

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Vız Vız ya da Kim Vurdu



Tuğba YENİ, <https://orcid.org/0009-0002-7625-5731>¹

Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI,
<https://orcid.org/0000-0003-2283-6207>²

Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 32-40
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.5

Geliş Tarihi: 18.03.2025

Kabul Tarihi: 29.04.2025

Özet

Nesiller arası kültürel aktarımın önemli araçlarından biri olan oyun, çocuklar ile yetişkinler arasındaki etkileşimi artırarak toplumsal değerlerin geçişinde önemli bir rol oynamaktadır. Toplumsal değerlerin oyun aracılığıyla kültür aktarımı, özellikle geleneksel oyunların günümüzde yaşatılması ve sonraki nesillere doğru bir biçimde aktarılması bakımından büyük önem taşımaktadır. Çocuklar için oyun, her yerde benzer niteliklere sahiptir. Türkiye'nin farklı bölgelerinde aynı oyunlara farklı adlar verilmiş olsa da oyunlar toplumsal kültür yapısından etkilenerek minimal değişikliklerle çocuğun kendi kültürünü tanımasında önemli bir araç işlevi görmektedir. Bu çalışma, Gaziantep yöresine ait "Vız Vız" ya da "Kim Vurdu" adlı geleneksel oyunları incelemeyi ve kayda almayı amaçlamaktadır. Araştırma, betimsel bir alan araştırması olarak tasarlanmış olup, veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma bulguları, Gaziantep ilinde yaşayan ve "Vız Vız" oyununu bilen katılımcılarla yapılan yüz yüze görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Katılımcılara, araştırmaya katılımlarına dair bilgilendirme yapılmış ve gönüllülük esasına dayalı olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, oyunun kuralları, kullanılan malzemeler ve genel özellikleri derlenmiş ve kayda alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Vız Vız, Kim Vurdu, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Oyun

1. Tuğba YENİ, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.
2. Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Gaziantep, Türkiye.
E-posta: tarkan.tuzcuogullari@taf.org.tr

Traditional Children's Game Belonging to Gaziantep Region: Vız Vız or Kim Vurdu

Abstract

Play, as one of the important tools for intergenerational cultural transmission which enhances the interaction between children and adults, plays a crucial role in the transmission of social values. The transmission of cultural values through play, particularly the preservation and accurate transfer of traditional games to future generations, is of great significance. For children, the play holds similar characteristics everywhere. Although the same games are known by different names across various regions of Türkiye, they are shaped by the local culture and, with minimal modifications, serve as a significant tool for children to recognize their own culture. This study aims to examine and document the traditional games "Vız Vız" or "Kim Vurdu" from the Gaziantep region. The research is designed as a descriptive field study, and a semi-structured interview form developed by the researchers was used as a data collection tool. The study's findings were obtained through face-to-face interviews with participants in Gaziantep who know the "Vız Vız" game. Participants were informed about the research, and interviews were conducted on a voluntary basis. Based on the findings, the rules of the game, materials used, and general characteristics were compiled and recorded.

Keywords: Vız Vız, Kim Vurdu, Gaziantep, Traditional Games, Play

Giriş

Küresel ölçekteki teknolojik dönüşüm ve yapay zekâ odaklı gelişmeler, dijital dünyanın etkilerini hızla artırarak tüm yaş gruplarındaki bireyleri etkilemektedir. Bu hızlı dijitalleşme süreci, dijital bağımlılığın yaygınlaşmasına yol açmakta ve toplumsal değer yargılarında önemli değişimlere sebep olmaktadır. Özellikle geleneksel Türk kültürünün çeşitli unsurları, bu dijital dönüşümden olumsuz şekilde etkilenmiştir. Kültürel aktarım süreçlerindeki aksaklıklar, toplumsal yapıyı ve kültürel kimliği olumsuz yönde şekillendirmektedir. Bu kültürel değişim sürecinden etkilenen önemli unsurlardan biri de çocuk oyunlarıdır. Çocuk oyunları, toplumun sosyokültürel yapısını ve kimliğini yansıtan, geleneksel ve kültürel bir miras olarak önemli bir yer tutmaktadır.

Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının, kültürel miras olarak kabul edilen bir değer olarak bilimsel araştırmalarla belgelenmesi ve gelecek nesillere aktarılması büyük bir önem taşımaktadır. Böylece hem kültürel kimliğin korunması hem de dijitalleşme sürecinin etkileriyle ortaya çıkan kültürel kayıpların önüne geçilmesi mümkün olacaktır. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları, toplumsal değerlerin ve kültürlerin aktarılmasında önemli bir rol oynar. Bu oyunlar, geçmişten günümüze bir köprü kurar ve çocuklara hem eğlenceli bir öğrenme fırsatı sunar hem de kültürel kimliklerini pekiştirmelerine yardımcı olur.

Oyun, insanlığın evrensel bir parçası olarak çocukların dünyayı keşfetmelerine imkân tanır. Gelecek için bir tahmin, yordama ve yorumlama kullanılabileceği gibi, şimdiki zaman için bir baş etme biçimi olarak da görülmektedir. İnsanlık tarihi boyunca oyun, bireyi tanımlayan bir etkinlik olarak kabul edilmiştir (Göncü, 2018). Çünkü oyun, insanlık tarihi başladığı andan itibaren var olduğu düşünülür ve insanın doğumundan ölüm anına kadar insan yaşamının en önemli parçasıdır.

Oyun, aynı zamanda sosyal ve toplumsal uyum sağlama işlevi de taşır. Bir bakıma, çocukların çevreleriyle iletişim kurmalarının bir yolu ve aracı olarak işlev görür. Oyun, çocuğun dış dünyasıyla kurduğu bir dil ve ifade biçimidir. Çocuk oyun oynarken, duygularını ve ihtiyaçlarını dile getirebilir, aynı zamanda karşılaştığı sorunları çözme yeteneği kazanır. Bunun yanı sıra, oyun sayesinde çocuk, çevresiyle etkileşim kurmayı öğrenir ve sosyal, toplumsal bir birey olma yolunda ilk adımlarını atmaya başlar. (Aytekin, 2001; Durualp, 2009)

Oyun çocuk için bir öğrenme sürecidir ve gerçek hayatın bir parçasıdır (Dönmez, 1992). Oyun aynı zamanda çocuğun mutluluğunu artırırken, yönelimlerinin ve ihtiyaçlarının karşılanmasına da yardımcı olur. Oyun sayesinde çocuk, sosyal beceriler kazandığı gibi, gerçek yaşamla ilgili deneyimlere de yavaş yavaş hazırlık yapar (Açak, 2006). Huizinga, oyunun kültür aktarımına katkı sağladığını ve insanlar için hayati öneme sahip bir faktör olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca, kültür ve toplum içerisinde oyunun önemli bir yeri bulunduğunu belirtmiştir (Huizinga, 1938; akt. Anchor, s. 63, 1978; Yılmaz ve Erduran, 2015). Toplumların benimsemiş olduğu köklü değerler de çocuklara oyunlar aracılığıyla kazandırılabilir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Bu konuda Uygun ve Hakkoymaz şunları aktarmıştır:

Her dönemde ve her kültürde insanlar, farklı nedenlere bağlı olarak birçok oyun geliştirmiştir. Oyunların ortaya çıkmasında etkili olan faktörlerin başında, o toplumun değer yargıları yer almaktadır. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunları kültürü oluşmuştur. Geleneksel çocuk oyunları, bulundukları dönemin toplumsal ilgilerini, anlayışlarını ve kültürel yapısını yansıtır. Bu oyunlar, temel olarak toplumların sahip olduğu kültürel özellikleri ve değerleri gün yüzüne çıkaran birer araçtır. (Uygun ve Hakkoymaz, 2019)

Geleneksel çocuk oyunları, genellikle fiziksel etkinliklerin ön planda olduğu ve oyuncuların, oyunun alanını, süresini, oyuncu sayısını, kullanılan araçları ve kuralları kendi ihtiyaçlarına göre şekillendirip uyarladıkları oyunlardır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017). Genel olarak üretilen malzemelerin kişisel olduğu görülür. Ayrıca çocukların kendilerine ait özel kurallar, ödülleri ve cezaları içerir. Bu unsurlar, oyunları rekabetçi bir hale getirir ve oyuncuların oyun esnasında performanslarını en yüksek seviyeye çıkarmalarına yol açar. Aynı zamanda bu durum, oyunu izleyenlere de ayrı bir keyif verir (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015).

Bu oyunlar asırlar boyu oynana gelmektedir. Geleneksel çocuk oyunları bölgeden bölgeye nesilden nesile isimleri farklılık gösterse de temel kural ve temel kültür yansıtması değişmemektedir. Örneğin; Yazılı kaynaklarda Ayıntap, halk arasında ise Antep şeklinde adlandırılan bu şehir; bulunduğu konum itibarıyla ilk uygarlıkların hüküm sürdüğü Mezopotamya ve Akdeniz arasında olması ve doğu ile batıyı birleştiren yolların kavşağında konumlanmasıyla tarih öncesi çağlardan bu yana insan topluluklarına yerleşme sahası olmuştur (Parlak- Kalkan, 2015).

Gaziantep şehri çeşitli uygarlıklara ev sahipliği yapmıştır. Çeşitli din, dil ve ırklardan insanların etkileşime geçtiği ve kaynaştığı bu yörenin oldukça köklü ve renkli bir kültür yapısı bulunduğu söylenebilir (Tokuz, 2011). Çok daha sonraları 1300'lü yıllardan itibaren bölgeye

Türkmen aşiretleri iskân edildi. Türkmen yani Oğuz boylarının yerleşmesi bu bölgedeki kültür mozağını daha da renklendiren bir durum olarak değerlendirilmelidir.

Bu bölge oyunları genel olarak mücadele içerir. Çoğunlukla karşılıklı iki takım halinde oynanan oyunlar dikkat çekicidir. Oyunlar ev, bahçe, sokak ve tarlada oynanır. Oyuncu sayısına ve oyun alanına göre oyunların varyantlarının çok olması bölgeye has karakteristik bir durumdur. Genel olarak bu oyunlar: fiziksel beceri, hızlı karar verme ve strateji geliştirmeye yönelik özelliklerin artmasını sağlar. Bunun yanında çocuklar akranları ile sürekli iletişim halinde olur. Doğal olarak bu sosyal davranışlarının gelişmesine de yardımcı olur.

Bu bağlamda, çocuk oyunları, kültürel çeşitliliği ve zenginliği yansıtan önemli unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının doğru bir şekilde belgelenmesi ve geleceğe aktarılması, toplumların kültürel kodlarının korunması ve yaşatılması açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu araştırmanın amacı, katılımcıların görüşleri doğrultusunda Gaziantep bölgesine ait "Vız vız" ya da "Kim vurdu" oyunlarının kuralları, kullanılan materyaller ve genel özelliklerinin sistematik bir şekilde kayıt altına alınarak kapsamlı bir derleme yapılmasıdır.

Yöntem

Çalışmanın kurgusu yedi aşamada gerçekleşmiştir. Bu aşamalar Güler ve ark. (2015) değindiği gibi “araştırma konusunun ve yönteminin belirlenmesi, araştırma alanının tespiti, verilerin toplanması, verilerin analizi, sonuçların sunulması ve rapor edilmesi” olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmayı desteklemek, benzerlikleri ve farklılıkları vurgulamak açısından literatür taraması da yapılmıştır. Farklı bölgelerde araştırmalar yapan Necati Demir (2022) ve bölgede araştırmalar yapan Ali Atalar (1991) ile C. C. Güzelbey’in (1959) eserleri tartışmada değerlendirilmiştir. Çalışma, 22. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi’nde (21-24 Kasım 2024, Gazi Üniversitesi, Ankara) özet bildiri olarak sunulmuştur.

Araştırmanın Modeli ve Veri Toplama Araçları

Bu çalışma, nitel bir araştırma modeline dayanarak alan araştırması şeklinde tasarlanmıştır. Katılımcıların çalıştıkları veya yaşadıkları ortamlarda gerçekleştirilen araştırmalar, alan araştırması olarak tanımlanmaktadır (Wolcott, 2008). Ayrıca, alan araştırmaları, bireylerin belirli bir konuya ilişkin görüş ve değerlendirmelerini içeren saha araştırmaları olarak da adlandırılmaktadır (Gurbetoğlu, 2008).

Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda katılımcılara kişisel bilgiler, oyunun kurallarına ve oynanışlarına yönelik açık uçlu sorular sorulmuştur.

Verilerin toplanmasında yüz yüze görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme, araştırma kapsamında cevabı aranan sorular çerçevesinde katılımcılardan verilerin toplanması olarak ifade edilir. Görüşme tekniği, araştırma konusu hakkında derinlemesine bilgiler elde etmeye olanak sağlar (Büyüköztürk ve ark, 2019). Araştırma kapsamında, Gaziantep ilinde barak

bölgesinde çeşitli mahallelerde ikamet eden farklı yaş ve meslek grubundan kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Gaziantep ilinde ikamet eden bireyler oluştururken, örneklem, Gaziantep ilinin Barak bölgesinde yaşayan kişilerden seçilmiştir. Araştırmaya toplamda 10 kişi gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcılar, derleme içerisinde kısaca sağla kodlama yöntemi kullanılarak belirtilmiştir. Katılımcılara ait bilgiler, Tablo 1'de sunulmaktadır.

Tablo 1. Katılımcı bilgileri

Kaynak kişilerin büyük kısmı, olasılık dışı «kartopu örnekleme yöntemi» ile belirlenmiş, çalışma içerisinde kodlama yapılarak (K1, K2, K3,...) şeklinde ifade edilmiştir.

No	İkameti	Doğum T.	Mesleği
K1	Şahinbey	20.03.1949	Emlakçı
K2	Nizip	21.10.1934	Çiftçi
K3	Nizip	05.05.2940	Emekli
K4	Oğuzeli	10.10.1937	Çiftçi
K5	Şahinbey	02.07.1955	Mühendis
K6	Oğuzeli	17.02.1944	K. Temizleme
K7	Şahinbey	14.04.1961	Ev Hanımı
K8	Nizip	08.07.1966	Öğretmen
K9	Şahinbey	01.08.1958	Özel Meslek
K10	Şehitkâmil	01.01.1972	Ev hanımı

Bulgular

“V1Z V1Z” oyunu Gazi Antep Şehrine ait ebeyi şaşırtmak için oyuncuların çıkardıkları “v1zzzz v1zzzz” sesinden kaynaklı adlandırılarak oluşturulmuş geleneksel çocuk oyunudur. Oyun ana teması ebeye vurmak olduğu için “Kim Vurdu” olarak da bilinmektedir. Oyun aracı yoktur. Fakat bir varyantında ve başka illerdeki benzer oyunlarda görülmektedir. Bu varyantta standart tanımı yapılamayan herhangi bir örtü, battaniye, şal vs. kullanımı söz konusudur.

Katılımcı Sayısı, Süre ve Mekânı

Oyun biri ebe ve biri hakem olmak üzere en az dört kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı arttıkça oyunun zorluk derecesi artmaktadır. Süresi ve mekân seçimi sınırlaması yoktur. Bu nedenle her yerde ve her sürede oynanabilir.

Vız Vız Oyunu Nasıl Oynanır?

Oyun boş bir alanda, evin içinde ya da evin dışında oynanır (K1). Herhangi bir malzemesi yoktur (K3). Ebe seçiminden önce bir de hakem seçilir (K6). Hile yapan kişi oyun dışı edilir (K1).

Çocuklar toplanıp kendi aralarında Anya-manyaya yaparak ebeyi belirlerler (K2, K4 ve K6). Ebe seçiminden sonra diğer çocuklar ebeye 1 ya da 2 metre ebenin göremeyeceği şekilde arkasına sıra olurlar (K1, K3 ve K4).

Ebe bazan yere yatırılır üzeri örtülür (K2 ve K5). Gözleri kapalı dizlerinin üzerine çöktürülür (K4). Ebe gözleri kapalı eğilir (K6), bir eliyle gözünü kapatır (K1 ve K3). Bazen de ebe sol eli ile gözlerini kapatıyor ise sağ elini sol dirseğinin altından geçirerek avucunu dışarıya doğru açar (K4). Ebenin tüm pozisyonlarında gözleri kapalı olmalıdır. Amaç diğer oyuncuları göremeyeceği şekilde konumlanmaktır.

Çocuklardan biri ebeye tokat atar (K2, K4, K5 ve K6) ya da ebenin eline vurur (K1 ve K3). Ebe elleri ile yanaklarını kapatır. Bu yüzden eline vurur şeklinde ifade edilmiştir. Vurma eylemini yapan çocuk hızla yerine döner o sırada ebe hemen arkasını döner ve kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır.

Ebe hariç tüm çocuklar bir elleri yukarıda diğer elleri is burunlarında (K5) ya da elleri yukarıda arı gibi ‘vızz vız’ diye ses çıkararak ebeyi şaşırtmaya çalışırlar (K6). Ebe kendisine vuran kişiyi tespit ederse ebe o kişi olur (K1) bulamaz ise ebe görevine devam eder (K5).

Başka bir varyanta göre oyun üç kişi ile oynanır. Ortadaki kişi ebe olur. Sağ ve soldaki çocuklar ebeden biraz uzakta dururlar (K9). Ebe ağzıyla vızz sesi çıkararak solundaki ya da sağındakinin yüzüne vurmaya çalışır. Diğerleri de ebenin ensesine vurmaya çalışır (K8). Ebenin başında şapkası vardır. Sağındaki ve solundaki çocuklar ebenin şapkasına vurarak düşürmeye çalışır (K7 ve K10). Ebenin ensesine vurabilen ebe ile yer değiştirir (K8 ve K9). Ebenin şapkasını düşüren çocuk ebe ile yer değiştirir (K7 ve K10).

Tartışma ve Sonuç

Geleneksel çocuk oyunlarının belirli ortak özellikleri bulunmaktadır. Bu oyunlar genellikle grup halinde oynanır, açık alanlarda yapılır, hareketi içerir ve oyuncuların büyük bir kısmı birbirini yakından tanır (Uygun ve Hakkoymaz, 2019). Ayrıca, geleneksel çocuk oyunlarının diğer eğitsel oyunlar gibi, bireylerin motor becerilerini, psikolojik gelişimlerini ve sosyal davranışlarını desteklediği bilinmektedir. Geleneksel çocuk oyunları, çocukların çok yönlü gelişiminde önemli rol oynar. "Vız Vız" ya da «Kim Vurdu» oyunu, bu bağlamda Gaziantep yöresine ait kültürel mirası yaşatırken, çocukların sosyal becerilerini geliştiren bir oyun olarak öne çıkmaktadır.

Oyun yörede iki farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Her iki varyantta da kendi içinde (ebenin oturarak ya da ayakta durması, iki eli ile yanaklarını kapatması ya da bir eli ile gözlerini kapatırken diğer eli ile yanağını kapatması) gibi nüanslar tespit edilmiştir. Özhan (2005) ise eserinde “Kim Vurdu” ismi ile oyunu tanımlamış, Muğla ve Isparta illerinde, ebe oyuncuyu,

yatar şekilde tanımlamıştır (aktaran Demir, 2022). Aynı ifadeleri Demir (2022) Ordu'daki varyantında da aynı şekilde oynandığını yazar. Yine Demir (2022), Karaman ilinde derlenen aynı isimli oyunda ebenin dışındaki “oyunculardan biri ortaya geçer ve diğerleri onun etrafında çember oluşturur” şeklinde ifade etmiştir. Adana ilinde ise yine aynı oyunda ebeyi «öne doğru eğilerek pozisyon alır ve sırtına kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır» (Demir, 2022) ifadeleri anlatmıştır.

Görüldüğü gibi Anadolu'nun birçok yerinde oynanan bu oyun Gaziantep'te “Vız vız” ismi ile de oynanmaktadır. Araştırmanın sonucunda “Vız Vız” oyunu kuralları ve detayları derlenerek kayıt altına alınmıştır. Vız oyunu geleneksel çocuk oyunları içerisinde çocukların gelişim basamaklarının tamamını içerisinde barındırmaktadır. Ebenin kimin vurduğunu çözmeye çalışması ve çocuğun ebeye yakınlık durumu vurma hızı sonrası yerine geçme çabası arasındaki problem çözme becerisi bilişsel gelişime örnektir. Çocuğun diğer arkadaşları uyum içerisinde oynaması ve kendisinin ebe olması düşüncesiyle ebe ile empati kurması duyuşsal sosyal alan gelişimine örnektir. Çocuğun hız sergilemesi aynı zamanda ebenin vurulma anı sonra hemen harekete geçmesi psiko motor becerilerinin gelişimine örnektir. Çocuğun vız vız diyerek kendini saklamaya çalışması aynı zamanda eğlenmesi ebenin ise vuran çocuğu bulmaya çalışması grup içerisinde uyum ile oynanması öz benlik gelişimine örnektir. Ayrıca çocukların öz güvenli ve yüksek sesle senkronize şekilde vız vız demeleri bu oyunun dil gelişimlerine de katkıda bulunduğunun göstergesidir. Bu oyun bir çocuğun çok yönlü gelişimine katkı sağlamaktadır. Ayrıca Huizinga, oyunun kültürün temel taşlarından biri olduğunu vurgulamıştır (Özdemir, 2006). Gerçekten de bir milleti millet yapan unsurlar arasında “ortak geçmiş” ve “ülkü birliği” önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda, oyunun da o milletin bireylerini bir araya getirerek bu amaçlara hizmet ettiği söylenebilir (Gökşen, 2014).

Vız vız oyunu farklı bölgelerde farklı şekilde oynansa da Gaziantep yöresine ait bu oyun Gaziantep halkının geçmişten günümüze Gaziantep'e verilen “Gazi” unvanını, şehrin Kurtuluş Savaşı sırasında gösterdiği kahramanlık ve direnişin bir onuru olarak kabul edilmesinin göstergesidir. Bu, Gaziantep'in Türk milletinin bağımsızlık mücadelesindeki önemli yerini ve halkının cesaretini çocuklarının oyunlarına da yansıdığını gösterir. Bu oyunda çocuklar özgürce vurmali, mücadele etmeli ve sonunda kazanma duygusunu tatmalılardır. Sonuç olarak atalarımızın çocuklukları savaşla geçse de bize bıraktıkları mücadelecı ruhu oyunlarda görmekteyiz.

Öneriler

Geleneksel çocuk oyunlarını yediden yetmiş yediye tüm yaştaki insanlar oynamayı çok severler bu nedenle geleneksel çocuk oyunları şenlikleri düzenlenebilir. Unutulmaya yüz tutmuş birçok oyunun tanıtımı bu şekilde yapılabilir.

- Üniversitelerde geleneksel çocuk oyunları toplulukları yaygınlaştırılabilir.
- Devlet destekli geleneksel çocuk oyunları tesisleri kurulabilir.
- Okullarda geleneksel çocuk oyunları Beden eğitimi ve spor dersi müfredatına eklenilebilir.

- Devlet televizyon kanallarında geleneksel çocuk oyunları tanıtımı yapılarak halk bilinçlendirilebilir.

Beyanlar

Çıkar Çatışması

Kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Gazi Üniversitesi Etik Komisyonunun 06.02.2025 tarih ve E-77082166-604.01-1163686 sayılı onayı alınmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar bilgilendirme onayı ve gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

Kaynaklar

- Açak, M. (2006). *Beden eğitimi öğretmenin el kitabı*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Atalar, A. (1991). *Gaziantep kültüründe oyun* (1. Baskı). Gaziantep: Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür Serisi.
- Ayan, S. ve Alıncak, F., ve Tuzcuoğlu, Ö. T. (2015). Gaziantep'te oynanan bazı yöresel oyunların hentbol branşının teknik çalışmasına yönelik eğitsel oyunlar olarak değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4, 252-257.
- Aytekin, H. (2001). *Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri* (Tez No. 101851) [Yüksek Lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (27. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Demir, N. (2022). *Geleneksel Türk çocuk oyunları* (1. Baskı, 6. Cilt). Ankara: Altınordu Yayınları.
- Dönmez, N. B. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. Ankara: Bayrak Matbaası.

- Durualp, E. (2009). *Anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarının sosyal uyum ve becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi: Çankırı örneği* (Tez No. 258594) [Doktora tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Göncü, A. (2018). *Eğitimin parçası oyun*. Psychologies Türkiye. 15 Ocak 2020 tarihinde <https://www.psychologies.com.tr/egitimin-parcasi-oyun/> adresinden alındı.
- Gurbetoğlu, A. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. 05 Ekim 2024 tarihinde <http://www.agurbetoglu.com/files/3%20ARA%C5%99ETIRMA%20S%C3%99CREC%C4%B0.pdf> adresinden alındı.
- Güzelbey, C. C. (1959). *Gaziantep folklorundan notlar* (1. Cilt). Gaziantep: Gaziantep Kültür Derneği Kitap ve Buroşür Yayınları, 13.
- Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G., ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: The Beacon Press.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özhan, M. (2005). *Çocuk oyun ve oyuncak terimleri sözlüğü* (1. Baskı). Ankara: BRC Basım.
- Parlak Kalkan, G. (2015). Gaziantep adı üzerine. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9): 101-107.
- Sümbüllü, Y. Z., ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halkbilimsel bir inceleme* (Tez No. 280419) [Yüksek Lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Uygun, N., ve Hakkoymaz, S. (2019). *Hakeke Gaziantep geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla Türkçe ve Matematik öğretimi*. İstanbul: Hiper Yayın.
- Wolcott, H. F. (2008). *Ethnography: A way of seeing* (2. Baskı). Oregon: AltaMira.
- Yılmaz, A., ve Erduran, M. (2015). *Çocuk oyunlarının sosyal ve kültürel işlevleri*. Ankara: Eğiten Kitap.