FDFA2350%2E4D4702B0C3E38B35%2E4D4702B0C3E38B35&__acm__=1544445062_dc256ed1144327430e1eacef01fc83ae adresinden alınmıştır.