

# Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi ve Eğitimi

Editör: Duygu YALMAN POLATLAR



Oyunun çocukların hayatındaki önemini, bu konuyla ilgili alan yazın sürekli vurgulamaktadır. Oyunun hak ettiği değere kavuşabilmesi için yapılan araştırmalar incelendiğinde daha fazla üzerinde durulması gerektiği gerçeği karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada, erken çocukluk eğitiminde çalışan araştırmacılar olarak oyunun çok boyutlu incelenmesini ele alan bir eserin okuyucularla buluşturulması gerektiğini düşündük. Oyunun tanımları ve tarihçesinden başlayarak çocukların gelişimsel özellikleri ile eğitim ortamında çocukların oyun oynama haklarının nasıl düzenlenebileceği üzerine son araştırmalar ve kıymetli bilgiler ile çalışmamızı zenginleştirdik. Çocuk ve oyunun birbirinden bağımsız düşünülmesi imkânsız iki kavram olması sebebiyle hem çocuk gelişiminin hem de oyunun farklı özelliklerinin bir araya geldiği bu eserde sizleri oyunun derinliklerindeki dünyayı birlikte keşfetmeye davet ediyoruz.



yayınlarımıza ilişkin  
eleştiri ve önerileriniz için;  
pegem@pegem.net

**PEGEM.NET**  
İnternet'teki kitabınız...

ISBN/BARKOD: 978-625-7676-08-3

# Erken Çocuklukta Oyun Gelişimi ve Eğitimi

---

**Editör:** Duygu YALMAN POLATLAR



Editör: Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN POLATLAR

## ERKEN ÇOCUKLUKTA OYUN GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ

ISBN 978-625-7676-08-3

DOI 10.14527/9786257676083

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2021, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. A.Ş.ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Bu kitap T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınevidir**. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

I. Baskı: Ocak 2021, Ankara

Yayın-Proje: Şehriban Türüldür  
Dizgi-Grafik Tasarım: Müge Çetin  
Kapak Tasarım: Pegem Akademi

Baskı: Vadi Grup Basım A.Ş.  
İvedik Organize Sanayi 28. Cadde 2284 Sokak No:105  
Yenimahalle/ANKARA  
Tel: (0312) 394 55 91  
Yayıncı Sertifika No: 36306  
Matbaa Sertifika No: 49180

### İletişim

Karanfil 2 Sokak No: 45 Kızılay/ANKARA  
Yayınevi: 0312 430 67 50 - 430 67 51  
Dağıtım: 0312 434 54 24 - 434 54 08  
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60  
İnternet: [www.pegem.net](http://www.pegem.net)  
E-ileti: [pegem@pegem.net](mailto:pegem@pegem.net)  
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

## ÖN SÖZ

Oyun, çocuk denilince insanların ilk aklına gelen kavramlardan birisidir. Çocuğa özgü ve çocukluk döneminin vazgeçilmez bir parçası olarak görülmektedir. Geçmişten günümüze kadar önemini yitirmeden çocukların hayatlarının merkezinde olmasını sağlayan bu eylemin farklı yönlerden ele alınması, çocukların yüksek yararını gözeterek eğitimcilerin sorumlulukları arasında yer almaktadır. Bilgi teknolojilerinin gün geçtikçe hayatımızda daha fazla yer kaplamasıyla birlikte çocuklar da geçmişle kıyaslandığında daha erken yaşlarda teknolojik araçlarla tanışmakta ve zamanlarının önemli bir bölümünü ekran karşısında geçirebilmektedirler. Bu husus, erken çocukluk eğitiminde çalışan eğitimciler ve araştırmacılar olarak bizlerin bahsedilen sorumluluklarını arttırmaktadır. Çocuğun kendini çocuk gibi hissetmesini sağlayabilmek adına oyuna hak ettiği değeri vermemiz gerektiğini bu sebeple kitap boyunca vurguladık. Bir çocuğun gözlerindeki mutluluk ve sevinçli oyun oynarken gözlemlemek en olası durumlardan biridir. Bu noktada, oyunun gelişimsel bir bakış açısıyla ele alınmasının çocukların gözlerindeki mutluluğu arttıracak adımlardan birisi olduğunu ifade ettik.

Bu bağlamda, kitabımızda oyunun tanımı, tarihsel gelişimi ve oyun kuramları, oyunun gelişim alanlarına katkısı, gelişim dönemlerinde (bebeklik—ilk çocukluk ve orta çocukluk) oyun, oyun alanları, çocuğu değerlendirme oyununun yeri ve önemi, özel eğitimde oyun, oyun terapisi ve oyun etkinliklerini planlama ve uygulama konuları incelenmiştir. Her bölümünde oyunun farklı yönlerinin ve özelliklerinin ele alındığı kitabımızda, erken çocukluk eğitiminin merkezinde çocuğun olduğunun altı çizilmiştir.

Çalışmamızı başlatan ve bizleri bir araya getiren sevgili hocamız Prof. Dr. Zariye Seçer'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Kitapta yer almayı kabul edip emek veren tüm yazarlarımıza teşekkür ederim. Kitabın araştırmacılara, öğretmenlere, öğrencilere, anne-babalara ve oyunla ilgilenen herkese rehberlik etmesi dileklerimizle...

**Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN POLATLAR**

**ORCID No: 0000-0002-9030-5814**

**İstanbul, Ocak 2021**

## BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editör: Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN POLATLAR

### 1. BÖLÜM: Oyunun Tanımı ve Önemi

*Dr. Öğr. Üyesi Fatma YAŞAR EKİCİ*, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0001-9159-3312

### 2. BÖLÜM: Oyunun Gelişime Katkıları

*Arş. Gör. Merve ÖZER*, İstanbul Kültür Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-8474-1425

### 3. BÖLÜM: Oyunun Tarihsel Gelişimi ve Oyun Kuramları

*Dr. Öğr. Üyesi İsa KAYA*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0003-3604-1368

### 4. BÖLÜM: Bebeklik Döneminde Oyun

*Prof. Dr. Serdal SEVEN*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0003-3965-4725  
*Öğr. Gör. Zeynep Deniz SEVEN*, İstanbul Esenyurt Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0003-3900-989X

### 5. BÖLÜM: İlk Çocukluk Döneminde Oyun Evreleri ve Oyun Türleri

*Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN POLATLAR*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-9030-5814  
*Neslihan ORHAN*, Milli Eğitim Bakanlığı  
ORCID No: 000-0002-1623-5539  
*Ümmühan Seçil İNAN DEMİR*, Milli Eğitim Bakanlığı  
ORCID No: 0000-0002-3678-8077

### 6. BÖLÜM: Orta Çocukluk Döneminde Oyun

*Doç. Dr. Bengü TÜRKOĞLU*, Necmettin Erbakan Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0001-6347-691X

**7. BÖLÜM: Oyun Alanları**

*Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN POLATLAR*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-9030-5814

**8. BÖLÜM: Oyunun Çocuğu Değerlendirmedeki Rolü ve Önemi**

*Dr. Öğr. Üyesi Duygu Yalman POLATLAR*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-9030-5814

*Öğr. Gör. Eylem Bayram TUNCAY*, İstanbul Kültür Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-3888-3630

**9. BÖLÜM: Oyun Etkinliği Hazırlama ve Uygulama**

*Öğr. Gör. Eylem BAYRAM TUNCAY*, İstanbul Kültür Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-3888-3630

**10. BÖLÜM: Özel Eğitimde Oyun**

*Öğr. Gör. Uzm. Gökçen İLHAN İLDİZ*, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi

ORCID No: 0000- 0002-2091-5270

**11. BÖLÜM: Oyun Terapisi**

*Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Ü. ÖZTABAK*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-4923-2163

## İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	v

### 1. BÖLÜM OYUNUN TANIMI VE ÖNEMİ

Giriş.....	1
1. Oyunun Tanımı .....	1
2. Oyun Kavramının Yakından İlişkili Olduğu Kavramlar .....	4
2.1. Oyun ve Oyuncak .....	4
2.2. Oyun ve Oyuncak Müzeleri.....	5
2.3. Oyun ve Oyuncak Kütüphaneleri .....	6
3. Oyunun Özellikleri .....	8
4. Oyunun Önemi .....	9
5. Oyunun Tarihçesi.....	12
Kaynakça .....	13

### 2. BÖLÜM OYUNUN GELİŞİME KATKILARI

1. Giriş.....	17
1.1. Oyun Nedir? .....	18
2. Erken Çocukluk Döneminde Oyun ve Gelişim Alanlarına Katkısı .....	20
2.1. Oyun ve Bilişsel Gelişim .....	21
2.2. Oyun ve Dil Gelişimi.....	22
2.3. Oyun ve Sosyal Duygusal Gelişim.....	22
2.4. Oyun ve Motor Gelişim .....	25
2.5. Oyun ve Özbakım Becerileri .....	26
Özet .....	26
Kaynakça.....	27

### 3. BÖLÜM

#### OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ VE OYUN KURAMLARI

Giriş.....	33
1. Oyunun Tarihsel Gelişimi .....	34
2. Oyun Kuramları .....	37
2.1. Klasik Kuramlar .....	38
2.2. Fazla Enerji Kuramı .....	38
2.3. Dinlenme Kuramı .....	38
2.4. Öncül Deneme Kuramı .....	38
2.5. Tekrarlama Kuramı.....	39
2.6. Dinamik Kuramlar.....	39
2.7. Freud'un Oyun Kuramı .....	39
2.8. Piaget'in Oyun Kuramı.....	40
2.9. Vygotsky'nin Oyun Kuramı.....	41
3. Diğer Oyun Kuramları .....	42
3.1. Huizinga'nın Kuramı .....	42
3.2. Helenko Sistem Kuramı .....	43
3.3. Berlyne Oyun Kuramı .....	43
3.4. Smilansky'nin Oyun Kuramı .....	44
3.5. Parten'in Oyun Kuramı.....	45
Sonuç.....	46
Kaynakça.....	47

### 4. BÖLÜM

#### BEBEKLIK DÖNEMİNDE OYUN

Giriş .....	49
1. Bebeklik Döneminde Oyun Nelerden Etkilenir? .....	50
2. Bebeklik Döneminde Oyunun Türleri .....	50
2.1. Kişilerarası Etkileşimler .....	51
2.2. Nesne Odaklı Oyun .....	52
3. Bebeklikte Oyunun İşlevleri .....	53
4. Bebeklik Döneminde Oyunun Gelişimsel Süreci .....	54
5. Miş Gibi Oyunlar .....	58
Sonuç.....	59
Kaynakça.....	59

## 5. BÖLÜM

### İLK ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN EVRELERİ VE OYUN TÜRLERİ

1. Çocuğun Gelişimine Bağlı Oyun Aşamaları .....	61
2. Bilişsel Oyun Aşamaları .....	61
2.1. Piaget'nin Oyun Aşamaları.....	62
2.2. Smilansky'in Oyun Aşamaları.....	63
2.2.1. Fonksiyonel (İşlevsel) Oyun Aşaması.....	63
2.2.2. Yapı- İnşa Oyun Aşaması.....	63
2.2.3. Dramatik Oyun Aşaması.....	64
2.2.4. Kurallı Oyun Aşaması.....	64
2.3. Parten'in Sosyal Oyun Aşamaları.....	65
3. Oyun Türleri .....	67
3.1. Fiziksel-Hareket Oyunu .....	67
3.2. Nesne Oyunu.....	68
3.3. Hayali/-Mış Gibi Yapma Oyunu .....	68
3.4. Dil Oyunu .....	69
3.5. Seslerle Oyun.....	69
3.6. Dil Bilimiyle Oyun.....	69
3.7. Sosyal Oyun .....	70
3.8. Kurallı Oyun .....	70
Kaynakça.....	71

## 6. BÖLÜM

### ORTA ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN

1. Orta Çocukluk Dönemi .....	73
2. Orta Çocukluk Döneminin Gelişimsel Özellikleri ve Oyunun Etkisi .....	74
3. Orta Çocukluk Döneminde Gelişim ve Oyun İlişkisi.....	77
4. Orta Çocukluk Döneminde Oyun Davranışı.....	79
5. Orta Çocukluk Döneminde Oynanan Oyun Türleri.....	83
Kaynakça.....	86

## 7. BÖLÜM

### OYUN ALANLARI

1. Materyal Seçiminde Dikkat Edilmesi Gereken İlkeler.....	93
1.1. İç Mekân.....	94
1.1.1. Öğrenme Merkezleri .....	98
1.1.2. Dramatik Oyun Merkezi.....	100
1.1.3. Blok Merkezi .....	101
1.1.4. Kitap Merkezi.....	102
1.1.5. Fen ve Matematik Merkezi .....	103
1.1.6. Sanat Merkezi.....	103
1.1.7. Müzik Merkezi .....	104
1.2. Açık Hava Oyun Alanları .....	106
2. Yirmi Birinci Yüzyılda Oyun Alanını Yeniden Düşünmek .....	110
Kaynakça .....	112

## 8. BÖLÜM

### OYUNUN ÇOCUĞU DEĞERLENDİRMEDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ

1. Oyunun Küçük Çocukların Hayatındaki Yeri ve Önemi.....	115
1.1. Erken Çocukluk Eğitiminde “Değerlendirme” Nedir? .....	116
1.2. Öz Değerlendirme Nedir?.....	117
1.3. Çocukların Kendilerini Değerlendirmelerine Nasıl Yardım Ederim? .....	117
2. Çocukların Öğrenmelerini Nasıl Değerlendiririz? .....	119
3. Anekdot (Vak’a Kaydı).....	120
4. Gelişim Kontrol Listeleri ve Standart Testler.....	120
5. Portfolyo Değerlendirme.....	120
6. Programa Dayalı Değerlendirme .....	121
7. Çocukları Gözleme Yöntemleri .....	122
7.1. Doğal Gözlem.....	122
8. Eğitimcilerin Çocukları Değerlendirirken Karşılaştıkları Zorluklar .....	123
9. Değerlendirmenin Üstesinden Gelmeye Yardımcı Olacak Stratejiler .....	124
10. Değerlendirmeyi Ailelerle Paylaşmak .....	124
11. Değerlendirme Hakkında Ailelerle İletişim Kurma Yolları.....	125
Kaynakça .....	125

## 9. BÖLÜM

### OYUN ETKİNLİĞİ HAZIRLAMA VE UYGULAMA

1. Hayatla Tanışmanın İlk Adımı 'Oyun' .....	127
1.1. Oyun Oynamak İçin Şartların Gerçekleşmesi .....	128
1.2. Çocukların ve Yetişkinlerin 'Oyun' Olarak Adlandırdığı Bu Gizemli Eylem Nedir?.....	128
1.3. Oyun Etkinliği Planlama .....	129
1.4. Oyun Etkinliği Planlamada "ÖNCE GÜVENLİK" .....	131
1.5. Çocukları Yakından Denetlemek.....	131
2. Oyun Etkinliğinin İçeriğini Planlama ve Uygulama .....	131
2.1. Uygulama .....	132
2.1.1. Oyunlar Arası "İyi Geçişler".....	132
2.1.2. Oyun Planlamada Yetişkinin Rolü .....	133
3. Oyun Örnekleri .....	134
Kaynakça .....	138

## 10. BÖLÜM

### ÖZEL EĞİTİMDE OYUN

1. Giriş .....	141
1.1. Özel Eğitimde Oyun .....	143
1.1.1. Özel Gereksinim Türüne Göre Çocuklarda Oyun Davranışları ve Özel Gereksinimli Çocukların Oyun Yoluyla Gelişimlerini Destekleme ...	145
2. Özel Gereksinimli Çocuklarda Oyun Materyali Kullanımı ve Oyuncak Seçimi.....	150
3. Özel Gereksinimli Çocuklarda Dış Mekan Oyunları.....	151
4. Kaynaştırma/Bütünleştirme Uygulamalarında Oyunun Önemi .....	152
5. MEB 2013 Programında Özel Gereksinimli Çocuklar İçin Uyarlamalar .....	153
Sonuç ve Öneriler .....	155
Kaynakça .....	156

## 11. BÖLÜM

### OYUN TERAPİSİ

1. Oyun Terapisi Nedir?.....	161
2. Oyun Terapisi Tarihi.....	163
3. Oyun Terapisinden Kimler Faydalanabilir?.....	167
4. Oyun Terapisi İçin Nasıl Bir Ortam Gereklidir?.....	168
5. Oyun Terapisinde Hangi Oyuncaklar Kullanılır? .....	169
6. Oyun Terapisi Sürecindeki Aşamalar .....	171
7. Oyun Terapisi Teknikleri Nelerdir? .....	172
7.1. Jungian Analitik Oyun Terapisi .....	174
7.2. Çocuk Merkezli Oyun Terapisi .....	175
7.3. Deneyimsel Oyun Terapisi .....	177
7.4. Filial Terapi .....	181
7.5. Grup Oyun Terapisi.....	182
7.6. Gelişimsel Oyun Terapisi.....	183
7.7. Theraplay.....	186
8. Çocuk Merkezli Oyun Terapisi Olgu Örneği .....	188
Kaynakça.....	191
<b>Yazarlar Hakkında.....</b>	<b>193</b>

# 1. BÖLÜM

## OYUNUN TANIMI VE ÖNEMİ

Dr. Öğr. Üyesi Fatma YAŞAR EKİCİ - İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-9159-3312

*“Oyun, görünüşte akla uymaz ama çocuk oyunla akıllanır.”*

*Mevlana*

### GİRİŞ

Asırlar boyunca eğitimciler, pedagoglar, filozoflar, sosyologlar, yazarlar ve sanatçılar oyun olgusu konusunda çeşitli görüşler ortaya koymuşlardır. Çocukluk kavramı ile ilgili düşüncelerin zaman içerisinde değişmesi ve oyunun çocuğun eğitimi üzerinde olan önemi farklı açılardan değerlendirilse de bu görüşlerin çoğu varlığını devam ettirmektedir. Bu görüşlerin değerlendirilmesi; yetişkinlerin çocuklara, çocukluğa ve günümüz toplumundaki oyunun rolünün değerlendirilmesine açıklık getirecektir (Seefeldt ve Barbour, 1994). Bu çerçevede kitabın bu bölümünde oyunun tanımı, oyun kavramının yakından ilişkili olduğu kavramlar olarak oyuncak, oyuncak müzeleri ve oyuncak kütüphaneleri, oyunun özellikleri ve önemi ile oyunun tarihçesi hakkında bilgi verilmiştir.

### 1. OYUNUN TANIMI

Eğitim bilimleri alanında oyun; bir amaca ya da geleceğe ilişkin bir doyuma dayanmayan, amacı kendi içinde bulunan eğlendirici etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Çocuk gelişimi alanında oyun; bir amaca yönelik olan ya da olmayabilen, kurallı ya da kuralsız olabilen, çocukların isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve toplumsal gelişiminin temeli olan, gerçek yaşamın bir parçası ve en etkin öğrenme aracı olarak tanımlanır. İnsan ve Toplum bilimleri alanında ise oyun; toplumsallaşmayı ve kültürleşmeyi sağlayan, simgesel anlamları olan, iletişim yolları açan, kurmaca ve kurallı bir ortamda yaratılan, boş zaman geçirme etkinliği olarak tanım bulur (<http://www.tubaterim.gov.tr/> Erişim Tarihi: 4.10.2020)

Yörükoğlu'nun (1997) yaptığı tanımda oyun, çocuğun özgürlüğüdür. Oyun çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran, onun serpilip açılmasına yarayan bir dürtüdür.

Hollandalı kültürel tarihçi Johan Huizinga'ya (2010) göre oyun, özgürce razı olunan, ama tümüyle emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, amaçlı, gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylemdir.

Freud'a göre oyun, 'çocuğun karşılaştığı travmatik olayların kontrolünü sağladığı bir platform'dur. Çocuk oyun esnasında var olan negatif duygu ve düşüncelerini boşaltarak 'katartik etki' oluştururken, oyunlar sayesinde karşılaştığı travmatik yaşantılar sonucunda oluşan olumsuz düşüncelerden de sıyrılmaktadır (Freud, 1961).

Boratav'a (1994) göre oyun, çocukların ve büyüklerin günlük koşuşturmalardan ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka türden bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir.

Dasen (1984) oyunu, 'toplumun aynası' olarak tanımlar. Ona göre oyun toplumun temel değerlerini yansıtır ve bunları çocuğa aktarır.

Froebel, oyunu çocuğun geleceğine atılmış tohumlar olarak tanımlamıştır. Piaget, oyunu tanımlarken "uyum" kavramına vurgu yapmıştır. Montaigne ise oyunu çocukların gerçek işi olarak adlandırmıştır. Montessori, "Oyun çocuğun işidir" tanımlamasını yapmıştır (Ernst, 2018; Tuğrul ve diğ., 2014; Koçyiğit ve diğ., 2007).

Akandere'ye (2003) göre oyun, çocuğun en katkısız ve ruhsal tatminini en çok sağlayan uğraşısıdır.

Vygotsky'e göre oyun; çocukların hayali bir durum yarattıkları, roller olarak rolleri belirli bir dizi kuralı takip ederek oynadıkları bir süreçtir. Ona göre oyun keşifler, nesne manipülasyonları, hareket etkinlikleri ve kurallı oyunlar gibi etkinlikleri içermez (Bodrova ve Leong, 2007)

Yavuzer'e (2007) göre oyun, çocuk için gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki köprüdür.

Pskiyatrist Stuart Brown oyunun tüm sanat, oyun kitapları, spor, film, moda, eğlence ve merakın temeli olduğunu, medeniyet olarak ne düşünüyorsak oyunun o olduğunu belirtir (Goldstein, 2012).

Wittgenstein, felsefe açısından oyunu ele almış ve felsefe alanında oyun olgusunun anlaşılabilmesinin dil oyunları kavramının incelenmesi ile mümkün olacağı fikrini savunmuştur. Günümüze dek var olagelmış tüm topluluklar oyun oynar ve bu oyunlar birbirlerine yakın unsurları bünyelerinde barındırmaktadırlar. Yine de 'oyun' kelimesi anlam bakımından kavramı tam olarak ifade etmekte farklılık göstermektedir ve farklı dillerde farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bir dil, kelimenin kavramını diğer dillerden daha iyi bir araya getirmiş olabilir. Oyun kavramı tarihsel sürece ve dillere geç girmiş bir kavramdır. Hint-Avrupa dillerinde oyunu ifade eden bir kelimeye rastlanmadığı gibi, germanik dillerde oyunu belirten farklı terimler kullanılmıştır. Yunanca'da -ında eki, çocuk oyunlarını belirten bir son ek olarak kullanılmaktadır. Bu ek tam bağımsız, indirgenemez ve çekimsizdir. Bu ekin bağımsız, özgürlükçü ve indirgenemez özelliği oyun kavramının niteliklerini oluşturması açısından önemlidir (Cacho-Duran, 2016). Japonca'da 'aşbase-kotoba'; 'saraylı dil' anlamına gelir ve yüksek mertebeden kişiler tarafından kullanılır. Tam kelime anlamı oyun dilidir. Bu görüşe göre üst sınıflar en küçük eylemlerinde bile oyun oynuyor sayılmaktadırlar. Günlük dilde "Tokyo'ya varıyorsunuz" cümlesinin saraylı dilde karşılığı "Tokyo'ya varışınızı oynuyorsunuz" dur. Bunun gibi sıradan bir eylemden tutunda ölüm gibi ciddi bir konudan bahsederken de "babanızın öldüğünü haber aldım" yerine "babanız bey efendinin ölümü oynadığını haber aldım" diye kullanılmaktadır (Huizinga, 2010).

Oyuna tek bir çocuk veya bir grup çocuk da katılabilir. Oyuncaklarla inşa edilebilir veya çocuğun hayal gücünden başka hiçbir şey yoktur. Bir oyun birkaç dakikada sonlanabilir veya günlerce devam edebilir. Oyun, çocuğun bireyselliğini ifade eder. Oyun bilişsel, dil, fiziksel/hareket, sosyal ve duygusal gelişimin merkezinde yer alır (Eliason ve Jenkins 2003; Leland ve Fisher 2006; Mayesky 2006; Akt. Aksoy ve Dere Çiftçi, 2019).

Yetişkinler için oyun, günlük işlerini tamamladıklarında yaptıkları bir şeydir. Oyun bir rahatlama biçimidir. Çocuklar için oyun, tüm gün yaptıkları bir şeydir. Oyun hayattır ve hayat oyundur. Çocuklar için oyun, öğrenme ve iş arasında ayırım yoktur. Çocuklar doğuştan oyuncudur. Oyun oynamaktan haz alır ve her vakit oyun oynayabilirler. Onlar için oyun; tabii, spontan, haz alınan, sonunda ne olduğuna değil anlamına odaklanma eylemidir (Mayesky 2006; Benham & Slotnick, 2006).

Çocukların etrafını keşif sürecinde bol bol hareket etmeleri, faal olmaları gerekmektedir. Çevresiyle sözel iletişimde olan çocuk aynı zamanda hareketlerle iletişimde bulunmaktadır. Öğrenilen her hareket oyun esnasında pekiştirilir. Dolayısıyla oyun, edinilen hareketin beceriye dönüştürüldüğü eğlenceli bir faaliyettir (İnan, 2003).

Oyunun tanımı bağlamında ele alınması gereken bir diğer kavram da “dijital oyunlar”dır. Çocukların oynadıkları oyunlar ve oyun oynama araçları değişen dünyaya ayak uydurmaktadır. Dijital oyun bu değişimin en belirgin örneğidir (Toran ve diğ., 2016). Dijital oyunlar ‘video oyunları, bilgisayar oyunları, çevrimiçi oyunlar, mobil oyunlar, elektronik oyunlar, eğlence makinesi oyunlar’ olarak da isimlendirilmekle birlikte birbirlerinin yerine de kullanılmaktadır. (Kirriemuir, 2002). Kavramın isimlendirilmesindeki çeşitlilik; oyunun farklı platformlarda oynanmasından ve her bölgenin adlandırmalarındaki değişimden kaynaklanmaktadır. Türkiye’de 2000’li yıllar itibariyle en yaygın kullanılan tabir ‘bilgisayar oyunları’ ve ‘dijital oyunlar’ olmuştur (Dönmez, 2012). Her geçen gün kalabalıklaşan şehir yaşantısı, kirli hava, trafiğin çokluğu, oyun alanlarının gün geçtikçe azalışı gibi birçok sebep çocukları dış mekanlardan uzaklaştırıp eve kapatmış ve medyanın hâkim olduğu bir oyun kültürü ile büyümelerine neden olmuştur (Şener, 2007). Önceleri oyun alanları, sokaklar, parklar vb. açık alanlarda gerçekleştirilen oyun etkinlikleri; yerini bugün telefon, bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun kutuları gibi teknolojik araçlarda gerçekleştirilen oyunlara bırakmıştır (Aydoğdu, 2018).

## 2. OYUN KAVRAMININ YAKINDAN İLİŞKİLİ OLDUĞU KAVRAMLAR

### 2.1. Oyun ve Oyuncak

Oyun denilince ilk akla gelen kavram ‘oyuncak’tır. İngiliz bir oyuncak tasarımcısı oyuncakçı ‘elindeki nesne her ne olursa olsun, eğer onunla yaptığım eylemi oyun olarak tanımlıyorsam o şey oyuncaktır’ şeklinde bir tanımlama yapmıştır (Ak, 2006).

Çocuğun gelişimi açısından değerlendirildiğinde oyuncak, oyunun ayrılmaz bir parçasıdır. Oyuncak, çocuğun gerçek dünya ile düş dünyası arasında köprü görevi gören nesnedir (Egemen ve diğ., 2004).

Oyuncak kelimesinin, 17. yüzyıla kadar, oyuncaklara yönelik tutumları yansıtan, ‘herhangi bir küçük eşya, büyük değeri olmayan bir şey’ ile anlamdaş olduğunu söylemek mümkündür. Oyuncaklara karşı bu tutumu değiştiren, oyuncakların ve oyunların çocukların eğitiminde kullanılabileceğini iddia eden İngiliz filozof John Locke’tur. Locke, çocuklara alfabeyi öğretmek için bir dizi harf bloğundan oluşan bir oyuncak tasarlamış ve oyuncaklara farklı bir bakış açısı getirmiştir (Almqvist, 2004).

Oyunlar nasıl evrensel ise oyuncaklar da evrenseldir. Farklı coğrafyalardaki çocukların, aynı şeyleri oyuncak olarak oynadıkları gözlemlenmiştir. Örneğin;

maktır. Tamamen etkinlik, hareketlilik ve oyun için tasarlanmış oyuncaklar, oyun alanları, oyun malzemeleri sunmaktadır. Oyun müzelerine en iyi örneklerden biri, Amerika Birleşik Devletleri'nin New York eyaletindeki Rochester ilinde 1968 yılında kurulan The Strong Ulusal Oyun Müzesi'dir (The Strong National Museum of Play). 9.290.304 metre karelik büyük bir sahada yer alan müzede, tematik kısa süreli sergiler, uzun süreli sergiler, üç yaş grubundan başlayarak üniversite düzeyine kadar uzanan eğitim programları ve alan gezileri düzenlenmektedir. Aynı zamanda anaokulu grupları için sınıf-etkinlik alanı formatında hazırlanmış, Woodbury School adında bir alan bulunmakta; burada ön okuma, resim ve matematik dersleri, masal anlatımı ve işbirlikli oyunlar gerçekleştirilmektedir. Okul olarak tasarlanan bu yapı içerisinde bulunan botanik bahçesi içinde, çocukların kelebek ve böcekler ile farklı türdeki bitkilere dokunarak onları tanımalarına imkan tanınmaktadır (Woodbury School, 2019, Akt. İşler, 2019). 'Oyuncak müzeleri', farklı dönemlerden ve farklı materyallerden yapılmış oyuncakların bir araya getirilerek sergilendiği, en önemli önceliği bu oyuncakları koruma ve saklama olan müze türleridir. Oyuncak müzelerinde objelerin sergilenmesi esastır. Müzedeki oyuncakların örneklerinin yapıldığı atölyeler, oyuncak hikâyelerinin anlatıldığı söyleşiler, film ve video gösterileri, düzenlenen etkinlikler arasındadır. 'Oyun ve oyuncak müzeleri' ise, oyun müzelerinin etkinlik temelli yapısı ile oyuncak müzelerinin koleksiyon sergileme, kültür aktarımı yönlerini birleştirmeyi amaçlayan bir müze türüdür. Klasik müzecilikten amaç ve tür bakımından tamamen farklı olan oyun ve oyuncak müzeleri, yeniden düzenlenmiş kültürel mekânlardır (İşler, 2019).

### 2.3. Oyun ve Oyuncak Kütüphaneleri

Oyuncak kütüphaneleri, çocukların gelişimine katkıda bulunan, küçük çocuklara ve ailelerine destek veren, danışmanlık yapan, oyunlarla ilgili bilgi veren, oyun materyalleri ve eğitimsel aktiviteler sunan ve çocukların gelişimine uygun materyalleri ve oyuncakları bulandıran, ödünç oyuncak verme sistemine göre faaliyet gösteren kaynak merkezlerdir (Köycekaş ve Köycekaş, 2015). Oyuncak kütüphanesi, oyun ve oyun materyallerinin bulunduğu eğitilmiş bir oyuncak kütüphanecisinin denetimi ve yönetiminde bulunan oyun alanlarıdır. Bugün dünya genelinde 5500'den fazla oyuncak kütüphanesi olduğu bilinmektedir (Baillargeon, Filion ve Patrick, 2011; Dereobalı ve Sönmez, 2009).

Oyuncak kütüphanesi, üyelerine oyun ve oyuncak ödünç alma imkânı sunan bir hizmettir. Kişiler, hayır kurumları, yerel, bölgesel veya ulusal hükümetler veya herhangi bir grup veya topluluk tarafından kurulabilir. Oyuncak kütüphanelerinin üyeleri çocuklar, anne babalar, büyük ebeveynler, çocuk bakıcıları, eğitimciler, hasta çocuklar, oyuncak ve oyun ile ilgilenen diğer bireylerdir. Oyuncak kütüpha-

neleri, oyuncak ödünç vermeye ek olarak kullanıcılara bilgi, rehberlik ve destek sunan bir topluluk kaynağı olarak hizmet etmektedir (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992).

Sanayileşme sürecinin ardından şehirleşmenin artması, oyun alanı olarak kullanılan mekânların azalmasıyla, oyun aktivitelerinin iç mekânlara taşınmasına neden olmuştur. Sanayileşme ile köyden kente göçün artması, aile yapısını da etkilemiştir. Kalabalık aile yapısından çekirdek aile yapısına geçildiği görülmektedir. Bununla birlikte oyun alanlarının sınırlandırılması oyun arkadaşlıklarını etkilemiş, çocuğun oyuncuğa olan gereksinimini artırmıştır. Bu geçiş çocuğun tabii ortamından ayrılmasını zorunlu kılmış, çocuğun hayal dünyasını zenginleştiren oyuncuğun önemini artırmıştır. Bağımlılığın ve çeşitliliğin her geçen gün arttığı oyuncuğa ulaşmak düşük gelirli aileler için sorun haline gelmiştir. Oyuncak kütüphaneleri bu soruna çözüm bulmak; çocukların oyuncuğa rahatça ve ücretsiz olarak erişmelerine, farklı oyuncakların kullanımları ile ilgili bilgi edinmelerine, sorumluluk duygularını ve sosyalleşme becerilerini artırmalarına destek olmak amacıyla açılmıştır (Şentürk ve Bayat, 2016).

Oyuncak kütüphaneleri, “aile destek programlarının” bir çeşidi olarak tüm dünyada, 1935’ten itibaren açılmaya başlamıştır. İlk oyuncak kütüphanesi, Amerika’da açılmıştır. Daha sonra, İsveç, İngiltere, Kanada ve Avusturalya’da açılmıştır. Bugün, dünya genelinde 40’tan fazla ülkede oyuncak kütüphanesi bulunmaktadır (Kamaraj, 2006).

Ülkemizde oyuncak kütüphanesi kavramı ilk olarak 1991-1995 yılları arasında Milli Eğitim Bakanlığı ve UNICEF işbirliğinde hazırlanan ‘Okul Öncesi Eğitimin Yaygınlaştırılması ve Taşra Teşkilatının Oluşturulması Raporu’nda gündeme getirilmiştir. Türkiye’nin ilk gerçek oyuncak kütüphanesi 2004’te Avustralya Başkonsolosluğu’nun desteği ile Düzce’de açılmıştır. Sonrasında Türkiye’nin farklı illerinde (İğdır, Eskişehir, Antalya, İzmir, Mardin, Ordu, Bursa, Adıyaman, İstanbul, Malatya, Şırnak ve Uşak) kurulmaya devam eden oyuncak kütüphaneleri giderek farkındalığın artmasına ve çocuklar için ev-okul dışında üçüncü mekân ihtiyacının karşılanmasına imkân tanımıştır (Alaca, 2017).

### 3. OYUNUN ÖZELLİKLERİ

Oktay (1999), dünya genelinde tüm çocuk oyunlarının özelliklerinin şunlar olduğunu belirtir:

- Oyun bir değişimler dizisi ve sıra izlemektedir.
- Oynanan bir oyun veya yapılan etkinliğin zaman aralığı da yaş arttıkça uzamaktadır.
- Çocuk yaş aldıkça, sakinleşir, durağanlaşır. Böylelikle zihinsel becerileri ile beden hareketlerini de dahil edebildiği oyunlara yönelir
- Çocuğun dikkat süresi yaşı ile doğru orantılı olup, yaş arttıkça dikkat süresi de artmaktadır.
- Çocuğun yaşı büyüdükçe oyun çeşitlerinin çokluğu ve çeşitliliği azalır.
- Çocuk oynamak için mutlaka bir oyuncağa bağlı kalmayıp, istediği an ve istediği herhangi bir nesne ile oyununu yaratabilmektedir.

Huizinga (1995), Homo Ludens adlı eserinde oyunun şu özelliklerini belirtmiştir:

- Oyun düzen gerektirir.
- Gündelik hayatın içinde bize bir rahatlama verir.
- Oyun gönüllü yapılan bir eylemdir.
- Oyun, hayatı süsler ve onun boşluklarını doldurur.
- Zaman ve mekân olarak önceden belirlenmemiştir ve bu iki açıdan da sınırlılıkları vardır.
- Oyun sonucunda herhangi bir ürün, bir zenginlik vs. üretilmez.
- Oyunun doğasında "-muş gibi yapma" vardır.
- Oyun tekrarlanabilme, mekânsal sınırlılık, ritim ve armoniye sahip olma, kendi kendine cereyan edebilme gibi mahiyetlere sahiptir.

UNESCO tarafından oyunun özellikleri şöyle ifade edilmiştir:

- Oyuna dahil olmak veya oyunda kalmak çocuğun kendi isteğine kalmıştır. Katılım ve çıkış serbestlik söz konusudur.
- Oyun oynanmadan önce planlanan yerde, karar verilen zaman aralığında oynanır.
- Oyun oynanırken bir farklılık olması veya neticeye varılması söz konusu değildir.
- Oyunun bitiminde, oyunu kazananlar veya oynamış olanların tümü için bir maddi kazanç yoktur.

- Oyunda kurallar vardır fakat bu kurallar isteğe bağlı değiştirilebilir, esnekler.
- Oyun çocuklar için gerçek yaşamın ötesinde, sanal, hayal ettikleri bir yerdir (Gazetoğlu, 2007).

Caillois (2001), oyunun değişmez özelliklerini şöyle ifade etmiştir:

- Serbestlik: Çocuğun, oyunun içinde olması bir zorunluluk değildir. Oyunun bu özelliği olmadığında oyun, keyifli ve çekici olmaktan çıkmaktadır.
- Sınırlar: Oyunun öncesinde, kesin olarak belirlenen zaman ve alan sınırları vardır.
- Belirsizlik: Oyunun nasıl süreceği veya nasıl sona ereceği önceden saptanmış değildir.
- Kurallılık: Oyunda gerçek yaşamın kuralları geçerli değildir. Yalnızca oyunun kendi kuralları vardır ve “kurallı bir oyunda oyunun kurallarına uyulur, yeni bir şey üretilmez”.
- Hayali olma: Oyunda hayattan farklı bir durumda bulunma söz konusudur.

#### 4. OYUNUN ÖNEMİ

Friedrich Schiller “Bir insan oyun oynadığı sürece tümüyle insandır” ifadesiyle; Plato; “Bir kişiyle bir saat oyun oynayarak, onu bir yıl içindeki sohbetinizden daha fazla tanıyabilirsiniz.” ifadesiyle; Paul Sartre ise “Bir insan, kendini özgür duyumsadığı anda bu özgürlüğü kullanmak ister. En güzel yanıt oyundur” diyerek oyunun önemini anlatmaya çalışmışlardır (Maktal-Canko, 2013).

Oyun yaşamın hemen her döneminde, özellikle erken çocukluk döneminde, farklı bir öneme sahiptir. Her yaş grubundaki bireylerin, oynamaktan ya da izleyicisi olmaktan keyif aldığı oyun türleri vardır. Erken çocukluk döneminde çocukların daha çok oyunda etkin rol almaktan hoşlandığı ve her deneyimlerini oyuna dönüştürmek istedikleri bilinmektedir. Ancak bu dönemde oyunu diğer dönemlerden farklı ve daha önemli kılan, çocukların oyunu yaşamı anlama ve anlamlandırma açısından bir araç olarak kullanmalarındadır (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2019).

Oyun çocuk için öğrenme aracıdır. Oyun ile beraber çocuk yaparak, yaşayarak kendi doğal ortamında öğrenmeyi gerçekleştirir. Çocuğun hayal dünyası ile gerçek hayatı arasındaki bağı oluşturur. Çocuğun gelişimini destekleyen en önemli unsurlardan biri oyundur. Çocuk kavramları (uzun-kısa, renk, şekil, büyük- küçük-

çük vb.) oyun aracılığıyla öğrenebilir. Oyun ile öğrenme yöntemi eğlenceli ve kalıcıdır (Fjortoft, 2001; Kalkan ve Arslan, 2015; Kaytez ve Durualp, 2014).

Oyun, varlığını farklı güdüler ve şekillerle ergenlik ve yetişkinlik dönemlerinde sürdürmeye devam etse de, genel itibarıyla oyunu çocukluk evresine özgü bir kavram olarak görmek yaygın bir görüştür. Oyunun çocuk dünyasındaki yeri tartışmasız bir kabul görse de, yetişkinler tarafından oyunun çocuk gelişimindeki önemi kimi zaman hafife alınır. Bazı ebeveynler, oyunu sadece boş zaman etkinliği olarak değerlendirmekte ya da çocuklar açısından oldukça değerli olan bu tecrübenin gücünün farkında olmamaktadır (Elkind, 2007). Erken çocukluk dönemi eğitimcileri, bazen yoğun bir müfredat ve çalışma programının içinde oyunu ihmal eder ya da çocukların oyunlarına akademik kaygılarla gereğinden çok müdahale ederler (Cohen, 1993). Oysa okul öncesi eğitimde oyun; çocuğu tanımak, eğitim programı oluşturmak ve çocuğu değerlendirmek için temel dayanak noktasıdır (Kurt ve Tortamış-Özkaya, 2015).

Oyun esnasında çocuk kendi dünyasını ortaya çıkarır. Çocuk oyun yolu ile ilerleyen dönemlerdeki davranış ve becerilerini ortaya koymaktadır. Oyun oynayan çocuk, çokça tecrübe kazanmakta, oyunlarını geliştirmekte ve kendi kültürü ile bir bütün haline gelmektedir. Merak ve gayretle yeni keşiflere açılan çocuk aynı zamanda kendine ait becerileri de sınamaktadır (Yıldız, 1992).

Oyun, çocuğun birçok alanda gelişimini sağlamasının yanı sıra çocukta var olan eksikliklerin ya da gelişimsel geriliklerin gözlemlenebilmesi ve tespit edilebilmesi için bir belirteç olarak kullanılabilir (Stanton-Chapman & Brown, 2015).

Çocuğa güçlükle öğretilen pek çok kural, oyun esnasında kolaylıkla öğretilir. Çocuklar paylaşma, öğrenme, işbirliği, sıralama, karar verme, düzenleme, başkalarının hakkına saygı gösterme, yardımlaşma gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrenir ve içselleştirir (Çoban ve Nacar 2006, Memiş, 2006).

Çocuklar oyun ile öz-düzenleme becerisi edinirler. Kazandıkları bu beceri ile oyunlarında kendi kurallarını koyar, lider seçer ve farkında olmadan özerkliklerini kullanarak yaşantılarının çiraklık dönemine adım atarlar. Oyun oynayan çocuk kendi arzu ve çıkarlarını bir kenara koyup diğer takım arkadaşları için düşünmeyi, grup dinamiğine uyum sağlamayı, arkadaşlarıyla nasıl iletişim kuracağını ve kendi kendini yönetme becerisini deneyimlemekte ve öğrenmektedir (Sel, 1995).

Çocuğun yaşamının ilk yıllarında, oyun aracılığıyla eğlenceli ebeveyn-çocuk ilişkilerini kullanan toplumların 'diğer çocuklarla ilişkilerinde daha dostça ve mutlu olan çocuklar' yetiştirdikleri yapılan kültürler arası çalışmalarda ortaya ko-

nlmuştur. Çünkü oyun tecrübesi, çocuğun diğer sosyal ilişkilerini ve tüm sosyal gelişimini pozitif yönde etkileme gücüne sahiptir (Sutton-Smith, 2008).

Çocuk oyun ile enerjisini toplum tarafından normal görülen bir biçimde aktarma yolu bulmaktadır. Bu yüzden oyun çocuğun içindeki saldırganlık duygusunu pozitif ve sağlıklı bir biçimde dışa yansıtmasını sağlar (Kamaraj, 2000).

Reilly'ye (1974) göre çocukluk dönemindeki oyun 'iş için hazırlık' dönemidir. Yetişkinlik döneminde ise, oyun rekreasyonel aktivite olarak görülmekte ve oyunun iş yaşamına destek olduğu düşünülmektedir. Reily aynı zamanda, oyunun davranışsal olarak beceriksiz ve dağınık olan kişiler üzerinde 'organizasyon etkisi' oluşturduğu üzerinde durmaktadır. Reilly, organizasyon etkisini 'kural öğrenme' ile açıklamıştır. 'Kural öğrenme'de hayal gücünün bir boyutu olarak oyun 'nörolojik, sembolizasyon ve dil' alt sistemlerinin ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Bu üçlü hiyerarşik sistemin en altında yer alan nörolojik sistemde, merkezi sinir sistemi çevreden gelen bilgileri seçerek alır ve organize eder. Bir sonraki düzey olan sembolizasyon sisteminde duysal veriler semboller şeklinde anlamlandırılır. Bu semboller sayesinde beyin genelleme yapabilmektedir. Hiyerarşinin en üst düzeyinde dil sistemi bulunmaktadır. Bu seviyede oyun, çevredeki hareketlerden gelen sembollerin kullanımını gerektirmektedir. Bu hareketlerle ilişkili olan semboller 'kural' olarak tanımlanmaktadır. Reilly 'kural' terimini, dünyanın ve 'ben'in zihinsel temsil ya da semboller ile nasıl çalıştığını belirtmek için kullanmıştır. Bu kurallar oyun içerisinde oluşturulur. Böylece oyun 'gerçeklik problemleri'nden sıyrılır ve 'gerçekliği anlama ya da gerçekliğe hakim olma' olarak görülür. Oyun ile çocuk duyu-motor kuralları, nesnelere ve insanların kurallarını ve düşünme kurallarını öğrenir. Temel kurallar öğrenildiğinde, ileri düzey kurallar oluşturulmaya ve böylece yetişkinlikte kullanılacak olan beceriler elde edilmeye başlanır. Örneğin; futbol oynayacak olan bir çocuk, öncelikle topu (dünya) ve kendi vücudunu (ben) nasıl kullanacağını (kurallarını) bilmelidir. Sonrasında topa ayağıyla vurma ve topu tutma gibi temel kuralları öğrenecektir. Öğrenmiş olduğu temel kuralları zamanla sıralayacak (topu sabit bir yere koyma, tekme atma, topu gittiği yerden alma, vb.) ve arkadaşlarıyla oynarken bu farklı kuralları, farklı ortamlarda birleştirecektir. Böylece, farklı kişilerle, farklı ortamlarda futbol oynama becerisini kazanmış olacaktır.

Oyun da çocuk da evrensel bir olgu olması sebebiyle, dünyanın her yerinde, her dönemde, çocuklar oyun oynamaktadır. Çocukların oynadığı bu oyunlar, oyun anında kullanılan materyaller, oyunu oynama şekli, özellikleri, dönem ve kültürlerde farklılık gösterse de oyun ve oyuncak vazgeçilmez bir unsurdur. Oyunun evrensel bir nitelik taşıması, çocuğun yeme-içme, nefes alıp verme gibi temel ihtiyacı olmasından dolayıdır. Çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen oyun,

çevre tarafından engellenir ve çocuğun oynama isteğine ket vurulursa, çocuğun gelişimi de olumsuz yönde etkilenecektir (Baykoç-Dönmez, 1992).

## 5. OYUNUN TARİHÇESİ

Tarih boyunca yazılan tüm metinler tarih ve kültürel farklılıkların etkileriyle yazılsa da hepsinin belirttiği şey, oyunun insanoğlu kadar uzun bir geçmişi olduğudur. Bu durum, arkeologların çalışmalarıyla da desteklenmiş, oyun ve oyuncağın ne denli eski olduğu tamamen ortaya konulmuştur. Günümüzde bilinmekte olan pek çok oyunun, epey eski bir çağa dayandığı bilimsel olarak da kanıtlanmıştır (Aral ve diğ., 2000).

İnsanoğlu, geçmişten günümüze taklit yoluyla öğrenerek birçok olayı, durumu, maddeyi, kavramı hayata geçirmiştir. İnsanların tecrübeyle birbirlerinden görerek, anlatarak veya bilinçsizce yaptıkları birçok şey oyun etkinliğini başlatmıştır. Bir paradigma olarak; avlanan insan, bu avlanma yöntemini onları izleyenlere taklit vasıtasıyla anlatmış ve bu oyun haline gelerek, bir başlangıç olmuştur. Avlanmayı taklit eden çocuklar, bunu bir oyuna dönüştürerek kuşaktan kuşağa, dönemden döneme aktarmışlardır. Bu durum oynanan oyunlar için bir dönüm noktası olmuştur (Yengin, 2012, s:87).

Arkeologların yaptığı incelemelerde bazı hayvanların ayak kemikleri bulunmuş, en eski oyunların bunlarla oynandığı kabul edilmiştir. Yine arkeologların yaptığı kazılar sonucunda bu bilgiyi ispatlayan çeşitli mağara resimleri ve kabartmalar bulunmuştur. Bu kabartma ve resimler; bir dönem toprak kullanılarak yapılan bir heykelin, iki kızı bu kemiklerle "aşık" oynarken göstermesi, başka bir dönem ve medeniyette bulunan duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde sıçrama, el vuruşma oyunları oynanırken göstermesi, çömlek resimlerinde tavla gibi bir oyuna rastlanması, oyunun gelişimine dair önemli bilgiler vermektedir. Arkeolojik kazı çalışmalarında ayrıca sopayla çember sürme, topaç, top oyunlarına dair resimler bulunmasının yanında, bebek ve minyatür ev eşyalarıyla da karşılaşmıştır. Komşu medeniyetlerde bunlar ve bunlara benzer pek çok kalıntıya rastlanılmıştır. Kalıntılar MÖ 2600 ve 800'lü yıllara dayanmaktadır (MEGEP, 2014).

Eski Mısır'da duvar resimleri incelendiğinde o denemde oynanan oyunların resmedildiği görülmüştür. Antik Roma Dönemi'ne bakıldığında mermer sütunların üzerinde taş oyunlarının izlerine rastlanılmaktadır. Efes antik şehirde Roma Dönemi'nden kalma blokların üzerinde 2000 yıl önceki taş oyunlarının yerleri tespit edilmiştir. Bilinen en eski oyuncaklar taşlardır. İnsanoğlu tarih boyunca taşları oyun aracı olarak kullanmıştır. Örneğin beştaş Türk kültürü de dâhil olmak üzere birçok kültürde oynanan bir oyun olagelmıştır (Toksoy, 2010). Bununla birlikte

eski Türk kültür yapısı incelendiğinde taş ile oynanan oyunlar, deri ve meşinden yapılmış toprakla oynanan oyunlar, değnek ve atlarla oynanan oyunlar gibi kültürü yansıtan birçok oyuna rastlanmaktadır. Özellikle kız çocuklarının bezlerden, eski kumaşlardan kendilerine bebek yaparak oyun oynadığı görülmüştür (Akbaş ve Ünal Özuslu, 2016).

## KAYNAKÇA

- Ak, D. (2006). *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akbaş, B., Ünal-Özuslu, S. (2016). Oyuncaklarla Oynanan Geleneksel Gaziantep Oyunları. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 25-42
- Aksoy, A.B. ve Dere-Çiftçi, H. (2019). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. (4.Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Alaca, E. (2017). Okuma Alışkanlığı Kapsamında 3'ü 1 Arada Enfes Karışım (Oyun-Oyuncak-Kitap) Sunan Kurumlar: Türkiye'de Oyuncak Kütüphaneleri. *Türk Kütüphaneciliği* 31(3), 403-417.
- Almqvist, B. (2004). *Educational Toys, Creative Toys. Toys, Play, and Child Development*. (Edt. Goldstein, J. H.). The Netherlands: Cambridge University.
- Aral, N., Gürsoy, F., Köksal, A. (2000). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Turan Ofset.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge Dergisi*, 6(31), 1-18.
- Baillargeon, M., Filion, R., Bernard P., (July, 2011). *Toy Libraries, Places to Play and Develop for The African Children*. Hand Out of The Poster Presented During The OMEP Conference, Meeting The Learning and Developmental Needs of Our Young Citizens. Institute of Education, Hong Hong.
- Baykoç-Dönmez, N. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Benham, A.L., & Slotnick, C.F. (2006). *Play Therapy: Integrating Clinical and Developmental Perspectives*. In J. L. Luby (Ed.), *Handbook of preschool mental health: Development, disorders, and treatment* (p. 331-371). New York: The Guilford Press.
- Bjorck-Akesson, E.M., & Brodin, J.M. (1992). International Diversity Of Toy Libraries. *Topics In Early Childhood Special Education*, 12(4), 528-543.
- Boratav, P.N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Bodrova, E. & Leong, D. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Cacho-Duran, S.S. (2016). *Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı*. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Antalya.
- Caillois R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University Of Illinois Press.
- Cohen, D. (1993). *The Development of Play*. New York: Routledge.
- Çoban, B, Nacar, E. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Dasen, P.R. (1984). The cross-cultural study of intelligence: Piaget and the Baoulé. *International Journal of Psychology*, 19(4-5), 407-434.

- Dereobalı, N. ve Sönmez, S. (2009). *Dezavantajlı Bölgelerde Erken Çocuklukta Gelişimin Desteklenmesi İçin Alternatif Bir Model: Oyuncak Kütüphaneleri*. XVIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı. (1-3 Ekim 2009). Ege Üniversitesi, İzmir.
- Dönmez, A. (2012). *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili*. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İzmir.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ. (2004). Oyun, Oyuncak ve Çocuk. *Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Elkind, D. (2007). *The Power of Play: How Spontaneous/Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*. Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Ernst, J. (2018). Exploring Young Children's and Parents' Preferences for Outdoor Play Settings and Affinity toward Nature. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 5(2), 30-45.
- Fjortoft, I. (2001). The Natural Environment as a Playground for Children: The Impact of Outdoor Play Activities in Pre-Primary School Children. *Early Childhood Education Journal*, 29(2), 111-119.
- Freud, S. (1961). *Beyond the Pleasure Principle*. New York: Norton & Company.
- Gadamer, H. G. (1986). *The Relevance of the Beautiful*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gazetoğlu, Ö. (2007). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Genç, M.K. (2019). *Modern Müzecilik Açısından Bir Uygulama Örneği: Antalya Anadolu Oyuncak Müzesi*. Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Isparta.
- Goldstein, J. (2012). *Play in Children's Development, Health and Well-being*. Brussels: ToyIndustries of Europe.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal Tarihi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnan, M. A. (1986). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- İSMEK (2013). Milli Eğitim Bakanlığı, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, *Eğitici Oyuncak*, Ankara.
- İşler, D. (2019). *Yaşayan Kültürel Miras Müzeciliği Kapsamında Türkiye'deki Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Kültürel ve Eğitsel Boyutu*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Kalkan, A, Arslan, M. (2015). Okul Öncesi Dönemine Yönelik Görsel Algılama Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlilik Güvenilirlik Çalışması. *Eğitimde Kuram ve Uygulama Dergisi* 11(4), 1369-1391.
- Kamaraj, I. (2000). Okul Öncesi Eğitimde Oyuncak Kütüphanesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(1), 177-182.
- Kamaraj, I. (2006). Oyuncak Kütüphanesi ve Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 23: 229-236.
- Kaytez, N., Durualp, E. (2014). Türkiye'de Okul Öncesinde Oyun ile İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 110-122.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 1-12.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N., Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Köycekaş, A. ve Köycekaş, A. (2015). Oyuncakların Son Kullanma Tarihi Yoktur. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1, 300-308.
- Kurt, G. ve Tortamış-Özkaya, B. (2015). Çocuk ve Oyun: Çocukların Öğrenmesini Anlama Ve Destekleme (Okul Öncesi Eğitime Giriş Kitabı Bölüm 6, s.125-151). (3.Baskı). Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Maktal-Canko, D. (2014). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Müzecilik Bölümü Yayınları.
- Mayesky, M. (2006). *Creative Activities for Young Children*. Belmont, CA: Wadsworth.
- MEGEP, (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I. Megep (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi), Ankara: MEB Yayınları.
- Memiş, D.A. (2006). *Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Eğitimdeki Önemi*. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi (14-16 Nisan 2006), 445-446, Ankara.
- Oktay, A. (1999). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Reilly M. (1974). *Play as Exploratory Learning: Studies of Curiosity Behavior*. Sage Publications.
- Seefeldt, C. & Barbour, N. (1994). *Early Childhood Education*. (3th Edition). New York: Macmillan Publishing Company.
- Sel, R. (1995). *Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları,
- Smirnova, E. O.(2011). Psychological and Educational Evaluation of Toys in Moscow Center of Play and Toys. *Psychological Science and Education*, 2, 5-10.
- Stanton-Chapman, T.L., Brown, T.S. (2015). A Strategy to Increase the Social Interactions of 3-Year-Old Children With Disabilities in an Inclusive Classroom. *Topics in Early Childhood Special Education*, 35(1), 4-14.
- Sutton-Smith, B. (2008). Play theory - A Personal Journey and New Thoughts. *American Journal of Play*, 1(1), 80-123.
- Şener, T. (2007). Çocukların Kültürel Etkinlikleri. Ankara: Sobil Yayınları.
- Şentürk, Ş. ve Bayat, S. (2016). Toys Libraray: A Phenomenological Study. *Journal of Educational Sciences Research International E- Journal*. 6, 173-190.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tuğrul, B, Ertürk, G, Özen-Altınkaynak, Ş., Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *International Journal of Social Science*, 27, 1-16.
- Yavuzer, H. (2007). *Aile ve Toplum*. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Yıldız, V. (1992). İzmir İl Merkezindeki Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Oyunun Yeri. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İzmir.
- Yörükoğlu, A. (1997). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*. İstanbul: Özgür Yayınları. <http://www.tubaterim.gov.tr/> Erişim Tarihi: 4.10.2020