

Eğitsel Oyunlarla Hayat Bilgisi Öğretimi

(Kazanım-beceri-değer odaklı bir yaklaşım)

Editörler:

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ • Doç. Dr. Melike FAİZ

Yazarlar:

Burcu KARAMAN

Damla YİĞİT

Esra MUSLU

Kevser MARAŞLI

Melek KÖRÜKCÜ

Melike FAİZ

Oğuzhan KARADENİZ



Editörler: Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Doç. Dr. Melike FAİZ

EĞİTSEL OYUNLARLA HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİ

ISBN 978-605-69916-6-0

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2022, 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 yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

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

I. Baskı: Aralık 2022, Ankara

Yayın-Proje: Şehriban Türüldür
Dizgi-Grafik Tasarım: Müge Kuyrukcu
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
E-ileti: pegem@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

*Oyun oynamaktan asla vazgeçmeyen ve her yaşında bana oyunları tekrar
tekrar sevdiren canım kızlarım Merve ve Erva KARADENİZE*

ÖN SÖZ

İnsanlar çocuk yaşlardan itibaren devamlı öğrenme eğilimindedirler. Çocuklar çevrelerinde gördükleri durumları anlamlandırmak için genelde taklit yoluna başvururlar. Taklit onlar için bir çeşit öğrenme aracıdır. Bu dönemlerde öğrenmeyi ve deneyimi mümkün kılan araçlardan biri de oyunlardır. Oyun çocuğun kendi kendine başlattığı, kendiliğinden güdülendiği, belirli bir amacının olmayan, çocuğun koyduğu kurallarla gelişen, zevkli, çocuğunun enerjisinin boşaltılmasına yardımcı olan bir etkinlik olarak tanımlanabilir. Oyun bazen çocuklar için bir sığınak, bazen öğrendiklerini uygulayabilecekleri bir deneme yanılma tahtası, bazen de kendilerini en rahat hissettikleri gizemli bir dünyadır. Oyunlar bu bilgilerin yanı sıra toplumları ve kültürleri şekillendirmektedir. Öyle ki insanlık tarihinden önce de var olan ve diğer canlıların ihtiyaç duyduğu fiziksel ve biyolojik bir faaliyettir. İnsanlardan önce hayvanların da oyun oynadığı görülmüştür. Hayvanların sürüde hayatta kalmak, üremek ve varlıklarını sürdürmek için oyunu kullandıkları görülmektedir. Bu yönüyle oyun doğal ve içgüdüsel bir durumdur. Oyun içgüdüsel olmanın dışında esneklik, hareket, çeşitlilik, eğlence, kafa karışıklığı, denge, değişim ve çözüm gibi birçok bilgi, beceri ve davranışı içinde barındırır. Çocuklar oyun sayesinde yaparak ve yaşayarak öğrenirler. Oyunlarla kendilerini ifade edebilir, kendi güçlü ve zayıf yönlerini keşfedebilir, empati duygularını geliştirebilir ve farklı bakış açıları kazanabilirler. Oyunlar çocukların kimlik gelişimine de katkıda bulunur. Çocuklar yetişkin dünyasını anlamlandırmak için taklit yoluyla oyunlar da oynarlar. Bazen doktor olup doktor gibi reçete yazar bazen de anne olup çocuğunun beslenmesine yardımcı olur, bazen de küçük fincanlarıyla sizi evlerine davet ederler. Oyunlarla çocuk aidiyetlik, özgürlük ya da özgürce öğrenme ve eğlence ile ilgili psikolojik gelişimini karşılarken, yaratıcılık ile başka birçok becerisini de geliştirir.

Oyunların eğitimde kullanmasına eğitsel oyun denmektedir. “Eğitsel oyun” kavramı 17. yüzyıla kadar uzanan, çocukların eğitim süreçlerine katkı sağlayacak oyunların tasarlanmasını içeren bir anlayışla ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunların temel amacı; öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmek ve eğitim hedeflerine ulaşmada kolaylaştırıcı bir araç olarak kullanmaktır. Eğitsel oyunların diğer oyunlardan temel farkı, çocuklara eğitim ortamında zihinsel, fiziksel, sosyal ve duygusal anlamda birçok şey öğrenmesini ve aynı zamanda pek çok farklı beceriyi kazanmalarını sağlamasıdır. Çocuğun dış dünyayı kavramasını, öğrenmesini ve hayata hazırlamasını sağlar. Oyunlarla birlikte çocuklar keşfeder ve problem çözer. Çocuklara öğrenilmesi zor bir konu oyunlarla rahatlıklar daha kolay ve eğlenceli şekilde verilebilir. Bu kitapta da ilkokul çağındaki çocukların kazanımları, bece-

rileri ve değerleri öğrenirken daha eğlenceli bir şekilde öğrenmesi amaçlanmıştır. Bu dönem çocuklarında çalışma ve üretkenlik duygusu gelişmektedir. Karşı cins düşmanca duygular gelişebilir. Oyunlarda hemcinsleriyle arkadaşlık edinmeyi tercih ederler. Mantıklı düşünme süreci sınırlı da olsa başlar. Somut olayları daha çabuk kavrar. Bu dönemde kurallı ve rekabetli oyunlar tercih edilir. Grup kuralları belirler ve katılımcılar kurallara uyar. Zihinsel ve fiziksel becerilerin ortaya konulduğu yarışmalı oyunlar oynanır. Bu oyunların eğitim ortamında kullanılması çocukların yaparak-yaşayarak öğrenmelerini, derslere yüksek motivasyonla katılmalarını, işbirliği ve iletişimden birçok beceri ve kazanım kazanmalarını sağlar. Bu oyunların derse, konuya, kazanıma, beceri ve değerlere yönelik, ortama uygun, sistemli ve planlı bir şekilde tasarlanması gerekmektedir. Bu unsurlar dikkate alınarak tasarlanan eğitsel oyunların eğitimcilere eğitsel amaçlara ulaşmada büyük kolaylıklar sağlayacağı düşünülmektedir.

Kazanım, beceri ve değer odaklı bir yaklaşım esas alınarak eğitsel oyunlarla hayat bilgisi öğretimini amaçlayan bu eser uzun, özverili ve yoğun bir çalışma süreci sonunda ortaya çıkmıştır. Eserde birinci bölümde oyunun ne olduğu, tarihte ne zaman başladığı, oyun kuramları, oyunların sınıflandırılması, oyunun özellikler, eğitsel oyunlar ve özellikleri, eğitsel oyunların sınıflandırılması, avantajları ve dezavantajları son olarak da hayat bilgisi öğretiminde eğitsel oyunlara değinilmiştir. İkinci bölümde ise 1. sınıf hayat bilgisi dersi programında belirtilen kazanım, beceri ve değerler esas alınarak bunlara yönelik tasarlanan eğitsel oyunlara ver verilmiştir. Aynı şekilde üçüncü bölümde 2. sınıf hayat bilgisi dersi, dördüncü bölümde 3. sınıf hayat bilgisi dersi dersi programında belirtilen kazanım, beceri ve değerler esas alınarak bunlara yönelik tasarlanan eğitsel oyunlara ver verilmiştir. Tasarlanan oyunlar farklı etkinlikleri içinde barındıran, eğitici nitelikte ve eğitim ortamına uygun bir yapı içermektedir. Oyunlar, farklı kaynaklardan yararlanılarak, onlardan esinlenilerek ve yazarların eğitimsel birikimlerine dayalı olarak öğrencilerin seviyelerine uygun olarak hazırlanmıştır. Bu anlamda yazarların ikisi sınıf öğretmenidir. Bu durumun öğrenci seviyesi ve oyunların kazanımları uygunluğu açısından olumlu bir durum olduğu söylenebilir.

Her çalışma ilgi, merak ve emek içeren bir süreci içerir. Hayat Bilgisi eğitiminde alana önemli katkılar sağlayacağını düşündüğümüz bu çalışmanın hazırlanmasında emeği geçen tüm bölüm yazarlarımıza, eleştirileriyle bizlere yol gösteren değerli öğretmenlerimize şükranlarımızı sunar ve bu kitabın yayınlanmasında büyük emeği geçen Pegem Akademi Yayınları ailesine teşekkür ederiz.



Eserde yer alan oyunların incelenmesi ve ön uygulamasında desteklerini esirgemeyen sınıf öğretmenleri; Yasin GÜLSOY'a, Hilal DURMAZ UZUNOĞLU'na, Yeşim ÇİFTÇİ'ye, Çetin ÇİFTÇİ'ye ayrıca müziksel alanda görüş ve fikirlerinden yararlandığımız müzik öğretmeni Bilgehan AYCAN'a teşekkür ederiz.

Kitabın çocuklarımızın daha iyi bir geleceğe kavuşmasına katkı sağlaması dileğiyle...

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ
ORCID No: 0000-0002-1717-861X

Doç. Dr. Melike FAİZ
ORCID No: 0000-0001-8070-6086

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editörler: Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Doç. Dr. Melike FAİZ

1. Bölüm: Hayat Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Oyunlar

Doç. Dr. Melek KÖRÜKÇÜ, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi

ORCID No: 0000-002-7824-3497

Dr. Burcu KARAMAN

ORCID No: 0000-0003-0161-8825

2. Bölüm: 1. Sınıf Hayat Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-1717-861X

Sınıf Öğretmeni Esra MUSLU, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-8573-0317

3. Bölüm: 2. Sınıf Hayat Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Dr. Burcu KARAMAN

ORCID No: 0000-0003-0161-8825

Sınıf Öğretmeni Kevser MARAŞLI, Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID No: 0000-0001-5773-6084

4. Bölüm: 3. Sınıf Hayat Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Doç. Dr. Melike FAİZ, Kastamonu Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-8070-6086

Bilim Uzm. Damla YİĞİT, Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID No: 0000-0002-0738-1382

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iv
Bölümler ve Yazarları.....	vii

1. BÖLÜM

HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLAR

Giriş.....	1
Oyun	3
Tarihte Oyun.....	5
Oyun Kuramları	11
Oyunların Sınıflandırılması	15
Eğitsel Oyun.....	17
Eğitsel Oyunların Özellikleri	19
Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	20
Değerler Eğitimi ve Eğitsel Oyunlar	22
Hayat Bilgisi ve Eğitsel Oyunlar	24
Kaynakça.....	26

2. BÖLÜM

1. SINIF HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Soğan Sarımsak.....	35
Çek Perdeyi	37
Rüzgar Esiyor	39
Sihirli Parmak	41
Çiz Bil.....	43
Okulum.....	45
Görevimiz Pinpon	47
Şeker Bulmaca.....	49
Kaptan Diyor ki!	52
Gizli Kelimeler	54
Fark Et Tasarruf Et.....	56
İstek mi İhtiyaç mı?.....	58
Kutu Kutu Pense	60
Nesi Var?	63
Kovalayan Öğünler.....	65
Kartını Seç	67

Güvenli miyiz?	69
Kulaktan Kulağa Bayramlar	71
Hayvanlar Alemi.....	73
Look Look	75
Yaz Kış Top	78
Iskala Kazan	80
Kaynakça.....	82

3. BÖLÜM

2. SINIF HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Tahmin Et Bakalım Ben Kimim?	87
Neresi Burası?	89
Kurallı Kapak	91
Zıplayan Para	93
Bulalım Zıplayalım.....	95
Adres Şapkası	97
Bayraklar Havaya.....	99
Besinini Seç Listeni Yap.....	101
Kuralı Bulun.....	104
Sağlıklı Bardaklar	106
Mevsim Manavı	108
Karışık Kıyafetler	111
Kartını Yakala.....	113
Yeşil Top Kırmızı Top	115
Şehirli Mendiller.....	117
Hedef Bardak	119
Koordinat Atatürk	121
Kültürel Kapışma	124
Üretimde Hayat	126
Üretim Faaliyetlerini Yakala.....	131
Dönüştür Karıştır	134
Düşür Kutuyu Yerleştir Resmi	137
Kartopu	139
Yönüm Güneş.....	141
Kaynakça.....	143



4. BÖLÜM

3. SINIF HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Arkadaşlık Potası.....	150
Krokili Oyun Tahtası.....	152
Tabu.....	154
Pandomim	156
At Parayı Cevapla Soruyu.....	158
Kodla Kazan	160
Hulahop	162
Hedefe At Puanı Kap.....	164
Bilgi Canavarı.....	166
Misket.....	168
Çemberdeki Vampir	170
Bardaktaki Sorular	172
Krokiden Bul Mevsimine At	175
Eleştir Bakalım.....	178
Ben Bilirim	180
Hoop! Güvenli	182
Kapılardaki Puanlar	184
Çarkı Hayat	186
Hedefi Tuttur!	188
Sandalye Kapmaca.....	190
Tik Tak Top!	192
Atatürk Yolu	194
Kalemim Dikkat!	196
Sos-Twist.....	200
Doğanın Koruyucuları.....	202
Kaynakça.....	205

1. BÖLÜM

HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLAR

Doç. Dr. Melek KÖRÜKÇÜ, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi

ORCID No: 0000-002-7824-3497

Dr. Burcu KARAMAN

ORCID No: 0000-0003-0161-8825

“Oyun çocukların dünyaya sunduğu müfredattır.” Artin GÖNCÜ

Giriş

21. yüzyılın ilk çeyreğinde, küresel dinamiklerin etkisi altında kalan bireyin oyun oynama ve oyun kurma potansiyelini ortaya çıkarmadığı aşikâr bir durumdur. Bu durumda postmodernizmin çocukları bir tüketici olarak görmesi, oyunları onlara hazır bir şekilde sunması etkilidir. Karmaşık bir dünyada çocukların karar verme yeteneklerinin gelişmesinde elbette oyunların payı büyüktür. Bir zamanlar kasaba ve kentlerin sokaklarında çocukların oynadığı, yetişkinlerin onlara eşlik ettiği oyunlar kaybolmaktadır. Mekanikleşerek hızlanan, monotonluğun ve yabancılığın sıradanlaştığı, paylaşımın azaldığı bir dünyada bireyin yaratıcılığını ortaya çıkararak farklı oluş biçimlerini gösterecek unsurlardan biridir oyun. Benzer şekilde günümüz eğitim sistemleri sadece öğretmekten, bilgi ve becerileri öğrenciye aktarma işlevi görmez. Bilginin ve becerilerin öğrenme ortamları içerisinde yeniden inşa edilerek yapılandırılmasını sağlar (Fisk, 2017).

Eğitimde yaşanan değişim ve dönüşümlere tümel olarak bakıldığında eğitimin geçmişi, bugünü ve geleceği noktasında değişimler mevcuttur. Bu değişimler soyut olarak eğitimin niteliğinde, somut olarak niceliksel değerlerinde görülmektedir. Eğitim, emek ve çaba gerektiren uzun soluklu bir deneyimdir. Tarihi konjonktür eğitim ve öğretimde temel etkenin üretim biçimleri olduğu yönündedir. Çünkü eğitim, üretim sisteminin gereksinim duyduğu birey tipini yetiştirir. Eği-



tim 1.0'ın amacı tarım toplumunun ihtiyacı olan insan gereksinimini karşılamak olmuştur. Bu dönemde bilginin, deneyimin ve kültürün doğrudan öğrenciye aktarıldığı öğretmen merkezli yaklaşımlar uygulanmıştır. Eğitim 2.0 belirli, mutlak ölçütlere ve öğrenme standartlarına dayanmıştır. Bloom Taksonomisi'ne benzeyen yapıda tanımlamalar ve sınıflandırmalar yapılmış, sistemin değerlendirilmesi sınavlarla ölçülerek gerçekleştirilmiştir. Sistem; girdiler-işlemler-çıktılar-dönüt ekseninde fabrika anlayışı ile işlemiştir.

Eğitim 3.0 ise bilişim toplumunun gerektirdiği insan tipini yetiştirmeyi hedeflemiştir. Bireyin bilgiyi üretmesi hedeflenmiş, eğitimde teknoloji kullanılarak bilgisayar destekli öğrenme, internet temelli öğrenme, kendi kendine öğrenme yaklaşımları hayata geçirilmiştir. Eğitim 4.0 ile öğrenme kişiselleşmiştir. Eğitim 4.0 bireyin öğrenmeyi nasıl gerçekleştireceğine, öğrenme eylemi için hangi araç ve gereçleri kullanacağına, siber sistemleri nasıl kullanacağına, verileri nasıl yorumlayacağına yönelik eğitim uygulamalarını ele almıştır. Ayrıca liderlik, girişimcilik, okuryazarlık, duygusal zekâ, inovasyon, grup çalışması gibi becerilere de önem vermiştir. Bu beceriler, endüstri 4.0'ın ardından eğitimin bakış açısını değiştirmiş, eğitimin topluma odaklanmasına neden olmuştur. 2016 yılında Japonya'da Toplum 5.0 kavramı ortaya çıkmış, sloganı 'süper akıllı toplum' olmuştur. Bireyin merkeze alındığı bu anlayışta toplumun mutlu olmasını sağlamak ana amaçtır (Puncreobutr, 2016; Er, Turan ve Kaymakçı, 2021). Bu amaca ulaşmak için gerekli olan beceriler ise 2015 ve 2020 yılları için şu şekilde sıralanmıştır:

Tablo 1. 2015 ve 2020 Yıllarında En Önemli On Beceri Listesi

2015	2020
Karmaşık Problemleri Çözebilme	Karmaşık Problemleri Çözebilme
İşbirliği	Eleştirel Düşünme
İnsan	Yaratıcılık
Eleştirel	İnsan Yönetimi
Münazara	Münazara İşbirliği
Kalite Kontrol	Duygusal Zekâ
Hizmet Odaklılık	Değerlendirme ve Karar Verme
Değerlendirme ve Karar Verme	Hizmet Odaklılık
Aktif Dinleme	Münazara
Yaratıcılık	Bilişsel Esneklik

(Dünya Ekonomik Formu, 2020).

Bu becerileri kazanmak ve belirlenen hedeflere ulaşmak için öğrenim şarttır. Öğrenme nefes alıp vermeye benzeyen, yaşamak için hayat boyu devam eden bir eylemdir. Öğrenmenin temelinde davranış vardır. Bireyin dünyaya geldiği an-

dan itibaren yaşamını devam ettirebilmesi, kendi kendisine yeter hale gelebilmesi uzun bir süreç içerisinde olmaktadır. Biyolojik bir organizma olarak doğan bir bebeğin ihtiyaçları önce yakın çevresi, anne ve babası tarafından karşılanır. Bir süre sonra bebek yaşamının belirleyicisi olan davranışları kazanmaya başlar. Bu davranışların büyük çoğunluğu öğrenilmiş davranışlardır. Örneğin açlığını gidermek için annesine bir takım hareketler yapar. Bu hareketlerden sadece belirli bir tanesini yaptığında annesi bebeğin açlığını gideriyorsa artık bebek her acıktığında bu hareketi yapacaktır. İşte bu durum bir öğrenmedir (Tekin, 2004). Öğrenmede, tekrar, yaşantı, etkin katılım ve deneyim sonucunda davranışlarda görece kalıcılık görülür. Uzun süreli davranışların, bilgi, beceri, tutum ve farkındalıkların kazanılması sonucu öğrenme gerçekleşir. Öğrenme sonunda öğrencilerin öğrendikleri yeni bilgileri yapılandırmaları gerekir. Bu yapılandırmada kullanılabilecek yöntemlerden birisi de oyundur. Oyun öğrenmeyi aktif kılarak, öğrenene üst düzey beceriler kazandırır. Bireye yeni öğrenme deneyimi sunar. Eğlenerek, zevk alarak yapılan öğrenmeler bilginin daha kolay öğrenilmesini ve kalıcı olmasını sağlar. Eğitsel oyunlar, kendi kararlarını verebilen, verdiği kararın sonucuna katlanabilen, kendi kendine yeten, hak ve sorumluluklarının farkında olan bireylerin yetiştirilmesine katkıda bulunur. Toplumların istediği ilerleme noktasına ulaşmanın yolu eğitimde, sanatta, bilimde, teknolojiye ve pek çok alanda merak duygusunun tektiklediği yaratıcılığın oyun aracılığıyla ortaya çıkarılmasına bağlıdır.

Oyun

İnsan neden oyun oynar? İnsanı oyun oynamaya iten sebepler nelerdir? gibi soruların cevabı eğitim, sosyoloji, antropoloji, felsefe, psikoloji gibi bilim dalları tarafından geniş bir kapsamda tartışılan bir konu olagelmıştır. Oyun, gülme, eğlenme ve mizah insana özgü etkinliklerdir. Oyun insanlık tarihi ile yaşıt bir kavramdır. İnsanın dış dünyayı tanınması, keşfetmesi için yararlandığı en eski ve doğal eğitim teknolojisidir. Etimolojik açıdan oyun kelimesi Türkçe'nin en eski kelimelerinden biridir ve çok anlamlıdır. Oyun sözcüğü çocukların oynadığı oyun, kâğıt oyunları, zar oyunları, dramatik oyunlar, spor oyunları ve dans oyunları gibi eylemleri anlatmada kullanılır. Yapısal açıdan oy-un şeklinde ayrılabilir. -un eki Türkçe'de fiilden isim yapma ekidir. Kaşgarlı Mahmut Divan-ı Lügat'it Türk çalışmasında oyun- oyug kelimeleri oyun ve yarış anlamında kullanılmıştır. Ötgün kelimesi ise yarış etmek ve taklit etmek anlamında iken bñdhñş oyunda yarışmak anlamındadır. Osmanlıca'da la'b kökü oyun ve gülme anlamı taşır. Yine Osmanlıca'da lu'b eğlence ve oyun, lu'bet oynanılan oyuncak anlamındadır (And, 2012). Yunanca'da çocuk oyunlarını anlatmak için -inda eki kullanılmıştır. Top