

GELENEKSEL TÜRK ÇOCUK OYUNLARININ TOPLUMSAL CİNSİYET AÇISINDAN İNCELENMESİ*

 Ayşegül MERAL^a

 Recep ÖZKAN^b

Öz

Geleneksel çocuk oyunlarının toplumsal cinsiyet açısından incelemesi amacıyla yapılan bu çalışma tarama modeli niteliğinde betimsel bir araştırmadır. Araştırmada literatür taraması ve içerik analizi kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini 17 adet basılı kitap oluşturmaktadır. Evrenin tümüne ulaşmanın hem ekonomik hem zaman olarak güç olması nedeniyle çalışma grubu olarak 5 adet kitap seçilmiştir. Bu kitaplar seçilirken ulaşılabilirliğin kolay olduğu, öğretmenler tarafından tercih edilen, satış oranının yüksek olduğu ve belirli bölgeye/şehre hitap etmekten ziyade ülke genelinde bilinen oyunları içeren kitaplar olması gibi özelliklere dikkat edilmiştir. Literatür taraması sonucunda elde edilmiş olan 17 kitaptan içerik analizi yöntemi ile örneklem olarak seçilen ve yukarıda künyeleri verilen 5 kitap yine içerik analizi yoluyla incelenerek tahlil edilmiştir. Çalışma sonucunda; incelenen 40 çocuk oyununun 8'inin (evcilik, pembe nine, çat pat kaynana, üşüdüm, alaylar, sarı kırmızı, altın bilezik ve çember çevirme) sadece kızların oynadığı, 16'sının (futbol, dokuz aylık, uzun eşek, simit, bilye, boynuz, çelik çomak, bura alev aldı, patlangaç, aşık, coş, güvercin takla, dingilim, kızıl elma, horoz dövüşü ve yedi kule) erkeklerin oynadığı ve 15'nin de (beştaş, ebe saat kaç, kız hot, nallı, altın bilezik, çatlak patlak, çekirge, çuval yarışı, deve cüce, don ateş, eski minder, humbil, ip atlama, istop, kör ebe) hem kız hem de erkeklerin oynadığı oyunlar olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk oyunları, Geleneksel oyunlar, Toplumsal cinsiyet, Oyun.



EXAMINATION OF GENDER IN TERMS OF TRADITIONAL TURKISH CHILDREN'S GAMES

Abstract

This study, which was conducted to examine traditional children's games in terms of gender, is a descriptive research with a scanning model. Literature review and content analysis were used in the study. The universe of the study consists of 17 printed books. Since it is difficult to reach the entire universe both economically and time-wise, 5 books were selected as the study group. While selecting these books, attention was paid to features such as being easily accessible, preferred by teachers, having a high sales rate, and containing games known throughout the country rather than appealing to a specific region/city. From the 17 books obtained as

* Bu makale, birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında yürüttüğü " Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarının Toplumsal Cinsiyet Açısından İncelenmesi " adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

^a Yük. Lis. Öğr., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim, aysegul.merall@gmail.com

^b Prof. Dr., Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Eğitim Bilimleri, Eğitimin Felsefi, Sosyal ve Tarihi Temelleri, recep.ozkan@ahievran.edu.tr

Makale Geliş Tarihi: 30.08.2024, Makale Kabul Tarihi: 04.03.2025

a result of the literature review, 5 books selected as a sample with the content analysis method and whose identities are given above were examined and analyzed again with content analysis. As a result of the study; It was determined that 8 of the 40 children's games examined (playing house, pink granny, cracked mother-in-law, cold, mockingbirds, yellow and red, gold bracelet and hoop turning) were played only by girls, 16 of them (football, nine months old, long donkey, simit, marble, horn, steel stick, here took fire, patlangac, ashik, coş, pigeon somersault, axle, red apple, cockfight and seven towers) were played by boys and 15 of them (five stones, ebe what time is it, kız hot, horseshoe, gold bracelet, cracked patlak, grasshopper, sack race, camel dwarf, don fire, eski cushion, hımbıl, rope jumping, istop, blind ebe) were played by both girls and boys.

Keywords: Games, Children's games, Traditional games, Gender.



Giriş

Çocukluk dönemi, gelişimin temellendiği yaş aralığı olması nedeniyle birey yaşamının en önemli evrelerinden biridir. Kişiliğin şekillenmeye başladığı bu dönemde çocuk tüm çevresel unsurlara karşı açıktır. Okul öncesi dönem ve ilköğretim dönemini kapsayan çocukluk yılları gelişim özelliklerinin, bireysel farklılıkların, yeteneklerin göz önünde bulundurularak çocukların gelişim alanlarının desteklendiği, karakter oluşumunun sağlandığı, yaratıcı özelliklerin ortaya çıkarıldığı bir dönemdir (Zembat ve Keleş, 2012). Her türlü çevresel etkiye açık olan çocukluk dönemi eğitiminde, çocuk oyunları önemli bir yer tutmaktadır. Çocuk eğitimiyle ilgili yapılan çalışmalar, oyunun hem eğlenme ihtiyacını giderici yönünün olduğu hem de etkin bir öğrenme aracı olduğunu ortaya koymaktadır (Demir, 1999, s. 109).

Bebeklikle ergenlik dönemi arasındaki gelişme evresi (TDK), dolayısıyla bebeklikten on sekiz yaşa kadar devam eden süreç çocukluk dönemi olarak adlandırılmaktadır. Yaşam sürecimizin en doğal ve en değişmez halkalarından biri olan çocukluk aynı zamanda sosyo-kültürel etkilenmelere en açık dönemdir. Çocukluk kavramı ve buna bağlı olarak çocukluk yaşantısı süreç içerisinde sürekli değişim göstermiştir. Bir başka ifadeyle bu dönem ile ilgili algılar ve beklentiler süreç içerisinde farklılık göstermektedir. Çocuk ve çocukluk dönemi ile ilgili algı ve beklentilerin farklılığı toplumlar arasında da değişiklik gösterir. Buradaki değişikliğin en temel nedeni toplumsal kültürün bu döneme yüklediği anlamlardır.

Çocukluk çoğu bilim dalının en önemli objelerinden biri olmuştur. Bu ilgi çocuğun kendisinden ziyade çocukluk döneminin ergenlik ve yetişkinlik döneminin algılarını ne yönde açıkladığına yönelik bir ilgi olmuştur. Çocuk kavramının tanımı, çocukluğun ayrıldığı dönemler, çocukların ve çocuklara nasıl davranılması gerektiği uzun yıllar boyunca birçok çalışma alanının odak noktası olmuştur (Yatmaz vd., 2018).

Hem eğlendiren hem eğiten yönüyle çocuk oyunları, hoşça vakit geçirme yanında öğrenme işlevinin de gerçekleştiği bir aktivitedir. Çocuğun sözel olarak anlatamadığı duygularını, hareketlerle, jest ve mimiklerle ifade etmesinde oyun önemli bir vasıta olmaktadır.

Çocuğun için doğal bir öğrenme ortamı olan oyun, aynı zamanda çocuğun doğal halini yansıttığı bir arena olmaktadır. Çünkü çocuk için oyun, gözlemleri sonucunda duyup gördüklerini deneyimleyip test ettiği, öğrendiği şeyleri pekiştirdiği bir alandır (Yörükoğlu, 2002).

Oyunun türü, özellikle de hareketli oyunlar çocukta büyük ve küçük motor kasları gelişimini önemli ölçüde desteklemektedir. Zekâ oyunları aracılığıyla ise algı ve düşünme yetenekleri gelişmektedir. Dolayısıyla oyunun özellikleri-türü çocuk gelişiminde farklı alanlara etkide bulunmaktadır. Burada önemli olan nokta ise çocuğun kendi irade ve isteğiyle katıldığı oyunlar aracılığıyla öğrenmenin doğallığını ve kalıcılığını arttırmaktır. Bütün bunların yanında çocuk oyunları aracılığıyla çocukların hayal güçleri ve yaratıcılıklarının da geliştirilmesi mümkün olabilmektedir.

Çocuklara toplumsal kültürün benimsetilmesinde ve nesiller arası aktarımında çocuk oyunları önemli bir yer tutar. Çünkü oyun kültür aktarma konusunda büyük bir öneme sahiptir. Tarihsel süreçte oynanan oyunların oynanması yoluyla kültür aktarımının sağlanması ve kültürün korunması da gerçekleşmiş olmaktadır. Çocukluk döneminde çocuklar oyun sayesinde kültür öğelerini benimserler. Oyunla birlikte çocukların kişilik ve karakter yapıları da desteklenmektedir (Nutku, 1998). Oyun, çocuğun içinde bulunduğu toplumun kurallarını ve davranış kalıplarını ona kazandırmaya yardımcı olur. Oyun çocuğun toplum içindeki rolünü algılamasına ve bu role uygun davranış kalıpları geliştirebilmesine imkân tanımaktadır (Gander ve Gardiner, 1997). Oyunlar kuşaktan kuşağa, yaşlılardan gençlere, büyük çocuklardan küçük çocuklara aktarılır. Oyunun bir diğer önemli fonksiyonu da burada kendini göstermektedir. Oyunlar, çocuklar ve yetişkinler arasında köprü görevi görmesinin yanında farklı toplumları birbirine yaklaştırıp kaynaştırmada da önemli bir araç vazifesi görürler. Oyunlar toplumların geçmiş yaşantılarını anlama açısından incelemeye değer kültürel verilerdir (Akkaya, 2018, s. 17).

Oyun ve eğitim konusunda önemli görüşlere sahip isim olan J. Locke, yaparak yaşayarak öğrenmenin çocuğun topluma katılma sürecinde önemli bir etkisi olduğunu savunmaktadır. Öğrenmeye karşı isteğin sağlanması için iyi bir öğretmene ihtiyaç olduğunu belirten Locke bu öğrenmelerin deneyimler aracılığı ile gerçekleştiğini belirtir. Özetle oyunun işlevsel bir eğitim aracı olarak eğitim sürecinde aktif olarak kullanılabileceğini söylemektedir (Smith, 2001).

Birçok eğitimci oyun ve eğitim arasındaki ilişkiyi sıklıkla vurgulamıştır. Pestalozzi'nin temele çocuğu alan ve çocuğun çevresinde öğretimi şekillendiren eğitim anlayışından örnek alan Froebel oyunu eğitimin önemli bir parçası haline getirmiştir (Kansu, 1948). Froebel'e göre, çocuk ve doğa yaşamın ilk yıllarından itibaren iç içe olmalıdır. Doğanın gelişim yasaları ile çocuğun gelişiminde önemli olan etkenler birbiriyle benzerlik göstermektedir. Çocuklar soyut kavramları algılamakta ve bunlar yoluyla öğrenme sağlamakta zorlanırlar. Bunun yerine beş duyusu ile algılayabildiği somut deneyimlerle öğrenme gerçekleştirirler. Bu sebeple katıldığı ve aktif olduğu oyunlar ve oyunda kullandığı araçlar çocuğa somut yaşantılar sağlamalıdır.

Çocuklarda hayatın ilk dönemlerinden itibaren cinsel kimlik edinimi oluşmaya başlamaktadır. İlk iki yıl tam bir cinsel kimlik duygusu edinilmemektedir (Özşungur, 2010). Geçirilen ilk iki yıldan sonra çocuğun artık cinsiyet kavramı kalıplara göre gelişmeye başlamaktadır. Cinsiyet rolleri ve kendi cinsiyetinden beklenenler hakkında tam bir bilgiye sahip olmamakla birlikte erkek ve kadın cinsiyetlerinin farkını ayırt edebilmektedir. 4-5 yaşlarına gelindiğinde ise artık kendi cinsiyet kimliği oluşmaya başlar. Çocuk kendi cinsiyetini doğru bir şekilde tanımlayabilmekte ve beklentileri algılayabilmektedir. 6-7 yaşlarına gelindiğinde ise artık cinsiyetin değişmez olduğunu böylelikle cinsel

kimliğinin oluştuğunu fark edebilmektedir (Dökmen, 2009). Cinsiyet kimliğinin oluşmaya başlamasıyla birlikte, oyunlarda da cinsiyete dayalı bir ayırım ortaya çıkmaktadır. Oyunlardaki cinsiyete dayalı ayırımın ortaya çıkmasında ise toplumsal yapının önemli bir etkisi vardır. Toplumsal cinsiyet kavramının ve rollerinin çocuklara aktarılmasında aile, öğretmen ve sosyal çevrenin rolü önemlidir. Bu aşamada; çocukla kurulan iletişim kanallarından giyim şekline, öğretilen kültürel ritüellerden tavır ve davranışlara, girilen sosyal ortamlardan beklenen rollere kadar birçok faktör etkili olmaktadır.

Çocuğun toplumsal cinsiyet rollerini edinmesinde temel görev aileye düşmektedir. Bunun yanında arkadaşlar, öğretmen, sosyal çevre, sosyal medya, dijital oyunlar, filmler, televizyon programları ve şarkılar gibi unsurlar da beklenti rol ve modelleri somutlaştırmaktadır (Dökmen, 2004).

Toplumsal cinsiyet kavramının ortaya çıkmasında etkili olan en önemli faktörlerden birisi de cinsiyet rolleridir. Cinsiyet rolü, kişilerin biyolojik cinsiyeti olan kadın ve erkek olmaktan toplumun ve yaşanan kültürün beklediği davranış ve tutumlar şeklinde tanımlanabilir (Çıtak, 2008, s. 2; Usta, 2018). Toplum ve kültür biyolojik cinsiyetlere bazı anlam ve farklılıklar yüklemiştir. Bu anlam ve farklılıklara göre de cinsiyetten beklenen görevler ve sorumluluklar bulunmaktadır. Bu beklentilerin tümü toplumsal cinsiyet rolü şeklinde tanımlanabilmektedir (Altınova 2013; Duyan, 2013).

Toplumsal cinsiyet rollerine göre beklentiler incelendiğinde kadınlara yüklenen rol kalıpları ev hanımlığı, çocuk bakıcılığı, hasta ve yaşlı bakımı gibi roller olurken erkeklere yüklenen roller ise ev reisliği, geçimi sağlamak, yönetici olmak şeklindedir (Bhasin, 2003; Karkıner, 2016). Toplumsal cinsiyet rolleri, biyolojik cinsiyete göre gerekli görünen davranış ve sorumluluklar olarak tanımlanabilir (Bee & Boyd, 2009).

Toplumun cinsiyete bağlı olarak kadın ve erkekte beklenenleri ya da kadın ve erkek yüklenen roller anlamına gelen toplumsal cinsiyet kavramı her yaş için hassas ve önemli bir konudur. Özellikle son yüzyılda; sosyal medya, televizyon ve diğer kabalalar aracılığıyla, çocuklarda cinsiyetsizliğin öne çıkarıldığı görülmektedir. Önemli bir toplumsal problem olarak orta çıkan ve ileride daha da önemli problemlere neden olabilecek bu durumun önlenmesi, doğru zamanda doğru şekilde yapılacak olan cinsiyet rollerinin öğretilmesiyle mümkün olabilecektir. Bu nedenle çocukluktan itibaren doğru bir şekilde yapılacak cinsiyet rol yüklemeleri önem kazanmaktadır. Doğru rol yüklemelerinde ise çocuk oyunları yapılacakların başında gelmektedir. Toplumsal kültüre uygun seçilen çocuk oyunları aracılığıyla, çocukların toplumsal kültüre uygun cinsiyet rolleri edinmeleri sağlanabilmektedir.

Çocuklarda toplumsal cinsiyete dair kalıp yargıların kazanılmasında ve bununla birlikte uygun davranış geliştirmelerinde anne-baba, aile büyüğü, öğretmen gibi rol modellerin büyük etkisi vardır. Güçlü, atik, atılgan, sosyal olma gibi özelliklerin erkek çocuklara, sakin, naif, uysal, evcimen olma gibi özelliklerin kız çocuklara uygun görülmesi birçok kültürde görülmektedir. Kız çocuklarının atik ve hareketli veya erkek çocuklarının sakin ve naif olması ne kadar normal bir durum olsa da toplumsal cinsiyet kalıp yargıları nedeniyle bu şekilde şemalar geçmişten günümüze kadar gelmiştir (Bhasin, 2003).

Toplumsal cinsiyet doğumla birlikte gelen bir süreç değildir. Zamanla, etkileşimle, gözlemle öğrenilmektedir. Her kesime ve her kültüre göre değişiklik gösterebilir. Her ne kadar değişkenlikler olsa da çoğu toplumda cinsiyete dayalı roller ve davranışlar çocuklara sosyalleşme ile birlikte verilmektedir

(Dökmen, 2004). Toplumsal cinsiyet kavramının öğrenimi ve aktarımında aile, aile büyükleri ve öğretmenin dışında sosyal çevre, televizyon programları, oyunlar, oyuncaklar, şarkılar, filmler ve sosyal medya gibi unsurlar da etkilidir. Kısacası çocuğun çevresinde etkileşimde bulunduğu her şey toplumsal cinsiyet kavramını içerebilmektedir. Birçok kalıp yargı bu unsurlar sayesinde edinilmektedir.

Çocuklar hareketleri, davranışları, kıyafetleri, meslekleri, duyguları kendi cinsiyetlerine göre uygun ve uygun değil şeklinde tanımladıkları gibi oyunları ve oyuncakları da bu şekilde ayrıştırırlar (Dökmen, 2019). Çocukların aileleri, öğretmenleri ve sosyal çevreleri tarafından edindikleri toplumsal cinsiyet kalıp yargıları onların oyun ve oyuncak tercihini de etkilemektedir (Aydilek Çiftçi, 2011). Toplumsal cinsiyet kalıp yargıları oyun seçimlerini, oyuncak seçimlerini, oyun arkadaşı seçimlerini büyük ölçüde etkilemektedir. Çocuklar belirli bir zamana kadar kendisiyle aynı cinsiyete sahip olan çocuklarla oynamayı uygun görmektedir.

A. YÖNTEM

1. Araştırma Modeli

Araştırma, tarama modeli niteliğinde betimsel bir araştırmadır. Literatür taraması ve içerik analizi kullanılmıştır. Literatür taraması belli bir konunun var olan kaynaklar içerisinden araştırılmasını ifade eder. İçerik analizi ise bir çözümleme yöntemidir. Taranan bilgilerin hedeflenen araştırmaya göre analiz edilmesidir. Bu araştırmada basılı kitaplar, makaleler, tezler, süreli yayınlar araştırma sürecine dahil edilmiştir. Araştırma modeli, zaman almayan, ekonomik, amaca uygun ve planlı olacak şekilde verilerin toplanması ve toplanan verilerin analiz edilmesi için gereken ortam düzenlemesi kısmıdır (Karasar, 2018, s. 53).

2. Evren ve Örneklem

Literatürde çocuk oyunları, yöresel çocuk oyunları, modern oyunlar, basılı oyunlar konusunda birçok kitap bulunmaktadır. Geçmişten bugüne oynanan, gelenekselleşmiş, geniş kitlelerce bilinen oyunların yer aldığı kitap sayısı sınırlıdır. Bu nedenle araştırmanın evrenini 17 adet basılı kitap oluşturmaktadır. Evrenin tümüne ulaşmanın hem ekonomik hem zaman olarak güç olması nedeniyle çalışma grubu olarak 5 adet kitap seçilmiştir. Bu kitaplar seçilirken geleneksel oyunların bölgelere veya şehirlere göre ayrıldığı kitaplar elenmiş ve ülke genelinde bilinen oyunların olduğu kitaplar seçilmiştir. İçinde geleneksel çocuk oyunlarını barındıran bu örneklem şu şekildedir: 1. Akkaya, A. (2018) *Oyun ve Çocuk*, Phoenix Yayınevi. 2. Başal, H. (2019) *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları*, Nobel Akademik Yayıncılık. 3. Güneş, M. (2008) *Öğretmenler ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*, Anı Yayıncılık. 4. Oğuz, M. (2005) *Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını. 5. MEB, (2023) *Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu*, Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Araştırmada incelenen oyunların isimleri şunlardır: Dokuz aylık, Birdirbir/uzuneşek, Çat pat kaynana, Simit, Beştaş, Bilye (daşenek, misket), Boynuz, Çelik çomak oyunları, Bura alev aldı, Patlangaç, Âşık oyunu, Çoş oyunu, Ebe saat kaç oyunu, Güvercin taklası, Dingilim, Kız hot oyunu, Kızılelma, Nallı oyunu, Üşüdüm oyunu, Alaylar oyunu, Horoz dövüşü oyunu, Sarı kırmızı oyunu, Yedi kule oyunu,

Altın bilezik oyunu, Çarşıya gittim oyunu, Çatlak patlak oyunu, Çekirge oyunu, Çember çevirme oyunu, Çuval yarışı oyunu, Davul zurna 1-2-3 oyunu, Deve cüce oyunu, Don ateş oyunu, Eski minder oyunu, Hımbıl oyunu, İp atlama-ipten geçme oyunu, İstöp oyunu, Körebe oyunu, Evcilik, Futbol-mahalle maçları, Pembe nine.

3. Verilerin Toplanması

Araştırmada kullanılan verilerin toplanmasında sırasıyla şu yollar izlenmiştir: İlgili konuda literatür taranmıştır. Tarama yaparken basılı kitaplar, makaleler, dergiler, süreli yayınlar, YÖK tarafından onaylanmış tezler incelenmiştir. Konuya dair tüm detaylara bu taramalar ile ulaşılmıştır. Belgesel kaynak tarama uygulanmıştır. Bulunan kaynaklarda içerik analizi yapılmış ve verilere ulaşılmıştır. Analiz yaparken genelden özele yöntemi kullanılmış ve konuyla en ilgili olanlardan araştırma yapılmaya başlanmıştır. Belirlenen kaynaklardan veriler toplanırken araştırmaya dahil edilecek oyunların geleneksel oyunlar olmasına, yöresellikle sınırlı kalmaktan ziyade geniş kesimlerce bilinen oyunlar olmasına, günümüzde hala oynanıyor olmasına, çeşitli çocuk alanlarında oynandığı gözlenen oyunlar olmasına dikkat edilmiştir. Oyunlar bu unsurlar göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

Literatür taraması sonucunda elde edilmiş olan 17 kitaptan içerik analizi yöntemi ile örneklem olarak seçilen ve yukarıda künyeleri verilen 5 kitap yine içerik analizi yoluyla incelenerek tahlil edilmiştir. 17 kitaptan araştırmaya dahil edilecek kitaplar seçilirken bu kitapların ulaşılabilirliği, güncelliği, tercih edilirliliği, yöresellikten ziyade daha geniş kitlelere hitap etmeleri göz önünde bulundurulmuştur. Bu kitaplarda bulunan oyunlardan konuyla ilgili olan, sık tercih edilen, yöresellikle sınırlı olmayan 40 oyun araştırmaya dahil edilmiştir. Daha sonra park, okul ve mahallelerde bu oyunlar gözlenmiştir.

B. BULGULAR

Evcilik oyunu; içeriği incelendiğinde oyun sürecinde annelik ile birlikte ev temizlemek, yemek yapmak, bulaşık ve çamaşır yıkamak, çocuklarla ilgilenmek gibi ev içi görevleri kız çocuklar üstlenirken; markete gitmek, para kazanmak, evde televizyon izlemek gibi görevler baba karakterine yani erkek çocuklara yüklenir. Mühendislik, şoförlük, askerlik gibi meslek dallarını erkek çocuk üstlenirken bakıcılık, aşçılık, öğretmenlik gibi meslek dallarını kız çocuklar üstlenir. Toplumsal cinsiyet kuramları çerçevesinde evcilik oyunu incelendiğinde hem kitaplarda hem okullarda hem de sosyal medyada yapılan araştırmalarla evcilik oyununu kız çocuklarının daha çok tercih ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Çoğu ebeveyn, aile büyüğü ve öğretmenler de evciliği "kız oyunu" olarak tanımlamıştır. Daha sakin, aksiyon ve hareket gerektirmeyen, naif oyunlar gibi evcilik oyunu da kız çocuklara atfedilmiştir.

Futbol-Mahalle Maçları Oyunu; son yüzyıla kadar erkek oyunu olarak kabul edilen bu oyun, sınırları belirlenmiş bir alan, karşılıklı kaleler ve topla oynanan bir oyundur. Futbol turnuvaları ve milli maçların yanı sıra mahalle maçlarına, okullarda yapılan maçlara bakıldığında, yakın zamana kadar kız futbol takımlarına rastlamak oldukça güçtür ve genel olarak futbol ve top oyunları erkeklere atfedilmiştir. Kız çocuklarının bu maçlardaki yerleri ise destekleyici olmaktan ileri geçememiştir. Top, maç ve rekabet kavramları erkek çocuklarla ilişkilendirilmiştir.

Pembe Nine Oyunu; kız çocuklar bir daire oluştururlar ve bu dairenin ortasına bir çocuk geçer. Ortadaki çocuk bir tekerleme söyler. Tekerlemeden sonra hayali olarak evleneceği kişinin ismini söyler. Tekerlemeyle birlikte "Pembe nine, pembe nine, geliyoruz kızını almaya bize" derler. Pembe nine olarak görev alan çocuk evet veya hayır cevabını vererek oyunu yönlendirir. Tüm kaynaklarda oyunun kız çocukları tarafından oynandığı belirtilmektedir. Oyunda dairenin ortasına geçen kişi erkek taklidi yapmaktadır. Bu da erkeklerin kültürümüzde birçok kız arasından seçim yapabildiği fakat kızların seçime sorgusuz uyması gerektiği kalıbını oyuna yansıtmaktadır. Oyunu aslında farklı şekilde erkek çocuklar da oynayabilir, karışık da oynanabilir, kızlar da daire ortasında seçim yapabilir fakat bunlar yerine oyun kız çocuklarına atfedilmiş ve toplumsal cinsiyet yargıları oyunda yerini bulmuştur.

Dokuz Aylık Oyunu; herkesin topa bir kere dokunma hakkının olduğu bu oyunda havadan gelen topu hiç yere dokunmadan kaleye atmak gerekir. Bu şekilde atıldığında kaleci havada tutarsa atan kişi kaleye geçer. Gol sayısı 9'a ulaştınca "dokuz aylık" olur. İlk çıkan kişiye ceza olarak anne, sonra kız, erkek kardeş, baba gibi lakaplar takılır. Oyunda tıpkı futbol oyununda olduğu gibi topla ilgili olması, hareket gerektirmesi gibi konular dolayısıyla erkeklere atfedilme durumu vardır. Oyun kızların da oynama gücü ve kapasitesinin olduğu bir oyundur. Fakat hem ismi hem oyun sonu cezalarından anlaşılacağı üzere tamamı ile erkeklere yöneliktir. Oyun sonundaki cezalar da oldukça cinsiyetçidir. Yenilen kişiye dokuz aylık gebe, anne, kız kardeş gibi lakapların takılması dişiliğin bir yetersizlik olarak gösterilmesine neden olmuştur. Erkeklerin güçlü, başarılı; kadınların güçsüz, yetersiz şeklinde algılanmasına müsait bir oyun türüdür.

Birdirbir/Uzun Eşek Oyunu; bu oyunda öncelikle bir ebe seçilir. Ebe kişisi belini kamburlaştırıp elleriyle öne doğru kapanır. Diğer kişiler de eşit mesafede kuyruk oluştururlar. Daha sonra ikinci sıradaki kişi koşarak ebenin üstünden atlar ve kendisi de aynı ebe gibi şekil alır. Üçüncü sıradaki kişi hem ebenin hem ikinci sıradaki kişinin üzerinden atlar. Böylelikle herkes atladıktan sonra engel oluşturur ve oyun bu şekilde devam eder. Oyun sırasında şu tekerleme söylenir: "Birdirbir, İkidir iki, olur tilki, Üçtür üç, yapması güç, Dörttür dört, kuş gibi öt, Beştir beş, aldım bir eş, Altıdır altı, yaptım kahvaltı, Yedim yedi, elim sırtına değdi, sekizim seksek, Dokuzum durak."

Uzuneşek oyunu; bir oyuncu yastık seçilir. Bu oyuncu düz bir zeminde ayakta durur. İki takımdan ilki bu yastık önünde eğilerek eşeğin sırtını oluşturur. Diğer takım ise eşeğin sırtına koşup atlayarak eşeği yıkmaya çalışır. Atlayan takım eliyle 1'den 10'a kadar sayı gösterir. Altındaki takım bilirse yer değiştirirler bilemezse aynı şekilde oyun devam eder.

Çat Pat Kaynana Oyunu; oyun en az 7 kişi ile oynanmaktadır. Oyun genelde kızlar tarafından tercih edilmektedir. Öncelikle bir ebe seçilir bu ebe kaynana olur. Geriye kalan kişiler ise gelindir. Gelinler karşılıklı durarak bir yol oluştururlar. Yola da ayaklarını uzatırlar. Kaynana değişik ayak hareketleri ve "Çat Pat Kaynana" tekerlemesi eşliğinde gelinlerin arasından geçer. Gelinlerden kimin ayağı kaynanaya değerse o kişi elenir ve kaynana olur. Oyun hem oynanış şekli hem isminden kaynaklı bir şekilde sadece kızlar tarafından tercih edilmektedir. Burada ise gelinlerin kaynanadan çekinmeleri gerektiğini belirten, kaynananın otorite figürü olarak yansıtıldığı bir oyun bulunmaktadır. Aynı oyun erkeklerle karışık bir şekilde oynanmaya müsait olmasına rağmen toplumda gelin-kaynana ilişkisinin çerçeveleri damat-kaynana ilişkisinde görünmediği için erkekler oyunda bulunmamaktadır.

Simit Oyunu; bu oyunda önce yere büyük bir çember çizilir. Bu çember ebe olan kişinin sığınağıdır. Ebe bu çemberin içindeyken dokunulmazdır. Ebe çemberden çıktığında “simit” şeklinde nefesi yettiği kadar bağırır ve çember dışındaki arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Eğer bağırırken bir başkasına dokunabilirse ebe o olur. Nefesi bittiğinde ise çemberin etrafındaki kişiler ebe çembere dönene kadar ebeye sopalarla döverler.

Beştaş Oyunu; genellikle köylerde, mahallelerde, okullarda daha çok da evlerde kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. Çoğu oyuna göre daha çok dikkat ve el becerisi gerektiren bir oyundur. Bu oyun fazla yorucu olmayan ve fazla enerji gerektirmeyen teknik bir oyundur. Çocuklar oturdukları yerden elleriyle daha çok hareket edip oynadıkları için çocukların vücutları fazla yorulmaz. Oyunda bir taş havaya atılırken yerde kalan taşların belli bir kurala göre yerden alınmasını konu edinir. Oyunun daha çok köy yerlerinde daha çok kız çocukları tarafından tercih edildiği gözlenmiştir. Erkek çocukları daha fazla enerji gerektiren, büyük kas gruplarını harekete geçiren oyunları tercih ederken kız çocukları ince motor kas gruplarını harekete geçiren daha çok dikkat ve teknik içeren oyunları tercih etmişlerdir. Kız çocuklarının daha az fiziksel ögeler içeren, el becerisine dayalı oyunları tercih etmeleri toplumsal cinsiyet kalıplarının da bir getirisi olmuştur.

Bilye (Daşenek, Misket) Oyunu; bu oyun rakibin bilyesini bilye ile vurma temeline dayanır. Vurulan bilye vuran kişi tarafından kazanılır. Oyuna başlamadan önce düz bir zemin üzerine düz bir çizgi çekilir. Bu oyunda eşleşme yerine her çocuk sırayla yere açılmış çukura veya çizilmiş düz çizgiye belli bir uzaklıktan bilyesini yuvarlar. Kimin bilyesi çizilen çizgiye yakınsa o kişi oyuna başlama önceliği kazanır. Başlayan kişi hazırlanan bilyelerin ne kadarını vurabilirse o kadarını kendisine alır. Oyun bu şekilde devam eder. Bilye oyunu köylerde ve şehirlerde genellikle erkek çocuklar arasında oynanmaktadır. Tarih boyunca içerisinde karşılaşma, müsabaka, rakiplik içeren oyunlar erkek çocukları tarafından rağbet görmüş ya da çocuklar bu oyunlara yönlendirilmiştir. Oyunda önemli olan el-göz koordinasyonu olduğu için bu özellik baz alındığında kız çocukları da oyunu rahatlıkla oynayabilecek olsa da oyun mahalle kültüründe erkek oyunu olarak nitelendirilmiştir.

Boynuz Oyunu; bu oyun açık alanda 15x20 metre boyutlarında dikdörtgen biçiminde büyük bir alanda oynanır. Oyunu oynamak için bir boynuz yeri dar bir şekilde kazılır. Kazılan çukurun yanına toprak konur. Bu toprak gerektiğinde boynuzun dik durması için kullanılır. Saha içine üçer adım aralıklarla üç tane de dokunulmazlık yeri için çukur kazılır. Boynuz oyununda toprağa dikili boynuzu bekleyen oyuncuya çoban denir. Oyunda koç veya teke boynuzu kullanılması nedeniyle boynuzu bekleyene çoban dendiği anlaşılmaktadır. Oyun içinde dokunulmazlık çukurlarının dışında olan oyuncuları vurmak ve boynuzu korumak esastır. Kaybeden oyuncu çoban olur. Oyun kaba motor becerilerini içeren bir oyundur. Yapı olarak hem kız hem erkek çocuklarının oynayabileceği bu oyun sadece erkekler tarafından oynanmaktadır. Hatta sadece çocuklar değil köydeki delikanlılar da bu oyunu oynayabilir. Hem savaş hem koruma temalarını içerdiği için erkek çocuklar tarafından oynanan bu oyunda meslek seçimi olarak da genel olarak erkeklerin yaptığı çobanlık seçilmiştir. Bu nedenle köy yerlerinde sık sık “kız çoban mı olur, bu oyun erkeklerin” sözü duyulmuştur.

Çelik Çomak Oyunu; oyun açık alanda en az iki kişi veya iki grup arasında oynanır. En uygun oyuncu sayısı 10 civarındadır. Çelik 10-15 cm uzunluğunda, parmak kalınlığındaki ağaç parçasına denir.

Birçok oynanma şekli bulunan bu oyunda en yaygın olan oynanış şekli belirlenen iki kale arasında gerçekleşir. Oyuncuların biri havaya attığı çeliği değnek ile vurarak karşı takımın kalesine göndermeye çalışırken karşı takım da elindeki değnek ile buna engel olmaya çalışır. Sadece erkek çocuklar tarafından değil yetişkin erkekler tarafından da tercih edilen bu oyunda tehlike ve yaralanma unsurları fazladır. Uzun zaman boyunca oyun yüzünden yaralanan çok fazla kişi olmuştur. Hem tehlikeli olması hem fazla rekabet içermesi bakımından kız çocukları tarafından tercih edilmeyen bu oyun zamanla erkek çocuklarına ait hale gelmiştir.

Bura Alev Aldı Oyunu; oyuna başlarken bir yuvarlak çizilir ve ebe seçilir. Bu yuvarlağın içinde sadece ebe kalır. Sonrasında ebe "Bura alev aldı!" şeklinde bağırarak tek ayak üzerinde zıplamak suretiyle çemberin içinden çıkar. Burada ebe için kural hem bağırarak hem de tek ayağının üzerinde durmaktır. Ebe bu şekilde etrafında bulunan oyunculardan birine değmeye çalışır. Sesi kısılır veya ayağı yere değerse, oyuncular ebeye sopalarıyla vurmaya başlar. Ebe çıktığı şekilde çemberin içine geri dönebilirse dayak yemekten kurtulabilir. Aynı zamanda eğer ayağı yere değmeden başka bir oyuncuya eliyle dokunabilirse, ebelik o oyuncuya geçer ve çembere girene kadar o oyuncu dayak yer. Oyun hem büyük kas gruplarını içeren hareketlere hem de yakalamaya dayalı bir oyundur. Oyunla ilgili araştırma yapıldığında oyun cezası dayak şeklinde olduğu için bu oyunun kız çocukları tarafından tercih edilmediği görülmüştür. Oyun şiddet, saldırganlık, avcılık gibi temaları içerdiği için kız çocuklarının doğasına uygun görülmemiştir. Zamanla erkek oyunu şeklinde adlandırılmıştır.

Patlangaç oyunu; patlangaç adı verilen ve ağaç dallarından yapılan bir oyuncakla oynanır. Patlangaç bir silah görevi görür. Patlangacın içine çitlik ağacının meyveleri veya küçük toplar konur. Bu oyunda bir kişi sınırı yoktur. Oyunun öncelikli kuralı herkesin kendine ait olan bir patlangacının bulunmasıdır. Oyunda patlangaç ve içindeki toplar sayesinde diğer oyuncuları vurmaya ve üstünlük elde etmek amaçlanır. Oyun yapısı bakımından bir savaş oyunu olduğu için oyuncular da erkektir. Tarih boyunca savaşmak, rekabet gibi kavramlar ve silah, mermi gibi materyaller toplum ve kültür tarafından erkek cinsiyetine aktarıldığı için bu oyun kız çocukları tarafından tercih edilmemekte ve oynanmamaktadır.

Aşık Oyunu; küçükbaş hayvanların arka ayak kısmından çıkartılan bir kemik türü olan aşık ile oynanan bu oyunda en az 4 kişi olma kuralı vardır. İlk olarak yere bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine önceden belirlenen sayıda aşık dizilir. Her oyuncu elindeki aşıkla dizideki aşıkları vurmaya çalışır. En çok aşık vuran oyunu kazanır. Oyun temeline bakıldığında hedef vurma oyunudur. El göz koordinasyonu gerektirdiği ve bu sebeple oyunda erkek ve kız çocuklarının eşit olduğu düşünülse de oyun köy kesiminde erkek çocuk oyunu şeklinde nitelendirilmiş hatta bayram zamanları yetişkin erkekler tarafından da oynanmıştır. Çünkü atış yapma, nişan alma gibi faktörler toplum tarafından erkeklere atfedilmiştir.

Çoş Oyunu; en az üç kişiyle oynanan bu oyunda ilk olarak güdekçi yani ebe seçilir. Her oyuncunun bir değneği olur. Ebe seçerken bir kişi tüm değnekleri toplar ve gözü kapalı şekilde arkasına fırlatır daha sonra ayağını sürüterek gözleri kapalı şekilde arka tarafa doğru yürür. Ayağının değdiği değneklerin sahipleri ebe olmaktan kurtulur böylelikle son kalan kişi ebe seçilmiş olur. Güdekçi çoş değneğini alanın düz bir yerine yatırır ve başında bekler. Diğer oyuncular da ellerindeki değnekleri çoş değneğine atarak

vurmaya çalışırlar. Çoşa başka bir değnek isabet ederse güdekçi yerdeki çoşu düzeltmeye çalışır. Bu esnada diğer çocuklar da kendi değneklerini alıp kaleye koşmaya başlarlar. Güdekçi yerdeki çoşu düzeltip kaleye gidemezse oyunu kaybeder. Oyunda koruma, savunma ve hedef vurma temaları mevcuttur. Geçmişten gelen savaşçıların erkek olması rolü nedeniyle oyun erkek çocuk oyunu şeklinde adlandırılmıştır.

Ebe Saat Kaç Oyunu; en az üç kişi ile oynanmaktadır. Bu oyunda ebe olarak seçilen kişi düz bir duvara arkasını döner. Diğer oyuncular ona mesafeli bir uzaklıkta durur. Oyunculardan biri “Ebe saat kaç?” sorusunu yöneltir. Ebe içinden seçtiği bir sayıya kadar saymaya başlar o sayarken de diğer oyuncular ona yaklaşmaya çalışır. Ebe saymayı bitirince arkasını döner ve o anda diğer oyuncular oldukları yerde donarlar. Hareket eden olursa o kişi ebe olur. Kimse hareket etmezse ebe tekrar soruyu bekler ve saymaya başlar. Oyun hem kızlar hem erkekler hem de karma bir şekilde oynanmaktadır. Oyunda herhangi bir cinsiyet rolünün olmadığı görülmektedir.

Güvercin Taklası Oyunu; oyun genellikle bayramlarda ve düğünlerde oynanmaktadır. 8 oyuncu ile oynanan bu oyunda dörderli iki grup oluşturulur. İlk grup oyuncuları biri kuzeye biri doğuya biri batıya bakacak şekilde sırt sırta dururlar. Doğu ve batıya bakanlar biraz dik diğerleri biraz eğik durur. İkinci gruptakiler sırayla eğilen dörtlünün üzerinden taklacı güvercin gibi atlayarak karşıya geçmeye çalışır. Düzgün takla atamayıp da yere düşen olursa ilk grup köprüyü bozar. Diğer grup köprü olur. İzleyiciden en çok alkışı alan kazanır. Oyunda yer alan hareketler, atlama zıplama gibi büyük kas grubunu harekete geçirmektedir. İzleyicilerin de olduğu bu oyun kız çocuklarına yüklenen naif rolü bakımından onların oynamasına uygun görülmemektedir. Bu yüzden erkek oyunu şeklinde nitelendirilir.

Dingilim oyunu; ağaç dallarından sert biçimde yapılan sopaya dingilim adı verilir. Daha sonra bir hakem belirlenir. Tüm oyuncular dingilim ile atış yaparlar. Oyunun sonunda hakem olarak seçilen kişi dingilimlerin düştükleri yeri tespit etmeye başlar. Dingilimi en uzağa giden veya ilk olarak yere çakılan kişi oyunun kazananı olur. Yenilen diğer kişiler, ceza olarak kazanan kişiyi tek tek sırtlarında taşırlar. Oyunda amaç hedef vurma, uzağa ulaştırma olduğu için toplumsal cinsiyet şemasına göre oyun erkeklere uygun bulunmuştur. Birbirini sırtında taşıma cezası kız çocuklarına uygun görülmemiştir.

Kız Hot Oyunu; oyunda kişi sayısı olarak bir sınırlandırma yoktur. Öncelikle tekerleme yöntemi kullanılarak bir ebe belirlenir. Bu oyunun ebe tekerlemesi “Sen hot, ben hot, goca öküze ot” şeklindedir. Bu tekerleme söylendiğinde oyunculardan en sona kalan ebe olur. Sonrasında yere yana yana olacak şekilde iki çizgi çizilir. Çizgilerden birinde ebe dururken diğerinde oyuncular dizilerek sırayla ellerindeki sopaları ileriye atarlar. Daha sonra ebe kişisi arka arkaya yürüyerek sopalara doğru yaklaşır. Ebenin ayağına ilk olarak kimin sopası değerse o kişi yeni ebe olarak belirlenmiş olur. Yeni ebeye “Hot oldu, hot oldu...” şeklinde bağırılır. Yenilene verilen cezalar bulunmaktadır. Bu cezalar horoz, kedi, köpek sesi çıkartma şeklindedir. Aynı oyunun erkek hotu olanı da vardır. Çünkü kızlar ve erkekler bu oyunu ayrı oynarlar. Kızlar kırdı, bayırda oynarken erkekler hayvan otlatırken oynarlar. Hem erkekler hem kızlar arasında oynanabilen bu oyunun iki farklı yönü bulunmaktadır. Bu farklılıklardan ilki oyunu kızların ayakta, erkeklerin ise oturdukları yerden oynamalarıdır. İkinci fark ise oyunun oynanma amacında ortaya çıkmaktadır. Kızlar oyunu kendilerini eğlendirmek için oynarlarken erkekler yükten, işten kurtulmak için oynamaktadırlar.

Kızıl Elma Oyunu; oyun en az 10 kişiyle oynanmaktadır. Genel olarak ağaçların veya saklanacak yerlerin çokça bulunduğu açık alanlar tercih edilir. Oyunun amacı her bir oyuncunun belirli bir konumu olan ve kızıl elma diye adlandırılan alana hiç yanmamak koşuluyla ulaşmalarıdır. Bu alan özellikle oyunculara uzak bir yer olarak seçilmektedir. Oyuncuların elinde beş veya altı adet lastik fırlatacak şekilde ayarlanmış tahta silahlar bulunur. Oyuncuların her biri kendilerine saklanacak alanlar belirleyerek gizlenirler. Daha sonra saklanan oyuncular kızıl elma olarak belirlenen alana ulaşmak için koşmaya başlarlar. Bu kısımda kural kızıl elmaya doğru koşan oyuncunun diğer oyuncuların tahta silahlarından attıkları lastikler ile vurulmadan kaçmaya çalışmasıdır. Eğer vurulmadan kızıl elmaya ulaşmayı başarırlarsa oyunu o grup kazanmış olur. Ödül olarak yenilen grup yenen grubun isteğini yerine getirir. Ceza olarak ise kazanan grup oyuncuları, kaybeden grup oyuncularına silahlarıyla lastik atar. Oyunda kullanılan materyalin silah olması, hedef vurma ve yakalama gibi amaçların olması çerçevesinde bakıldığında oyun strateji ve savaş oyunudur. Geleneksel toplumda bu oyunlar erkek oyunu şeklinde nitelendirilmiştir.

Nallı Oyunu; oyunun kişi sayısı az 3-4 en fazla 7-8 kişidir. Açık alanlarda oynanması uygun olan bu oyunda öncelikle bir kişi ebe olarak belirlenir. Yere büyük bir yuvarlak çizilir. Ebe elindeki tenekesini çizilen dairenin içine koyar. Geri kalan oyuncular ellerindeki sopalar ile belirlenen sınır çizgisinden bu tenekeyi vurmaya çalışırlar. Tenekeye sopa isabet edip yıkıldığı anda oyuncular sopalarını geri almaya çalışırlar. Eğer sopa oyuncuya yakınsa oyuncu hemen sopayı alıp yerine kaçabilir. Eğer sopa uzaktaysa ya da öncesinde sopasını atmak için bekleyen başka oyuncu olursa, sopa almak isteyen oyuncu sopasının üzerine ayağıyla basar ve "Nallı" diye bağırır. Bu esnada eğer ebe tenekeyi tekrar eski haline getirirse ve oyuncuların sopasını almadığını veya üzerine ayağıyla basmadığını görürse seçtiği oyuncuyu ebeler. Bu oyunda herhangi bir ödül veya ceza bulunmamaktadır. Oyun özellikle 8-15 yaş arasındaki çocukların oynadığı bir oyundur. Diğer benzer oyunlar gibi yakalama kavramını içeren bir oyun olsa da hem zarar verici öğelerin bulunmaması hem de ceza sisteminin olmaması kız çocuklarının da oynamasına imkân tanımıştır.

Üşüdüüm Oyunu; oyuncular iki sıra oluşturacak ve karşı karşıya duracak şekilde el ele tutuşurlar. Sıralı bir şekilde grup grup karşılıklı olarak; "Üşüdüüm üşüdüüm a benim canım üşüdüüm. Kürkünü giy kürkünü giy a benim canım kürkünü giy. Kürküm yok kürküm yok a benim canım kürküm yok. Alsan ya alsan ya a benim canım alsan ya. Param yok param yok a benim canım param yok. Çalsan ya çalsan ya a benim canım çalsan ya. Asarlar basarlar en güzelini seçerler" sözlerini söylerler. Tekerlemede kendi kısmını söyleyen taraf karşı gruba doğru ilerler. Son kısmı söyleyen grup diğer gruptan birini asılıp yakalayarak kendi grubuna almaya çalışır. Başarılı olursa asılıp seçilen kişi diğer grubun üyesi olur. Oyunun sonunda hangi grup daha kalabalık ise o grup kazanmış olur. Oyun ritim ve müzikal öğeler içeren, çok fazla hareket ögesi barındırmayan sakin bir oyundur. Bu yüzden kız çocuklar tarafından daha çok tercih edilmektedir.

Alaylar Oyunu; oyunda en az 6 oyuncu olmalıdır. Oyunda öncelikle kızlar iki gruba ayrılırlar. Alaylar tekerlemesini söyleyerek karşılıklı şekilde yürürler. Tekerlemede sonuncu olarak ismi söylenen kişi karşı takımın el ele tutuşarak oluşturdukları zinciri bozmaya çalışır. Son kişi kalana kadar oyun bu şekilde devam eder. Kaybeden kişi göbek attırılarak cezalandırılır. Oyun ritim ve müzikal öğeler içeren,

tehlike unsurları barındırmayan bir oyun olması sebebiyle kız çocukları tarafından oynanmaktadır. Oyunda ceza olarak da dans öğelerine yer verilmesi buna bir örnektir.

Horoz Dövüşü Oyunu; kişi sınırlaması olmayan bu oyun temelde taklit ve dövüşe dayanmaktadır. Oyun başlamadan önce yere belirli bir sınır çizgisi çizilir. Erkekler horoz taklidi yaparak bu çizgide karşılıklı olacak şekilde sıralanırlar. Kızlar ise kendilerine birer horoz seçerler. Erkekler, yani horozlar elleri arkada bağlı olacak şekilde yere çömelirler. Daha sonra birbirlerine doğru zıplamaya başlarlar. Birbirleriyle karşı karşıya geldiklerinde horoz sesi çıkararak omuzlarıyla birbirlerini iterek sınırın dışına çıkarmaya çalışırlar. Kazanan horozlar geri eski şekilde sıralanarak oyunu tekrarlarlar. Oyunun sonunda kalan horoz kazanan olarak seçilir. Kazanan horoz ve sahibine ödül verilirken diğer horozlar bu oyuncular tarafından cezalandırılır. Erkeklerin kızlara kendi gücünü göstermek için çabalaması, güçlü olmayanın cezalandırılması, kızların seçim yapması gibi öğeler göze çarpmaktadır.

Sarı Kırmızı Oyunu; Oyunda kişi sınırlandırması bulunmamaktadır. Oyunun ana malzemesi ise uygun boyutta bir iptir. İki kişi ipi ayaklarına geçirerek karşılıklı şekilde durur. Kalan oyuncular ise arka arkaya dizilirler. İpin üzerinden "Sarı Kırmızı Kupa Yıldızı" diyerek atlarlar. Tüm oyuncular ilk turu tamamladıktan sonra ip biraz daha yükseltilerek oyunun zorluk seviyesi arttırılır. Eğer ipe takılan veya atlayamayan olursa ipin içindekiler ile yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder. İp atlama oyunları, ip ile oynanan oyunlar kız çocuklarının büyük kas gruplarını kullanarak oynadığı nadir oyunlardan biridir. Bu nedenle kız çocuklar tarafından daha sık tercih edilmektedir.

Yedi Kule Oyunu; 8 kişi ile oynanan oyunda önce grup liderleri daha sonra da grup oyuncuları belirlenerek 2 grup oluşturulur. Sonrasında grupların ortasına yedi tane taş üst üste dizilir. İlk grup arka arkaya dizilir ve taşların karşısında durur. İkinci grup da diğer tarafta dizilir. Atış yapacak olan grup oyuncuları ellerindeki toplar ile birer kez atış yapmaya başlarlar. Yapılan bu atışlar sonucunda başarılı olurlarsa ve taşlar düşerse atış yapan grup kaçmaya başlarlar. Ebe olan diğer grup kaçanların arkasından koşarak onları ellerindeki toplar ile vurmaya çalışır. Ebe olan grup yakalamaya çalışırken kaçan grubun oyuncuları taşları eski haline getirmeye çalışır. Eğer taşları üst üste dizebilirlerse kazanırlar. Vurulup kaybederlerse diğer grup onların yerini alır ve onlar yeni ebe olur. Bu oyunda da diğer birçok oyunda olduğu gibi atış yapma gibi temalar ağırlıkta olduğu için oyun erkek çocuklar tarafından tercih edilmiştir.

Altın Bilezik Oyunu; Oyuncu sayısında herhangi bir kısıtlama bulunmayan bu oyunda istenilen bir yöntem ile ebe ve yönetici oyuncu belirlenir. Tüm oyuncular geniş bir halka olacak şekilde yan yana dizilir. Bu halkanın ortasında ise ebe yerini alır. Ebe olan kişi yere çömelir ve elleri ile yüzünü kapatır. Yöneten oyuncu yerde duran ebenin sırtına bir bilezik bırakır. Sonrasında ebe sesli bir şekilde ona kadar saymaya başlar. Bu sırada yönetici parmağıyla göstermek suretiyle bir oyuncu seçer. Bu oyuncu ebenin sırtına konulan bileziği alır ve herhangi bir yere saklar. Ebe saymayı bırakıp gözünü açtıktan sonra oyuncular oyunun tekerlemesini söylemeye başlarlar. Tekerleme şu şekildedir: "Bileziğini aldılar. Hem de alıp sakladılar. Bil bakalım saklayan kim? Bilemezsen ebe sen." Tekerleme bittikten sonra ebenin 3 tane tahmin hakkı bulunmaktadır. Bilirse saklayan kişi ebe olur. Eğer 3 hakkında da bilemezse aynı kişi tekrar ebe olur. Oyun genel olarak kız çocukları tarafından tercih edilen bir oyundur. Fazla hareket gerektirmeyen, gürültülü veya zarar verici olmayan bu oyun mahallelerde, parklarda ve okullarda kız

çocukları tarafından sıklıkla tercih edilir. Oyunda kullanılan materyal ve oyunun adı da kız/kadın kavramını çağrıştırır niteliktedir.

Çarşıya Gittim Oyunu; oyunun oynanması için en az iki kişiye ihtiyaç vardır. Kalabalık gruplarda oynandığında daha eğlenceli olmaktadır. Oturarak veya ayakta iki türlü de oynanabilen bu oyunda daire şeklinde durulması gerekmektedir. Oyun, oyuncuların birinin örneğinin “Çarşıya gittim elma aldım.” demesiyle başlar. Sonraki oyuncu hem kendinden önceki oyuncunun söylediği kelimeyi söyler hem de kendisi bu kelimeye eklemeye yaparak devam ettirir. “Çarşıya gittim elma, armut aldım.” Tüm oyuncular bir önceki oyuncunun söylediğine eklemeye yaparak düzeni bozmadan devam eder. Karıştıran eksik veya yanlış söyleyen oyundan çıkar. Son kalan kişi galip seçilir. Oyun yapı olarak dikkat ve konsantrasyon gerektiren bir oyundur. Fiziksel aktivite barındırmamaktadır. Zihin kontrolü gerektirmektedir. Bu nedenle cinsiyete dair öğeler bulundurmadığı için hem erkek hem kız çocuklar tarafından oynanmaktadır.

Çatlak Patlak Oyunu; oyuncular bir daire şeklinde oturarak veya ayakta olacak şekilde bu oyunu oynayabilirler. Ellerini yanlara açarak birbirlerinin elleri üzerine koyarlar. Oyuncunun sağ eli altta sol eli üstte olacak şekilde ayarlanır. Böylelikle oyun dönerken sağ el ile diğer oyuncunun eline vurulabilecektir. Tekerleme söyleyerek herkes yanındakinin eline vurur. Tekerlemenin sonuna kalan oyuncu sağ tarafındaki arkadaşının eline vurmasını engellemeli ve onu şaşırtmalıdır. Eğer eline vurulursa o oyundan çıkar, vurulmazsa vurmaya başaramayan çocuk oyundan çıkar. Oyun süresince hızlı bir şekilde vurmamaya dikkat edilmelidir. Oyunun tekerlemesi şu şekildedir: “Çatlak patlak yusuvarlak, Kremalı börek sütlü çörek, Çek dostum çek, Arabanı buradan çek.” Oyunda tekerlemeyle birlikte şaşırtmaca kullanılmaktadır. Cinsiyete dayalı herhangi bir öğe bulunmamaktadır. Bu nedenle hem erkekler hem kızlar karma şekilde bu oyunu oynamaktadırlar.

Çekirge Oyunu; bu oyunda oyuncular eşit olacak şekilde iki gruba ayrılırlar. Oyuncuların biri oyun yöneticisi olarak belirlenir. Gruplardan biri öteki grubun elindeki topu düşürmeye çalışır. İkinci grup ise topu yere düşürmeden elden ele dolaştırmayı hedefler. Topu düşürmeyi amaçlayan grup “Düştü düştü.” Diyerek diğer grubu şaşırtmaya çalışır. Eğer gruptan biri topu düşürürse veya alamazsa o oyuncu çekirge taklidi yaparak zıplayıp ikinci grubun çevresinde bir tam tur döner ve topu gruptan seçtiği birisine verir. Böylelikle gruplar görevi değiştirmiş olur ve oyun devam eder. Oyunda dikkat, konsantrasyon ve koordinasyona dayalı öğeler bulunmaktadır. Hem süreçte hem de sonuçta cinsiyete dayalı öğeler bulunmamaktadır. Bu yüzden oyun hem kız hem erkek çocuklar tarafından tercih edilmektedir.

Çember Çevirme Oyunu; oyun için plastik veya kalın telden yapılmış bir çember ve bu çembere takılı uzun bir sopa gerekmektedir. Oyun hem tekli şekilde sırayla hem de yarış şeklinde oynanabilir. Amaç çemberi sopa veya çubuk ile iterek düşürmeden döndürerek ilerletmektir. Oyunda yapı olarak dikkat, konsantrasyon ve koordinasyona dayalı öğeler bulunmaktadır. Kas zihin bağlantısı kurularak oynanacak bu oyunda hem erkek hem kız çocuklar aynı performansı gösterebileceği için iki cins tarafından da oynanabilecek bir oyundur. Fakat bu oyunun yaygın oynanma biçimine bakıldığında daha çok kızlar tarafından oynandığı görülmektedir.

Çuval Yarışı Oyunu; oyuncular iki takıma ayrılır. Başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir ve buralara birer çizgi çekilir. İki hakem belirlenir. Hakemlerden biri başlangıç noktasına biri bitiş noktasına yerleşir. Takımlardan birer oyuncu çuvalı giyer ve başlangıç noktasına geçer. Hakemin başlama komutu vermesiyle yarış başlar. Yarışmacılar çuval ile bitiş noktasına gidip geri döner ve çuvalı diğer takım arkadaşına verir. Takımların son oyuncularından hangisi başlangıç noktasına ilk ulaşan olursa o takım yarışı kazanır. Oyun büyük kas grubunu içeren hareketlere dayalı bir oyundur. Cinsiyete dayalı herhangi bir öge bulunmamaktadır. Amaç hedefe zıplama hareketi ile en hızlı şekilde ulaşmaktır. Bu nedenle hem kız hem erkek çocukları tarafından oynanmaktadır.

Davul Zurna 1-2-3 Oyunu; en az dört kişi ile oynanan bu oyun 10-12 kişilik kalabalık gruplarla da oynanabilmektedir. Oyuna hazırlık aşamasında ebe belirlenir. Oyun alanına ebe ve diğer oyuncular için durulacak yerler çizgiler yardımıyla belirlenir. Oyun başlatılır ve ebe diğer oyunculara sırtı dönük olacak şekilde yüzünü duvara döner. Kalan oyuncular ebeye belirli bir mesafede olacak şekilde yan yana dizilirler. Ebe bu sırada “davul zurna bir, iki, üç” diye bağırır. Ebenin arkası dönük olduğu sırada oyuncular adım adım ebeye yaklaşır. Ebe kendilerine döndüğü an hareketsiz bir şekilde beklemeye başlarlar. Eğer oyunculardan hareket eden olur ve ebe bunu fark ederse oyuncu başladığı çizgiye tekrar döner. Oyunculardan herhangi biri yeterince yaklaşıp ebeye dokunana kadar oyun bu şekilde devam eder. Ebeye dokunulduğunda oyuncuların hepsi kaçmaya başlar ve ebe onları yakalamaya çalışır. Oyunda amaç dikkat ile birlikte koordinasyon sağlamaktır. Hem erkek hem kız çocukların oynayabileceği bu oyunda cinsiyete dayalı herhangi bir öge bulunmamaktadır.

Deve Cüce Oyunu; grup halinde oynanan bu oyunda bir kişi ebe seçilir. Ebe “deve ve cüce” komutları ile oyunu yönlendirir. Deve diye seslendiğinde tüm çocuklar ayağa kalkar. Cüce diye seslendiğinde çocuklar çömelerek oturur. Ebe sürekli ve hızlı bir şekilde “deve, cüce” şeklinde karışık komutlar verir. Ebenin komutuna uyamayan, karıştıran çocuk oyundan çıkar. Son kalan kişi oyunu kazanır. Oyunda amaç verilen komutu dikkatlice dinleyip karıştırmadan yerine getirmektir. Oyunda yapılan deve cüce benzetmesi de büyüklük ve küçüklük ile alakalıdır. Bu nedenle oyunda herhangi bir cinsiyete dayalı öge bulunmamaktadır. Bu yüzden hem kız hem erkek çocuklar tarafından tercih edilmektedir.

Don Ateş Oyunu; öncelikle iki ebe belirlenir. Kalan oyuncular bu ebelere yakalanmamak için kaçarlar. Ebeler de onları yakalayıp dokunmaya çalışır. Ebe tarafından dokunulan oyuncu olduğu yerde donar. Donan oyuncular diğer takım arkadaşları ebelere yakalanmadan kendilerine dokunabilirse ateş der ve tekrar oyuna dahil olurlar. Oyunun tamamlanması için ebelerin tüm oyunculara dokunması gerekmektedir. Oyunun temeli kaçma ve kovalamaya dayanmaktadır. Herhangi bir cinsiyet ögesi barındırmamaktadır. Bu nedenle hem kız hem erkek çocuklar tarafından tercih edilmektedir.

Eski Minder Oyunu; en az üç kişi ile oynanan bu oyunun kalabalık oynanması tercih edilmektedir. Öncelikle bir oyuncu minder olmak üzere seçilir. Kalan oyuncular minderin etrafında daire şeklinde yerlerini alırlar. Minder olan oyuncu çömelir ve yüzünü kapatır. Diğer oyuncular da oyunun tekerlemesini söyleyerek minderin etrafında dönerler. Minder olan kişi istediği bir poz seçer. Bu pozlar mutluluk, üzümlük, sinirlilik, güzellik, çirkinlik, komiklik, korkunçluk, şaşkınlık vb. şeyler olabilir. Halkadaki oyuncular minderin istediği pozu verirler. En iyi poz veren oyuncu minder olur. Oyunun

tekerlemesi şu şekildedir: “Eski minder yüzünü göster, Göstermezsen bir poz ver, Güzellik mi çirkinlik mi? Havuz başında heykellik mi? Hangisi?” Bu oyunda amaç zaman geçirirken duygu durumlarının mimiklere yansımaları göstermektir. Erkekler ve kadınlar için bu konuda farklılık bulunmamaktadır. Bu nedenle oyunda cinsiyet ögesi bulunmamaktadır. Oyun hem erkek hem kız çocuklar tarafından tercih edilmektedir.

Hımbıl Oyunu; Öncelikle oyuncu sayısı kadar nesne belirlenir ve bu nesnelere kâğıda yazılır. Her oyuncu için her nesne birer tane yazılır. Örneğin 5 oyuncu varsa belirlenen beş farklı nesne beş kez yazılır ve 25 adet kâğıt elde edilir. Kâğıtlar yazıları görünmeyecek şekilde katlanır. Tüm kâğıtlar karıştırılır ve daire şeklinde oturan oyuncuların ortasına dökülür. Her oyuncu kendisi için 5 kâğıt seçer. Her turda oyuncu sağındaki oyuncuya bir kâğıt seçtirir. Amaç elinde aynı nesnelere olduğu beş kâğıdı biriktirebilmektir. Bu birikimi yapan kişi elindeki kâğıtları ortaya bırakır ve “hımbıl” der ve 100 puanı almış olur. Oyun devam eder ve puanlama 75, 50, 25 şeklinde oyunculara eklenir. Oyunda amaç şans ve strateji ile elinde aynı tür kâğıtları biriktirebilmektir. Oyunda cinsiyete dayalı herhangi bir öge bulunmadığı için oyun hem kız hem erkek çocuklar tarafından oynanmaktadır.

İp Atlama-İpten Geçme Oyunu; materyal olarak sadece ipin kullanıldığı bu oyunlar farklı şekillerde oynanabilmektedir. İki kişinin tuttuğu ip te kurallı şekilde atlamak veya iki kişinin farklı şekillerde tuttuğu ipe dokunmadan karşı tarafa geçmek gibi türleri bulunmaktadır. Kurallı bir şekilde yarışa çevrilebileceği gibi fazla enerjiyi atmak için, hareket olması amacıyla kuralsız da oynanabilir. Bu oyunda herhangi bir amaç bulunmamaktadır. Genel olarak fazla enerjinin atılması ve zaman geçirmek hedeflenmektedir. Büyük kas grubunu temele alan bu oyunlarda cinsiyet temasına dayalı bir öge bulunmamaktadır. Bu nedenle hem kız hem erkek çocuklar tarafından tercih edilmektedir.

İstop Oyunu; Bu oyun kalabalık oynandığında daha eğlenceli olsa da oynamak için en az üç kişi olması yeterlidir. Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Oyuncular seçilen ebe etrafında daire oluşturacak şekilde yan yana dizilirler. Ebe oyunculardan birini seçer ve onun ismini söyleyerek elinde bulunan topu havaya fırlatır. İsmi seçilen kişi topu yakalayabilirse “İstop” diye bağırır ve arkasından seçtiği bir rengi söyler. Kalan tüm oyuncular etraflarında o rengi bulmaya çalışırlar. Bulduklarında ise koşup o renge dokunurlar. Ebenin amacı rengi bulup dokunmamış olan bir oyuncuyu top ile vurmaktır. Tüm oyuncular belirlenen rengi bulursa ve vurulmazlarsa aynı kişi ebe olur. Ebe birini vurursa vurulan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda belirli bir hedefe ulaşmaktan ziyade enerji atmak hedeflenmektedir. Topu yakalama, topla hedef vurma, renk seçme ve hızlı düşünme gibi öğelerin bulunduğu bu oyunda cinsiyete dayalı bir öge bulunmamaktadır. Bu nedenle hem kız hem erkek çocuklar tarafından sıklıkla tercih edilse de topla oyuncu vurma kısmında kız çocuklarına karşı daha naif davranmak tercih edilmektedir.

Körebe Oyunu; Bu oyun en az üç kişi ile oynanmaktadır. Öncelikle oyun için bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin gözleri mendil veya bir bez parçası yardımı ile bağlanır. Ebe dışındaki oyuncular belirlenen oyun alanına dağılırlar. Ebeye dokunup kaçarak veya sesli ipuçları vererek yerlerini belli etmeye çalışırlar. Amaçları ebe olan oyuncuya yakalanmamaktır. Ebenin amacı oyunculardan birini yakalayıp ebe yapmakken diğer oyuncuların amacı hiç yakalanmadan kazanmaktır. Dikkat, konsantrasyon, strateji gerektiren bu oyunda amaç ebeysen ses takibi yaparak oyuncuları yakalamak, oyuncu iken strateji

kullanarak ebeden kaçmaktır. Oyunda cinsiyete dayalı bir öge bulunmadığı için hem erkek hem kız çocuklar tarafından tercih edilmektedir.

Sonuç ve Öneriler

İncelenen 40 çocuk oyunu toplumsal cinsiyet açısından ele alındığında; bunlardan 8 oyun “evcilik, pembe nine, çat pat kaynana, üşüdüm, alaylar, sarı kırmızı, altın bilezik ve çember çevirme” oyunları sadece kızların oynadığı oyun olarak belirlenmiştir. Genel olarak erkeklerin oynadığı oyun sayısı ise “futbol, dokuz aylık, uzun eşek, simit, bilye, boynuz, çelik çomak, bura alev aldı, patlangaç, aşık, coş, güvercin takla, dingilim, kızıl elma, horoz dövüşü ve yedi kule” olmak üzere 16’dır. Hem kız hem de erkeklerin oynadığı oyunlar ise “beştaş, ebe saat kaç, kız hot, nallı, altın bilezik, çatlak patlak, çekirge, çuval yarışı, deve cüce, don ateş, eski minder, hımbıl, ip atlama, istop, kör ebe” olmak üzere 15 oyundur.

Ortak oyunlar içerisinde, literatürde her ne kadar ortak oyun olarak kabul edilse de toplumsal anlayışın etkisiyle, çuval yarışı gibi güce dayalı oyunların daha çok erkelerce oynanması gerektiği düşünülmektedir. Beştaş, ip atlama vb. zarafet, incelik vb. toplumda kadına atfedilen tavır ve davranışlara uygun olduğu için kadınların oynamasının uygun olduğu anlayışı hala yaygındır.

Son yıllarda toplumsal cinsiyet algısındaki değişme her ne kadar yaygınlaşsa da hala halk arasında bazı oyunların kadınlarca oynanması normal kabul edilmemektedir. Futbol oyunu bu duruma en iyi örneklerden biridir. Evcilik oyunu ise birlikte oynanan oyun olarak kabul edilmesine rağmen, oyundaki statü ve rol paylaşımlarının toplumsal yaşamdaki kadın erkek statüleri ve rollerine uygun olarak yapıldığı görülmektedir. Bu oyunda, anne ya da kadın rollerini erkek çocukların seçmeleri çok istenen bir olmamaktadır. Olması durumunda büyüklelerin müdahalesinin çokça görüldüğü bir gerçektir.

İnsanlık tarihinde yerleşik hayatla birlikte birey yaşamı, ev içi ve ev dışı olmak üzere ikiye ayrılırken, kadının ev içi yani özel alana, erkeğin ise ev dışı yani kamusal alana yönelmesi ya da yöneltilmesi, rollerin yerine getirilmesinde cinsiyete göre ayrışmayı da beraberinde getirmiştir. Bu durum zamanla toplumsal yapıya göre değişikliğe uğrasa da genel anlamda bütün toplumlarda varlığını uzun süre korumuş ve çoğunlukla da korumaya devam etmektedir. Çocukluktan başlayarak, adeta içselleştirilmiş ve alışkanlık haline gelmiş bazı tavır ve davranışların birey yaşamında yer edinmesi oyunlar yoluyla da pekiştirilmektedir. Güç, kuvvet, cesaret, girişkenlik, dışa dönük yaşam biçiminin erkekle, nezaket, kibarlık, güzellik, çekingenlik, içe dönük yaşam biçiminin kız-kadınla özdeşleştirilirken bu tür değerlerin aktarımında oyuncaklar da bu doğrultuda seçilir olmuştur.

Kadınların-kızların; düşüncelerini toplum içinde yüksek sesle hemen ifade etmemesi, atılgan olmaması, içinde bulunduğu evi benimsemesi, evle ilgili işleri öğrenmesi, yardımsever, fedakâr olması, insan ilişkilerinde örtük bir beceri geliştirmesi, yakın çevresi için sürdürülebilecek ilişki ağları kurması gibi özellikler kadınlara yüklenerek değerler olmuştur. Bu tür davranışların, toplumun genellikle kadınlardan beklediği toplumsal-kültürel ve geleneksel rol ve değerleri haline gelmiştir. Bu rol ve değerlerin çocuk oyunları ile de öğretilmesi yüzlerce yıldır devam etmektedir. Evcilik oyunu burada verilebilecek en güzel örneklerden biridir. Hala birçok toplumda kız çocuklarının oynadığı/oynaması gerektiği bir oyun olarak algılanmaktadır. Erkeklerin oyuna katılmasında ise rol paylaşımlarında yukarıda bahsedilen toplumsal yapının kadına ve erkeğe biçtiği rollere göre hareket edilmesi yönünde

çocuklar yönlendirilebilmektedir. Dolayısıyla oyunda ev temizliğini kızların, kaba güç gerektiren rollerin erkeklerin yaptığı bir sergilemede, çocuk gerçek hayatta da aynı şekilde davranmaya devam edecektir.

Küçük yaşta aileden başlayan bir rol ayrılığının, çocuk oyunları ile de pekiştirildiği ortamda yetişen bir bireyin cinsiyet ayrımcılığı ortaya koyması kendiliğinden gerçekleşecektir. Burada şunu da hemen belirtmek gerekmektedir. Bu konular ele alındığında hiçbir zaman her anlamda her cinsin her şeyi ya da aynı şeyleri yapması gerektiği dolayısıyla son döneme kadar eşitlik olarak ele alınan konuyu söylemek istemiyoruz. Yaratılışın getirdiği farklılıkları unutmamak gerektiğini hatırlatarak, artık eşitlik yerine adalet kavramının daha doğru bir ifade şekli olduğunu belirtmek gerekir.

Bazen farkında olarak bazen maruz kalma ile çeşitli roller bireye süreç içinde aktarılmaktadır. Önce ailede sonra çevrede daha sonralarında ise okulda, sokakta, işte kısacası hayatın her noktasında bireyler gözlem ve örnek alma ile bu toplumsal cinsiyet rollerini kazanırlar. Eğitimciler tarafından önemi inkâr edilemeyen ve sık sık kullanılan oyunlar da erken çocuklukta soyut kavramların ve sosyal rollerin çocukta yerleşmesine etkisi olan aktivitelerdir. Çocuklar için bu denli önemli olan, onların eğitiminde katkı sağlayan oyunlar, barındırdığı toplumsal cinsiyet kalıplarını da çocuklara empoze etmektedir.

Hem literatürde bu oyunlar hakkında yeterince araştırma bulunmaması hem de oyunların çocuklar üzerindeki önemi göz önünde bulundurulduğunda araştırma önem taşımaktadır. Araştırma için önce kitaplardan sıklıkla kullanılan 40 çocuk oyunu incelenmiş, toplumsal cinsiyet rollerine göre değerlendirilmiştir. Daha sonra sıklıkla parklarda, mahallelerde, okullarda oynayan çocuklar dışardan gözlemlenmiştir. Tüm bu bulgular sonucunda daha kısıtlı hareketlerin bulunduğu, ince motor becerilerine dayanan, saldırganlık ve rekabet içermeyen, sakin ve naif olan oyunların kız çocukları tarafından daha çok tercih edildiği gözlenmiştir. Hırs, rekabet, savaşçılık, avcılık, delici ve kesici aletler içeren, atik ve hızlı, büyük kas gruplarını hedef alan oyunların ise erkek çocukları tarafından tercih edildiği gözlenmiştir.

Oyunlar, çocuklar için zamanının çoğunu geçirdiği, bir görev gibi benimsediği, bilinçli veya bilinçsiz olarak birçok öğrenme gerçekleştirdiği etkinliklerdir. Uzun yıllar boyunca literatürde oyunun önemine dair önemli çalışmalar yapılmıştır. Çalışmalardan bazılarının Aksoy ve Çiftçi (2022), Ulutaş (2011) ve Ünal, (2009) ortak sonucuna bakıldığında oyunun önemi artık tartışma konusu olmaktan çıkmış ve direkt kabul edilebilir bir hale gelmiştir. Oyunun öneminin yanı sıra oyunların eğitsel bir araç olarak nasıl kullanılacağına dair araştırmalar başlamıştır. (Koçyiğit vd., (2007) Bu çalışmada da diğer çalışmalara benzer şekilde oyunun çocuklara bilgi ve kültür aktarımında önemli bir rol oynadığı ortaya konmuştur.

Çocuklar toplumsal cinsiyet kavramına dair bilgileri, rolleri, kalıp yargıları bilinçli bir şekilde öğrenmekten ziyade maruz kaldığı çeşitli ortam ve materyallerle öğrenmektedir. Bu ortam ve materyallere kitaplar, dergiler, televizyon programları, diziler, filmler, dijital oyunlar, aile, çevre, okul, öğretmen gibi şeyler örnek verilebilir. Çocuklarda doğru kazanımı önemli olan toplumsal cinsiyet kavramının oyunlarda sıklıkla yer aldığı bu çalışmada olduğu gibi yapılan bazı araştırmalarda da ortaya konmuştur. Tiyatro oyunları, dijital oyunlar, oyun ve oyuncaklar toplumsal cinsiyet kalıp yargılarını içeren araçlar olarak nitelendirilmişlerdir. (Emeksiz ve Bay, 2022); Onay, 2021); Özdemir,

2018); Arda vd., 2021) yaptıkları çalışmaların sonucunda toplumsal cinsiyete dair kalıp yargıların çocukların çokça vakit geçirdiği oyunlara yansıdığı gözlenmiştir. Geleneksel çocuk oyunlarında toplumsal cinsiyet algısının incelendiği bu çalışmada da literatüre benzer şekilde bir sonuç ortaya çıkmıştır. Çocukların oyun seçimleri, materyal seçimleri, oyun alanı seçimleri gibi pek çok seçimde toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının etkisi olduğu sonucuna varılmıştır. Oyunların değiştirilip dönüştürülerek toplumsal cinsiyet konusunda eğitsel araç olarak kullanılabilceği saptanmıştır.

Literatürde çocuk ve toplumsal cinsiyet konusu çok fazla ele alınmıştır. Kitaplar, dergiler, dijital ortamlar, çizgi filmler ve bilgisayar oyunları toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmiştir. Çocukların geçmişten günümüze evlerde, mahallelerde, okullarda ve parklarda sıklıkla oynadığı geleneksel çocuk oyunlarımız araştırmalar kapsamında ele alınmamıştır. Oysa çocuğun en doğal öğrenme ortamı kuralsız ve doğal ortamında gelişen, kendi yönlendirdiği ve kendi belirlediği bu oyunlardır. Bazen değişip gelişme de geleneksel çocuk oyunlarımız uzun yıllardır aynı şekilde oynanmakta ve birçok cinsiyet ögesi barındırmaktadır. Hem literatürde bu oyunlar hakkında yeterince araştırma bulunmaması hem de oyunların çocuklar üzerindeki önemi göz önünde bulundurulduğunda araştırmanın temelini geleneksel çocuk oyunlarımız oluşturmaktadır.

Bu araştırmada bulgulara bakıldığında geleneksel çocuk oyunlarımızın hem oynanışı hem tercih edilişi hem de yönlendirilişi bakımından çok fazla kalıp yargı içerdiği görülmektedir. İncelenen 40 oyun ele alındığında oyunların daha naif, sakin, çok fazla hareket içermeyen, ince motor becerileri barındıran, saldırganlık ve şiddet unsuru barındırmayanların kız çocuklar tarafından tercih edildiği gözlemlenmiştir. Yine aynı şekilde güce ve harekete dayalı, büyük motor becerileri barındıran, rekabet ve yarış unsurları içeren, savaş temaları bulunan oyunların ise erkek çocuklar tarafından tercih edildiği gözlenmiştir.

Çocukların doğal oyun ortamları olan parklarda, okul bahçelerinde ve mahallelerde yapılan gözlemlerde, oyunlarda çocukların kendi tercihleri dışında aile ve çevreleri tarafından da yönlendirmeler yapıldığı gözlenmiştir. Oyunlara yapılan “kız oyunu, erkek oyunu” şeklinde etiketlemeler oyunların çocuklar tarafından tercih edilmesini etkilemektedir. Oysa erkek çocuklarının evcilik, beştaş, pembe nine vb. gibi oyunları oynayabileceği gibi kız çocukları da futbol, simit, çelik çomak vb. oyunları oynayabilir. Bunun için biyolojik ve fiziksel olarak bir engel bulunmasa da toplumsal cinsiyete dayalı kalıp yargılar yüzünden oyunların cinsiyet bağlamında etiketlendiği bulgularda karşımıza çıkmaktadır.

Çalışma sonuçlarından hareketle şu önerilere yer verilmektedir:

Araştırma sonucunda, kısıtlı hareketlerin bulunduğu, ince motor becerilerine dayanan, rekabet içermeyen, sakin ve naif olan oyunların kız çocukları tarafından daha çok tercih edildiği sonucundan hareketle, kız çocuklarının da bu tür oyunlara yönlendirilmesi. Ailelerin toplumsal cinsiyet konusunda bilinçlendirilmesi. Okullarda geleneksel çocuk oyunlarının oynanmasına ağırlık verilerek, öğretmenlerin bu konuda hizmet içi eğitimlerinin yaygınlaştırılması. Özellikle okul öncesi dönem öğretmenlerinin konuyla ilgili eğitimlerine ağırlık verilmesi. Okul öncesi ve ilköğretim okullarının sosyal alanlarının çocukların rahatlıkla kullanabileceği şekilde düzenlenmesi. Toplumsal değerlere uygun çocuk oyunlarının oynanmasının yaygınlaştırılması. Oyunun çocuk eğitimindeki önemine yönelik

araştırmaların desteklenmesi ve bu konuda milli eğitim bakanlığı ile üniversitelerin iş birliğinin artırılması. Öğretmen yetiştirmede çocuk eğitiminde oyunun önemini ilişkin derslerin programlarda yer almasının sağlanması. Yeni okul binası yapımında oyun alanlarının yeterliliğini özen gösterilmesi, proje çalışmaları aşamasında mimar-mühendis-müteahhitlerin çocuk eğitimcisi-pedagoglarla iş birliği içinde hareket etmesinin sağlanması. Mevcut okul binalarının çocukların rahatlıkla oyun oynayabileceği şekilde düzenlenmesinin yapılması.

Etik Kurul İzni

Bu çalışma için etik kurul izni gerekmemektedir.

Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamışlardır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarları aralarında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.



Kaynakça

- Akkaya, A. (2018) *Oyun ve çocuk*. Phoenix Yayınevi.
- Altınova, H. H., & Duyan, V. (2013). Toplumsal cinsiyet algısı ölçeğinin geçerlik güvenirlik çalışması. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 24(2), 9-22.
- Aydilek Çiftçi, M. (2011). Öğretmenlerin ve farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip anne-babaların cinsiyet rolleri algısının 60-72 ay arası çocukların oyuncak tercihleri ve akran etkileşimleri ile ilişkisinin incelenmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Journal of Uludağ University Faculty of Education*, 20(2), 243-266.
- Başal, H. (2019) *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bee, H. & Boyd, D. (2009). *Çocuk gelişim psikolojisi*. Kaktüs Yayıncılık.
- Bhasin, K. (2003). Toplumsal cinsiyet “Bize yüklenen roller”. Dayanışma Vakfı Yayınları.
- Demir, Ş. (1999). Okulöncesi eğitim kurumlarında oyun politikası. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi.
- Dökmen Zehra, Y. (2000). Kendi cinsiyetindekilere ve diğer cinsiyettekilere ilişkin algı, cinsiyet rolleri ve depresyon ilişkileri. *Kriz Dergisi*, 8(1), 9-19.
- Dökmen, Z. Y. (2006). *Toplumsal cinsiyet: sosyal psikolojik açıklamalar*. Sistem Yayıncılık.
- Dökmen, Z. Y. (2009). *Toplumsal cinsiyet*. Remzi Kitabevi
- Erdiller-yatmaz, Z. B., Erdemir, E., & Erbil, F. (2018). Çocuk ve çocukluk: okulöncesi öğretmen adayları anlatıyor. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 6(3), 284-312.
- Harry W. Gardiner & Mary J. Gander (1995). *Çocuk ve ergen gelişimi*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Güçlü, S. (2016). Çocukluk ve çocukluk sosyolojisi bağlamında çocuk hakları. *Sosyoloji Dergisi*, 1, 22
- Güneş, M. (2008) *Öğretmenler ve öğrenciler için yaşayan çocuk oyunları*. Anı Yayıncılık.
- Karasar, N. (2023). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar ilkeler teknikler*. Nobel Akademi Yayıncılık.
- Kansu, N.A. (1948). *Pedagoji tarihi*. Milli Eğitim Basımevi.
- N. Karkıner (2018). Toplumsal cinsiyet ve toplumsal cinsiyete farklı kuramsal yaklaşımlar," *Erken çocuklukta cinsel eğitim ve toplumsal cinsiyet*. Eğiten Kitap, 2018, 51-77.
- MEB, (2023) *Yüz yüze 100 çocuk oyunu*. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Nutku, Ö. (1998). *Oyun çocuk tiyatrosu*. Özgür Yayıncılık.
- Oğuz, M. (2005) *Yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları
- Özsungur, B. (2010). Cinsel kimlik gelişimi ve cinsel kimlik bozukluğunda psikososyal değişkenler: gözden geçirme. *Çocuk ve Ruh Sağlığı Dergisi*, 7(3), 163-174.
- Smith, A. (2001). Early Childhood--A Wonderful Time for Science Learning. *Investigating*, 17(2), 18-20.
- Tokuz, G. (2014) *Bir zamanlar biz de çocuktuk*. Gaziantep Şahinbey Lions Kulübü.

