

Kuramdan Uygulamaya  
**Geleneksel Çocuk  
Oyunları ile Sosyal  
Bilgiler Öğretimi**

---

Editör: Zekerya AKKUŞ



Editör: Doç. Dr. Zekerya AKKUŞ

## KURAMDAN UYGULAMAYA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI İLE SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ

ISBN 978-625-6357-90-7

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2023, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayineimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

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

I. Baskı: Mart 2023, Ankara

Yayın-Proje: Şehriban Türüldür  
Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan  
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Ay-bay Kırtasiye İnşaat Gıda Pazarlama ve Ticaret Ltd. Şti.  
Çetin Emeç Bulvarı 1314. Cadde No: 37A-B Çankaya/ANKARA  
Tel: (0312) 472 58 55

Yayıncı Sertifika No: 51818  
Matbaa Sertifika No: 46661

### **İletişim**

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA  
Yayınevi: 0312 430 67 50  
Dağıtım: 0312 434 54 24  
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60  
İnternet: [www.pegem.net](http://www.pegem.net)  
E-ileti: [pegem@pegem.net](mailto:pegem@pegem.net)  
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

## ÖN SÖZ

Oyun denilen eylemin, insanoglunun dogadaki olaylari gozlemlesinin sonucunda ya da dini rituellere bir parçasi olarak meydana geldiği yönünde farklı görüşler ortaya atılmıştır. Her nerede, kimler tarafından, ne şekilde ve nasıl ortaya çıkmış/çıkarılmış olursa olsun oyunun; insanlık tarihi kadar eski, her kültürde ve her coğrafyada hayatın bir parçası olduğu; köylü-kentli, zengin-fakir, seçkin-sıradan her insanın hayatının bir noktasında oyunla ve oyuncakla yolunun keşiştiği ifade edilebilir.

İnsanoğlu, aklını ve hayal gücünü kullanarak bir taraftan eğlenme ve haz alma duygusunu tatmin etmenin; diğer taraftan da gerçek hayata hazırlanmanın yollarını bulmuştur. Bu yollardan bir tanesi de gerçek hayatın bir provasını niteliği taşıyan oyundur. Oyun, genelde tüm canlılar, özeldense insanlar için temel yaşamsal bilgileri, becerileri ve davranışları keşfetmenin, öğrenmenin ve öğrendiklerini farklı alanlara transfer etmenin araçlarından bir tanesidir. İnsanlar; korunma, barınma, beslenme ve tapınma gibi temel ihtiyaçlarını karşılamada; karşılaştığı problemleri çözmede, kaygı ve çatışmalardan kurtulmada, birçok seçenek arasından birini tercih etmede oyunlardan ilham almıştır. Bütün bu alanlara ilişkin edindiği kültürel birikimini aileye, çevreye ve sonraki dönemlerde okula dayalı bir eğitim yoluyla gelecek kuşaklara aktarmasını bilmiştir. Bu bağlamda kültürel zenginliklerimizden birisi olan oyunlarımızın; unutulmasına, kaybolmasına, sadece bireysel ve toplumsal belleğimizde geçmişin küçük hatıraları olarak kalmasına izin vermemeliyiz. Bireysel ve kurumsal olarak yapacağımız çalışmalarla; oyunlarımızı korumalı, geliştirmeli ve yeni nesillere aktarmalıyız. Kültürel mirasını korumanın ve geliştirmenin en iyi yolu, onu genç nesillere aktarmaktır. Kültürel mirasını aktarmanın en etkili ve önemli aracı ise eğitimidir.

Oyunun tanımı, tarihçesi, türleri, sınıflandırılması, oyun dağarcığı geliştirme kaynak ve yöntemleri, gelişim alanlarına göre oyunun çocuk üzerindeki etkisi, oyunlarla ilgili kuramlar, sosyal bilgiler öğretiminde oyunun yeri ve önemi, oyun etkinliklerini planlama ve uygulama gibi konu başlıklarını içeren bu kitabın kültürel mirasını koruması ve geleceğe aktarılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca yerel çocuk oyunlarının sosyal bilgiler öğretiminde nasıl kullanılabilirliğine yönelik uyarılma örnekleri ile öğretmenlere ve öğretmen adaylarına rehberlik edebileceği öngörülmektedir. Sosyal bilgiler eğitimi ve öğretimi alanına önemli katkılar sağlayacağını düşündüğümüz bu çalışmada, emeği geçen bölüm yazarlarına ve PEGEM Akademi Yayıncılık ailesine teşekkürlerimizi sunarız.

Doç. Dr. Zekerya AKKUŞ

ORCID No: 0000-0001-8990-8936

Ankara 2023



## BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editörler: Doç. Dr. Zekerya AKKUŞ

### 1. Bölüm: Temel Kavramlar

*Dr. Öğr. Üyesi Elif MERAL*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-2560-0120

### 2. Bölüm: Oyun Dağarcığı Geliştirme Kaynak ve Yöntemleri

*Dr. Fatih KAYAALP*, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0001-7640-5045  
*Doç. Dr. Selçuk İLGAZ*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0003-0441-5230

### 3. Bölüm: Gelişim Alanlarına Göre Oyunun Çocuk Üzerindeki Etkisi

*Dr. Birgül KÜÇÜK TURGUT*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0001-9273-501X

### 4. Bölüm: Oyunlarla İlgili Kuramlar

*Arş. Gör. Şeyda MARANCI*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-1130-438X  
*Doç. Dr. Murat Bayram YILAR*, Ondokuz Mayıs Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0001-5889-3372

### 5. Bölüm: Oyun Etkinliklerini Planlama ve Uygulama

*Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-4699-0674  
*Arş. Gör. Sinan AKDAĞ*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0001-5106-7289

### 6. Bölüm: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Geleneksel Oyunun Yeri ve Kullanımı

*Dr. Öğr. Üyesi Esra MİNDİVANLI AKDOĞAN*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-6508-3412  
*Dr. Figen CEVGER*  
ORCID No: 0000-0002-6842-1085

### 7. Bölüm: Sosyal Bilgiler Öğretimi İçin Geleneksel Oyun Uyarlama Örnekleri

*Dr. Öğr. Üyesi Esra MİNDİVANLI AKDOĞAN*, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-6508-3412



## İÇİNDEKİLER

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

### 1. BÖLÜM

#### TEMEL KAVRAMLAR

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Giriş.....                       | 1  |
| Oyun ve Oyuncak.....             | 2  |
| Oyun ve Oyuncanın Tarihçesi..... | 5  |
| Oyunun Sınıflandırılması.....    | 9  |
| Özet.....                        | 14 |
| Kaynakça.....                    | 15 |

### 2. BÖLÜM

#### OYUN DAĞARCIĞI GELİŞTİRME KAYNAK VE YÖNTEMLERİ

|   |    |
|---|----|
| Giriş.....  | 17 |
| Basılı Kaynaklar Yoluyla Oyun Dağarcığı Geliştirme.....   | 18 |
| Görüşme Yoluyla (Derleme) Oyun Dağarcığı Geliştirme.....  | 26 |
| Gözlem Yoluyla Oyun Dağarcığı Geliştirme.....             | 28 |
| Kitle İletişim Araçlarıyla Oyun Dağarcığı Geliştirme..... | 30 |
| Özet.....   | 33 |
| Kaynakça.....   | 34 |

### 3. BÖLÜM

#### GELİŞİM ALANLARINA GÖRE OYUNUN ÇOCUK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

|   |    |
|---|----|
| Giriş.....  | 37 |
| Oyunun Fiziksel ve Motor Gelişim Üzerindeki Etkisi.....               | 38 |
| Oyunun Bilişsel Gelişim Üzerindeki Etkisi.....                        | 40 |
| Oyunun Dil Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....                            | 44 |
| Oyunun Sosyal Gelişim Üzerindeki Etkisi.....                          | 46 |
| Oyunun Duygusal Gelişim Üzerindeki Etkisi.....                        | 49 |
| Oyunun Yaratıcılık ve Problem Çözme Becerileri Üzerindeki Etkisi..... | 52 |
| Özet.....   | 53 |
| Kaynakça.....   | 54 |

## 4. BÖLÜM

### OYUNLARLA İLGİLİ KURAMLAR

|   |    |
|---|----|
| Giriş.....  | 57 |
| Klasik Oyun Kuramları .....                                       | 57 |
| Fazla Enerji Kuram .....  | 58 |
| Dinlenme Kuramı .....   | 58 |
| Gerginliği Giderme Kuramı.....                                    | 59 |
| Yaşama Hazırlık Kuramı .....                                      | 59 |
| Tekrarlama Kuramı .....   | 60 |
| Haz Kuramı .....  | 61 |
| Oyuncu İnsan Kuramı .....   | 61 |
| Çağdaş Oyun Kuramları.....  | 62 |
| Psikanalitik Kuram / Kişilik Gelişim Kuramı (Sigmund Freud) ..... | 63 |
| Psikososyal Gelişim Kuramı (Erik Erikson) .....                   | 64 |
| Bilişsel Gelişim Kuramı / Yapı-İnşa Kuramı (Piaget) .....         | 66 |
| Sosyokültürel Gelişim Kuramı (Lev Vygotsky) .....                 | 68 |
| Bruner'in Oyuna İlişkin Görüşleri.....                            | 69 |
| Sosyal Bilişsel Öğrenme Kuramı (Albert Bandura).....              | 70 |
| Sara Smilansky'nin Oyun Kuramı.....                               | 71 |
| Brian Sutton Smith'in Oyun Kuramı .....                           | 73 |
| Peter Slade'in Oyun Kuramı .....                                  | 73 |
| Diğer Kuramlar.....   | 74 |
| Sistem Kuramı (Helanko'nun Sistem Kuramı) .....                   | 74 |
| İçten Uyarılma / Haz Arama Kuramı (Berlyne Modeli) .....          | 75 |
| Özet .....  | 76 |
| Kaynakça.....   | 76 |

## 5. BÖLÜM

### OYUN ETKİNLİKLERİNİ PLANLAMA VE UYGULAMA

|  |    |
|--|----|
| Giriş.....   | 83 |
| Oyun Etkinliği Planlarken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....            | 84 |
| Oyun Etkinliğinin Amacını Belirleme .....                                  | 84 |
| Oyun Etkinliğinin Seviyesini Belirleme.....                                | 84 |
| Oyun Etkinliğinin Sıra ve Süresini Belirleme.....                          | 85 |
| Oyun Etkinliğinin Yerini Belirleme ve Hazırlama.....                       | 85 |
| Oyun Etkinliğinde Kullanılacak Araç Gereçleri Belirleme ve Hazırlama ..... | 85 |
| Kazanımlara Uygun Oyun Seçme.....  | 86 |



|  |    |
|--|----|
| Oyun İçin Gerekli Araç Gereç, Oyuncak ve Alanı Hazırlama.....                          | 87 |
| Oyunun Değerlendirilmesi .....   | 90 |
| Eğiticinin Kendini Değerlendirmesi .....   | 90 |
| Eğiticinin Oyun Grubundaki Çocukları Toplu ve Bireysel Olarak<br>Değerlendirmesi ..... | 91 |
| Eğiticinin Katılımcılarla Birlikte Değerlendirme Yapması .....                         | 91 |
| Oyunun Değerlendirilmesi .....   | 91 |
| Özet .....   | 92 |
| Kaynakça.....  | 93 |

## 6. BÖLÜM

### SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE GELENEKSEL OYUNUN YERİ VE KULLANIMI

|  |     |
|--|-----|
| Giriş.....   | 95  |
| Geleneksel Oyun .....  | 97  |
| Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunun Kullanımı .....               | 103 |
| Geleneksel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Uyarlanması..... | 105 |
| Geleneksel Oyun ve Değer Eğitimi.....                            | 108 |
| Geleneksel Oyun ve Beceri Öğretimi .....                         | 110 |
| Özet .....   | 111 |
| Kaynakça .....   | 112 |

## 7. BÖLÜM

### SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ İÇİN GELENEKSEL OYUN UYARLAMA ÖRNEKLERİ

|               |     |
|---------------|-----|
| Giriş.....    | 117 |
| Özet .....    | 150 |
| Kaynakça..... | 151 |

**Editör Hakkında** ..... 153

**Yazarlar Hakkında**..... 154



# 1. BÖLÜM

## TEMEL KAVRAMLAR

Dr. Öğr. Üyesi Elif MERAL, Atatürk Üniversitesi  
ORCID No: 0000-0002-2560-0120

*“Oyun, çocuğun ruhsal bir yaşantısı olup bütün kültürün kaynağını oluşturur.”*

*Hermann Nohl*

### Giriş

İnsan yaşamının önemli bir parçası olan oyun, özellikle çocukların gelişimleri üzerinde çok yönlü bir etkiye sahiptir (Arslan Çitçi ve Önder, 2020). Çocukların dünyaya gözlerini açtıkları andan itibaren başlayan ve giderek uzmanlaştıkları bir süreç olan oyun (Pehlivan, 1997), çocukların yaşadıkları çevreyi keşfetmelerine ve uygulama becerilerini geliştirmelerine imkân sağlayan önemli bir vasıta (Stegelin, 2005).



Oyun, içerisinde birçok unsuru barındırması sebebiyle bilişsel ve duyuşsal açıdan çocuk için önemli olan birçok kazanımın elde edilmesinde önemli bir araçtır (Karadeniz ve Faiz, 2022; Koka, 2018). Oyun, çocuğun gelişiminin bire bir kendisidir (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun, bir yandan çocukların araştırma, gözlem yapma, keşfetme ve farklı becerilerini kullanmalarını sağlayarak günlük hayatta

karşılaştıkları olay ve sorunlara ilişkin deneyim kazanmalarına imkân tanırken; (Mangır ve Aktaş, 1993); diğer yandan çocukların kendi karakterlerini geliştirmelerine, başkalarıyla ilişkilerinde kendi fikirlerini oluşturmalarına ve oyun içerisinde fikirlerini savunarak aktif katılımcı olmalarına fırsat verir (Canning, 2007). Çocuğun fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişim alanlarını destekleyici bir role sahip olan oyun, yetişkinler tarafından her ne kadar boşa harcanan bir zaman ve eğlence aracı olarak görülse de çocuğun duygu ve düşüncelerini rahat bir biçimde ifade edebildiği, kendisinde var olan yeteneklerini geliştirebildiği en etkin ve kalıcı öğrenme ortamıdır (Sığırtmaç, 2018). Bu bağlamda özellikle çocukların gelişimleri

üzerindeki etkileri düşünüldüğünde öğretim ortamlarında oyuna yer verilmesinin önemli olduğu söylenebilir.

Oyun ile ilgili temel kavramların ele alındığı bu bölümde; oyun ve oyuncuğın ne olduğuna, oyun ve oyuncuğın tarihsel sürecine ve oyunların sınıflandırılmasına yer verilmiştir.

## **Oyun ve Oyuncak**

Toplumsal yaşamın her aşamasında varlığını sürdüren oyun, insanoğlunun en eski uğraşlarından birisidir. İnsanlık tarihi kadar eski olan ve günümüze kadar değişikliklere uğrayan oyunun farklı kişiler tarafından farklı şekillerde birden çok tanımının yapıldığı görülmektedir (Güneş, 2015). Dolayısıyla oyun kavramının kesin bir tanımını yapmak oldukça güçtür. Huizinga (2018, s. 40) oyunu, “içerisinde bulunulan hayattan farklı bir duygunun ön planda çıktığı, belirli bir mekân ve zaman içerisinde gerçekleştirilen, kabul etmekte özgür olunan fakat kendi içerisinde bağlayıcı kurallara ve bir amaca sahip olan bir aktivite ya da meşguliyet” olarak tanımlarken, Huizinga’dan etkilenen Caillois (2001) oyunu, özgürce benimsenmiş, ancak bağlayıcı birtakım kurallara uygun olarak belli bir alan ve zaman içerisinde gerçekleştirilen, farklı duyguların yaşandığı ve içinde bulunan hayattan farklı olduğu hissiyle yapılan herhangi bir zorlamanın olmadığı faaliyet olarak ifade etmiştir. Koçyiğit vd. (2007), oyunun evrenselliğine dikkat çekerek çocuğun yer aldığı her alanda oyununun da olduğunu belirtmişlerdir. Benzer şekilde Aslan (2016)’da oyun kavramını çocuğun isteyerek katıldığı, iletişim becerilerini etkili bir şekilde kullandığı ve kendisini rahat bir şekilde ifade edebildiği evrensel bir etkinlik olarak açıklamıştır. Çoban ve Nacar (2015) ise oyunun özellikle çocukların bilişsel, duyuşsal gelişimini destekleyen ve kendilerini ifade etmelerine yardımcı olan bir etkinlik olduğunu ifade etmişlerdir. Bununla birlikte Ellialtıoğlu (2005) oyunun öğrenme üzerindeki etkisine vurgu yaparak çocuğun yaşantısında çok önemli ve çocuk için en doğal öğrenme aracı olduğunu vurgulamıştır. Yetişkinler için boşa harcanan bir zaman olarak görülen oyun, çocuklar için kendilerini ifade etmelerini, yaşayarak öğrenmelerini, yaratıcı potansiyellerini kullanarak yeteneklerini geliştirebilmelerini sağlayan doğal ve aktif bir öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun, özellikle yetişkinler tarafından her ne kadar boşa harcanan ve hoşça vakit geçirmek için kullanılan bir zaman olarak görülse de yapılan araştırmalar oyuna yüklenen anlamın bu kadar basit olmadığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla oyunun bir yönüyle bir eğlence aracı, diğer yönüyle de çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine ve sosyalleşmelerine imkân sağlayan bir öğrenme aracı olduğu söylenebilir (Vatandaş, 2020).

Huizinga (2018) oyunun kendi içerisinde bir takım niteliklere sahip olduğunu ifade etmektedir. Huizinga'ya göre oyunun birinci niteliği gönüllü olmasıdır. Oyun her şeyden önce isteğe bağlı gönüllü bir eylemdir. Zoraki yapılan bir oyun, oyun değildir. Oyunun ikinci önemli niteliği oyunun özgür olmasıdır. Başka bir ifadeyle, içinde bulunulan yaşamdan, gerçek yaşamdan farklı olmasıdır. Çocuk, oyun oynarken içinde bulunduğu yaşamdan geçici olarak uzaklaşarak kendi yarattığı dünyanın içerisine girer. Bunu yaparken de maddi bir kazanç ve çıkar beklentisi içerisine girmez. Oyunun üçüncü niteliği ise günlük yaşamdan yer ve süre açısından ayrılmasıdır. Oyun için kesin bir yer ve süre söz konusu değildir.



Hurwitz (2002) ise oyunun diğer etkinliklerden ayrılan beş temel özelliğinin olduğunu belirtmiş ve bu özellikleri şu şekilde (Şekil 1) açıklamıştır:



Oyun bir süreçtir. Süreç sonuçtan daha önemlidir.



Oyunun çocuk tarafından başlatılması söz konusudur. Oyun içerisinde yapılan etkinlik çocuğun yapmak istediğinin ötesinde herhangi bir amaç gütmmez.



Çocuk oyunda arzu ettiği her role girebilir. Nesnelerin sahip olduğu işlevler, oyun sırasında farklı işlevlere dönüşebilir.



Oyun, hem mantıklı hem de mantıksız kuralları test etmek için bir alan haline gelir. Oyunun içerisinde kurallar herhangi bir baskı olmadan özgürce ortaya çıkar ve kaybolurlar. Çocukların önceden var olan bilgilerinden de oluşturabildikleri kurallar basit olabileceği gibi karmaşık bir yapıda da olabilir.



Daha çok zihnin bir faaliyeti olan oyun sırasında çocuk araştırırken, keşfederken ve sorgularken zihni aktif bir sürecin içerisine sokar.

Şekil 1. Oyunun özellikleri (Hurwitz, 2002)

Yukarıda yapılan açıklamalardan hareketle, oyunun en belirgin özelliklerinin isteğe bağlı ve özgür olması, gerçek hayattan farklı olması, herhangi bir çıkar çatışmasının ve kesin bir yer ve süre kısıtlamasının olmaması, kendi içerisinde kuralları ve sürecin sonuçtan daha önemli olması olduğu söylenebilir.

Oyun belli bir alanda gerçekleşen, kendine ait birtakım kuralları olan psikososyal bir faaliyettir. Oyun çocuğun iç dünyasına etki ederek bir yandan onun iç dünyasını zenginleştirirken diğer yandan onun psikososyal alanda gelişmesine imkân tanımaktadır (Pehlivan, 1997). Bununla birlikte oyun karar verme, gözlem, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerinin gelişimini destekleyerek bu becerilerin çocuklar tarafından etkili bir şekilde kullanılmasını sağlamaktadır (Hurwitz, 2002). Nitekim çocuklar oyun sayesinde hem temel becerilerini uygulama fırsatı bulabilmekte hem de hayal gücü, yaratıcılık gibi üst düzey becerilerini kullanabilmektedirler. Özellikle küçük yaşlarda oynanan oyunların çocukların düş güçlerini kullanmalarında önemli bir role sahip oldukları belirtilmektedir (Pehlivan, 1997). Oyun, çocukların dünyayı nasıl yorumladıklarını dile getiren aynı zamanda çocuk gelişimine katkıda bulunan bir etkinliktir (Şen, 2010). Çocuğun kendini ifade edebildiği en kolay ve anlamlı yol olan oyun (Dönmez, 1992), bir yandan çocukların eğlenmelerini sağlarken diğer yandan sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki etmekte ve çocuğun toplumsal yaşama uyum sağlamasını kolaylaştırmaktadır (Başal, 2017). Çocuğun hayatında önemli bir yer edinen oyunun çocuğun vazgeçemediği bir eylem ve yaşama hazırlanmasında en büyük rehber olduğu ifade edilebilir (Çalışandemir, 2016).

Çocuğun hayatına anlam katan oyunun çocuk için önemi düşünüldüğünde, onun aracı olan oyuncuğun önemi de bir o kadar artmaktadır (Egemen vd., 2004). Oyunun nesnel bir boyut kazanmasında araç görevini yerine getiren oyuncak, insanın sosyalleşmesinde önemli roller üstlenmektedir (Vatandaş, 2020). Çocukların çevresindeki nesnelere yakından tanımlarına imkân sağlayan oyuncaklar, çocukların imgeleme ve yaratıcılık becerilerini geliştiren önemli araçlardır (Öztürk Aynal, 2017). Oyunun vazgeçilmez bir aracı ve parçası olan oyuncaklar çocuğun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini destekleyen ve hayal gücünü geliştiren en önemli araçlardır (MEB, 2016). Adak Özdemir ve Ramazan (2012) oyuncuğu, çocuğun hareketlerini düzenleyen, bilişsel, fiziksel gelişimine katkı sağlayan, hayal gücünü ve yaratıcılığını etkili bir şekilde kullanmasına imkân veren tüm oyun malzemeleri olarak ifade ederlerken; Kandır ve Tezel Şahin (2011) çocukta var olan yetenekleri açığa çıkaran ve çocuğun eğitime katkı sağlayan gerekli malzemeler olarak ifade etmişlerdir. Elbette ki her oyunda oyuncaktan söz edemeyiz, sadece sözle veya davranışlarla oynanan oyunlar da vardır. Fakat oyunların pek çoğunda oyuncak vardır ve her yeni oyuncak yeni birçok oyunun oluşmasına imkân sağlamaktadır. Dolayısıyla oyun ile oyuncak arasında güçlü bir bağ söz konusudur (Vatandaş, 2020). Öyle ki çocuk oyun oynarken oyundaki rolüne uygun gerçek bir nesne ya da bu nesnenin yerini alabilecek bir oyuncuğa ihtiyaç duyar

