

ÇOCUK OYUNLARINDAKİ EBE ROLÜNÜN KARAKTERİSTİĞİ ÜZERİNE BİR İÇERİK ANALİZİ

Hatice BAYSAL¹

ÖZET

Çocukluk döneminin vazgeçilmez ciddi uğraşdır oyunlar. Çocuk, yaşamsal değerleri oyun sürecinde öğrenir ve değer yargısını oluşturur. Çocuk, oynarken oyun içerisinde aktif bir rol üstlenmek, güçlü bir role sahip olmak ister. Ancak oyunların da çeşitli kuralları vardır ve bu kurallar doğrultusunda oyuncular güç oranları farklı çeşitli roller üstlenmek zorunda kalabilirler. Bu rollerden biri de “Ebe” rolüdür ki Geleneksel Türk Çocuk oyunlarının değişmeyen temel aktörlerinden biridir. Yapılan araştırmada, bu temel aktörün karakteristiği yani oyun içerisindeki yeri, konumu ve işlevi, oyunlara uygulanan içerik analizi ile ortaya çıkartılmaya çalışılmış; ebe belirleme tarzı, ebeğin oyun içerisindeki konumu, oyunların niteliklerine göre ebe rolünün güç dengesindeki değişikliklerin yönünü ortaya koyan önemli verilere ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Çocuk Oyunları, Ebe, İçerik Analizi, Oyunda roller.*

A CONTENT ANALYSIS OF THE ROLE CHARACTERISTICS OF THE IT IN PLAYGROUNDS

ABSTRACT

Games are the indispensable pursuit of childhood period. The child learns the vital values and creates the value judgments during the games. The child desires to have an active and powerful role in the game. However, there are several rules of the games and the players in accordance with these rules power rates can be forced to a variety of different roles. One of these roles is “It” which is a main actor of the traditional Turkish children's games. In this study, the characteristic of this main actor, its place, location and function in the game, have been tried to be revealed with the applied content analysis; important data gathered about selecting the it, it's place and role in the game, the place of the direction of the role in balance of power changes.

Keywords: *Children's Games, It, Content Analysis, Roles in The Game.*

¹ Yrd. Doç. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, 32260-Isparta, Türkiye, haticebaysal@sdu.edu.tr.

GİRİŞ

Oyun, yetişkinlerin dünyasından bakıldığında her ne kadar çok basit kuralları olan bir eyleymiş gibi görünse de, çocukların dünyasından bakıldığında kuralları olan, kendi içerisinde hiyerarşisi ve bir sistematığı olan bir eylemdir (Özbakır, 2009: 483).

Oyun genel anlamıyla, sonucunun ne olacağı düşünülmeden herhangi bir amaca ulaşmaktan çok, zevk almak amacıyla girişilen, görünürde pratik bir sonucu olmayan etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Özdemir 2006: 30- 32). Richard Caillois, “Oyun ve İnsanlar (Les Jeux et Les Hommes)” adlı kitabında oyunu, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı kurallara göre belirli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyet olarak tanımlamaktadır (Özdemir 2006: 33).

Huizinga (2006: 17,18,31)’ya göre oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat” tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ya da faaliyetlerdir.

Oyunun, çocuğun yaşam becerilerini geliştirebileceği işlevsel bir ortam olarak karşımıza çıkması öğrenme ortamlarında geleneksel çocuk oyunlarına yer verilmesinin önemini vurgulamaktadır (Girmen, 2012: 272). Çocuk oyunları vücut yani beden, beyin idmanı, yarışma, rekabet, sürat, enerji, örgütlenme gibi pek çok yönden önemlidir (Demir, 2008: 223).

Oyunlar genellikle bir hazırlık aşamasıyla başlar ve Geleneksel Türk çocuk oyunlarının hazırlık aşamasında yapılan ilk işlerden biri de “ebe” seçim işlemidir. Ebe, “Genellikle çocuk oyunlarında baş olan, diğer çocuklara ve gruba karşı cezasını çekmek ve bundan kurtulmak için tek başına bütün sorumluluğu üzerine alan çocuk” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2005: Ebe maddesi). Bu tanımlamada hemen dikkati çeken, ebinin oyunlarda “baş olan” ve “ceza çeken” oyuncu olmasıdır.

Amerikalı araştırmacılar (Redl, Gump ve Sutton- Smith) bazı oyunlarda herkesin görevinin eşdeğer olduğunu bazı oyunlarda ise kimi oyuncuların öne çıktığını, bu oyuncuların diğer oyuncuların ne yapacağını belirlediğini belirtmektedir. Çoğunlukla ebe ise bütün diğer oyunculara karşı oynamak durumundadır (Özbakır, 2009: 484).

Oyunlar, “içinde yaşanan kültürün yapı ve özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir bakış açısı sunduğu için, kültür içerikli çalışmaların en önemli malzemeleri olarak gösterilmektedir (Başal, 2007: 247). Buradan hareketle, çocuk oyunlarında “ebe rolü”nün yeri, konumu ve

işlevi açısından karakteristiğinin ortaya konulması amacıyla bir içerik analizi gerçekleştirilmiştir.

Araştırmadan elde edilen verilerle, ebeğin karakteristiğini ortaya koyan bir resim çizilmiş olacaktır. Ulaşılan bulguların, oyunları eğitim, kişisel gelişim alanlarında kullanan uygulayıcılara seçim, uygulama, geliştirme açısından; insan kaynakları çerçevesinde yönetim bilim ve kültürel nitelikli çalışmalar açısından halkbilim araştırmacılarına veri sağlayacağı düşünülmektedir.

1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada, 1960'lara kadar daha çok kitle iletişim araçlarının içeriklerinin analizi için kullanılmış olan ancak bugün psikoloji, sosyoloji, tarih, edebiyat, gazetecilik, siyasal bilimler, eğitim, ilahiyat gibi değişik alanlarda farklı amaçlarla da kullanılan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Yazılı hale getirilebilen her türlü metni analiz etmeye uygun bir yöntem olan içerik analizi, mevcut olan metinlerin nicel ve nitel boyutlarından hareketle, mevcut olmayan yani bilinmeyen sosyal gerçeğin bazı boyut ve kesitlerine yönelik birtakım bulguları elde etmeyi amaçlamaktadır (Gökçe 2006: 20-21).

1.1. Araştırma Modeli

Oyunlara uygulanan içerik analizinde "Kategorisel Analiz" kullanılmıştır. Kategorilendirme, mesajların kodlanmasını, yani anlamlarının işlenmesini gerektirmektedir. Kategoriler saptandıktan sonra anlam birimleri ya da öğeler, bu kategorilere yerleştirilerek frekansları saptanmaktadır (Bilgin 2006: 18-23).

İçerik analizinde önemli bir aşama olan kategorilendirme aşamasında açık şekilde belirlenmiş sorular oluşturularak, nitelikli araştırma sonuçlarına ulaşılması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda oyunlarda ebeğinin varlığı, ebeğinin konumu, ebeğinin belirleme tarzı, oyunun niteliğine göre ebeğinin rolü gibi bilgilere ulaşılmasını sağlayacak sorulardan oluşan "Kodlama Yönergesi" geliştirilmiş ve tüm oyunlara tek tek uygulanmıştır.

1.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye'de oynanan/oynanmış olan geleneksel çocuk oyunları oluşturmaktadır. Örneklem oluştururken ise bilinçli örnekleme yönteminden tipik birimler örnekleme kullanılmıştır. Tipik birimler örnekleme yönteminde, elde edilen bilgilere dayanarak, örnekleme sadece tipik analiz amacı açısından, özellikle karakteristik özellikler gösteren birimler, olaylar, olgular dahil edilmektedir (Gökçe 2006: 77). Araştırmada içerik analizi için kodlama yönergesindeki sorulara cevap alınabilecek

şekilde ayrıntılı olarak anlatılmış oyunların örnekleme yer alması için tipik birimler örnekleme tercih edilmiştir.

Bu çerçevede öncelikle; “Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları” (Oguz 2005) kitabında yer alan Türkiye’nin farklı yörelerine ait 115 oyunun tamamı araştırma kapsamına alınmıştır.

Çalışmanın daha güvenilir sonuçlar vermesi amacıyla örnekleme genişletilerek “Geleneksel Çocuk Oyunları” (Özdemir 2006) kitabı ikinci bir veri kaynağı olarak alınmış ve kaynakta örnekleme girmeye uygun nitelikte olan oyunlar da dahil edilerek örnekleme grubu 210 olarak tespit edilmiştir.

1.3. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Örnekleme grubunu oluşturan 210 oyuna basılı malzeme olması sebebiyle kolayca ulaşılmıştır. Tespit edilen oyunlardan bir bölümüne kodlama yönergesi uygulanmış; elde edilen verilerle güvenilirlik analizi gerçekleştirilmiş ve 0,64 güvenilirlik düzeyinde ulaşılmıştır. Daha sonra örnekleme yer alan oyunların tamamına kodlama yönergesindeki sorular tek tek yöneltilmiş, cevaplar kodlanmıştır. Elde edilen veriler SPSS-15’e girilerek analizi gerçekleştirilmiştir.

Yönergenin hazırlanması ve oyunlara uygulanması araştırmacının bizzat kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir.

2. ARAŞTIRMA BULGULARI VE DEĞERLENDİRME

Araştırmada yapılan içerik analizinde, ebe belirleme tarzı, ebe oyun içerisindeki konumu, oyunların niteliklerine göre ebe rolünün güç dengesindeki değişikliklerin yönünü ortaya koyan verilere ulaşılmıştır.

Oyunlar bazında ilgili literatürde daha önce “ebe rolü”ne ilişkin içerik analizi yapılmış bir çalışmaya rastlanılmamış olması, araştırmanın önemini artırmaktadır.

Tablo 11: Oyunda Ebe Varlığı

	f	%	Geçerli Yüzde
Var	116	55,2	55,2
Yok	94	44,8	44,8
Toplam	210	100,0	100,0

Oyunlarda “ebe” önemli bir aktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Tablo 1’de görüleceği gibi ülkemizde oynanan oyunların %55.2’sinde ebe rolünün varlığı tespit edilmiştir. Ebe, bazen tek bir kişiden oluşurken bazen de bir takımdan oluşmaktadır.

Tablo 22: Oyundaki Ebe Sayısı

		f	%	Geçerli Yüzde
	Tek Kişi	43	37,1	75,4
	Takım	14	12,1	24,6
	Toplam	57	49,1	100,0
Cevapsız		59	50,9	
Toplam		116	100,0	

Tablo 2’de görüleceği gibi oyunlarda ebe rolünün bulunduğu oyunların %75,4’ünde ebe tek kişiden oluşmaktadır. %24,6’sında ise bir takım diğer bir takıma karşı ebe rolünü üstlenmektedir.

Yarısından fazlasında ebenin varlığının tespit edildiği oyunlarda, ebe rolüne ilişkin özelliklerin araştırılması kaçınılmazdır. Ebe seçimi; oyunun temel bir parçası, hatta kendisi de başlı başına bir oyundur. Oyunlarda kullanılan ebe belirleme tarzları da birbirinden farklıdır. Oyunlarda önemli bir aktör olan ebeyi belirleme tarzlarına ilişkin bulgular ise Tablo 3’te görülmektedir.

Oyunda oyunu başlatan, yöneten, yönlendiren, merkezde duran bir esas oyuncu olan ebenin belirlenmesi/seçimi; saymaca, tekerleme, yazı tura atma, çöp çekme ya da gönüllülük esasına dayanan çeşitli yöntemlerle yapılmaktadır (Özbakır, 2009: 484- 485).

Tablo 3: Oyunda Ebe Belirleme Tarzı

		f	%	Geçerli Yüzde
	Gönüllü olarak	17	8,1	14,7
	Sayışma-Tekerleme	24	11,4	20,7
	Yarışma ve Kura	52	24,8	44,8
	Belirtilmemiş	23	11,0	19,8
	Toplam	116	55,2	100,0
Cevapsız		94	44,8	
Toplam		210	100,0	

Ebenin var olduğu oyunlar arasında ebe belirleme tarzı olarak yarışma ve kura yöntemi %44.8 ile ilk sırada yer almaktadır. Çocuklar ebe belirlerken sayışma/tekerleme yöntemini %20.7 oranında kullanırken gönüllülük esasına dayalı yöntem ise %14.7 oranında tercih edilmektedir. Ebenin varlığından söz edildiği ancak ebe belirleme tarzına ilişkin bilgi ve kanıtın yer almadığı oyunların oranı ise %19.8’dir.

Ebe oyunları, bir grup veya kümeyle karşı oyun oynayan, kısacası oyunun merkezinde yer alan bir birey (Gump&Sutton-Smith, 2005:154) veya

gruptan oluşmaktadır. Ebe rolünün oyun belirleme gücünün, ebe deneyimi ve grubun bireye karşı gösterdiği tepkinin tespit edilmesinde önemli bir veri olarak algılanması gerektiği vurgulanmıştır.

Çocuklar oynadıkları oyunlarda şansa dayalı olarak yarışma, kura, tekerleme... vb gibi seçim yöntemleriyle ebe rolünü üstlenmek zorunda kalsalar bile oyun içerisinde rakiplerine karşı mücadele vererek ebe olmaktan kurtulabilmektedirler. Araştırmada ulaşılan ebe karakterinin rolüne ilişkin bulguları gösteren Tablo 4'e göre ebenin yer aldığı oyunlar arasında %78.6 oranında ebe aktif rol üstlenmektedir. Başka bir ifadeyle, ebe mücadele vererek oyunda ebe olmaktan kurtulabilmektedir. Oyunlar, durum ve şartlar ne olursa olsun bireyin ikinci bir şansı yaratabileceğini göstermektedir. Oyunlardaki ebe karakteri, vereceği mücadeleye bağlı olarak ebe konumundan kurtulma gibi bir şansa sahiptir. Bu ebe olan oyuncunun yeteneğine, gücüne, kuracağı stratejilerine ve ona karşı oynayan rakiplerinin gücüne bağlıdır.

Ebenin ebe olmaktan kurtulmasının yalnızca diğer oyuncuların başarısızlıklarına bağlı olduğu pasif rolün oranı ise %21.4'tür.

Tablo 4: Ebenin Oyundaki Rolü

	f	%	Geçerli Yüzde
Aktif	88	41,9	78,6
Pasif	24	11,4	21,4
Toplam	112	53,3	100,0
Cevapsız	98	46,7	
Toplam	210	100,0	

Araştırmada ulaşılan bu sonuçlar, Gump ve Sutton-Smith (1965)'in ebe rolündeki oyuncuların davranış ve deneyimlerinin nasıl olduğuna ilişkin araştırmasında, sahip olunan güç miktarı ekseninde ulaşılan sonuçları destekler niteliktedir. Gump ve Sutton Smith, ebe rolünü düşük seviyeli ve yüksek seviyeli olmak üzere ikiye ayrılarak ebe olan oyuncunun nitelikleri ile bu iki ebe gücü arasındaki etkileşimi incelemiştir. Araştırmada ulaşılan sonuçlara göre; düşük seviyedeki ebe rolü, bireyin diğer oyuncuların hareketlerini kontrol altına almak için nispeten az bir güce sahip olduğu bir roldür. Başarı ve kazanma olgusu büyük ölçüde "ebe" olan oyuncunun zekası ve maharetine bağlıdır. Yüksek seviyedeki ebe rolü ise bireyin daha fazla güce sahip olduğu bir roldür. Ebe, diğer oyuncuların hareketlerini büyük ölçüde kontrol edebilecek bir durumdadır. Böylece, yüksek seviyedeki ebe rolünde kişinin minimum maharetle başarılı olması veya başarı kazanması mümkündür.

İçerik analizinde ebe rolünün oyun içerisindeki konumunun bir liderden farklı olduğu düşüncesi ile hareket edilmiş ve ebe için avantajlı ve dezavantajlı ayırımının yapılması uygun görülmüştür.

Tablo 5: Ebenin Oyundaki Konumu

	f	%	Geçerli Yüzde
Avantajlı	24	11,4	20,9
Dezavantajlı	91	43,3	79,1
Toplam	115	54,8	100,0
Cevapsız	95	45,2	
Toplam	210	100,0	

Oyunlardaki ebe rolü çoğu zaman istenilmeyen, arzu edilmeyen bir durum olsa da ebe bazı oyunlarda avantajlı bir konuma sahiptir. Oyuncuya, oyunu kurma, yönetme gücü vermektedir. Tablo 5’de görüldüğü gibi ebenin bulunduğu oyunlar arasında ebenin dezavantajlı olduğu oyunların oranı %79.1, avantajlı konumda olduğu oyunların oranı ise %20,9 dur.

Yüksek seviyedeki ebe rolü, ebenin güce sahip olduğu bir roldür. Ebe bu noktada diğer oyuncuların hareketlerini büyük ölçüde kontrol edebilecek bir güce sahiptir (Gump ve Sutton-Smith, 2005:153). Araştırmamızda, ebe rolüne sahip oyunların %20,9 oranında ebe avantajlı konuma sahiptir. Bu ebenin sahip olduğu güç düzeyinin yüksekliğini işaret etmektedir. Tablo 6’da yer alan verilere bakıldığında ritüelistik oyunlarda ebenin tamamen aktif rol üstlendiği görülmektedir. Ritüelistik oyunlarda ebe diğer oyuncuları yönlendiren, yöneten olarak yüksek düzeyde bir güce sahiptir. Bir başka ifadeyle, ebe diğer oyunculara göre avantajlı konumdadır.

Ebenin sahip olduğu rolün, oyunların niteliğine göre nasıl konumlandığı yani sahip olduğu gücün nasıl değişiklik gösterdiği Tablo 6’da aktif ve pasif ayırımıyla verilmiştir.

Tablo 6: Oyunun Niteliği&Ebenin Oyundaki Rolü

			Ebenin Rolü		Toplam
			Aktif	Pasif	
Oyunun Niteliği	Strateji	Sayı	31	9	40
		Oyunun Niteliği	77,5%	22,5%	100,0%
		Toplam	27,7%	8,0%	35,7%
	Dikkat	Sayı	41	9	50
		Oyunun Niteliği	82,0%	18,0%	100,0%
		Toplam	36,6%	8,0%	44,6%
	Zeka	Sayı	10	0	10
		Oyunun Niteliği	100,0%	,0%	100,0%
		Toplam	8,9%	,0%	8,9%
	Yetenek-Beceri	Sayı	5	6	11
		Oyunun Niteliği	45,5%	54,5%	100,0%
		Toplam	4,5%	5,4%	9,8%
	Ritüel	Sayı	1	0	1
		Oyunun Niteliği	100,0%	,0%	100,0%
		Toplam	,9%	,0%	,9%
Toplam	Sayı	88	24	112	
	Oyunun Niteliği	78,6%	21,4%	100,0%	
	Toplam	78,6%	21,4%	100,0%	

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10,542(a)	4	,032

Tablo 6'daki verilere göre zeka ve ritüelistik oyunlarda ebe tamamen aktif rol üstlenmektedir. Ritüel oyunlarda ebe, üstlendiği aktif rolle diğer oyunculara yol gösteren, onları yönlendiren konumdadır. Strateji (%77,5) ve dikkat (%82) oyunlarında da ebe büyük bir oranda aktiftir. Yetenek ve beceri oyunlarında ebe daha çok pasif konumdadır. Diğer oyuncular üzerinde bir güce sahip değildir ve ebe rolünden kurtulmak için rakiplerinin (diğer oyuncular) başarısız olmalarını beklemek zorundadır.

Oyunların nitelikleri ile ebenin oyundaki rolü arasındaki ilişkinin anlamlılığını tablo 6'daki ki-kare değeri ($0.032 < 0.05$) göstermektedir.

Elde edilen verilerden hareketle zeka ve ritüelistik oyunlarda ebenin tamamen; Strateji ve dikkat oyunlarında da büyük bir oranda aktif rol üstlendiği bir başka ifade ile ebe rolünün bir güce sahip olduğu; ancak yetenek ve beceri oyunlarında daha pasif konumda olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

SONUÇ

Çocukluk döneminin en önemli ve ciddi uğraşı olan oyunlar, çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve kültürel gelişimi sürecinde oyunlar içinde barındırdığı gerçeklikle araştırmacıların dikkatini çekmektedir. Oyunların içindeki faktörlerin analiz edilmesi oyunlarla ilgili çalışmalara zemin oluşturacaktır. Buradan hareketle araştırmada, geleneksel çocuk oyunlarının vazgeçilmez temel oyuncusu “Ebe”nin karakteristiğinin ortaya çıkartılması amaçlanmış ve nicel içerik çözümlemesi yapılmıştır.

Araştırmada “Ebe” rolünün oyun içerisindeki konumu, oyunların niteliklerine göre ebe rolünün güç dengesinin nasıl değişiklik gösterdiği, ebe rolünden kurtulmasının kendi strateji ve yeteneklerine bağlı olduğu aktif ve diğer oyuncuların başarısızlıklarına bağlı olduğu pasif konumunun oyunların nitelikleri bazında değişikliğinin yönünü ortaya koyan verilere ulaşılmıştır. Ulaşılan bu sonuçların, ebe faktörü çerçevesinde yönetim bilimi, halkbilim, eğitimbilim gibi farklı disiplinlerde çalışan araştırmacılara yeni bakış açıları sunması ve yeni araştırmalara katkıda bulunması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- AND, Metin (2003). *Oyun ve Bugü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, Genişletilmiş 1. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- ARSLAN, Yunus, Nefise Bulgu (2010). “Socialization Via Play”. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*. 1:1: (8-22).
- AYDIN, Betül, Müge Akbağ, Semai Tuzcuoğlu, Levent Yaycı ve Meral Ağır (2005), *Gelişim ve Öğrenme*, B. Aydın (Ed.), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- BİLGİN, Nuri (2006). *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi- Teknikler ve Örnek Çalışmalar*, 2. baskı. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- ERIKSON, H. Erik (1963). *Childhood and Society*, Second Edition. New York: W. W. Norton & Co.
- GİRMEN, Pınar (2012). *Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü*, *Milli Folklor*, 24 (95): (263-273).
- GÖKÇE, Orhan (2006). *İçerik Analizi Kuramsal ve Pratik Bilgiler*, Ankara: Siyasal Kitabevi.

- GUMP Paul V. & Sutton-Smith Brian (2005). Çocuk Oyunlarında Ebenin Rolü, *Milli Folklor Dergisi*, Çev: Ahmet Aslan, 9(67): (153-159).
- HUIZİNGA, Johan (2006). *Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, M. A. Kılıçbay (Çev.), 2. Basım, İstanbul: Ayrintı Yayınları. (orijinal yayın tarihi: 1938).
- LEVER, Janet (1978). *Sex Differences In The Complexity Of Children's Play And Games*, Northwestern University American Sociological Review, 43: (471-483).
- MİLLER, H. Patricia (2008). *Gelişim Psikolojisi Kuramları*, Z. Gültekin (Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- NICOLOPOULOU, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. M.T. Bağlı (çev.). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*. 37.2: (137-164).
- OĞUZ, Öcal ve Petek Ersoy (2005). *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, No:4. Ankara: Gazi Üniv. THBMER Yayını.
- ÖZBAKIR, İbrahim (2009). “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu “Ebe””, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2 (6): (481- 492).
- ÖZDEMİR, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları*, 1. Baskı. I. Ve II. Cilt. Ankara: Akçağ Yayıncılık.
- PELLEGRİNİ, D. A. Ve D. F. Bjorklund, (1998). *Applied Child Study- A Developmental Approach*, 3 rd Edition. London: IEA Publishers.
- TELMAN, Nursel ve Anıl Adanalı (2009). *Başarıya Giden Yol Oyundan Geçer- İş’te Oyun- Çalışma Hayatında Zihinsel ve Bedensel Becerileri Geliştirmeye Yönelik Oyunlar*, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- TERR, Lenore (2000). *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*, M. Köseoğlu (çev.), 1. basım, İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- TEZCAN, Mahmut (1993). *Boş Zamanlar Sosyolojisi*, Ankara: Ankara Üniv. Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları- No: 174.
- VERENIKINA, I., P. Harris ve P. Lysaght. (2003). *Child’s Play: Computer Games, Theories of Play and Children’s Development*, Australian Computer Society.

- BAŞAL, Handan Asûde, (2007). "Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX (2).
- DEMİR, Necati, (2008). “Sözlü Türk Kültürünün Boyutları ve İşlevleri”, *I. Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri*, Isparta.
- TDK, (2005). *Türkçe Sözlük*, 10. Baskı, Ankara. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.51ac94ec0c1508.00605999