

**İLKÖĞRETİM I. KADEME ÖĞRENCİLERİNİN  
SERBEST ZAMANLARINDA  
OYNADIKLARI YÖRESEL ÇOCUK OYUNLARI  
(ERZURUM İLİ ÖRNEĞİ)**

**Işıl BEDİRHANOĞLU**

**Yüksek Lisans Tezi**

**İlköğretim Ana Bilim Dalı  
Yrd. Doç. Dr. Ömer YILAR  
2011**

(Her Hakkı Saklıdır)

T.C.  
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
İLKÖĞRETİM ANA BİLİM DALI  
**SINIF ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

İLKÖĞRETİM I.KADEME ÖĞRENCİLERİNİN SERBEST ZAMANLARINDA  
OYNADIKLARI YÖRESEL ÇOCUK OYUNLARI  
(ERZURUM İLİ ÖRNEĞİ)  
(Local Child Games Played by Primary School Students in Their Free Time;  
Case of Erzurum)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Işıl BEDİRHANOĞLU**

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Ömer YILAR

**ERZURUM**

**Mayıs,2011**

## TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Yrd. Doç Dr. Ömer YILAR danışmanlığında, Işıl BEDİRHANOĞLU tarafından hazırlanan “İlköğretim I.Kademe Öğrencilerinin Serbest Zamanlarında Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları (Erzurum İli Örneği)” başlıklı çalışma 16 /05 / 2011 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından İlköğretim Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Ömer YILAR

İmza:



Jüri Üyesi: Doç. Dr. Halit DURSUNOĞLU

İmza:



Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Abdullah ŞAHİN

İmza:



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

.....08.06.2011.....

  
Prof. Dr. H. Ahmet KIRKKILIÇ

Enstitü Müdürü

## TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans/ olarak sunduğum “İlköğretim I.Kademe Öğrencilerinin Serbest Zamanlarında Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları (Erzurum İli Örneği)” başlıklı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden olduğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla doğrularım.

Tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin 1 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

25 / 05 / 2011

  
Işıl BEDİR HANOĞLU

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

#### İLKÖĞRETİM I.KADEME ÖĞRENCİLERİNİN SERBEST ZAMANLARINDA OYNADIKLARI YÖRESEL ÇOCUK OYUNLARI (ERZURUM İLİ ÖRNEĞİ)

Işıl BEDİRHANOĞLU

2011, 167 Sayfa

Oyun, insanın hayata geldiği ilk dönemden başlayıp, ergenlik dönemine kadar olan süreçte gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Bu süreç ile ilgili yapılan çalışmalarda, oyunun, çocuğun bedensel, psiko motor, dil, duygusal ve zihinsel gelişimi ile sosyal gelişimine etkisinin önemli ölçüde irdelendiği gözlemlenmiştir. Çocukların oyun tercihleri ise, bireysel faktörler ve kişinin yetiştiği kültür ortamı gibi birçok etkenlerle, yöresel, bölgesel farklılıklar göstermiştir. Ancak tercih edilen oyunlar ve oynama yöntemleri ne olursa olsun oyunun gerekliliği önemini hep korumuştur.

Oyun ve çocuğun bir bütün olmasının dışında, oyuna düşkünlük ve tercih edilen oyunun çocuğun gerçek yaşamındaki yansıması tezimize konu olacaktır.

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerine göre tasarlanmış olup Erzurum evreninde Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı ilköğretim okullarından belirlenen 2010 – 2011 eğitim öğretim yılında öğrenim gören birinci kademe öğrencilerinden ve bu öğrencilerin öğretmenlerinden oluşan örneklem üzerinde anket çalışması ile yapılmıştır. Çalışma verileri kay kare testine göre değerlendirmeye alınmıştır. Çocukların oyun tercihlerini etkilediği tespit edilen tüm verilerin oyunlarla ilişkileri grafiklerle aktarılmıştır.

Bu çalışma ile öğrencilerin oyun tercihlerini etkileyen faktörler, öğrencilerin ailelerinin sosyo ekonomik düzeyleri, sınıf düzeyleri, cinsiyetleri, annelerinin çalışıp, çalışmama durumları, evlerinde bilgisayarın olup olmama durumu, oyunları kim ya da kimlerden öğrendikleri, her gün oyun oynama durumları, oyun oynamanın kazanç ve kayıpları, arkadaşlık ilişkileri şeklinde belirlenmiştir. Ayrıca, çocukların oyunu tanımlayışı ve okul başarısının oyun tercihlerini etkilemediği tespit edilmiştir. Sevdikleri derslerin oyun tercihlerini etkilediği, analize göre sonuçlandırılmış; ancak araştırmacı tarafından anlamlı bir bağlantı kurulamamıştır.

Oyunların adlandırılışı, oyun içerisinde kullanılan tekerlemeler ve bir takım sözler, oyunların ana çatısı aynı olsa da yöresel değişikliklere sebep olmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Çocuk, İletişim, Yöresel Çocuk Oyunları

## ABSTRACT

### MASTER'S THESIS

#### LOCAL CHILD GAMES PLAYED BY PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN THEIR FREE TIME; CASE OF ERZURUM

Işıl BEDİRHANOĞLU

2011, 167 Pages

Play has an important place in the development of individual from his/her born to his/her adolescence. When the studies related to this period are examined, it is observed that play has a significant effect in the child's physical, psychomotor, linguistic, emotional, mental, and social development. Children's play preferences show local and regional differences due to various factors such as individual differences, cultural background. Although there are differences for choosing plays and rules of plays, play always remains its significance.

The subject of this thesis is the togetherness of play and child, the fondness of play, and the reflection of preferred play on real life.

This study which is proper for a qualitative research was carried out by questionnaire study involving primary school students and their teachers attending schools in Erzurum during the 2010-2011 education periods. The study data were evaluated by making use of Chi square test. All the data that affect children's play preferences have drafts related to given plays in the study.

As a result of this study, the factors that determined student's play preferences were shown below as: Student's Social economic level of their families, their grade level, their sex, whether their mother work or not, whether they have computers at home or not, whom they learn plays from, Advantages and disadvantages of playing game, friendship. Besides, it was determined that student's definition of play and their educational success have no effect on children's play preferences. It was figured out that the best liked classes have an effect on play preferences but the researcher did not found any relationship on this factor.

Although the plays are similar basically, calling plays, tongue twisters used in plays, and some words caused regional varieties.

**Key Words:** Play, Children, Communication, Regional child plays.

## ÖN SÖZ

Bu çalışmanın konusunu, oyunun çocukluk dönemindeki gereklilikleri, oyunların çocukların gelişimine etkileri ve değişen dünya şartlarının yöresel çocuk oyunlarına etkisi teşkil etmektedir.

Oyun tercihlerinde, çocukları etkileyen faktörlerin neler olduğu ve bu faktörlerin çocuğun oyun dünyasındaki yansımaları ile oynanan oyunların çocuğun gelişimine etkilerinin neler olduğu ve oyunların da çocukların etkileriyle ne tür değişiklikler yaşadıkları araştırmada ulaşılmak istenen noktalardandır.

Hedeflenen amaçlara ulaşmak için yapılan bu araştırmada, bizleri oyun dünyalarına misafir eden öğrencilere, onlarla ilgili bilgilere ulaşmamızı sağlayan öğretmenlerine, okul idarecilerine teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmama bilgi ve tecrübeleriyle değerli katkılarda bulunan danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Dr. Ömer Yılar'a, Yüksek Lisans dönem arkadaşım Hamit Emeç'e, benden hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen aileme, Genç TEMA Erzurum Teşkilatına, Nuri Karslı'ya, Sezgin Toska'ya, Memet Solak'a, Fatma Coşkun'a, verilerin analizi konusunda destek veren Dr. Sadrettin Yüksel'e ve Yrd. Doç Dr. Fatih Öz'e teşekkürlerimi arz ederim.

**Erzurum-2011**

**Işıl BEDİRHANOĞLU**

## İÇİNDEKİLER

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI .....	ii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ÖN SÖZ .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vi
TABLolar DİZİNİ .....	x
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
GRAFİKLER DİZİNİ .....	xii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xiv

## BİRİNCİ BÖLÜM

<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
1.1. Problem .....	4
1.2. Amaç .....	4
1.3. Önem .....	5
1.4. Varsayımlar .....	6
1.5. Sınırlılıklar.....	6
1.6. Tanımlar .....	6

## İKİNCİ BÖLÜM

<b>2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....</b>	<b>8</b>
2.1. Oyun .....	8
2.2. Oyun Kuramları.....	15
2.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi.....	17
2.3.1. Oyunun çocuğun bedensel gelişimine etkisi .....	17
2.3.2. Oyunun çocuğun psiko-motor gelişimine etkisi.....	19
2.3.3. Oyunun çocuğun dil gelişimine etkisi .....	20
2.3.4. Oyunun çocuğun duygusal ve zihin gelişimine etkisi .....	22
2.3.5. Oyunun çocuğun sosyal gelişimine etkisi .....	24



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM.....	27
3.1. Araştırmanın Modeli .....	27
3.2. Evren ve Örneklem.....	27
3.3. Verilerin Toplanması.....	27
3.4. Verilerin Analizi.....	28

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

<b>4. BULGULAR ve YORUM.....</b>	<b>29</b>
4.1. Mevsim Şartlarına Göre Öğrencilerin Oyun Tercihleri .....	29
4.2. Ankete Katılan Öğrencilerin Verdikleri Cevaplara Göre Oyunla Bağlantısı	
Olan Faktörler .....	31
4.2.1. Sosyo ekonomik düzey.....	35
4.2.2. Sınıf düzeyi .....	41
4.2.3. Cinsiyet.....	49
4.2.4. Anne mesleği.....	54
4.2.5. Evlerinde bilgisayar olup olmama durumu .....	58
4.2.6. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği faktörü.....	59
4.2.7. Her Gün oyun oynayıp oynamama faktörü .....	67
4.2.8. Oyunun öğrenciye göre tanımı .....	74
4.2.9. Öğrencilerin en sevdikleri ders faktörü .....	74
4.2.10. Öğrenciye göre oyun oynamanın kazandırdıkları .....	78
4.2.11. Öğrenciye göre oyun oynamanın kaybettirdikleri.....	89
4.2.12. Öğrencinin arkadaşlık ilişkileri .....	95
4.2.13. Öğrencinin ders durumu .....	98
<b>4.3. Derlenen</b> oyunlar .....	98
4.3.1. Alişler .....	99
4.3.2. Basketbol.....	100
4.3.3. Beştaş .....	101
4.3.4. Bingo .....	102
4.3.5. Birdirbir .....	102
4.3.6. Cim cim cim enek .....	103

4.3.7. Dallas kapısı .....	103
4.3.8. Don ateş.....	104
4.3.9. Dönme dolap .....	105
4.3.10. Duvardan duvara .....	105
4.3.11. Ebecilik.....	105
4.3.12. Elim sende .....	105
4.3.13. Elim yandı .....	106
4.3.14. Eskici minder.....	106
4.3.15. Evcilik .....	107
4.3.16. Futbol .....	107
4.3.17. Güreş .....	107
4.3.18. Hımbıl.....	108
4.3.19. İp atlama .....	108
4.3.20. İsim şehir .....	109
4.3.21. Kardan adam .....	109
4.3.22. Kartopu.....	110
4.3.23. Kelime oyunları.....	110
4.3.24. Kızakla kayma.....	110
4.3.25. Kızmabirader .....	111
4.3.26. Kolaltı.....	111
4.3.27. Körebe .....	111
4.3.28. Köşe kapmaca .....	112
4.3.29. Kutu kutu pense.....	112
4.3.30. Mendil kapmaca .....	113
4.3.31. Misket.....	114
4.3.32. Monopoly .....	115
4.3.33. Nesi var?.....	115
4.3.34. Onbirelli .....	116
4.3.35. Orta sıçan.....	116
4.3.36. Saklambaç .....	116
4.3.37. Seksek.....	117
4.3.38. Taso .....	118
4.3.39. Tombala.....	119

4.3.40. Topaç .....	119
4.3.41. Tren .....	120
4.3.42. Uçurtma .....	120
4.3.43. Uzuneşek .....	120
4.3.44. Üçgen .....	121
4.3.45. Voleybol .....	121
4.3.46. Yakalamacılık .....	122
4.3.47. Yakantop .....	122
4.3.48. Yedikule .....	123
4.3.49. Yerden yüksek .....	124
4.3.50. Zimba .....	124

## **BEŞİNCİ BÖLÜM**

<b>5. SONUÇ ve ÖNERİLER.....</b>	<b>126</b>
5.1. Sonuç .....	126
5.2. Öneriler .....	129
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>131</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>134</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>151</b>

## TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. Özdoğan'ın Oyun Sınıflandırması .....	16
Tablo 2. Ankete Katılan Öğrencilerin İsmi ve Oynama Şekli Verdiği Oyunlar.....	30
Tablo 3. Tüm Değişken Faktörlerin, Kay Kare Testinde “ p ” Değerine Göre, Çocukların Evde, Sokakta, Bahar, Yaz ve Kışın Okullarda Oynadıkları Oyunlarla İlişkilerini Gösterir .....	32

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Seksek “T” oyun alanı .....	117
Şekil 2. Seksek oyun alanı .....	117
Şekil 3. Seksek zarf oyun alanı .....	117

## GRAFİKLER DİZİNİ

Grafik 1. Sosyo ekonomik düzeye göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	36
Grafik 2. Sosyo ekonomik düzeye göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	39
Grafik 3. Sınıf düzeyine göre öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	42
Grafik 4. Sınıf düzeyine göre öğrencilerin yaz mevsiminde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	45
Grafik 5. Sınıf düzeyine göre öğrencilerin bahar mevsiminde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	48
Grafik 6. Cinsiyete göre öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	51
Grafik 7. Cinsiyete göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	53
Grafik 8. Anne mesleğine göre öğrencilerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	55
Grafik 9. Anne mesleğine göre öğrencilerin kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	57
Grafik 10. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	60
Grafik 11. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	62
Grafik 12. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	64
Grafik 13. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	66
Grafik 14. Her gün oyun oynayıp oynamama durumuna göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	68
Grafik 15. Her gün oyun oynayıp oynamama durumuna göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	70
Grafik 16. Her gün oyun oynayıp oynamama durumuna göre öğrencilerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	72

Grafik 17. En sevdiği derse göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	75
Grafik 18. En sevdiği derse göre öğrencilerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	77
Grafik 19. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaba göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	79
Grafik 20. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	82
Grafik 21. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	84
Grafik 22. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar ....	86
Grafik 23. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	88
Grafik 24. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdiği cevaba göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	90
Grafik 25. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdiği cevaba göre evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	92
Grafik 26. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdiği cevaba göre yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	94
Grafik 27. Öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerine göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar .....	96

## KISALTMALAR DİZİNİ

SED	: Sosyo Ekonomik Düzey
Akt	: Aktaran
TDK	: Türk Dil Kurumu
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
GSGM	: Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü
Ort	: Ortalama



## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. GİRİŞ

Doğduğu andan itibaren birey olan insan, başkaları tarafından da birey olarak kabul görme ve diğer taraftan sosyalleşme çabası içerisinde gelişimine devam etmektedir. Erken çocukluk dönemi olarak belirtilen 0–24 ay aralığı, insanoğlunun oyun oynamaya da başladığı dönem olarak algılanmalıdır.

Dünyaya ilk geldiği an etrafını tanıma gayreti gösteren insanoğlu, ilk evresinde kendini tanıma eğilimi ile oyunla öğrenmeye başlar. “Bebekler oyun öncesi araştırmayı görsel olarak; yüz mimiklerini, şekilleri, hareket eden nesnelere, sesleri, parlak ışıkları incelerken yaparlar. İlk yılın aylarında önce kendi bedenleri, ayakları, elleri ile daha sonraları nesnelere ve etraflarında insanlarla bu araştırma sürecini yaşarlar” (Sheridan, 1999, akt. Sevinç, s.86). Sevinç bireyselliğini algılamaya başladığı anda çocuğa oyunun etkisi ya da oynadığı oyunla başlayan bireyselleşme kavramını şöyle ifade etmiştir:

“Erken çocukluk dönemi sonrasında 3-5 yaşlarında, diğerleriyle birlikte oynadığı oyunlarda belli hareketlere yönelik kurallı oyunlar oynayabilir. Burada rekabet, yarışma unsuru yoktur. Bu durumlarda strateji geliştirmek gerekmediğinden çocuk bu kurallara uymakta zorlanmaz. Ancak 6-12 yaşlarında empati duygusunun gelişmesi ve ‘zihin kuramının’ işlemesi ile çocuk başkalarının nasıl davranabileceğini tahmin eder ve onun dışında kendi başına bir varlık olduğunu anlamaya başlar” (Sevinç, 2009, s.104).

And (1974), çocuğun en önemli işi oyun, en önemli aracı ise oyuncaklarıdır. And’ın düşüncelerine benzer bir ifade de Başal’dan gelmiştir. Başal (2010), sadece boş vakit geçirme eylemi olarak kabul edilen fikrin yanlışlığı üzerinde durmuş; o da oyunu çocuğun görevi olarak nitelemiştir:

“Genellikle yetişkinler çocuk oyunlarını, çocuklarının hoşça vakit geçirmelerine yardımcı olan, eğlenceli, ancak, amacı olmayan etkinlikler olarak düşünürler. Oysa oyun, çocuğun yaşamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir görevidir. Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan

ve mutluluk getiren serbest bir etkinliktir. Oyun, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder” (Başal, 2010, s.9).

Gander ve Gardiner (1998) ise oyunun bireyselleştirme özelliği dışında farklı bir özelliğini, topluma uyma desteğini de belirtmişlerdir: “oyun sırasında çocuklar; duyu-hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgulamakta ve denetlemekte, ayrıca kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışları geliştirmektedir” (Gander ve Gardiner, 1998, s.618).

Göncü(2001), oyunun çocuğun gelişimine, eğitimine ve hayatı yorumlamasına etkisi nedeniyle farklı bilim insanlarının ilgi alanına girdiğini ifade etmiştir: “oyun, hem çocukların dünyayı nasıl yorumladıklarını dile getiren, hem de çocuk gelişimi ve eğitimine katkıda bulunan bir etkinlik olduğu için, Erickson, Piaget, Vygotsky gibi önemli birçok kuramcının dikkatini çekmiştir” (Göncü, 2001, s.36).

Başal (2010), oyuna farklı sorumluluklar da yükleyerek, çocukların iletişim kurma, dili kullanma ve yaşadıklarını yorumlama yetkilerini de vermiştir:

“Oyun, çocuğun dili kullanmasına, iletişim kurmasına ve dolayısıyla sosyalleşmesine yardım eder. Ayrıca, çocuklar duygularını oynadıkları oyunlarında yaşarlar. Çocuklar oynadıkları oyun ve oyuncaklar aracılığı ile kendilerine özgü yaşadıkları zor duygusal yaşantılarını tekrar yaşayarak korkularının ve acılarının üstesinden gelmeye çalışırlar. Örneğin; yasak olan bir şeyi yaptığı için annesi tarafından cezalandırılan bir kız çocuğu, oynadığı evcilik oyununda kendisi anne olur ve bebeğini azarlar. Çünkü burada artık kendisi suçlu değil, cezalandırıcıdır. Böylece, çocuk duyduğu suçluluk ve kızgınlık duygusunun üstesinden gelmeye çalışır”(Başal, 2010, s.9)

Başal, oyunun eğitim aracı olarak kullanılmasını önermiş ve zaten gerçekleştirmiş olduğu bir eylemin etkin hale getirilebileceğini de belirtmiştir.

“Çocuğun neredeyse doğumdan itibaren oynamaya başladığı ve ilk çocukluk yıllarında kendini, çevresini, dünyayı oyun oynayarak tanıdığı bir gerçektir. Modern eğitim anlayışında oyunun önemli bir yeri vardır. “Oyun oynama dürtüsü, eğer teşvik edilirse, okul yıllarında da hatta yaşam boyunca eğlenceli ve etkin bir öğrenme yolu olabilir ” düşüncesi modern eğitim anlayışının temellerinden birisidir. Ayrıca, modern eğitim anlayışında önemli olan bir başka ilke de; eğitimin merkezine çocuğu koymak ve eğitime onun bulunduğu yerden başlamaktır. Bu düşüncenin hayata

geçirilmesinin en önemli koşulu çocuğu gerçekten tanımaktır. Çocuğu tanımak ve onu oyun yoluyla eğiterek kendini geliştirebilmesine izin vermek için kullanılabilir en elverişli araçlardan biri, çocuğun oynadığı oyunlardır”

(Başal, 2010, s.10).

Özdoğan (2000), oyunun, Freud’a göre çocuğun duygusal gelişimine ve Erikson’a göre ise çocuğun kişisel gelişimine etkisi konusundaki düşüncelerini şu şekilde sunmuştur:

“Çocuğun duygularını oynadığı oyunlarda yaşadığını belirten ilk kişi Freud’tur. Freud, fantezi davranışlarla oyun arasındaki ilişkiyi görmüş ve çocukların oyunlarında bilinç dışı istek ve zorlukları yaşadıklarını belirtmiştir. Erikson da psikanalitik teori ile çocuğun kişilik gelişimi arasında ilişki kurmaya çalışmış ve oyunların çocuğun psiko-sosyal gelişimi üzerindeki önemi üzerinde durmuştur” (Özdoğan, 2000, s.114).

Sağlam (1997) ise Huizinga ile örtüşen düşüncesiyle, oyunun toplum kurallarını yansıtma özelliği taşıdığını ve aslında var olan toplum kurallarını öğrenme aracı olarak kullanıldığı görüşünü savunmuştur: “Toplumsal özellikler taşıyan çocuk oyunları; bir yandan çocuğun kendini ve içinde yaşadığı toplumu tanıması ve o toplumda kendine verilen yeri anlayabilmesine yardımcı olurken, bir yandan da çocuğu dramatik nitelikteki bir eylem yoluyla etkin kılmaya çalışır” (Sağlam, 1997, s.416). “Oyun yoluyla eğitim; çocuk için, içinde bulunduğu toplumun geleneklerini öğretme, eğitimciler için ise yerel malzemenin değerlendirilmesi ve oyun yoluyla çocuğu tanıma olanağı sağladığından, çocuk oyunları üzerinde durulması gereken önemli bir konu olarak kendini göstermektedir” (Sağlam, 1997, s.418).

“Günümüzde oyun, ders programlarında bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle küçük çocuklar, düşünerek öğrenemezler. Onların öğrenmeleri yaşantı ve deneyimleri aracılığı ile gerçekleşmektedir ” (Başal, 2010, s.10). İlköğretim birinci kademedeki serbest etkinlik ders saati olarak adlandırılan ve 2010/2011 eğitim-öğretim programı kapsamında önerilen, bu zaman dilimlerinde çocukların drama gibi yöntemleri kullanılarak diğer derslerle bağlantı kurmasının sağlanması hedeflenmektedir. Bu durumu çocuğun oyun zamanının elinden alınışının bir nebze olsa ortadan kaldırılmasının hedeflendiği şeklinde yorumlamak mümkün olabilir.

Sağlam (1997), “Çocuğun hayal gücü ve yaratıcılığı oyunlar sayesinde gelişirken, aynı zamanda bu oyunlar, çocukların üretkenliği sayesinde bizlere zengin birer malzeme olarak geri dönmektedir” (Sağlam, 1997, s.419). Sağlam bu ifadesiyle oyun ve çocuğun birbirini etkilemesini özetleyen ifade etmiş ve her iki unsurun etkileşimini ön plâna çıkarmıştır.

Akandere(2004), gerçek hayattan alınan örnekler olarak nitelediği oyunu, çocukların ileriki hayatlarında ne yapmaları gerektiğini gösteren bir eğitim aracı şeklinde belirtmiştir. Akandere'nin bu ifadesi de Sağlam'ı desteklemektedir.

Oyunun çocuğun yaşamını nasıl etkilediği araştırmalara konu olmuş, sonuçta tek taraflı bir etkilenmeden çok karşılıklı etkileşimin varlığı ön plâna çıkmıştır. Oyun ve çocuk, farklı yönlerden kendilerini birebir etkileyen, olumlu ya da olumsuz faktörlerin sonuçlarını birlikte karşılayan, tek bir vücut gibidirler.

### **1.1. Problem**

Bu çalışmada ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel oyunlar, çocukların eğitimlerini, iletişimlerini, nasıl etkilemektedirler? Çocuklar oynamayı tercih ettikleri oyunların niteliklerini nasıl etkilemişlerdir? Erzurum ili örneğinde belirlenen okullarda öğrenim gören ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel oyunlar hangileridir? Sorularına cevap aranmaya çalışılmıştır.

### **1.2. Amaç**

Bu çalışmada, ilköğretim I.Kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel çocuk oyunlarının günün şartlarında gösterdiği değişimler, oyunların çocukların aldıkları eğitime etkisi, çocukların iletişimleri üzerine etkileri incelenecektir. Bu temel amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevaplar aranacaktır.

1. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde mevsim şartlarının etkisi var mıdır?

2. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde farklı sosyo-ekonomik düzeylerdeki (SED) okullarda öğrenim görme değişkeninin etkisi var mıdır?

3. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde sınıf düzeylerinin etkisi var mıdır?
4. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde cinsiyetin etkisi var mıdır?
5. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde anne mesleğinin etkisi var mıdır?
6. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde evlerinde bilgisayar olmasının ya da olmamasının etkisi var mıdır?
7. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde, oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğinin etkisi var mıdır?
8. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde her gün oyun oynayıp oynamamanın etkisi var mıdır?
9. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde öğrenciye göre oyun tanımının etkisi var mıdır?
10. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde sevdikleri dersin etkisi var mıdır?
11. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde oyun oynamanın çocuğa göre kazançlarının etkisi var mıdır?
12. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde oyun oynamanın çocuğa göre kayıplarının etkisi var mıdır?
13. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde çocuğun arkadaşlık ilişkilerinin etkisi var mıdır?
14. İlköğretim I. Kademe öğrencilerinin yöresel oyun seçimlerinde okul başarısının etkisi var mıdır?

### 1.3. Önem

Oyun, çocuğun oynayarak giderebileceği en önemli ihtiyaçlarından biridir. Ancak, günümüz çocukları oyun oynarken hangi oyunları tercih ediyorlar? Oyunları hangi faktörler etkiliyor? Çocuklar günümüzde kaybolmaya yüz tuttuğu iddia edilen

yöresel oyunların hangilerini oynuyorlar? Oyun oynamak bir ihtiyaç ancak çocuk bu ihtiyacını karşılarken ne tür kazanımlar elde ediyor? Elde ettiği kazanımlar gerçek hayatında çocuğu nasıl etkiliyor?

Bu arařtırmada tüm bu soruların cevaplarını bulmak hedeflenmektedir. Çocuk oyunlarını etkileyen faktörler ve yöresel oyunların Erzurum örneğinin yapılmaması ayrıca bu çalışmanın önemini ortaya çıkarmıştır.

#### **1.4. Varsayımlar**

Bu arařtırmada aşağıdaki varsayımlardan hareket edilmiştir:

1. Arařtırmaya katılan ilköğretim birinci kademe öğrencileri ve öğretmenlerin samimi olarak gerçek bilgileri yansıtmışlardır.
2. Seçilen örneklem grubu, rastgele seçilmiş ve evreni temsil etme yeterliliğindedir.
3. Arařtırma nitel arařtırma tekniklerine uygundur.

#### **1.5. Sınırlılıklar**

1. Çocukların oyun ve oyunu ilgilendirdiği düşünülen kavramlarla ilgili verdikleri bilgiler ankette sorulan sorulara verdikleri cevaplarla sınırlıdır.
2. Arařtırmaya katılan çocukların yaşadıkları çevre, kent ile sınırlıdır.
3. Arařtırmaya katılan çocuklara ilişkin bilgilerin doğruluđu çocukların devam ettikleri kurumlardan alınan bilgilerle sınırlıdır.
4. Öğretmenlerin çocukların ders durumları hakkındaki görüşleri uygulanan bilgi formlarına verdikleri bilgilerle sınırlıdır.
5. Arařtırma Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bađlı ilköğretim okulları Birinci Kademe öğrencilerinden her bir sınıf düzeyinden 5, bir okuldan 25, toplamda 200 öğrenci ve bu öğrencilerin öğretmenleri ile sınırlıdır.

#### **1.6. Tanımlar**

Oyun: Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence. (TDK, 2009)

Yöresel: Belli bir yöre ile ilgili, yerel, mahallî, mevziî, lokal. (TDK, 2009)

Çocuk: Bebeklik ile erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan ve kız. (TDK, 2009)

Sosyoekonomik: Aynı anda hem toplumsal alanı hem ekonomik alanı veya aralarındaki ilişkileri ilgilendiren. (TDK, 2009)

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Oyun

Oyun, hayatın her evresinde ama özellikle erken çocukluk ve çocukluk dönemlerinde öğrenmeyi öğrenmek için kullanılan bir araçtır.

Oyun, birçok bilim insanı tarafından tanımlanmış; her biri oyuna farklı sorumluluklar yüklemişlerdir. Bu açıklamaları verirken ilk önce Hollandalı kültür tarihçisi Johan Huizinga' nın oyuna yüklediği sorumlulukları ifade eden tanımlarını sunmak gerekir. Huizinga (1995), kültür açısından oyunu irdelerken farklı işlevlerini de belirtmiştir:

“Oyun anlam bakımından zengin bir işlemdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur ‘oyunmaktadır’. Bu anlamda, her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek, hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “ kasıtlı ” karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını ortaya koymaktadır” (Huizinga, 1995, s.1).

Huizinga, bu tanımıyla oyunun işlevliğinden bahsetmiştir. Ancak işlevleri aktarılan oyuna gereğinden fazla ya da az değer verilmemesi gerektiğine dikkat çekmiştir.

“Oyun bilgelik ile aptallık arasındaki bağlantısızlığın dışında yer aldığı kadar; doğru ile yanlış arasındaki zıtlıktan da uzaktır. Aynı şekilde, iyi ile kötü arasındaki zıtlığın da uzağındadır. Bizatihi oyun bir zihin faaliyeti meydana getirirse de, ahlâki işlev taşımaz, yani ne erdem ne de günah içerir” (Huizinga, 1995, s.3). Oyun, zıtlıkları ifade etmeyen, uç noktalara çekilmemesi gereken ve herhangi bir tarafı olmayan unsur olarak görülür Huizinga tarafından.



“Oyun bir görev değildir. “Boş zaman” içinde gerçekleştirilmektedir. Oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları oyuna dâhil olmaktadır. Dolayısıyla burada oyunun ilk temel çizgisi ortaya çıkmaktadır: Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Bu çizgiye, hemen bir başkası eklenmektedir” (Huizinga, 1995, s.3). Oyun, Huizinga’ya göre, özgürlüğü ifade eder bir zorunluluk değildir. İsteğe bağlı gerçekleşir. Ancak işlevi itibari ile nesilden nesile aktarımı sorumluluğunu artırır.

Oyunun amaçları, dolaysız maddi çıkar veya bireysel açlıkların tatmini alanının dışında yer almaktadır. Oyun, kutsal eylem olarak grubun refahına katkıda bulunabilir, ama bunu doğrudan geçim malzemesi edinmekten başka bir biçimde ve başka araçlarla yapar. (Huizinga, 1995, s.3). Oyunu yalnızca tatmin aracı olarak görmeyen Huizinga, ihtiyaç – tatmin arasındaki ince çizgiye değinmiştir.

“Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı olma niteliği oyunun üçüncü özelliğidir. Oyun, sonuna kadar cereyan etmektedir. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların içinde sonuna kadar oynanmaktadır. Kendi akışına ve bizzat kendi anlamına sahiptir ” (Huizinga, 1995, s.3). Huizinga, oyunu günlük hayatın içinde bir hayat olarak nitelemiştir. Miş gibi yapmanın oyun içindeki doğallığını ve bu durumun oyuncular tarafından da farkındalığının üzerinde de şu ifadesiyle durmuştur: “Oyun, “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunmaktadır. Küçük çocuk bile “sadece... miş gibi yaptığı”, “yalnızca gülmek için” davrandığı konusunda tam bir bilince sahiptir”(Huizinga, 1995, s.3).

Tanyol ise oyunun kültüre katkısını, oyun topluluğun her şeyini ifade eden müşterek mevzu ve anlatış vasıtasıdır şeklinde ifade eder. (Tanyol 1961, akt. Ersoy, 2010, s.86).

Gürün (1984), oyunun çocuk gelişimi açısından özelliklerini bir arada toplayan önemli bir tanımlama yapmıştır: “Çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur... Oyun, çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir” (Gürün, 1984, s. 120-121).

Gözaydın (1985), çocuk oyunlarının hem çocuğa kişilik kazandırdığını, hem de folklorla zengin malzeme sağladığını vurgulayarak, oyunun, halk bilimi ve çocuk gelişimi açısından öneminden bahsetmiştir (Gözaydın, 1985, s. 327).

Mangır ve Silleli (1987) oyunun çocuğun gelişimine katkısından şöyle bahsederler: “oyun, çocuğun kendi kendini ifade edebildiği, yeteneklerini fark ettiği, yaratıcı potansiyelini kullanabildiği, dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebileceği önemli bir fırsattır” (Mangır ve Silleli, 1987, s. 1).

Yörükoğlu ve Özhan da oyunu çocuk gelişimi yönünden tanımlamışlardır. Özhan, “oyunu, bir veya birden fazla kişinin belli kurallar içerisinde zihnî, bedenî ve ahlâkî güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketlerdir” şeklinde tanımlamıştır (Özdoğan, 1990, s.3). Yörükoğlu’nun tanımı ise, “oyun, çocuğun özgürlüğüdür... Oyun çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran, serpilip açılmasına yarayan bir dürtüdür” şeklindedir (Yörükoğlu, 1989, s.150).

“Oyun, çocuğun çevresini tanınmasına, evinde ve etrafında olup bitenlere uyum sağlamasına, anlamasına ve bir şeyler öğrenmesine yardımcı olan gerekli bir faaliyettir. Oyun, çocuğun önemli ve ciddi işidir” (Kağıtçıbaşı, Bekman ve Sunar, 1991, s. 46). Kağıtçıbaşı, Bekman ve Sunar, oyunun çocuğun gelişimsel yönünden destekleyen önemli bir iş olarak görmektedirler.

Seyrek ve Sun, oyunun tanımını yapmanın güçlüğüne dikkat çektikten sonra oyunu, çocuklar açısından, “çocuğun us gücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine dayanan ve bunların bileşiminden oluşan tüm etkinlikleri” olarak tanımlamışlardır (Seyrek ve Sun, 1991, s. 3).

Öngen, oyunu tanımlarken kültür ya da çocuk gelişimi açısından değil de oyunun bir etkinlik olarak tanımlamasını yapmıştır:

“Oyun genel anlamıyla, sonucu düşünülmeden herhangi bir amaca ulaşmaktan çok zevk almak amacıyla girilen, görünürde pratik bir sonucu olmayan etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Daha dar anlamıyla, önceden belirlenen kurallara göre yürütülen ve yarışmacıların gücüne, becerisine veya şansına bağlı olarak bir sonuca ulaşan etkinlik anlamına gelmektedir. Oyun, bireysel, kendiliğinden ve imgelem gücüne dayanan etkinliklerden grup içinde ve kurallarla düzenlenen yarışma tipindeki etkinliklere doğru bir gelişme göstermektedir” (Öngen, 1991, s. 1-2).

Kantarcıoğlu, oyunun çocuk gelişimi yönüyle önemli etkisinden bahseden isimlerden olup oyunu şöyle tanımlamıştır: “Oyun, çocuğun bedensel, ruhsal ve moral gelişimini sağlayan, haz ve neşe yaratan, tek ya da topluca yapılabilen etkinliktir” (Kantarcıoğlu, 1992, s.74).

Dönmez, yapılan tanımlamaların dışında farklı bir düşünce öne sürmüştür. Tanımlamalarda oyun gerçek hayatın dışında miş gibi yapılan zaman olarak nitelendirilirken, Dönmez, oyunu gerçek hayatın parçası olarak nitelendirmiştir: “oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir” (Dönmez, 1992, s.12-13). Görmez ve Göka da Dönmez’i destekleyen bir ifade kullanmışlardır: “oyun, çocuk için yoğun bir yaşantıdır” (Görmez ve Göka, 1993, s. 112).

Oyunun ansiklopedik tanımı ise, “Çocuk oyunları, büyük ölçüde fantezi ve düş gücüne dayalı, kendiliğinden, plânlanmamış etkileri kapsadığı gibi, kurallı belirlenmiş oyunları da içerebilen çocuk eğlenceleridir” şeklindedir (Ana Británica, 1992, s. 501).

Yavuzer, oyunun, gerçek ve hayal dünyasında köprü görevi gören çocuğun gelişimine katkısı yanında çocuğu tanıma aracı olarak görmüş ve tartışmaları önemli bir noktaya taşımıştır. “Oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir... Oyun, canlılık demek olan yaratıcılığın sürekli bir kanıtıdır... Oyun, çocuğu tanımada değerli bir araçtır... Oyun, çocuğun yaratma ortamıdır... Oyun, gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki köprüdür” (Yavuzer,1994, s.169-173). Nutku, oyunun tüm yaşam boyu sürdüğünden bahsederken, Schiller’in oyunun insan olma gereği olarak gördüğü tanımını da aktarmıştır:

“İnsanoğlu ilk önce kendisiyle; elinin ya da ayağının parmaklarıyla oynar, daha sonra arkadaşlarıyla, en sonunda da ilişki ve iletişim içinde olduğu tüm bireylerle. Bu etkinlik, tüm bir yaşam boyu devam eder gider. Friedrich Schiller, bu olguyu insan, yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır sözüyle özetlemiştir” (Nutku,1998, s.13).

Baran, Nutku’nun belirttiği ifadelerle temel olabilecek düşüncelerini yıllar öncesinden şöyle aktarmıştır: “oyun, çocuğun doğal yapısında başlı başına yer alan aşkın bir özlemin sevincidir. Üstelik yaşam için ilk eğitim, gelişmek için ilk devinmedir.

Aslında yaşam oyunla başlar, yine oyunla biter. Ana kucağındaki bebeklerin sevinci nasıl emmekte oldukları memeyi oyuncak edip oynamaksa, yaşını başını almış büyüklerin de avuntusu torunlarıyla oynamaktır. Oyun gönlü hoş eder, usu geliştirir, bedeni eğitir” (Baran, 1993, s.1).

“Çocuk oyunları binlerce yıllık halk kültüründen süzüle süzüle gelmiş bir mirastır ” (Alişar, 1994, s. 7). Alişar, Huizinga gibi oyun ve kültür bağlantısı kurmuştur. Ancak Huizinga, oyunun kültürden daha önce var olduğunu savunurken, Alişar, oyunu, kültür mirası olarak görmüştür.

Özdemir oyunun uç noktaları ifade etmeyen fikri destekleyen düşüncelerini şöyle belirtmiştir; “oyun oynamak, toplumun (çocuk – genç – yaşlı, kadın – erkek, idareci – tüccar, öğrenci – işsiz, zengin – fakir, köylü – kentli v.b.) bütün kesimleri veya üyeleri tarafından zevk almak amacıyla gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir” (Özdemir, 2006, s.21)

Farklı isimlerden, oyun ile ilgili düşünceler, Güneş ve Güneş’in derlemelerinden faydalanarak kısaca şöyle aktarılabilir:

- “Çocuk, oyun ile büyümelidir. (Eflatun)
- Hayat = İş + Oyun (Einstein)
- Vücudun ve fikrin gelişiminde, oyunun rolü başta gelir. Bunu böylece bil; programını ona göre düzenle! (Guts Muths)
- Çocuğun oyunu, düşler ve sinirsel belirtiler gibi anlamı olan davranışlardır. (S.Freud)
- Oyun çocukların harcanmamış, birikmiş bir enerji tüketimidir. (H.Spencer)
- Çocuklarla çocuk olmak ve oyunlarına katılmak... İşte mutluluğun tanımı. (R.Jel)
- Taklit öğrenmede bir basamaktır; bunu atlayıp geçemezsiniz. (R. Jel)
- Oyunlar ve yarışmalarla çocukta yaşama ve yaratma isteği güçlendirilmelidir. (V.Feltre)
- Oyun, insanoğlunun ilk bilincidir. (John Paul)
- İnsan, kendini oyunla ortaya koyar. (Alman Atasözü)
- Oyun, bütün ve uyumlu bir faaliyettir. (Kant)
- Oynayan çocuk, canlılığın ve sevincin sembolüdür. (Herbel)
- Bütün öğretim, oyun ve eğlenceye dayanmalıdır. (Fenelon)
- Güzel sanatların başlangıcı, oyundur. (Schiller)
- Oyun, çocukları sosyal eğitime yöneltir. (Pierre De Coubertin)

- Kiminle oynadığını söyle, kim olduğunu bileyim. (Türk Atasözü)
- Oyun, çocuğun tımarıdır. (Türk Atasözü)
- Oynamayan tay, at olmaz. (Türk Atasözü)
- Oynayamayan çocuk, toprağa hayırlı olmaz. (Türk Atasözü)
- Oyun aslında akıldadır; ancak çocuk oyunla akıllanır” (Mevlana) (Akt, Güneş, Güneş, 2008, s. 3- 4).

“Oyun, insanların bedensel ve zihinsel yeteneklerini geliştirme amacını güden, dikkat, hesap, rastlantı ve beceriye dayanan, aynı zamanda da tat veren bir tür yarışır” (Keskin, 2009, s.15). Keskin’in tanımında oyun, amaç yüklenen ve oynamak için insanda yetenek arayan bir olgu olarak görülmüştür.

“Oyun, çocuğun kendi geliştirdiği anlamlı bağlam içinde yer alan etkinlikler dizisidir ” (Sevinç, 2009, s.14). Sevinç, oyunu, çocuğun geliştirdiği bir etkinlik olarak nitelendirmiştir.

“Oyun, çocukları eğlendirirken aynı zamanda onların sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki etmekte ve grup içinde karşılıklı anlayış, hoşgörü ve birbirine saygı göstererek yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlamaktadır. Oyun ve bazen de oyunda kullanılan ve oyunu tamamlayan oyuncaklar, çocuğun fiziksel becerilerini geliştirdiği gibi, düşünme ve keşfetme aracılığı ile zihinsel gelişimine de katkıda bulunur.” (Başal 2010, s.11).

Başal’ın bu tanımında da oyun, çocuğun gelişim aracı olarak nitelendirilmiştir.

“Oyun, karmaşık bir insan davranışıdır. Dinamik bir süreçtir, ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içerir. Psikanalitik ekol oyunu işlevsel yönünden ele alır. Oyun, kişinin korkularının, engellenmesinin ve sosyal çatışmasının üstesinden gelmesine, sosyal olgunlaşmasına, öz benliğini bulmasına yardımcı olur” (Özdoğan, 2004, s.101). Özdoğan’ın bu tanımı da oyunun çocuğun gelişimi ve sosyalleşmesi açısından verdiği desteği ön plâna çıkarmıştır.

The World Watch Enstitüsü tarafından yayımlanan ve her yıl Dünyayı ilgilendiren problemleri konu alan “Dünyanın Durumu 2010” isimli eserde, 2010 yılı insanoğlunun doğa eğitimi konusu ele alınmıştır. Problem olarak doğa konusunda insanoğlunun ya eğitim alamadığı ya da yetersiz eğitim aldığı ve bu nedenle dünya genelinde yaşam tarzına yansıyan önemli bir uyum problemi tespit edilmiştir. Özellikle çocukların doğa zekâ gelişimi ve doğa uyumu için oyun yönteminin kullanılması

gerekliliği savunulmuştur. Elbette bugüne kadar sosyal bilimlerin konusu olan oyunun öneminin ve eksikliğinin yaratabileceği sıkıntıların varlığının fen bilimleri tarafından da ortaya konulması önemli bir başlangıç olarak görülebilir.

“Oyun, hem kültürel açıdan evrenseldir hem de çocukların esenliği için vazgeçilmezdir; bu faktörler onun, 1989 Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Konvansiyonu’nda garantilenmiş bir hak olarak listeye alınmasını sağlamıştır. Oyun, sağlıklı gelişimde kritik önem taşır ve çocukların oyun hakkı sürdürülebilir bir dünyaya giden yoldaki temel unsurlardan biridir” (The World Watch Enstitüsü, 2010, s.104).

Oyun kavramı için yapılan açıklamalara bakıldığında; kendini, kendi dışında varlık gösteren canlı ya da nesnelere tanıma aracı, insanoğlunun psiko-sosyal veya bedensel gelişimi sağlayan bir olgu olarak tanımlanmıştır. Oyun, en çok hayata hazırlama olarak nitelendirilmiştir. Yaşamadan önce yaşayabilme ihtimali üzerine çabası olan insanoğlu bunun en kolay yolunu da oyun olarak keşfetmiştir. Esasında insan, oyun doğasında iken ona anlam kazandırmak ve yararlanmak işlevi dışında farklı bir etkinlik göstermemiştir. Başka bir görüşe göre de, insanın doğuştan getirdiği rekabet, üstün gelme, kazanma içgüdüleri oyunu ortaya çıkarmıştır.

Empati, sağlıklı iletişim açısından yapılması önerilen hatta zorunlu hale gelen bir olgudur. Oyun ise bize başkası olmamızı sağlayarak günlük yaşamın dışına çıkmamızı, alışılmışın ötesine geçmemizi sağlayan, empati yapmayı öğretebilecek iyi bir araç olarak da düşünülmelidir. “Empati bir oyun mudur yoksa oyun bir empati midir?” gelecek dönemlerde tartışmaya açılması gereken ve üzerinde çok fazla söz olacak bir soru gibidir. Oyun oynayan çocuk, oyun esnasında vardan yok etmeyi, yoktan var etmeyi bazen de var olanı olduğu gibi kabul etmeyi öğrenebilir.

Henüz tam olarak işlevsellik kazanmamış olmasına rağmen konuşulmaya başlanılan bir başka boyutu ise oyunun tedavi aracı olarak kullanılmasıdır. Özdoğan’ın (2004) da klinik tedavi yöntemlerinden bahsederken zikrettiği bir durumdur. Bu düşünceyi destekleyici nitelikte bir açıklama “Dünyanın Durumu 2010” da şöyle yer alır:

“Çocuklara zaman ve fırsat tanındığında, deneyimlerini anlamlandırmak, sıkıntılarla başa çıkmak ve yeni rolleri deneyip provalarını yapmak için hemen “yap-ınan oyununa” başlarlar. Ayrıca yap-ınan oyununu bir iyileşme, kendini

tanıma ve büyüme aracı olarak kullanma kapasitesi geliştirirler. Geleneksel olarak, çocukların boş vakitlerinde bir çeşit kendi yönettikleri, bir başka deyişle “serbest” oyuna başladıkları ve bunun motivasyonunun dış güçler yerine içten geldiği farz edilir... Japonya’daki ve Fransa’daki ebeveynlerden yarısından fazlası, alışverişi bir oyun aktivitesi olarak nitelendirmektedir. 16 ülkede yapılan bir uluslararası ankette, çocukların sadece yüzde 27’sinin yaratıcı oyunlar oynadığı ve annelerin sadece yüzde 15’inin oyunu çocuk sağlığı için vazgeçilmez gördüğü keşfedilmiştir” (The World Watch Enstitüsü, 2010, s.104 - 105).

## 2.2. Oyun Kuramları

Oyun kuramları, oyunları sınıflandırarak daha detaylı bilgi edinme ya da oyunun işlevselliği bakımından ayrıntıyı yakalama adına yapılmış çalışmalar olarak görülebilir. Yapılan oyun kuramları farklı alanlarda çalışan bilim insanlarına yol göstermesinin yanı sıra oyunun, insan ve insanı etkileyen ya da insanın etkilediği her tür faktör açısından da irdelenmesini sağlamıştır.

“Oyun üzerine ilk kuram 19. yüzyılın sonlarında gelişmiştir. Lazarus (1883) oyunun kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu söylemiştir. Hall’e (1906) göre çocuk; oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır” (Akt, Özdoğan, 2004, s. 101)

Oyunla ilgili kuramları Özdoğan, psikoloji, (Bühler 1926, Piaget-1945), motivasyonel (Heckhausen.1964, Berlyne1960), sosyolojik (Murphy 1937), klinik ve terapi yönünden (Erikson 1943, Axline 1947, Schmitchen 1974) irdelenmiş ve oyun sınıflandırmalarını da bu kuramlar üzerinden yapmıştır. (Akt, Özdoğan, 2004)

Sevinç (2009, s.58-83), oyun kuramlarını Klasik Oyun Kuramları, Yetişkin Hayatına Hazırlık, Alıştırma Kuramı (Groos, Hall, Lazarus, Spencer), Çağdaş Oyun Kuramları [ki bu kuramı psikanalitik (Freud, Erikson) ve bilişsel (Berlyne, Vygotsky, Bandura, Köhlberg) şeklinde sunmuştur.

Özdemir (2006) ise, biyolojik ve fizyolojik (Spencer ve Schiller, Groos, Hall), Psikolojik (James ve Dougall, Aristotle, Patric, Kames ve Muths, Mitchel ve Mason) ve Sosyolojik (Huizinga, Kroeber, Caillois, Gulick) Kuramlar olarak verirken Appleton, Freud, Piaget, Vygotsky’nin sistematik görüşlerini de farklı olarak ayrı ayrı irdelenmiştir.

Yapılan tüm arařtırmalarda oyunun fiziksel, biliřsel ve psikolojik aıdan ocuk geliřimi zerine etkileri tespit edilmiř olup yorum yapan bilim insanları da bu alıřmaları kendi alanları zerinde irdelemeyi tercih etmiřlerdir. Oyunun teorik tanımlamaları dıřında katkılarının bilimsel ayađının oluřturulmasında kullanılan bu envanterler oyunların farklı olarak sınıflandırılmasına da neden olmuřtur.

Özdemir'in (2006) oyunlarla ilgili sınıflandırmaları aktarıırken, Gross oyunları ieriđine, Querat kkenine, Stern ve Buhler yapısına, Piaget geliřime ve farklı olarak Boratav'ın; bykler tarafından kklerle birlikte oynanan oyunlar – ilk oyuncaklar, szl ocuk oyunları, dans, řarkı ve basit taklitler eřliđindeki oyunlar řeklinde yapmıř olduklarına dikkat ekmiřtir.

Tablo 1.  
*Özdođan'ın Oyun Sınıflandırması*

<b>Yazarlar</b>	<b>Bireysel oyunlar</b>	<b>Sosyal oyunlar</b>
Groos	Genel iřlevsel oyunlar Deneysel oyunlar	zel iřlevsel oyunlar
Stern	Bireysel oyunlar	Sosyal oyunlar
Chateu	Kuralsız oyunlar Somut zihinsel oyunlar	Kendini ispatlama ve iřbirliki oyunlar
Erikson	Dar evreli oyunlar	Geniř evreli oyunlar
Rssel	Yapısal oyunlar Kendi kendine oyun Materyalle oyun	Rol oyunları Kurallı oyunlar Arkadařlarla oyun
El'Konin	Objelerle faaliyet	İnsanlar arası iliřki zerine oyunlar Sosyal kurallar zerine oyunlar
Hetzer	Bir iř oyunları	Rol oyunları Sonuta bařarıya ulařma oyunları
Ch. Bhler	İřlevsel oyunlar Yapısal oyunlar	Fantezi oyunları Rol ve kurallı oyunlar
Piaget	Alıřtırma oyunları	Kurallı oyunlar Sembol
Diđerleri	İřlevsel faaliyetler Arařtırmacı davranıřlar	Sosyal rol oyunları Taklit etme, dramatize etme

Sevin (2009) de oyun sınıflamasını, Piaget, Smilansky ve Parten'e gre yapmıř ve aıklamıřtır. Yapılan sınıflandırmaya gre; biliřsel geliřim alanına gre oyunlar; iřlevsel oyun, yapı – inřa oyunu, sembolik – dramatik oyun, kurallı oyunlar ve sosyal ve



duygusal gelişim alanına göre oyunlar; yalnız oyun, paralel oyun, birlikte oyun, işbirlikçi oyun olarak sınıflandırılmıştır.

### **2.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi**

Oyun; oynama şekli, oynandığı yer, zaman, kullanılan araçlar, sözel ifadeler, kurallar, oyuncu sayısı gibi içeriği ile ilgili tüm etkenlerle çocuğun gelişimine katkıda bulunmaktadır: “Oyun, çocuğun tüm gelişimini doğrudan doğruya etkilemektedir. Bu etkilemeler, her oyunun özelliklerine göre farklılık kazanmaktaysa da çocuğun gelişimini bir bütün olarak etkilediği bir gerçektir” (Erdem, 2003, s. 7).

Oyun ile ilgili tanımlamalara bakıldığında oyunun kültüre ve çocuk gelişimine etkisi ya birlikte ya da ayrı ayrı ön plâna çıkarılarak yapılmıştır. Tüm tanımlamalarda oyunun çocuğun gelişimi üzerine olumlu etkisinden bahsedildiği görülürken olumsuz herhangi bir etkiden bahseden bir bilim insanına rastlanmamıştır. “Birçok araştırmacı kanıtladılar ki, oyun çocukların zihinsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimleri için çok önemlidir ve bu süreçte anne baba ve aile çok kritik roller üstlenirler. Çocukların fiziksel veya düşünsel keşif etme yeteneklerini sınırlandırırsak oyun sayesinde öğrenmeye ihtiyaç duyarlar” (Jansma, 1999, s. 254).

Oyunun çocuğun, bedensel, psiko motor, dil, duygusal ve zihin, sosyal gelişimine etkisi ayrı başlıklar halinde sunulmuştur.

#### **2.3.1. Oyunun çocuğun bedensel gelişimine etkisi**

Oyunun bedensel gelişime etkisinden önce bedensel gelişimin tanımını Başaran'dan aktaralım;

“Bedensel gelişim bedenın ağırlıkça artması ve boyca uzaması yanında, bedeni oluşturan tüm alt sistemlerinde büyümesini, olgunlaşmasını içerir. Bireyin sağlıklı olması, tüm alt sistemleriyle birlikte bedenın sağlıklı gelişmesine ve işlevlerini gereğince yapmasına bağlıdır. Bedensel gelişimle davranışlar arasında sıkı bir bağlantı vardır. Bireyin bedensel gelişiminde görülen bozukluklar, dengesizlikler ya da gerilemeler, davranışlarını da etkisi altına alır. Bu nedenle kişinin işlevlerini yapamadığı görülür ” (Başaran, 1979, akt. Sarı, 2001, s. 6).

Başaran bedensel gelişimin fiziksel büyümenin gerçekleşmesi dışında davranışların gelişimine de etkisini belirterek bir tanımlama yapmıştır.

Başka bir tanımlamada, insan vücudunun gözle görülen bölümleri ile organ ve dolayısıyla sistem gelişiminin tamamı bedensel gelişim olarak kabul edilmektedir.

“Bedensel gelişim özellikleri en gözlenebilir ve ölçülebilir alandır. İlk kez gördüğümüz bir çocuğun bedensel gelişiminin normal olup olmadığını boy uzunluğu ile yaşını karşılaştırarak bile anlayabiliriz. Bedensel gelişim doğum öncesi evreden başlayarak ölüme kadar süren bir süreçtir. Bedensel gelişim alanı beden iskelet, kas, sinir solunum, sindirim, dolaşım ve boşaltım sistemleri ile organlarındaki değişimleri içerir” (Ulusoy, 2007: 48; Yıldırım ve Fişek, 1989: 1-2; Aydın, 2005: 68, akt. Sarı, 2001,s.8).

Sevinç, açık alanlarda oynanan oyunların bedensel gelişime etkisini şöyle ifade etmiştir:

“Çocuklar açık havalarda bol oksijen soluyarak, güneşten yararlanırlar. Solunum, sindirim ve dolaşım sistemleri, kısaca bütün bedensel, organik ve fizyolojik işlevleri daha sağlıklı bir dengeye kavuşur. İştahsız çocukların daha iyi beslendikleri, uykusuz olanların normal uyku düzenine girdikleri, boy atıp, kilo aldıkları ve sağlıklı görünüm kazandıkları görülür” (Sevinç,2009, s.162).

Keskin’in, Akandere’ye ait aktarımında, oyunun çocuğun bedensel gelişimine etkisi tüm detayları ile belirtilmiştir.

“Vücutta fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması çocukta vücudun hareket ihtiyacını karşılayan oyunlarla sağlanır. Hareketli oyunlarla, çocuk çevresini, yaşadığı dünyayı keşfeder. Algısal gelişimde oyunla geliştirilebilen özelliklerdir. Çocuklar hareketli bir oyun için gerekli olan hareketleri, oyun içinde daha kolay yaparlar. Bu rahatlık kasları güçlendirir ve gelişimini hızlandırır. Açık havada oynanan oyunlarla çocuk bedensel gelişimi için gerekli için geçerli olan temiz hava ve “D” vitamini de farkında olmadan alır. Çocuklar bu nedenle açık havada daha neşeli oynarlar” (Akandere,2004, akt. Keskin, 2009, s.17).

Burada Akandere (2004), oyunun kas gelişimine etkisinden bahsetmiştir.

“Oyunla bir nesneyi tutma, kavrama, bırakma, okşama, delme, yoğurma, ilikleme, açma-kapama, delikten ip geçirme, makasla kesme, çizme boyama, fırça kullanma gibi

hareketlerle küçük kasların gelişimini sağlar. Oyunla, çocukta, yürüme, koşma-atlama, uzağa atlama, tırmanma, kayma, merdiven inip çıkma, fırlatma, yakalama ağırlık kaldırıp taşıma, çömelme, kalkma, sıçrama, sekme, dengede durma, sallanma, topu hedefe atma, top sürme, ip atlama, bisiklete binme gibi faaliyetlerle büyük kasların gelişimi sağlanır” (Akandere, 2004, akt. Keskin, 2009, s.18).

2010’lu yıllarda çocukların televizyon ve bilgisayar ekranı karşısında fazla zaman geçirmeleri, bedensel hareketler yerine oturdukları yerden işlem yapma istekleri ve obezitenin nedenleri arasında hareketsizliğin de yer alması, oyuna ihtiyaç olmasının yanında, oyunun gerekliliğini de ortaya koymuştur.

### **2.3.2. Oyunun çocuğun psiko-motor gelişimine etkisi**

Psiko motor gelişim, hareketlerin kontrol edilmesi olarak nitelendirilebilir. Yeşilyaprak’ın tanımı da hareketlerin anlamlandırılması şeklinde olmuştur.

“Çocuğun kol ve bacakları ile tüm organlarını kullanmada güç ve hız kazanmasına, beden organları arasında eşgüdüm sağlanmasına ve onları denetim altına almada becerikli duruma gelmesine devimsel gelişim, psiko - motor gelişim denir. Bu gelişme bedensel gelişmeye paralel olarak oluşur ve kişinin çevresine uyum yapmasını sağlar. Bireyin bir bütün olarak gelişmesinde önemli rol oynar.” (Yeşilyaprak, 2006, s. 57).

“İlköğretim yıllarındaki çocuklar hareketleri sayesinde vücutlarını daha iyi kontrol ederler ve bir etkinliğe daha uzun süre katılabilirler. Bunun yanı sıra, ilkökullü çocukları fiziksel olgunluktan uzaktır ve onlar hareketli olmaya ihtiyaç duyarlar. İlkokul çocukları uzun süre oturdukları zaman koştuğu, zıpladıkları, bisiklet sürdükleri zamanlardan daha bitkin olmaya başlarlar. İlkokul çocuklarının hareketlerindeki önemli bir prensip, onların durağan aktivitelerden çok işe karıştırdıkları, aktif oldukları aktivitelerle uğraşmalarıdır. Orta ve son çocukluk döneminde çocukların motor gelişimleri ilk çocukluğa göre daha düzgün ve koordinelidir. Büyük motor beceriler büyük kas hareketlerini içerir ve erkekler genellikle kızlardan daha kolayca yapabilirler” (Santrock, akt. Keskin, 2009, s.17).

Santrock da çocuğun psiko – motor gelişimini dönemsel ayrımlarla tarif etmiştir.

Muratlı, psiko – motor gelişim için ilköğretim çağının önemini vurgulamıştır. “ Birçok becerilerin ve beceri gerektiren hareketlerin başlatılması ve geliştirilmesi 7-12 yaş dönemde gerçekleştirilmelidir” (Muratlı, 2003, s. 42).

“Oyunla çocukta, yürüme, koşma-atlama, uzağa atlama, tırmanma, kayma, merdiven inip çıkma, fırlatma, yakalama ağırlık kaldırıp taşıma, çömelme, kalkma, sıçrama, sekme, dengede durma, sallanma, topu hedefe atma, top sürme, ip atlama, bisiklete binme gibi faaliyetlerle büyük kasların gelişimi sağlanır. Ayrıca basketbol, voleybol, futbol gibi top oyunları, jimnastik ve benzeri spor etkinlikleri ile büyük kasların motor gelişimi sağlanır. Güç-tepkkiye hazır olma, hız, durgun ve dinamik dikkat, koordinasyon, esneklik gibi Psikomotor yetenekler çocuğa oyunla kazandırılır. Her çocuğun bedensel ve Psikomotor gelişim düzeyi farklıdır. Seçilecek olan oyunlar bu farklı gelişim düzeyleri göz önüne alınarak seçilmelidir. Çocuğun istediği ve kolaylıkla yapabileceği hareketleri oyun içinde arkadaşlarıyla birlikte yapmaları sağlanmalıdır” (Akandere, 2004, akt. Keskin, 2009, s.18).

Akandere, oyunun psiko – motor gelişime katkı sağlayabilmesi için çocuğa uygun oyun seçiminin önemi üzerinde durmuştur.

“Motor gelişim ile ilgili becerilerin kazanılması, çocuk için gereklidir. Çocuğun sosyal uyumunda ve sosyal faaliyetlere katılabilmesinde motor gelişim önemlidir. Oyun sayesinde psiko -motor becerileri, gücü tepkisi, becerileri artar, büyük -küçük kaslarını denetim altına alır, organları eşgüdüm ve denge, hareketlerde esneklik ve çeviklik sağlar” (Seyrek, Sun, 1991, akt. Poyraz, 2003, s. 42). Seyrek ve Sun, oyun seçimi yapma detayını vermeden oynanan oyunların psiko – motor gelişimi etkilediğini ve bu gelişimin de çocuğun sosyalleşmesini tetiklediğini belirtmişlerdir.

Patrick, motor gelişimin çocukların kendine güveninin temeli olduğunu belirtir. “Motor gelişim çocukların kendilerine itibar kazandıran bir alan olduğu gözlenmektedir. Çocukların “Bana bakın” diyerek atlaması, tırmanması, koşması, dönmesi gurur verici bir etkinliktir. Kendine güvenmenin kökü motor gelişimden geçer” (Patrick, 1996, s.18).

### **2.3.3. Oyunun çocuğun dil gelişimine etkisi**

Öz, açıklamasıyla dilin önemini ve dil gelişiminin yavaş ilerleyen bir süreç olduğunu belirtmiştir.

“Toplumsal bir varlık olarak, hepimizin birbirimizle iletişim kurmaya ve etkileşime ihtiyacı vardır. İletişim kurmanın tek yolu ise duygu ve düşünceleri karşı tarafa net ve açık bir şekilde ifade etmektir. Yani konuşmak, kendini ifade etmenin zorunlu bir şartıdır. Konuşmadan ne yetişkinlerin, ne de çocukların kendilerini anlatabilmeleri mümkün değildir. Ancak insanoğlunun dil gelişimi de çok hızlı bir süreç izlemediği için, aşama aşama gelişme gösterir” (Öz, akt. Kuru, 2009, s.15).

“Çocuk oyunlarının birçoğunda dilin kullanılması gerekmektedir. Oyun çocuğun dil gelişimini destekler. Oyun, çocuğun sözlü olarak ifade edilenleri anlama yeteneğinin gelişimini sağlar. Çocuklar oyun içinde yeni sözcükler öğrenir. Oyundaki olaylar zamanla öğrenilir, oyun süresince soru sorulur ve cevap alınır. Oyunda dil zihinsel değerlendirmeler için kullanılır ve oyunda dille komut verilir. Oyunda dil. Çocuğun duygularını ve düşüncelerini anlatır. Oyunla dil problemi olanların, bu problemleri çözümlenmeye çalışılır ve oyunla çocuğun sözcük dağarcığı gelişir, düzgün cümleler kurar, rahat konuşma alışkanlığı kazanır. Oyunla çocuk soru sorar ve yeni bilgiler kazanır” (Akandere, 2004, akt. Keskin, 2009, s. 18).

Akandere (2004), çocuk oyunlarında kullanılan dilin kelime dağarcığını geliştirmesi yanında kelimeleri anlamlandırma, duygu ve düşüncelerini aktarımını sağlayan bir araç olarak kullanıldığına dikkat çekmektedir.

Sevinç, dil gelişiminin oyun esnasında ve öncesinde edinilen deneyimlerin aktarılması ile gelişim sağladığını öngörmüştür. “Oyun ortamında dil gelişimi, çocukların deneyimleri hakkında fikirlerini ilettikleri hareketlerden doğar. Dil, çeşitli hareket, mimik, taklit, gülüşme, merak somları ve ani keşiflerle dolu olan bir sürecin ifade yoludur” (Sevinç, 2009, s. 131).

“Çocuk oyun oynarken, gerek oyun arkadaşlarına gerekse büyüklerine karşı, kendini ifade etmek ister. Aynı şekilde karşı taraftan gelenleri de anlamak durumundadır. Bu da sözlerle, yani dil ile sağlanır. Oyun sırasında çocuk mutlaka dilini kullanmak zorundadır. Bu kullanma sonucu dilin gelişmesi de sağlanmış olacaktır. Buradan, oyunun, dilin gelişmesi açısından da önemli ve gerekli olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır” (Baltutan, akt. Kuru, 2009, s. 45).

Baltutan, oyun esnasında dil kullanmanın zorunlu olduğunu ve dilinde bu zorunluluğun doğal sonucu olarak geliştiğini belirtmiştir.

Oyunlarda kullanılan sadece oyuna özgü, şarkı, mani, tekerleme gibi edebi ürünleri kullanma, yeni kelimelerin dağarcığa eklenmesi, birbirleriyle iletişim kurma gerekliliği dil gelişimini etkileyen önemli faktörlerdendir.

#### **2.3.4. Oyunun çocuğun duygusal ve zihin gelişimine etkisi**

Zihinsel gelişimin tanımlanması için J. Piaget'nin bilişsel gelişim teorisini özetleyen Kuru'nun aktarımıyla Özer ve Özer'in çalışması önemli bir yol gösterici olmuştur.

“Bilişsel gelişim, beden ve zekâ arasındaki fonksiyonel ilişkiyi kapsar. Özellikle hareketin yaşamın ilk yıllarında önemli bir rolü olduğunu kabul eden modern teorilerin bir örneği, J. Piaget'n bilişsel gelişim teorisidir. Piaget, insan zihninin gelişimi üzerinde çalışmış ve sistematik bir şekilde değişik yaşlardaki çocukların düşünce biçimini incelemiştir. Piaget'ye göre zekâ bireyin çevre ile aktif etkileşimi sonucu gerçekleşmektedir. Çocuklar çevrelerindeki nesnelere bakarak, dokunarak, ağızlarına alarak, sesini işiterek bilgi toplarlar. Duyuları aracılığıyla topladıkları bu bilgiler doğrultusunda çeşitli tepkilerde bulunurlar (özümleme). Nesnelere önce mevcut bilgileri doğrultusunda tepkide bulunurken daha sonraları bu tepkilerinde değişiklik yaparlar. (uyuma). Böylece çevreye, nesnelere ve yeni durumlara uyum sağlarlar (adaptasyon). Piaget çevreye uyum sağlamak için kullanılan özümleme ve uyma süreçlerinin sadece bebeklik ya da küçük çocukluk döneminde değil tüm yaşam boyunca kullanıldığını ileri sürmektedir” (Özer ve Özer, akt. Kuru, 2009, s. 12 - 13).

Dereobalı, zihinsel gelişim sürecinin ilköğretim çağındaki çocuklarda oyunlarla fark edilebileceğine işaret etmektedir.

“Okul öncesi dönemdeki çocuklara oranla okul çağına gelmiş olan çocukların zihinsel yeteneklerindeki ilerlemelere oyunlarındaki, öğrenme etkinliklerindeki dillerindeki, farklılıklarda gözlemlemek mümkündür. Bu dönemde çocuklar hızlı bir zihinsel gelişme gösterirler. Nesnelere konumlarının ya da fiziksel yapılarındaki değişimlerin, miktar, kütle, ağırlık, sayı gibi özelliklerde değişime yaratmadığını anlayabilirler” (Dereobalı, akt. Kuru, 2009, s. 13).

Zihinsel gelişimin yanında duygusal gelişime de oyunun etkisi olduğunun öne sürüldüğü görülmüştür. Bu durumda da duygusal gelişimin tanımına ihtiyaç

duyulmaktadır. “Duygu, bireyin iç ve dış dünyadan etkilenmesi sonucunda genel olarak hoşlanma ya da acı duyma biçiminde belirlenen tepkilerdir. Bireyin temel gereksinimleriyle ve onun bir sonucu olan davranışlar ile ilgilidir. Bu nedenle duyguları incelemek insanın davranışına egemen olunmasını kolaylaştırır” (Binbaşıoğlu, 1975, akt. Sarı, 2001, s. 6). Binbaşıoğlu’nun duygunun tanımı ve duyguları anlamının önemi ile ilgili görüşleri çalışmamızda önem teşkil etmiştir.

“Duyguların en iyi yansıtıldığı ortamlar aile, okul, arkadaş grubu ve toplumsal hareketler içinde daha belirgin halde olabilmektedir. Çocuğun oyun çağında tepkisini belirli ortamlar dâhilinde dile getirmesinin sağlanması sağlıklı bir duygusal gelişimin belirtisi olabilecektir. Bu ortamlar içerisinde çocuk kazanma, kaybetme, mücadele etme, beraber yaşama, kişilik gelişimi, sevgi, saygı vb. duygusal gelişim özelliklerini kazanabilir” (Şimşek, 1998, s. 4).

Şimşek, duyguların açığa çıkarılmasını sağlıklı duygusal gelişim belirtisi olarak görmüştür. Oyun çocukların duygularını açığa vurma imkânı bulduğu alan olarak görülebileceğinden duygusal gelişime katkısı yadsınamaz bir hal almıştır denebilir.

Akandere, oyunun zihinsel ve duygusal gelişime etkisini detaylandırarak belirtmiştir.

“Beden zihin ve duygusal gelişim birbirini karşılıklı olarak etkiler. Çocuğun zekâsı geliştikçe çevresini daha iyi algılar. Oyunla büyüyen çocuk zihinsel gelişimle ilgili birçok kavramı oyun içinde öğrenir. Büyük-küçük, ince-kalın, sıcak-soğuk, tatlı-ekşi gibi duyularımızla algılanan pek çok kavramla birlikte eşleştirme, sınıflama, analiz sentez, problem çözme gibi zihinsel işlemleri çocuk oyun içinde öğrenir. Oyunla çocuk duygusal tepkilerini denetim altına almayı sorunlarından uzaklaşmayı, kendine güveni, sevinç ve haz almayı sevgi ve beğenilme duygularını geliştirir. Bu da duygusal gelişim için önemli bir katkıdır. Yine oyunla çocuk eski deneyimlerini, davranışlarını, bilgilerini zenginleştirir. Nesnelere arasındaki ayrılık ve benzerlikleri kavrar, düşünme, kavrama, algılama gibi zihinsel yeteneklerini geliştirir” (Akandere, 2004, akt. Keskin, 2009, s. 18 - 19).

Sevinç, çocuğun oyunla öğrendiğini, iletişim kurduğunu ve toplumsal davranışları pekiştirme aracı olarak gördüğünü ifade etmiştir.

“Çocuk oyunda araştırır keşfeder ve öğrenir. Başkalarıyla bir araya gelir ve akranlarıyla ilişki kurar. Aynı zamanda

korkularından, kaygılarından ve saldırganlık duygularından arınma olanağı bulur. Doğaçlama sosyo-dramatik oyunlar, hayal gücünü, üretkenliği ve akıl yürütmeyi destekler. Oyun toplumsal davranışları pekiştirme aracı olarak da işlev görür. Sağlıklı çocuklar uygun ortamlarda daha çok oyun oynamaya yönelirler” (Sevinç, 2009, s. 148).

Sevinç’e ait başka bir ifade de oyun oynayan çocuğun gözlemlenmesi ile sadece boş vakitlerini geçirme aracı olarak düşünülen oyunun çocuğa kazanımlarının görülebileceği saptanmıştır. “Oyun doğrudan bir kazanım sağlamadığı için bazı görüşlere göre küçümsenmekle birlikte bilimsel ve hayal gücü gerektiren çalışmaların temelinde olan yoğun ilgi, algı ve gerçek yaşamda gerekli olan yaratıcılık, oyunda bütünüyle görülmektedir. Çocuğu oyun oynarken gözlemlersek bazı kazanımları açıkça görebiliriz” (Sevinç, 2009, s.148).

### **2.3.5. Oyunun çocuğun sosyal gelişimine etkisi**

Akandere, oyunun çocuğun sosyal gelişimi üzerine etkisini aktarırken çocuğun kimliğini bulması yönündeki olumlu desteğini de belirtmiştir.

“Çocuk yaşadığı çevrede daima başkaları ile ilişki halindedir, Çocuk oyunların çoğunda bir sosyal yapı vardır. Oyunla çocuk cinsel kimlik kazanır oyunla çocuk aile bireylerinin rollerini üstlenerek sorumluluklarını ve o bireylerin kişiliklerini öğrenir. Oyunla çocuk meslek gruplarını ve onların rollerini kavrar oyunla çocuklar birlikte problem çözmeyi öğrenirler. Oyunla çocukların moral gelişimi desteklenir. Çocuk oyunla toplumsallaşmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı kendi hak ve özgürlüğünü korumayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı lider olmayı, kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenir ” (Akandere, 2004, akt. Keskin, 2009, s. 19).

Hazar, oyunu, çocuğun gerçek hayattaki yaşantısının test alanı olarak görmüştür. Hazar’a göre oyun, çocuğun kendini ve öğrendiklerini yorumlamasına yardım ederken kurallı yaşamayı da öğretir.

“Çocuk hayatı oyun içerisinde tanır. Aileden getirmiş olduğu özellikleri oyunda test eder, şekillendirir. Almış olduğu eğitimi oyunla yansıtır. Oyun bir grup çalışmasıdır ve kendine özgü kuralları vardır. Bu kurallara uymayanlar oyun dışında kalırlar. Bütün çocuklar kurallara uymayanlarla oyun oynamak istemezler ve onları oyun dışı bırakırlar, böylelikle cezalandırmış olurlar. Hiçbir çocuk bu duruma düşmek



istememez. Oyunun bu niteliği çocuklara kurallara uymayı öğretir” (Hazar, akt. Kuru, 2009, s. 42).

Özdoğan, oyunu, sosyalleşme alanı olarak görmektedir. “Oyun grubuna giren çocuk sosyal ortama uyum gösterir. Oyun ortamında uyum sağlayabilmesi için birçok sosyal ilişki biçimini öğrenmesi gerekmektedir. Oyun ortamı çocuk için serbest bir ortamdır. Birçok davranış şeklini burada deneme olanağını bulur” (Özdoğan,2004, s. 120).

Sevinç ise çocuğun oyunla kendini tanıdığını ve aile ortamı dışındaki hayatı ilk olarak oyunla fark ettiğini savunmaktadır.

“Çocuk bir arkadaş gurubuna üye olarak kendi hakkında bilmediği özelliklerini oyundaki deneyimleriyle öğrenir. Aile içindeki yerinden başka, yaşlılarıyla birlikte olduğunda kendi benliği hakkında daha gerçekçi bir yapının farkında olacaktır. Yeteneklerini keşfedip, gruba ne gibi katkıları olduğunu sosyal ortamda görebilir. Bu şekilde güçlü ve zayıf yanlarını keşfeder, kabul görülme veya dışlanma gibi sosyal deneyimlerle karşı karşıya gelebilir. Oyunda kazanılan beceri derecesiyle çocuk gerçek sınırlarını keşfedecektir” (Sevinç, 2009, s. 149).

Patrick, oyunla çocuğun becerilerini geliştirdiğini, bastırılmış duygularını fark ettiğini ve bunların kontrolünü öğrendiğini, dolayısıyla da sosyalleşme için gerekli özelliklerini tamamladığını savunur:

“Oyun sosyal becerileri geliştirir. Sosyal becerilerdeki eksiklik genellikle davranış problemlerine sebep olur. Oyun bastırılmış duyguların üzerinde durur. Çocuk korkularını, kızgınlıklarını, kaybettiklerini, derinden hislerini oyunda aktiviteye dönüştürebilir. Oyun bireyi stresten kurtarıcı önemli bir aktivitedir. Oyun sayesinde çocuk kişilik özelliklerini öğrenir ve başkalarının bakış açılarını anlar. Onlar adaleti, kurallara uymayı, ortak çalışmayı, arkadaşlığı ve sosyal kuralları öğrenirler. Bu sosyal yetenekler de onların özsayıgılarını geliştirir” (Patrick, akt. Kuru,2009, s. 43).

Özdoğan’ın başka bir açıklamasında da oyunla çocukların kural belirleme, belirlenen kurallara uyma gibi özelliklere kavuşacaklarını belirttiği görülür.

“Çocuklar sosyal rol oyunlarını oynarken sosyal ve bilişsel yeteneklerini geliştirir, küçük çocuklar duyu - motor yeteneklerini (yürüyüş yarışında hızlı olmayı hedefe ulaşmayı) dener, bilişsel gelişimi (hatırda tutma

oyunlarında), dikkat toplama, bellek, birleştirme yeteneğini geliştirirken sosyalleşmeyi de öğrenir. Çocuklar oyuna başlamadan önce zamanın bir bölümünü oyunların kurallarını oluşturmakla ya da oluşmuş kuralları tekrarlamakla geçirirler, daha sonra oyuna başlarlar. Bu aşamada sözel olarak oluşturdukları kurallarla kanunların temelini atmış olurlar” (Özdoğan, 2004, s.122).

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. YÖNTEM

Bulgular, nitel araştırma tekniklerine uygun olarak elde edilmiş ve analiz kısmı nicel araştırma tekniklerinden biri olan kay - kare testine göre yapılmıştır. Tüm sonuçlar betimsel araştırma deseni kullanılarak yorumlanmıştır.

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada, nitel araştırma yaklaşımına uygun olarak Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı sekiz farklı okulda İlköğretim Birinci Kademedeki 2010 - 2011 Öğretim Yılında öğrenim gören öğrencilere Ek 2 ve bu öğrencilerin öğretmenlerine Ek 3 de sunulan anketler uygulanmıştır. Anket uygulaması için alınan izin de Ek 3'de sunulmuştur. Uygulama sonucunda elde edilen veriler kay - kare testine göre değerlendirilmeye alınmış ve birbirleriyle ilişkisi olduğu tespit edilen etkenler grafikler şeklinde düzenlenerek sunulmuştur.

#### 3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Erzurum il Merkezinde bulunan sekiz ilköğretim okulunun birinci kademe öğrencilerinden 2010 - 2011 öğretim yılında öğrenim gören öğrenciler ve bu öğrencilerin öğretmenleri oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemini, Erzurum İl Merkezinde bulunan sekiz İlköğretim Okulunda 2010–2011 öğretim yılında öğrenimine devam eden ilköğretim birinci kademedeki her sınıf düzeyinden beş öğrenci olacak şekilde toplam 200 öğrenci ve bu öğrencilerin öğretmenleri, toplam 41 öğretmen oluşturmuştur.

#### 3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formu ve görüşme plânı çerçevesinde öğrenciler ve öğretmenlerle yapılan yüz yüze görüşmelerle

toplanmıştır. Elde edilen bulgular sadece görüşme yapılan öğrenci ve öğretmenlere göre yorumlanmış olup, herhangi bir genelleme yapılmamıştır.

Araştırmanın uygulamasına başlamadan önce Erzurum Valiliğine bağlı İl Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma Geliştirme Merkezine resmi başvuru yapılarak izin alınmış daha sonra okulların yetkilileriyle de görüşülmüş ve birlikte belirlenen gün ve saatte ilköğretim okullarında bulunulmuştur. Erzurum Valiliğinden alınan izin, Ek 1. de sunulmuştur.

Çocukların oyun ile ilgili bilgi ve düşüncelerini öğrenmek için kişisel bilgi formu hazırlanmıştır. Ayrıca, çocukların okul başarısını ve arkadaşlık ilişkilerini ölçmek amaçlı öğretmenleri için de araştırmacı tarafından bir bilgi formu hazırlanmıştır. Bu form hazırlanmadan önce, benzer araştırmalarda kullanılan anketler ya da görüşmeler incelenmiş ve bu araştırmanın amacı da düşünülerek formlar geliştirilmeye çalışılmıştır.

### **3.4. Verilerin Analizi**

Araştırma sonrası, öğrenciler ve bu öğrencilerin öğretmenlerine yapılan anket sonuçları kay - kare testine göre analiz edilmiş olup, ilişkisi olan tüm unsurlar grafiklere aktarılmıştır. Tüm unsurların kay - kare testine göre birbirleri ile ilişkileri Tablo 3’de verilmiştir. Anlamlı ilişki tespit edilen unsurların bilgileri grafiklere aktarılmış ve yorumlamaları grafiklere göre yapılmıştır. Herhangi bir ilişki olmadığı tespit edilen unsurlar araştırmacı tarafından bu konuyla ilgili önceden yapılan araştırmalar da dikkate alınarak yorumlanmıştır.

Verilerin analizi SPSS 17.00 programında yapılmıştır.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4. BULGULAR ve YORUM

Ankete katılan öğrencilerin sokakta, evde, yaz, bahar ve kış mevsimlerinde oynamayı tercih ettikleri oyunların isimleri Tablo 2’de verilirken oynama şekilleri de yine öğrencilerden alınan bilgilere göre derlenen oyunlar başlığıyla sunulacaktır.

Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı sekiz İlköğretim Okulunda 2010 - 2011 eğitim – öğretim yılında öğrenim gören 1. Sınıf, 2. Sınıf, 3. Sınıf, 4. Sınıf ve 5. Sınıf öğrencilerine ve bu öğrencilerin öğretmenlerine uygulanan anketlere verilen cevaplarla elde edilen verilere, kay - kare testinin uygulanması sonucunda oyunu etkilediği düşünülen etkenler ile çocukların sokakta, evde ve mevsimlere göre okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiler Tablo 3’te sunulacaktır.

#### 4.1. Mevsim Şartlarına Göre Öğrencilerin Oyun Tercihleri

Mevsim şartları, çocukların oyun seçimlerini etkileyen en önemli dış faktörlerden biridir. Erzurum ili örneğinde kış mevsiminin kar yağışlı ve uzun geçmesi, bahar mevsiminde geçişlerin hızlı olması, tercih edilen oyunları etkilemiştir. Oyun çeşitliliği yaz mevsiminde yoğun, bahar ve kış mevsiminde kısıtlı olmasına neden olmuştur. Ancak literatür taramasına bakıldığında, kar yağışının olmadığı yörelere kıyasla kış mevsiminde oynanan oyunların çeşitlilik bakımından farklılık göstermişlerdir.

Oyun çeşitliliğinin az olduğu görülen kış mevsiminde okulda oynanan oyunların Erzurum ilinin iklim şartlarıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür. Kış mevsiminde Erzurum ilinde yoğun kar yağışının olması çocukları karla ilgili oyunları oynamaya iterken, rahat oyun ortamı olmadığı için çeşitliliğin azalmasına da neden olmuştur. Kardan adam yapma, kartopu, kızakla kayma gibi oyunların yanında kış şartlarıyla ilişkili daha az oyun oynandığı görülür. Anket çalışmasının yapıldığı ilköğretim okullarına kış mevsiminde de gidilmiş olup, tüm okullarda tenefüslerde bahçeye çıkma yasağının olduğu, öğrencilerin okul koridorlarında ya da sınıflarda zaman geçirdikleri görülmüştür. Koridorların kalabalık gruplarla oynanacak oyunları oynamaya mümkün

olmaması ve fazla hareketlilik gerektiren oyunların da herhangi bir yaralanma ya da sakatlanmaya neden olacağı endişesi ile oyunların okul idareleri tarafından sınırlandırıldığı da tanık olunan başka bir unsurdur.

Yaz mevsiminde tenefüslerde okul bahçesinde oyun oynamak mümkün olduğu için ve sokakta diğer alanlara göre biraz daha fazla oyun alanının olması bu iki farklı dönemde oynanan oyun çeşitliliğini de destekler nitelikte olmuştur.

Tablo 2.

*Ankete Katılan Öğrencilerin İsmi ve Oynama Şekli Verdiği Oyunlar*

<b>Sokakta Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Evde Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Yaz Mevsiminde Okulda Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Bahar Mevsiminde Okulda Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Kış Mevsiminde Okulda Oynadığı Oyunlar</b>
Alişler	Beştaş	Basketbol	Basketbol	Duvaran duvara
Basketbol	Bingo	Birdirbir	Don ateş	Ebecilik
Dönme dolap	Cim cim enek	Dallas Kapısı	Ebecilik	Evcilik
Elim sende	Dönme dolap	Don ateş	Evcilik	Kardan adam
Eskici minder	Elim yandı	Dönme dolap	Futbol	Kartopu
Evcilik	Evcilik	Duvaran duvara	İp atlama	Kızakla kayma
Futbol	Güreş	Ebecilik	Kutu kutu pense	Kutu kutu pense
İp atlama	Hımbıl	Evcilik	Köşe kapmaca	Onbirelli
Kardan adam	İsim şehir	Futbol	Onbirelli	Saklambaç
Kartopu	Kelime oyunları	İp atlama	Saklambaç	Yakalamacılık
Kızakla kayma	Kızmabirader	Kolaltı	Topaç	Yerden yüksek
Kolaltı	Körebe	Körebe	Uçurtma	
Körebe	Misket	Köşe kapmaca	Yakalamacılık	
Köşe Kapmaca	Monopoly	Kutu kutu Pense	Yakantop	
Mendil	Nesi var	Onbirelli	Yerden yüksek	
Kapmaca				
Onbirelli	Saklambaç	Orta sıçan		
Saklambaç	Taso	Saklambaç		
Seksek	Tombala	Seksek		
Topaç		Topaç		
Uçurtma		Tren		
Uzuneşek		Uzuneşek		
Üçgen		Voleybol		
Voleybol		Yakalamacılık		
Yakalamacılık		Yakantop		
Yakantop		Yerden yüksek		
Yedikule				
Yerden yüksek				
Zimba				

Toplamda öğrencilerden 50 oyun ismi ve oynama şekli derlenmiştir.

Öğrencilerin verdikleri bilgilerden en fazla çeşit sokakta oynadıkları oyunlarda ve ardından da yaz mevsiminde okulda oynadıkları oyunlarda görülmüştür. En az oyun çeşidi ise kış mevsiminde okulda oynadıkları oyunlarda görülmüştür.

Sokakta oynanan oyunların 25 tanesinin diğer oyun dönemlerinde de oynandığı görülürken, sokakta oynanan oyunların 7 tanesi ve evde oynanan oyunların da 14 tanesinin sadece belirtilen dönemlerde oynandığı ortaya çıkmıştır.

Ayrıca bu çalışmamızda evde oynanan oyunlar arasında yazılan oyuncaklarla oynama ve bilgisayarla oynama genel başlık halinde belirtilmiş olup detaylı bir açıklamaya gidilmemiştir. Derleme sırasında oyuncaklarla ve bilgisayarla, ankete katılan öğrencilerin hangi oyunları oynadıkları toplanmış, ancak bu çalışmada kullanmanın gerekliliği görülmediği için kullanılmamıştır.

Ankete katılan öğrencilerde görülen bir başka durum ise; okuldan sonra evde zaman geçirme oranlarının yüksek olmasıdır. Sokağa çıkma zamanlarının sınırlı olduğunu ifade eden öğrenciler, okul sonrası zamanlarını genelde ödev yapmak ya da sınavlara hazırlanmak için evde geçirdiklerini belirtmişlerdir. Çocukların evde daha fazla zaman geçirmelerinin evde oynanan oyun çeşitliliğinin diğer dönemlerdeki oyunlardan fazla olması ile ilişkili olabileceğini göstermiştir.

#### **4.2. Ankete Katılan Öğrencilerin Verdikleri Cevaplara Göre Oyunla Bağlantısı Olan Faktörler**

Tablo 3 çocukların sokakta, evde ve okulda yaz, bahar ve kış mevsimlerinde okullarda oynamayı tercih ettikleri oyunlarla; ailelerinin SED'leri, sınıf düzeyleri, cinsiyetleri, annelerin çalışma durumları, evlerinde bilgisayar olup olmama durumları, oynadıkları oyunları kimlerden öğrendikleri, oyun oynama sıklıkları, oyunu tanımlamaları, sevdikleri derslerin isimleri, oyun oynamanın öğrenciye göre kazanımları ve kayıpları, öğrencinin arkadaşlık ilişkileri ve öğrencinin ders durumları arasındaki ilişkileri içermektedir.

Kay - kare testine göre iki unsur arasındaki ilişki tespiti p değerine göre belirlenir. Verilerin p değerinin 0,0 ve 0,0 değerinin altında olması durumunda önemli bir ilişki olduğu, p değerinin 0,0'ın üstünde olması durumunda ise herhangi bir ilişkinin

olmadığı anlaşılır. Sonuçlarda p değerinin 0,000 çıkması aradaki ilişkinin önemli seviyede olduğunu gösterirken, p değerinin 1,000 olması veriler arasında hiçbir bir ilişkinin olmadığını göstermektedir.

Tablo 3.

*Tüm Değişken Faktörlerin, Kay Kare Testinde “ p ” Değerine Göre, Çocukların Evde, Sokakta, Bahar, Yaz ve Kışın Okullarda Oynadıkları Oyunlarla İlişkilerini Gösterir.*

	<b>Öğrencinin Sokakta Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Öğrencinin Evde Aile Bireyleri İle Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Okulda Yaz Mevsiminde Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Okulda Bahar Mevsiminde Oynadığı Oyunlar</b>	<b>Okulda Kış Mevsiminde Oynadığı Oyunlar</b>
<b>Sosyo Ekonomik Düzey</b>	p = 0,000	p = 0,120	p = 0,007	p = 0,190	p = 0,147
<b>Sınıf Düzeyi</b>	p = 0,291	p = 0,012	p = 0,006	p = 0,072	p = 0,109
<b>Cinsiyet</b>	p = 0,150	p = 0,030	p = 0,002	p = 0,178	p = 0,775
<b>Anne Mesleği</b>	p = 1,000	p = 0,988	p = 1,000	p = 0,000	p = 0,032
<b>Evde Bilgisayar Var mı?</b>	p = 0,143	p = 0,138	p = 0,310	p = 0,245	p = 0,426
<b>Oynadığı Oyunları Kimlerden Öğrendi?</b>	p = 0,000	p = 0,000	p = 0,000	p = 0,999	p = 0,002
<b>Her gün Oyun Oynar mı?</b>	p = 0,000	p = 1,000	p = 0,000	p = 0,000	p = 0,965
<b>Oyun Tanımı Nedir?</b>	p = 1,000	p = 0,379	p = 0,911	p = 1,000	p = 0,176
<b>En Sevdiği Ders Nedir?</b>	p = 0,034	p = 0,296	p = 1,000	p = 0,013	p = 1,000
<b>Oyun Oynamak Ne Kazandırıyor?</b>	p = 0,000	p = 0,025	p = 0,000	p = 0,052	p = 0,053
<b>Oyun Oynamak Ne Kaybettiriyor?</b>	p = 0,000	p = 0,000	p = 0,002	p = 0,433	p = 0,890
<b>Öğrencinin Arkadaşlık İlişkileri Nasıl?</b>	p = 0,020	p = 0,969	p = 0,737	p = 0,615	p = 0,919
<b>Öğrencinin Ders Durumu Nasıl?</b>	p = 0,178	p = 0,202	p = 0,104	p = 0,783	p = 0,302



Tablo 3'e göre, öğrencinin sokakta oynamayı tercih ettiği oyunlar ile en sevdiği dersin adının ne olduğunun, öğrencinin arkadaşlık ilişkilerinin nasıl olduğunun etkileşim içinde olduğu belirlenmiştir. Yine tabloya göre, öğrencinin sokakta oynamayı tercih ettiği oyunlar ile SED, oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğinin, her gün oyun oynayıp, oynamadığının, oyun oynamanın kazandırdıkları ve kaybettirdikleri arasında önemli bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Öğrencinin sokakta oynamayı tercih ettiği oyunlar ile sınıf düzeyi, cinsiyet, evde bilgisayar olup olmadığı, öğrencinin ders durumu, annenin çalışıp çalışmadığı, oyunun öğrenciye göre tanımı arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir.

Öğrencinin evde aile bireyleriyle oynadığı oyunlar ile sınıf düzeyi, cinsiyet, oyun oynamanın kazandırdıkları arasında ilişki olduğu belirtilmiştir. Öğrencinin evde aile bireyleriyle oynadığı oyunlar ile oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği ve oyun oynamanın kaybettirdikleri arasında önemli bir ilişki olduğu belirtilmiştir.

Öğrencinin evde aile bireyleriyle oynadığı oyunlar ile SED, annenin çalışıp çalışmadığı, evde bilgisayarın olup olmadığı, oyun oynama sıklığı, oyunun öğrenciye göre tanımı, sevdiği dersin adı, öğrencinin arkadaşlık ilişkileri ve öğrencinin ders durumu arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir.

Öğrencinin yaz mevsiminde okulda oynadığı oyunlar ile SED, sınıf düzeyi, cinsiyet, oyun oynamanın kaybettirdikleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirtilmiştir. Öğrencinin yaz mevsiminde okulda oynadığı oyunlar ile oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği, her gün oyun oynayıp oynamadığı, oyun oynamanın kazandırdıkları arasında önemli bir ilişki tespit edilmiştir.

Öğrencinin yaz mevsiminde okulda oynadığı oyunlar ile annenin çalışıp, çalışmadığı, evde bilgisayarın olup olmadığı, oyunun öğrenciye göre tanımı, sevdiği dersin adı, öğrencinin arkadaşlık ilişkileri ve öğrencinin ders durumu arasında anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir.

Öğrencinin bahar mevsiminde okulda oynadığı oyunlar ile sınıf düzeyi, en sevdiği dersin adının ne olduğu, oyun oynamanın kazandırdıklarının etkileşim içinde olduğu belirtilmiştir. Öğrencinin bahar mevsiminde okulda oynadığı oyunlar ile annenin çalışıp, çalışmadığı, her gün oyun oynayıp, oynamadığı arasında önemli bir ilişkinin varlığı tespit edilmiştir.

Öğrencinin bahar mevsiminde okulda oynadığı oyunlar ile SED, cinsiyet, evde bilgisayar olup olmadığı, oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği, oyunun öğrenciye göre tanımı, oyun oynamanın kaybettirdikleri, öğrencinin arkadaşlık ilişkileri ve öğrencinin ders durumu arasında anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir.

Öğrencinin kış mevsiminde okulda oynadığı oyunları ile anne mesleğinin, oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğinin, oyun oynamanın kazandırdıkları arasında etkileşim olduğu belirlenmiştir.

Öğrencinin kış mevsiminde okulda oynadığı oyunları ile SED, sınıf düzeyi, cinsiyet, evde bilgisayarın olup, olmadığı, her gün oyun oynayıp, oynamadığı, öğrenciye göre oyun tanımı, sevdiği dersin adı, oyun oynamanın kaybettirdikleri, öğrencinin arkadaşlık ilişkileri ve öğrencinin ders durumu arasında anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 3'e göre ayrıca öğrencilerin, oyun tanımı ve "Evde bilgisayar var mı?" sorularına verdikleri cevaplar ile öğrencilerin öğretmenlerine sorulan sorulardan, "Öğrencinin ders durumu nasıl?", sorusuna vermiş oldukları yanıtların, öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir.

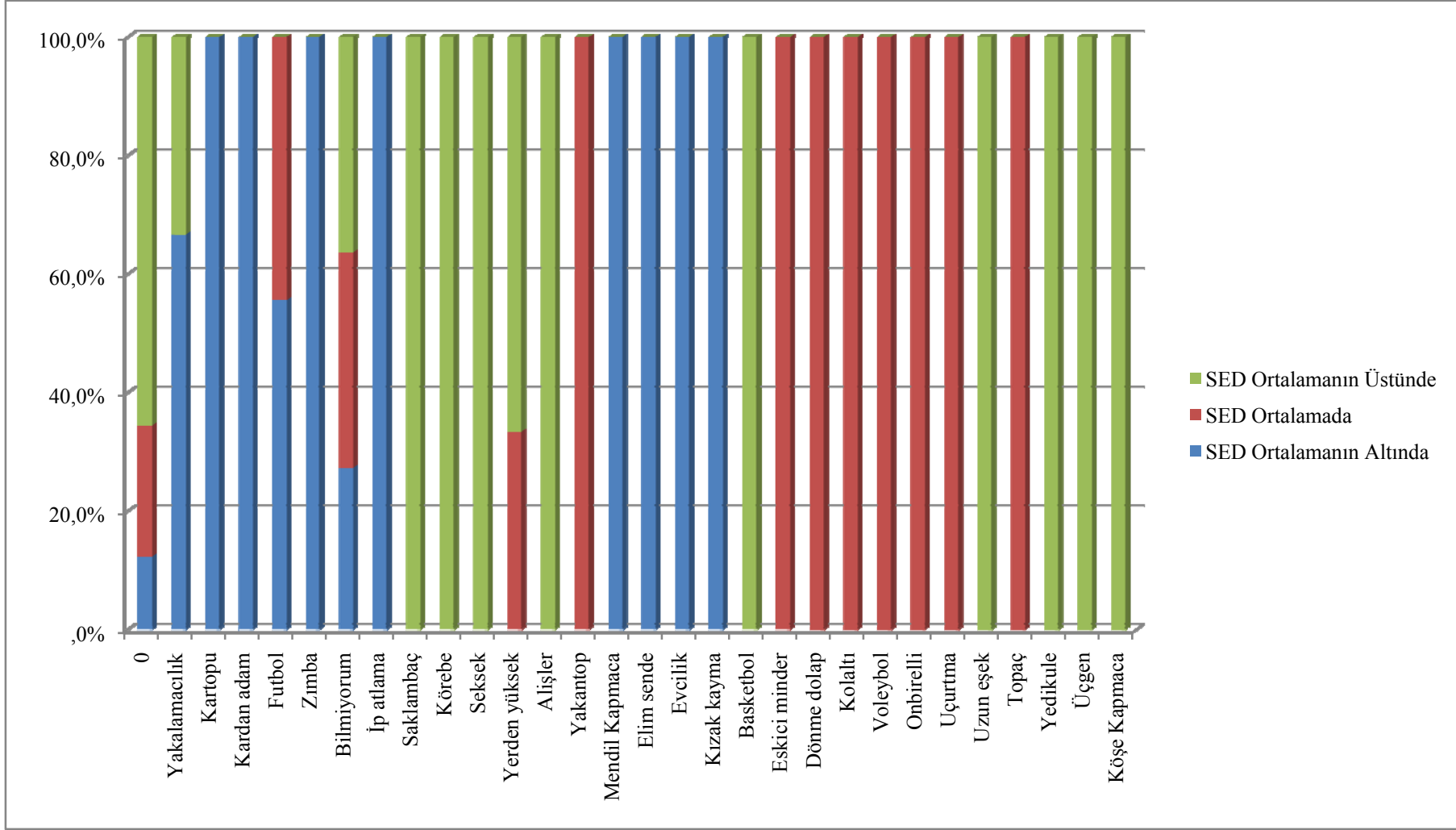
"Oyun Oynamak Sana Ne Kazandırıyor?" sorusuna verilen cevaplarla öğrencilerin oynadıkları tüm oyunlar arasında ise anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Tablo 3'de verilen ve aralarında anlamlı ilişki olduğu tespit edilen veriler grafikler halinde sunulmuştur. Grafikler açıklamalarının ardından yorumlanmıştır. Öğrencilerin sokakta, evde, okulda yaz, bahar ve kış mevsimlerinde oynamayı tercih ettiklerini belirttikleri oyunlarla; SED, sınıf düzeyi, cinsiyet, anne mesleği, evde bilgisayar olup, olmadığı, oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği, her gün oyun oynayıp, oynamadığı, öğrenciye göre oyun tanımı, öğrencinin sevdiği dersin adı, oyun oynamanın kazandırdıkları, oyun oynamanın kaybettirdikleri, öğrencinin arkadaşlık ilişkileri ve ders durumu faktörleri arasındaki ilişkiler ayrı başlıklar halinde açıklanacaktır.

#### **4.2.1. Sosyo ekonomik düzey**

Ankete katılan öğrencilerin ailelerinin SED'leri evde, bahar ve kış mevsimlerinde okullarda oynamayı tercih ettikleri oyun seçimlerine etkide bulunmamıştır.

Ancak araştırmaya katılım sağlayan öğrencilerin ailelerinin SED'leri sokakta ve yaz mevsiminde okullarda oynadıkları oyunları etkilemiştir. Ailelerin SED'leri oyunların oynanması için kullanılacak araç ya da araçların alımını etkileyecek önemli bir faktör olarak karşımıza çıkar. Ayrıca ailelerinin SED'lerine göre öğrencilerin oturdukları bölgelerde uygun ve güvenli oyun alanlarının olup, olmaması da sokakta oynayacakları oyunları etkileyen bir faktör olduğunu ortaya koymaktadır. Sokağa çıkamayan ya da çok fazla sınırlandırılmış zaman aralığında çıkan çocuğun, arkadaş edinme ve oyun öğrenme oranı da düşük olacaktır.



Grafik 1. Sosyo ekonomik düzeye göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 1 ankete katılan öğrencilerin SED'lerine göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi göstermektedir.

Kartopu, kardan adam, zimba, ip atlama, mendil kapmaca, elim sende, evcilik, kızak kayma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamının ailelerinin SED'lerinin ortalamasının altında olduğu tespit edilmiştir.

Yakantop, eskici minder, dönme dolap, kolaltı, voleybol, onbirelli, uçurtma, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamının ailelerinin SED'leri ise ortalamadadır.

Saklambaç, körebe, seksek, Alışler, basketbol, uzuneşek, yedi kule, üçgen, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin ailelerinin SED'leri ortalamasının üstündedir.

Yakalamacılık oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin yüksek oranda ailesinin SED'i ortalamasının altında ve daha az oranda olan öğrencilerin ailelerinin SED'leri ortalamasının üstündedir.

Futbol oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin çoğunun ailesinin SED'i ortalamasının üstünde ve geri kalan kısmının ise ailesinin SED'i ortalamadadır.

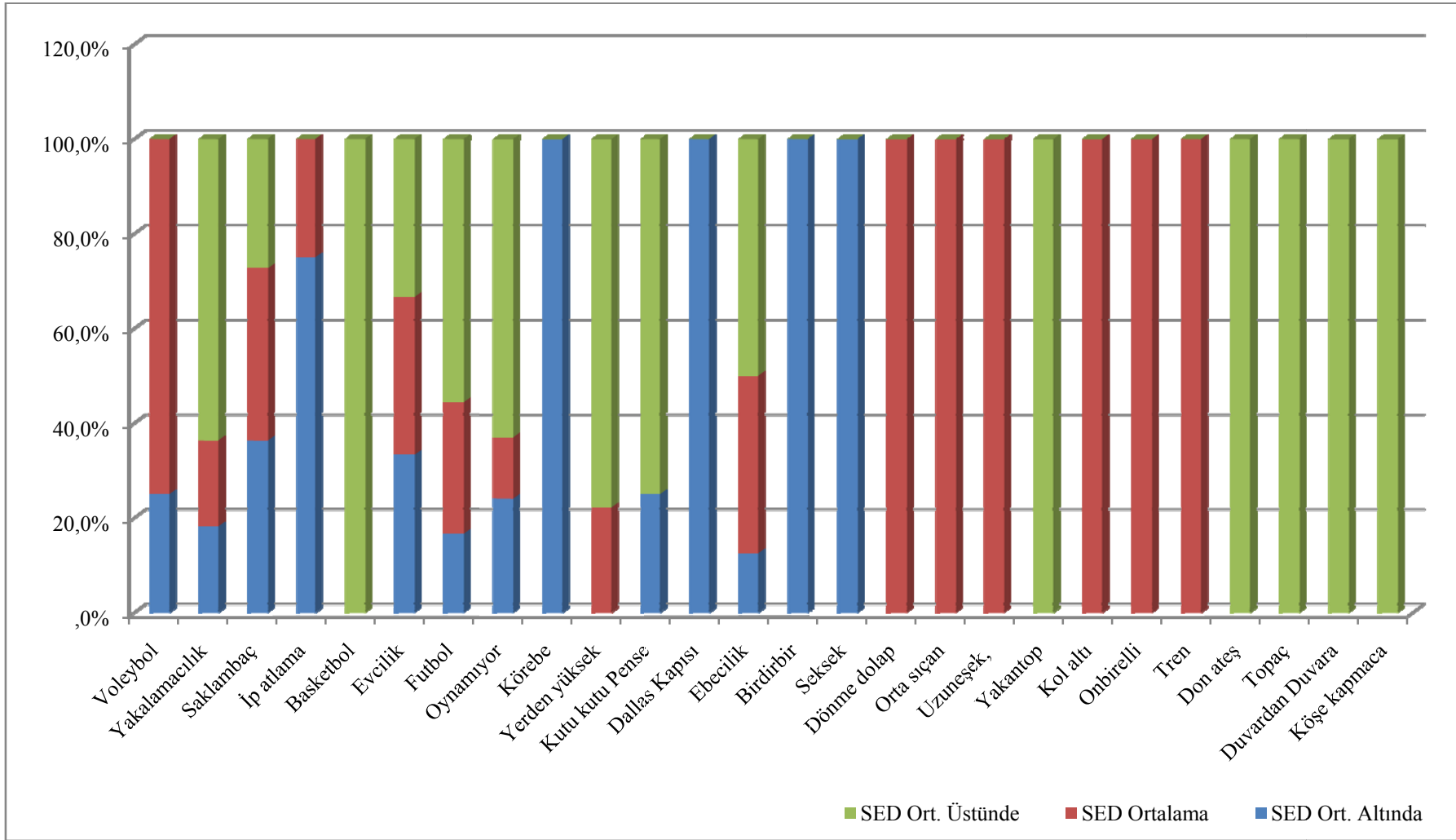
Yerden yüksek oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin çoğunun ailesinin SED'i ortalamasının altında ve geriye kalanının ailesinin SED'i ise ortalamadadır.

Sokakta oynadığın oyunlar nelerdir sorusunu cevapsız bırakan öğrencilerin çoğunluğunun ailesinin SED'i ortalamasının üstünde iken tercih eden diğer öğrencilerin ailelerinin SED'leri ortalamada ve ortalamasının altındadır.

Herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrencilerin ailelerinin SED'leri eşit oranlarda ortalamada ve ortalamasının üstünde iken, daha az oranda tercihte bulunan öğrencilerin ailelerinin SED'ler ortalamasının altındadır.

Ailelerinin SED'leri ortalamasının altında, ortalamada ve ortalamasının üstünde olan öğrencilerin oyun tercihlerinin birbirinden farklı olduğu, oyun oynamadığını bildiren ve sokakta oynadığın oyunlar nelerdir sorusunu cevapsız bırakan öğrencilerin ailelerinin her üç SED' de de olduğu görülür.

Öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlarda ailelerinin SED'leri ortalamanın üstünde olan öğrencilerin oynadıkları oyun sayısı fazla iken ortalama ve ortalamanın altında olan ailelere sahip öğrencilerde eşittir. Çeşitlilik bakımından ailelerinin SED'leri ortalamanın altında ve ortalamanın üstünde olan öğrencilerin oynadıkları oyunların genelde bilinen oyunlar olduğu görülürken, ailelerinin SED'leri ortalamada olan öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar çeşitlilik bakımından genelde bilinen oyunlardan farklılık göstermiştir. Ailelerinin SED'leri ortalamada olan öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlarda topaç, uçurtma gibi oyun araçlarının kullanıldığı oyunlar olması yine dikkat çeken bir durumdur.



Grafik 2. Sosyo ekonomik düzeye göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 2 ankete katılan öğrencilerin ailelerinin SED'lerine göre yaz mevsimlerinde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi göstermektedir.

Körebe, dallas kapısı, birdirbir, seksek oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamının ailelerinin SED'lerinin ortalamasının altında olduğu görülür.

Dönme dolap, orta sıçan, uzuneşek, kolaltı, onbirelli, tren oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamının ailelerinin SED'leri ortalamadadır.

Basketbol, yakantop, don ateş, topaç, duvardan duvara, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamının ailelerinin SED'leri ortalamasının üstündedir.

Voleybol oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin çoğunluğunun ailesinin SED'i ortalama ve çok daha az oranda olan öğrencilerin ailelerinin SED'i ortalamasının altındadır.

İp atlama oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin yüksek oranda SED'leri ortalamasının altında olan ailelere sahip olduğu görülürken, daha az oranda olanların ailelerinin SED'lerinin ortalama olduğu görülür.

Yerden yüksek oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin çoğunluğunun ailelerinin SED'leri ortalamasının üstünde ve geriye kalanlarının ailelerinin SED'leri ortalamadadır.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin çoğunluk yüzdesinin ailesi SED'i bakımından ortalamasının üstünde ve diğer öğrencilerin ailelerinin SED'leri ortalamasının altındadır.

Yakalamacılık, saklambaç, evcilik, ebecilik oyunları ile herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrencilerin ailelerinin SED'leri ortalamasının altında, ortalama ve ortalamasının üstünde olmak üzere her üç düzeyden ailelere sahip öğrencilerin tercihleri arasında yer almaktadır.

Öğrencilerin ailelerinin SED'lerine göre yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar farklılıklar göstermiştir. Her üç SED' de ailelere sahip öğrencilerin ortak oynadıkları oyunlarda yakalamacılık, saklambaç, evcilik, futbol ebecilik gibi bilindik oyunlardır.



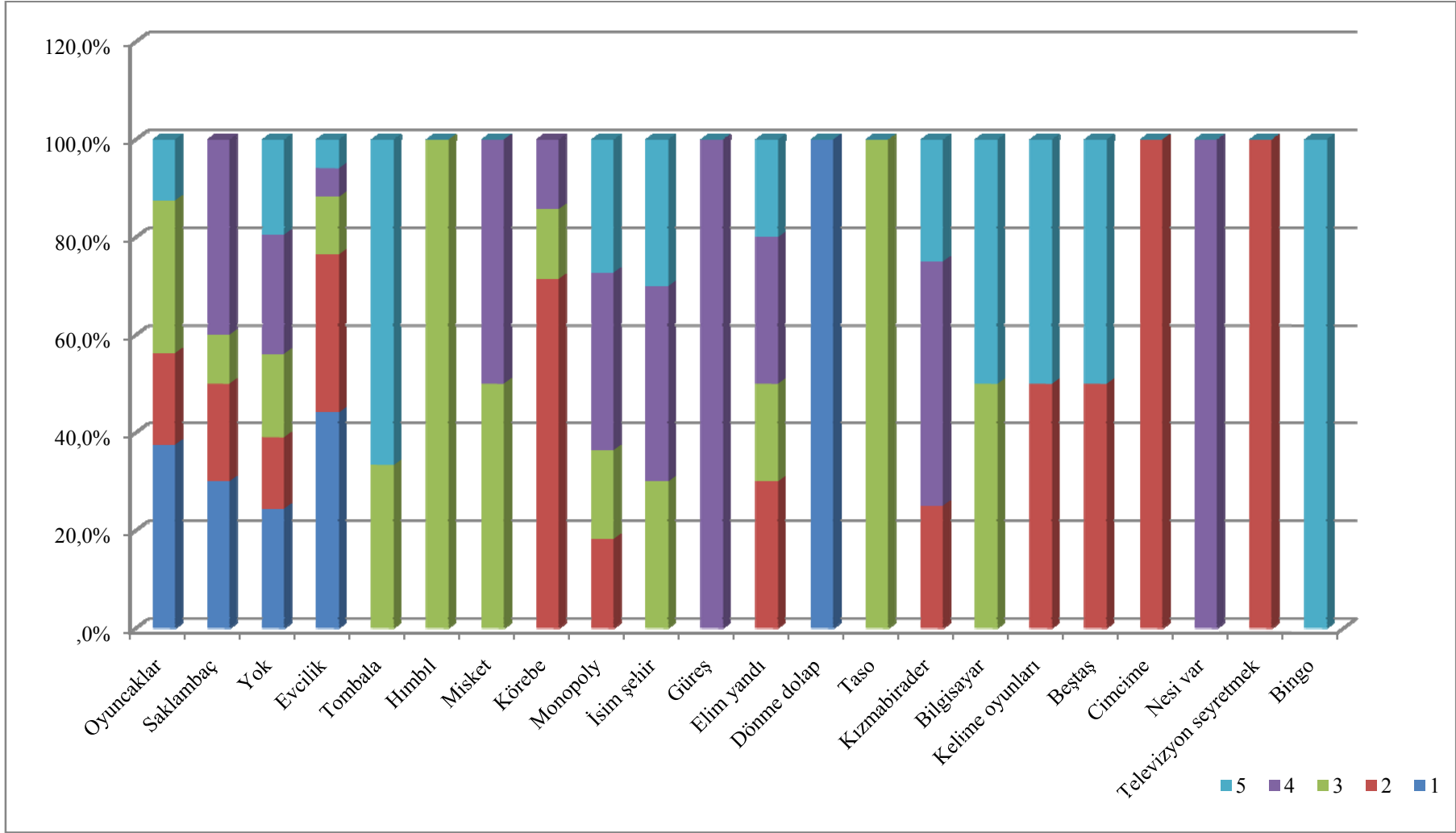
Ailelerinin SED'leri ortalamada ve ortalamanın üstünde olan öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunların sayıca eşitliği ve ortalamanın altında olan öğrencilerin tercih ettikleri oyunların sayıca azlığı görülür.

Öğrencilerin sokakta ve yaz mevsimlerinde oynamayı tercih ettikleri oyunlar ailelerinin SED'lerine göre farklılık göstermiş olup, her iki farklı oyun oynama zamanında da SED'leri ortalamada olan ailelere sahip öğrencilerin çeşitlilik bakımından daha zengin olduğu genelde bilinen oyunlardan farklı olan oyunları oynamayı tercih ettikleri görülür.

#### **4.2.2. Sınıf düzeyi**

Çocukların oyun seçimleri bedensel, duygusal – zihinsel, psiko – motor, sosyal gelişimlerine göre değişiklik gösterir. Her çocuk her oyunu oynayamayabilir ya da oynadığı oyunların kurallarını tam olarak gerçekleştiremeyebilir. Oyun çocukların aynı zamanda gelişimlerini tamamlama aracı olarak da görülür. Oyun kurallarına tam uyamayan veya oyunda yapılması gerekenleri yapamayan, söylenmesi gereken sözleri söyleyemeyen çocuk oyundan dışlanabilir. Bu da kendini oyun içinde gerçekleştirememeye ve özgüvenini kaybetme noktasına gelebilecek durumda olan çocuğun oyundan soğumasına ve bu tür oyunları oynamamasına yol açar. Çocuklar oynayabildikleri ve zevk aldıkları oyunları seçerler. Oynayabildiği oyun gelişimine uygun olduğuna göre gelişimin yaşla bağlantısı da dikkate alındığında sınıf düzeyinin çocuğun oynadığı oyunları etkilemiş olması olağan karşılanabilir.

Sınıf düzeyi faktörü ankete katılan öğrencilerin evde, okullarında bahar ve yaz mevsimlerinde oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiştir. Ancak sokakta ve kış mevsiminde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilememiştir.



Grafik 3. Sınıf düzeyine göre öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 3 ankete katılan öğrencilerin sınıf düzeylerine göre evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Dönme dolap oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı 1. Sınıf öğrencileridir.

Cimcim cim enek, televizyon seyretmek oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı 2. Sınıf öğrencileridir.

Hımbıl, taso oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı 3. Sınıf öğrencileridir.

Güreş, nesi var oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı 4. Sınıf öğrencileridir.

Bingo oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı 5. Sınıf öğrencileridir.

Evde oyuncaklarla oynamayı tercih eden öğrenciler 1, 2, 3 ve 5. sınıf öğrencileridir.

Evde saklambaç oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin 1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencilerinin olduğu görülür.

Tombala ve bilgisayarla oynadığını belirten öğrenciler 3 ve 5. sınıf öğrencileridir.

Misket oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 3 ve 4. sınıf öğrencileridir.

Körebe oyununu 2, 3 ve 4. sınıf öğrencilerinin tercih ettiği görülür.

Monopoly ve elim yandı oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 2, 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileridir.

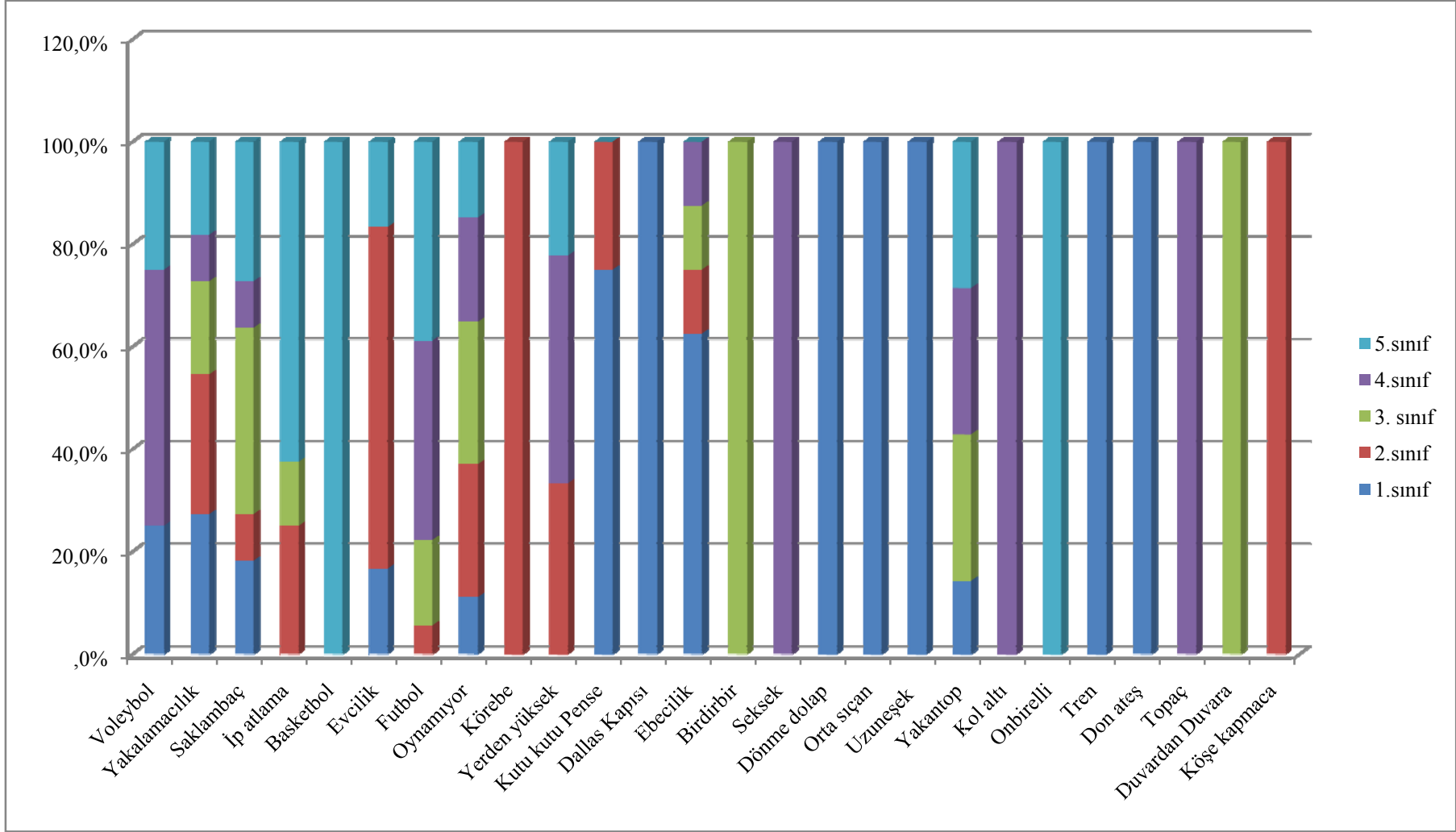
İsim şehir oyununu 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileri oynamaktadırlar.

Kızmbirader oyununu 2, 4 ve 5. sınıf öğrencileri oynamayı tercih etmektedirler.

Kelime oyunları ve beştaş oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 2 ve 5. sınıf öğrencileridir.

Evcilik oyununu oynadığını ve oyun oynamadığını belirten öğrenciler her sınıf düzeyindeki öğrencilerden oluşmuştur.

Ankete katılan öğrencilerin sınıf düzeyleri evde oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiştir. Farklı sınıf düzeyindeki öğrencilerin oyun seçimlerinin farklılık göstermesine karşı sınıf düzeylerinin farkına rağmen ortak olarak oynadıkları oyunlarında varlığı dikkat çekmektedir.



Grafik 4. Sınıf düzeyine göre öğrencilerin yaz mevsiminde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 4 ankete katılan öğrencilerin sınıf düzeylerine göre yaz mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Dallas kapısı, dönme dolap, uzuneşek, orta sıçan, tren, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 1. sınıf öğrencileridir.

Körebe, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 2. sınıf öğrencileridir.

Birdirbir ve duvardan duvara oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 3. sınıf öğrencileridir.

Seksek, kolaltı, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 4. sınıf öğrencileridir.

Basketbol ve onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 5. sınıf öğrencileridir.

Voleybol oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 1, 4 ve 5. sınıf öğrencileridir.

İp atlama oyununu 2, 3 ve 5. sınıf öğrencileri oynamayı tercih etmişlerdir.

Evcilik oyununu 1, 2 ve 5. sınıf öğrencileri oynadıklarını belirtmişlerdir.

Futbol oyununu 2, 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileri oynamayı tercih etmişlerdir.

Yerden yüksek oyununu 2, 4 ve 5. sınıf öğrencileri oynamayı tercih etmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 1 ve 2. sınıf öğrencileridir.

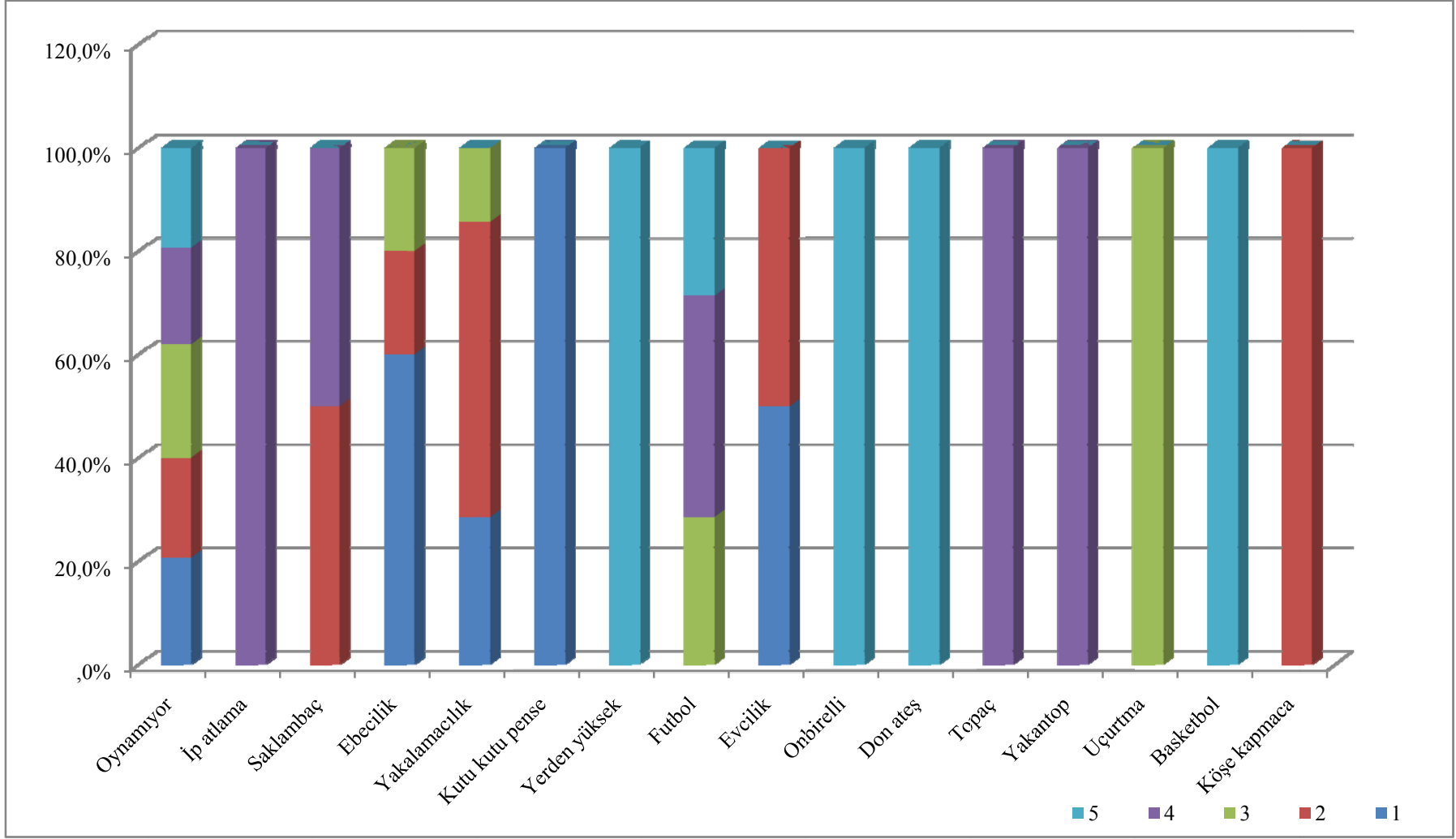
Ebecilik oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencileridir.

Yakantop oyununu 1, 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileri oynamayı tercih etmişlerdir.

Yakalamacılık, saklambaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrenciler tüm sınıf düzeyindeki öğrencilerden oluşmaktadır.

Ankete katılan öğrencilerin sınıf düzeylerine göre yaz mevsiminde oynamayı tercih ettikleri oyunlar farklılık göstermiştir. Sınıf düzeylerine göre kesin olarak ayırım

olan oyunlar olduđu gibi ortak oynadıkları oyunların olduđu da gözlemlenmiştir. Sınıf düzeyleri arasında 1. sınıf düzeyindeki öğrencilerin oynadıkları oyun sayısının fazlalığı da önemli bir ayrıntı olarak dikkat çekmektedir. 1. sınıf öğrencilerin oyun çağı olarak nitelendirilen 0 – 7 yaş aralığında olması bu durumu destekler niteliktedir.



Grafik 5. Sınıf düzeyine göre öğrencilerin bahar mevsiminde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar



Grafik 5 ankete katılan öğrencilerin sınıf düzeylerine göre bahar mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden çocuklar 1. sınıf öğrencileridir.

Köşe kapmaca oyununu oynamayı tercih eden çocuklar 2. sınıf öğrencileridir.

Uçurtma oyununu oynamayı tercih eden çocuklar 3. sınıf öğrencileridir.

İp atlama, topaç, yakantop, oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 4. sınıf öğrencileridir.

Yerden yüksek, onbirelli, don ateş, basketbol oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar 5. sınıf öğrencileridir.

Saklambaç oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 2 ve 4. sınıf öğrencileridir.

Ebecilik ve yakalamacılık oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler 1, 2 ve 3. sınıf öğrencileridir.

Futbol oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileridir.

Evcilik oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler 1 ve 2. sınıf öğrencileridir.

Herhangi bir oyun oynamadıklarını belirten öğrencilerin her sınıf düzeyinde oldukları görülür.

Ankete katılan öğrencilerin sınıf düzeyleri bahar mevsiminde oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiş, oyun tercihleri farklılıklar göstermiştir. 5. sınıf öğrencilerinin bahar mevsiminde oynamayı tercih ettikleri oyun sayılarının fazlalığı ve diğer sınıf düzeylerine göre 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin daha fazla güç ve enerji gerektiren oyunları oynadıkları bu grafikte ortaya çıkan önemli bir detaydır.

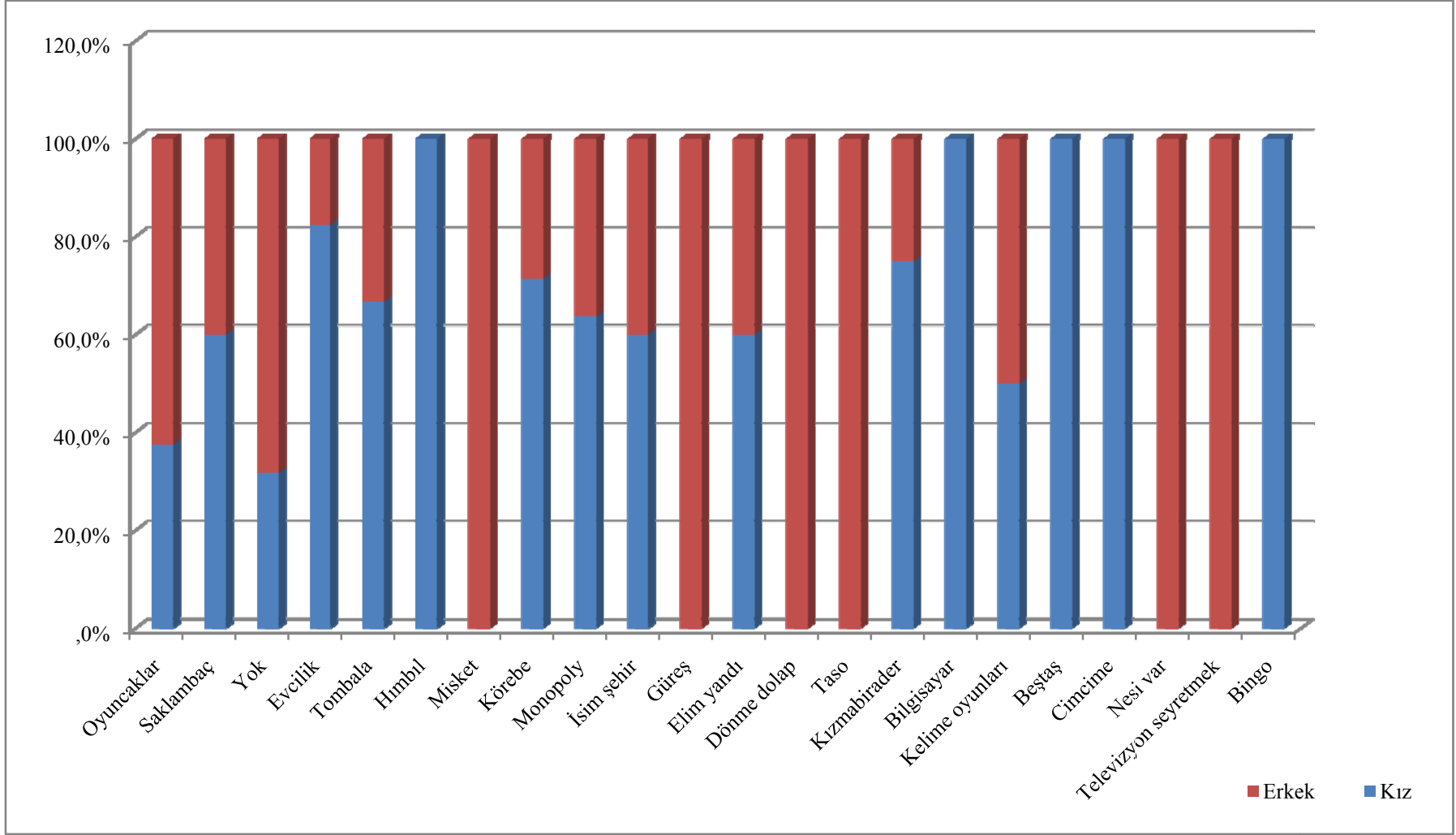
#### **4.2.3. Cinsiyet**

Yapılan kay - kare testine göre, cinsiyet faktörü ankete katılan öğrencilerin tüm oyun dönemlerini etkileyen bir faktör olarak değil de sadece evde ve yaz mevsiminde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkileyen bir faktör olarak karşımıza çıkmıştır.

Genelde kabul gören fikir, çocuk oyunlarının tamamının cinsiyete göre farklılık gösterdiğidir. Tam anlamıyla olmamak üzere elbette bu fikrin haklı yönleri de

bulunmaktadır. Çocuk oyunlarının hepsi deęil ama bir kısmı sadece kız ya da erkek çocukları tarafından oynanırken bir kısmının her iki cins tarafından da tercih edildięidir. Bu çalışmada da ortaya çıkan tüm oyunların ayırım göstermedięidir.

Özdemir'de 2006'daki derleme çalışmasında Türkiye çocuk oyunlarının büyük bir bölümünü göz önüne alarak cinsiyetle ilgili bir ayırım yapılmasının hatalı ve gereksiz olacağını belirtmiştir. Derlemesinde kız ve erkek çocuklarının birlikte oynadıkları oyunları, aynı oyunu kız ve erkeklerin gruplarına farklı cinsten oyuncuları almadan oynadıklarını yani tüm farklılıklarıyla cinsiyete göre tercih edilen oyunların isimlerini detaylı bir şekilde vermiştir.



Grafik 6. Cinsiyete göre öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 6 ankete katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre evde oynamayı tercih ettikleri oyunlarla arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Hımbıl, bilgisayar, beştaş, cimcim cim enek, bingo oyunlarını oynamayı tercih edenler kız çocuklarıdır.

Misket, güreş, futbol, dönme dolap, taso, televizyon seyretmek, nesi var, oyunlarını oynamayı tercih edenler erkek çocuklarıdır.

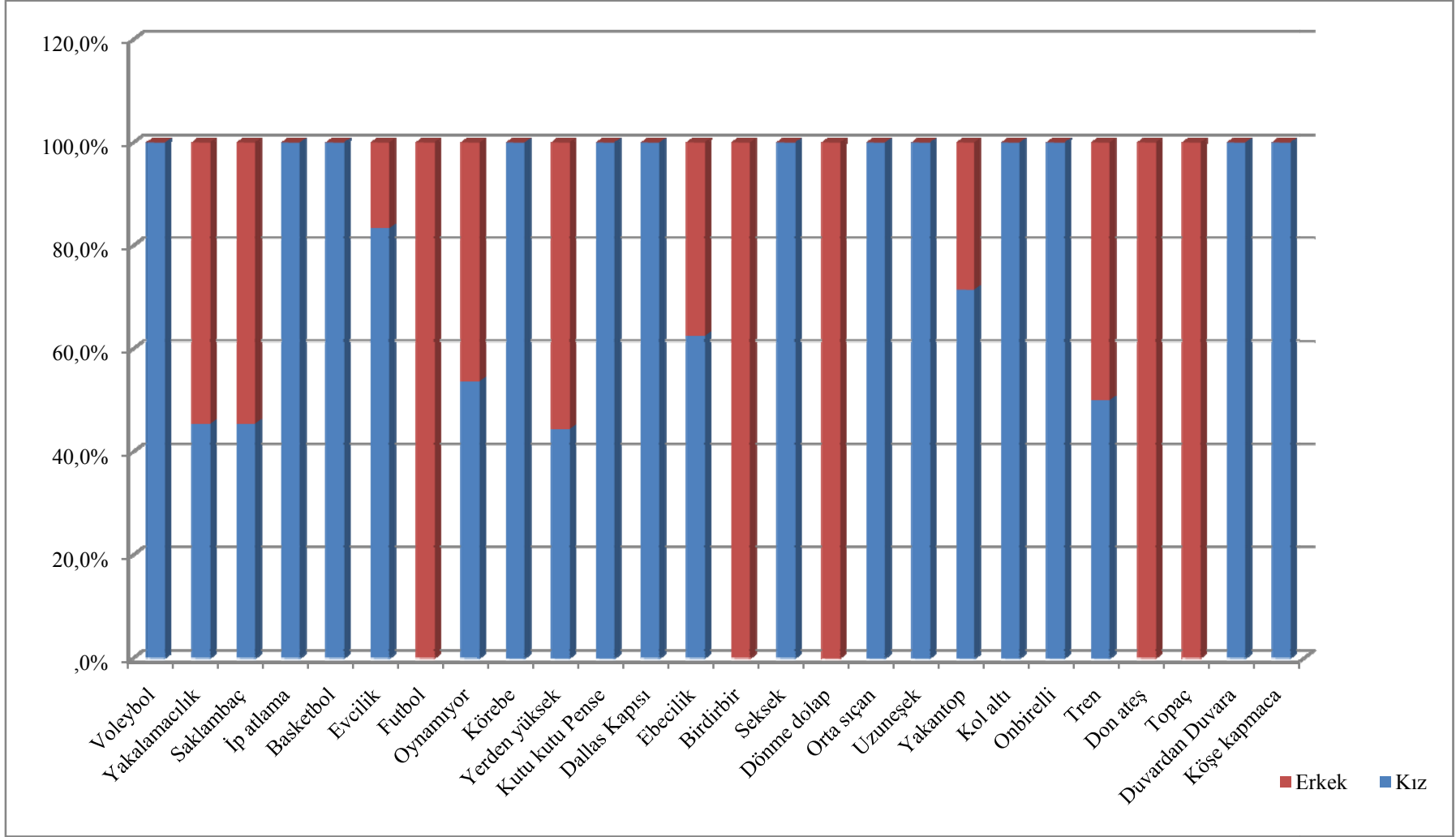
Saklambaç, evcilik, tombala, körebe, monopoly, isim şehir, elim yandı, kızmabirader oyunlarını hem kız hem erkek öğrenciler oynamayı tercih etmişlerdir, ancak kız öğrencilerin tercih oranları daha yüksektir.

Oyuncaklarla oynayan ve oyun oynamadıklarını belirten öğrenciler de her iki cinsten olup, erkek öğrenciler yoğunluktadır.

Kelime oyunlarını her iki cinsiyetteki öğrenciler eşit oranda oynamayı tercih etmişlerdir.

Ankete katılan öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlara bakıldığında, kız ve erkek çocukların bedensel, duygusal ve sosyal gelişimlerine uygun oyunları oynadıkları görülür. Ortak olarak yazılan oyun isimlerine bakıldığında da kız ya da erkek oyunudur şeklinde kesin çizgilerle ayıramayacak oyunlar olduğu görülmektedir.

Ancak her iki cinsiyetteki öğrencilerin oynadıklarını belirttikleri evcilik oyunu genelde kız çocuklarının oynadıkları oyun olarak kabul görülürken, derlememizde erkek çocuklarının da oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Özdemir'in (2006)derlemesinde de evcilik oyunu her iki cinsin oynamayı tercih ettiği oyunlar arasında yer bulmuştur. Ankete katılan öğrencilerden alınan bilgilere göre, evcilik oyununda oyun kahramanlarının rolleri, oyun konuları, cinsiyetlerine göre değişiklik içermektedir.



Grafik 7. Cinsiyete göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 7 ankete katılan öğrencilerin yaz mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlarla cinsiyetleri arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Voleybol, ip atlama, basketbol, körebe, kutu kutu pense, dallas kapısı, seksek, uzuneşek, orta sıçan, kolaltı, onbirelli, duvardan duvara, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih edenler kız çocuklarıdır.

Futbol, birdirbir, dönme dolap, don ateş, topaç oyunlarını oynamayı tercih edenler erkek çocuklarıdır.

Evcilik, ebecilik, yakantop oyunlarını oynamayı tercih eden ve herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrenciler hem erkek hem de kız öğrencilerden oluşmakla birlikte kız öğrencilerin oranı daha yüksektir.

Yakalamacılık, saklambaç, yerden yüksek oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin erkek öğrencilerde yoğunluk göstermesi üstüne kız öğrencilerin bir kısmının da tercihi olmuştur.

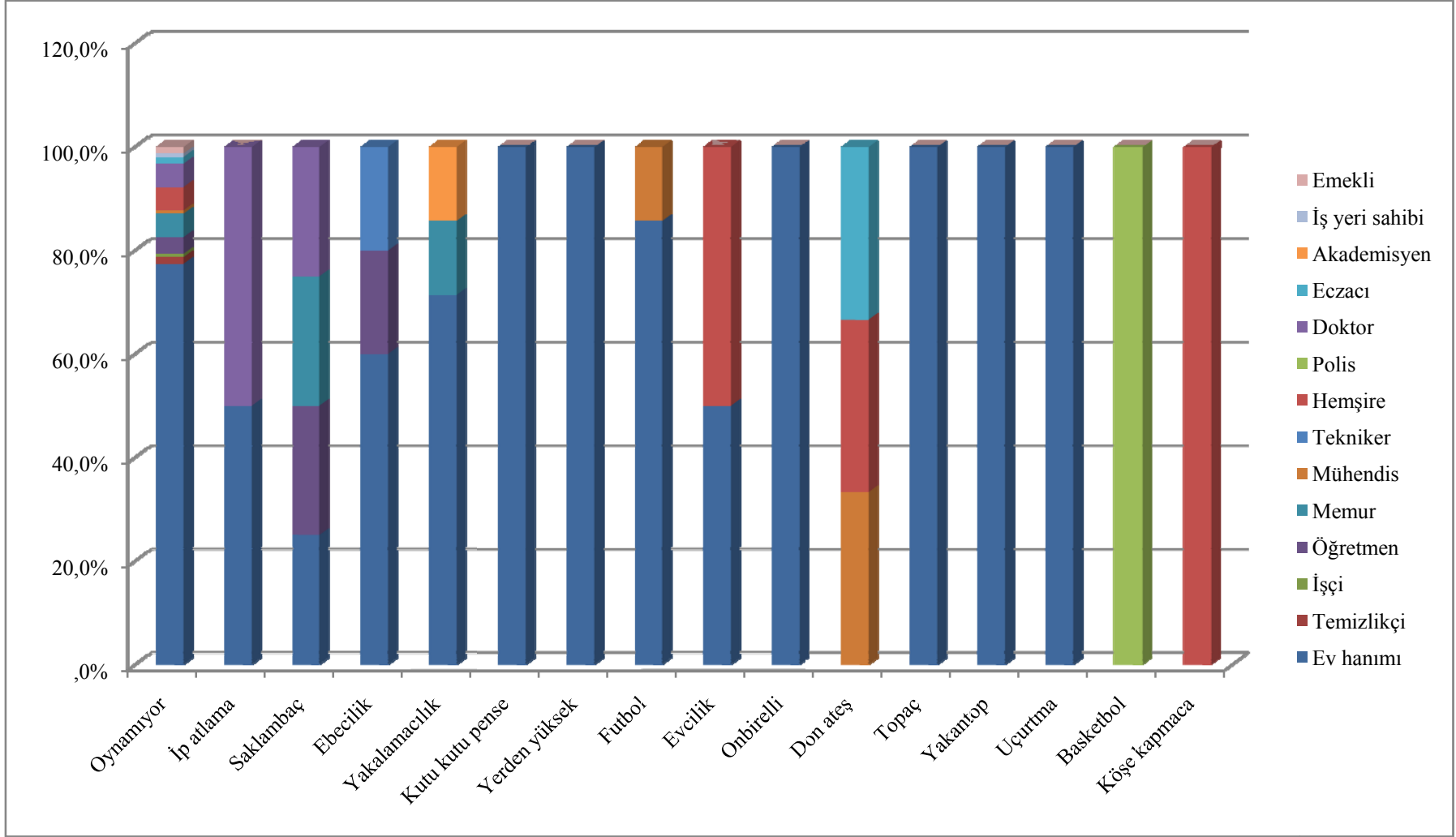
Tren oyununu ise her iki cinsiyetteki öğrenciler eşit oranda tercih etmişlerdir.

Ankete katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar farklılıklar göstermiştir. Kız çocuklarının erkeklere oranla daha fazla sayıda oyun oynamasının yanı sıra her iki cinsteki çocukların oynadıklarını belirttikleri ortak oyun sayısının da fazlalığı görülmektedir.

#### **4.2.4. Anne mesleği**

Annenin mesleği faktörü ankete katılan öğrencilerin bahar ve kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiştir. Ancak sokakta, evde ve yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyun seçimlerini etkilememiştir.

Bu faktörde annenin mesleğinin çeşitliliğinden farklı oyun isimlerine ulaşılabilceği düşünülerek detaylandırılmak istenmiş, ancak anne mesleğinin çeşitliliğinin önemli bir etkisinin olmadığı tespit edilmiştir. En büyük farklılığın çalışan anne ve çalışmayan anne üzerinde olduğu tespit edilmiştir.



Grafik 8. Anne mesleğine göre öğrencilerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 8 ankete katılan öğrencilerin anne meslekleri ile bahar mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Kutu kutu pense, yerden yüksek, onbirelli, topaç, yakantop, uçurtma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler annelerinin mesleğini ev hanımı olarak belirtmişlerdir.

Basketbol oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler annelerinin mesleğini polis olarak belirtmişlerdir.

Köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler annelerinin mesleğini hemşire olarak belirtmişlerdir.

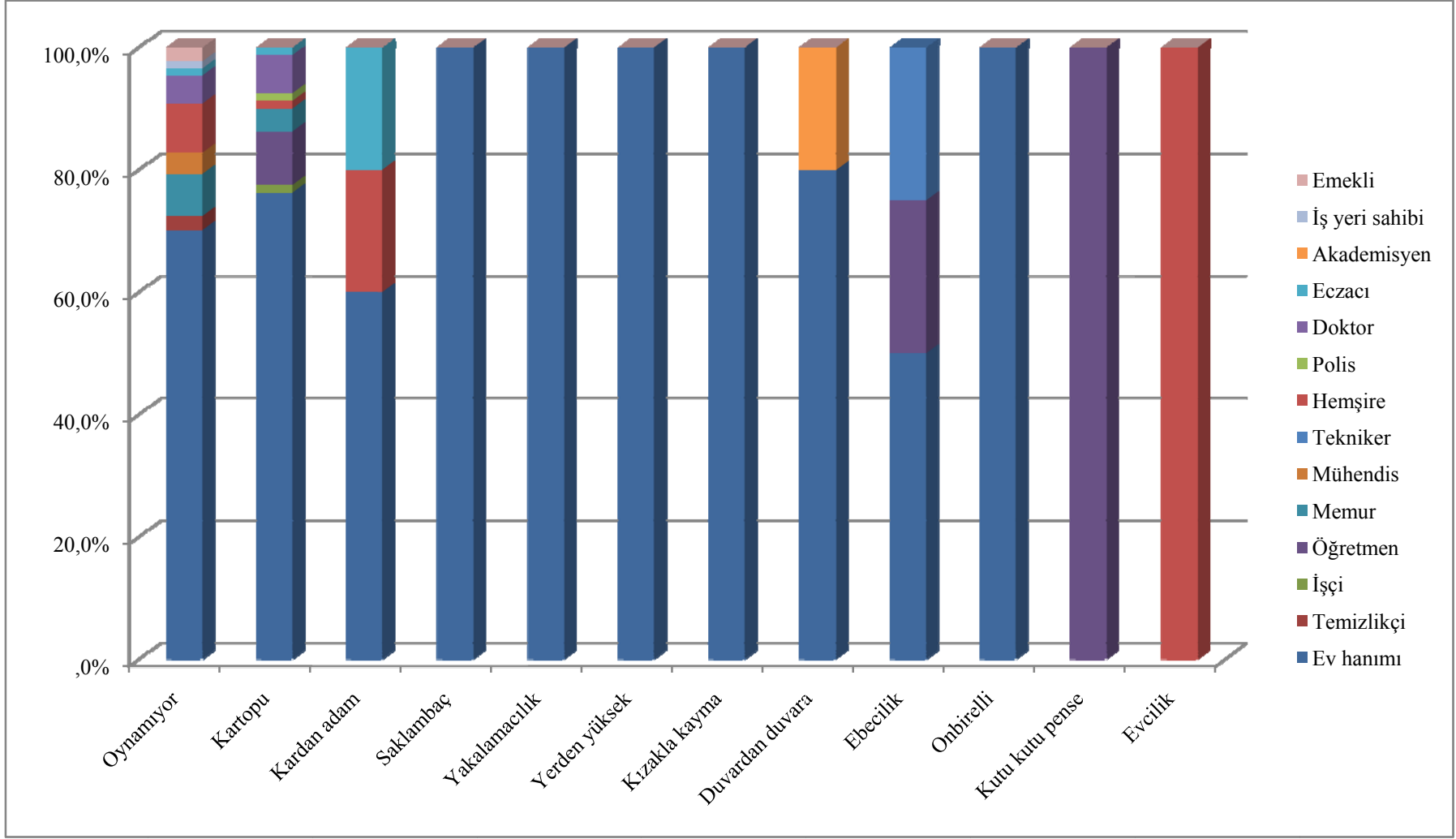
Ebecilik, yakalamacılık, futbol, evcilik oyunlarını oynamayı tercih eden ve herhangi bir oyun oynamadıklarını belirten öğrencilerin anneleri çalışmıyor ya da farklı mesleklerde çalışıyorlar, ancak ev hanımı olan anneye sahip öğrencilerin oranı daha yüksektir.

İp atlama ve saklambaç oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin annelerinin çalışmama ve çalışma durumları eşitlik göstermektedir.

Don ateş oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin annelerinin farklı meslek dallarında çalıştıkları ve çalışmayan anneye sahip çocukların tercih ettikleri oyunlar arasında yer almadığı görülür.

Ankete katılan öğrencilerin annelerinin çalışıp, çalışmama durumu bahar mevsiminde okulda oynadıkları oyunların farklılık göstermesini etkileyen nedenlerden biri olmuştur. Çalışmayan annelerin çocuklarının daha fazla oyun ismi belirttikleri görülürken, anneleri meslek grubuna göre oyun seçiminin olmadığı da görülmüştür.





Grafik 9. Anne mesleğine göre öğrencilerin kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 9 ankete katılan öğrencilerin anne meslekleri ile kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Saklambaç, yakalamacılık, yerden yüksek, kızakla kayma, onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler annelerinin ev hanımı olduğunu belirtmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler annelerinin öğretmen olduğunu belirtmişlerdir.

Evcilik oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler annelerinin hemşire olduğunu belirtmişlerdir.

Kartopu, kardan adam, duvardan duvara, ebecilik oyunlarını oynamayı tercih eden ve herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrencilerin çoğunlukta annelerinin ev hanımı olduğu görülürken farklı mesleklerde annelerinde çocuklarının tercihi olduğu görülür.

Çalışmamıza destek veren öğrencilerin annelerinin çalışıp, çalışmama durumları, kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyun tercihlerinde farklılıklara neden olmuştur.

Kış mevsimi oyunları fazla çeşitlilik göstermemiş olmalarına rağmen kendi içinde en farklı ve fazla oyunları çalışmayan annelerin çocuklarının oynadığı görülmüştür.

#### **4.2.5. Evlerinde bilgisayar olup olmama durumu**

Evlerinde bilgisayarın olup olmama durumu ankete katılan öğrencilerin sokakta, evde ve yaz, bahar ve kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilememiştir.

Evde bilgisayarın olması ya da olmaması çocuk oyunlarını etkilemeyen bir faktör olarak çalışmamızda karşımıza çıkmasına rağmen, evde oynanan oyunlar arasında bilgisayar ve televizyon seyretmek oyun olarak belirtilmiştir. Özdemir’de bu durumu destekleyen ifadeler kullanmıştır.

“Çocuklar, televizyon, radyo, sinema, resimli romanlar, dergiler ve bilgisayar gibi teknolojik araçların etkisi altındadırlar. Ebeveynler de bu etkiye bilinçli ya da bilinçsiz olarak göz yummaktadır. Bu araçlar, çocukların katılım gerektiren ve ilgi uyandırıcı nitelik taşıyan oyunlar oynamalarına adeta izin vermezler. Böylece çocuk,

yaratıcı olmayan pasif bir gözlemciye ve hareketsiz, sıkıcı, huysuz bir bireye dönüştürülmektedir” (Özdemir, 2006, s. 383).

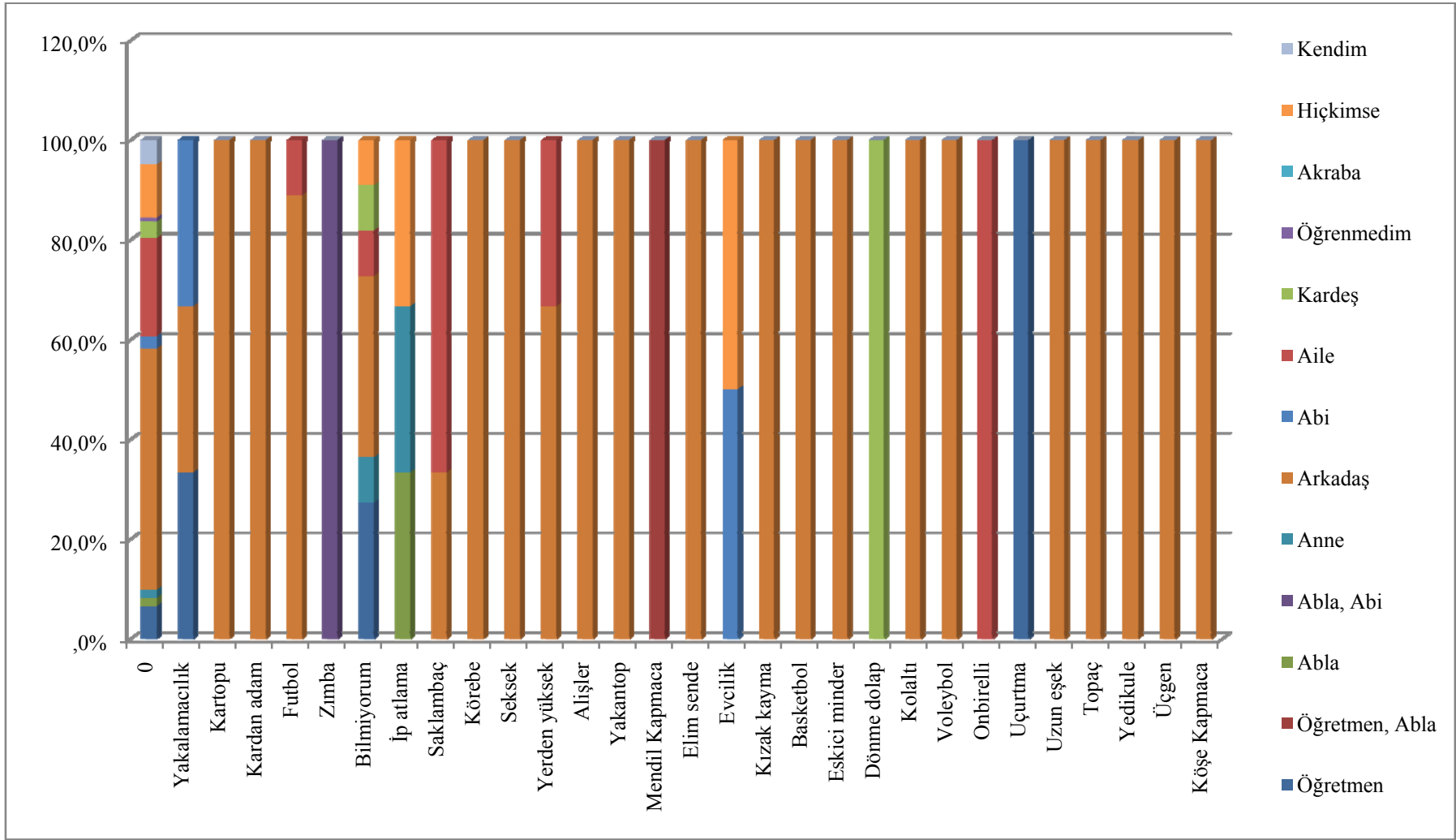
Bilgisayar ve televizyon çocuklar için oyun olarak algılanmış ve oyun yaşamlarına girmiştir.

#### **4.2.6. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği faktörü**

Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği faktörü ankete katılan öğrencilerin sokakta, evde ve yaz ve kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiş ve bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilememiştir.

Oyun, nesilden nesile aktarılan, bu nedenle kültür aktarımının da kaynaklarından biri olarak gösterilen, öğrenmeye dayalı bir olgudur. Ankete katılan öğrencilerin oyunları kimlerden öğrendiğine ilişkin sorumuz, kaybolmaya yüz tutmuş oyunların varlığıyla ön plâna çıkmıştır. Araştırmamıza katılan öğrencilerin 174 tanesinin çekirdek aileye sahip olduğu, 26 tanesinin de geniş ailede yaşadığı tespit edilmiştir. Bu da çocukların evde oyunları öğrenebileceği bireylerin sınırlı sayıda olduğunu göstermiştir. Ayrıca oyunlar öğrenme yoluyla aktarıldığı için zaman alıcı bir durumdur. Aileler çocuklarıyla geçirdikleri sınırlı zamanları onların derslerine ayırmayı tercih etmektedirler ki bu durum annesi çalışmayan öğrencilerin daha fazla oyun oynaması ve daha fazla oyun çeşidini bilmesi ile de doğrulanmıştır. Çalışmayan anne çocuklarıyla daha fazla ilgilenebilmektedir, ancak bu zamanın doğru değerlendirilmesi önemlidir. Çocuklarla ilgilenecek bireylerin azlığı nedeniyle, onlara fazla vakit ayıramaması ya da ayrılan vaktin kaliteli olmaması da öğrenilen oyunların çeşitliliğini etkilemektedir.

Oyun aktarımlarının yapıldığı kişiler de oyunların devamı için önemli etkenlerden biridir. Yöresel oyunlardaki daralma, evlerinde çocuklarla ilgilenebilecek, eski oyunlardan bahsedecek ve hatta bu oyunları onlarla oynayacak, büyüklerin olmamasına bağlanabilecek bir durumdur. Çünkü çocuklar oyun öğrenmelerini ancak sınırlı kişi ve bu kişilerin onlara ayırdıkları sınırlı zamanlarda yapabilmektedirler. Öyle ki çalışma sırasında öğrencilerin oynadıkları oyunları, hiç kimseden ya da kendi kendime öğrendim şeklindeki ifadelerinin varlığı, oyunların başkalarını izleyerek ya da sadece arkadaşları vasıtasıyla öğrenilmesi zorunluluğunu ortaya koyan ilginç bir bulgudur.



Grafik 10. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 10 ankete katılan öğrencilerin oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi göstermektedir.

Kartopu, kardan adam, körebe, seksek, Alişler, yakantop, elim sende, kızak kayma, basketbol, eskici minder, kolaltı, voleybol, uzuneşek, topaç, yedi kule, üçgen ve köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları arkadaşlarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Uçurtma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları öğretmenlerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Onbirelli oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları ailelerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

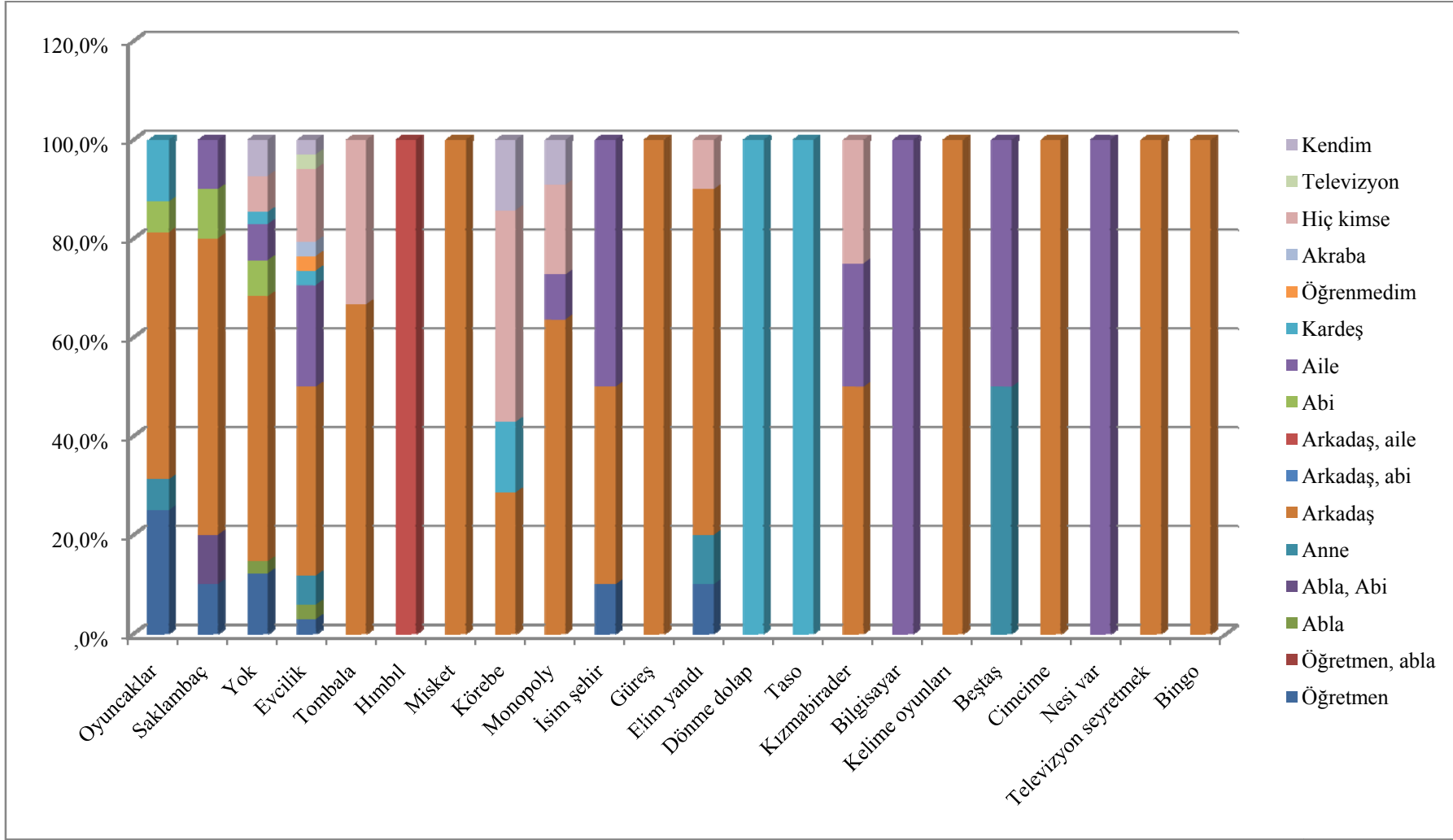
Dönme dolap, oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları kardeşlerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Mendil kapmaca oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları öğretmen ve ablalarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Zimba oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları abi ve ablalarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Yakalamacılık, futbol, ip atlama, saklambaç, yerden yüksek, evcilik oyunlarını oynamayı tercih eden, herhangi bir oyun oynamadığını belirten ve sokakta oynadığın oyunlar nelerdir sorusuna cevap vermeyen öğrenciler oyunları öğretmen, abla, abi, arkadaş, aile, hiç kimse ve kendiliğinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Oyunların kim ya da kimlerden öğrenildiği çalışmamıza katılan öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilediği tespit edilmiştir. Sokak oyunlarının çok yüksek oranda arkadaşlar tarafından öğrenildiği ancak farklı kişiler tarafından da oyun öğrenmenin gerçekleştiği görülmüştür.



Grafik 11. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 11 ankete katılan öğrencilerin oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği ile evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Misket, güreş, futbol, kelime oyunları, cimcim cim enek, televizyon seyretmek, bingo oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları arkadaşlarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

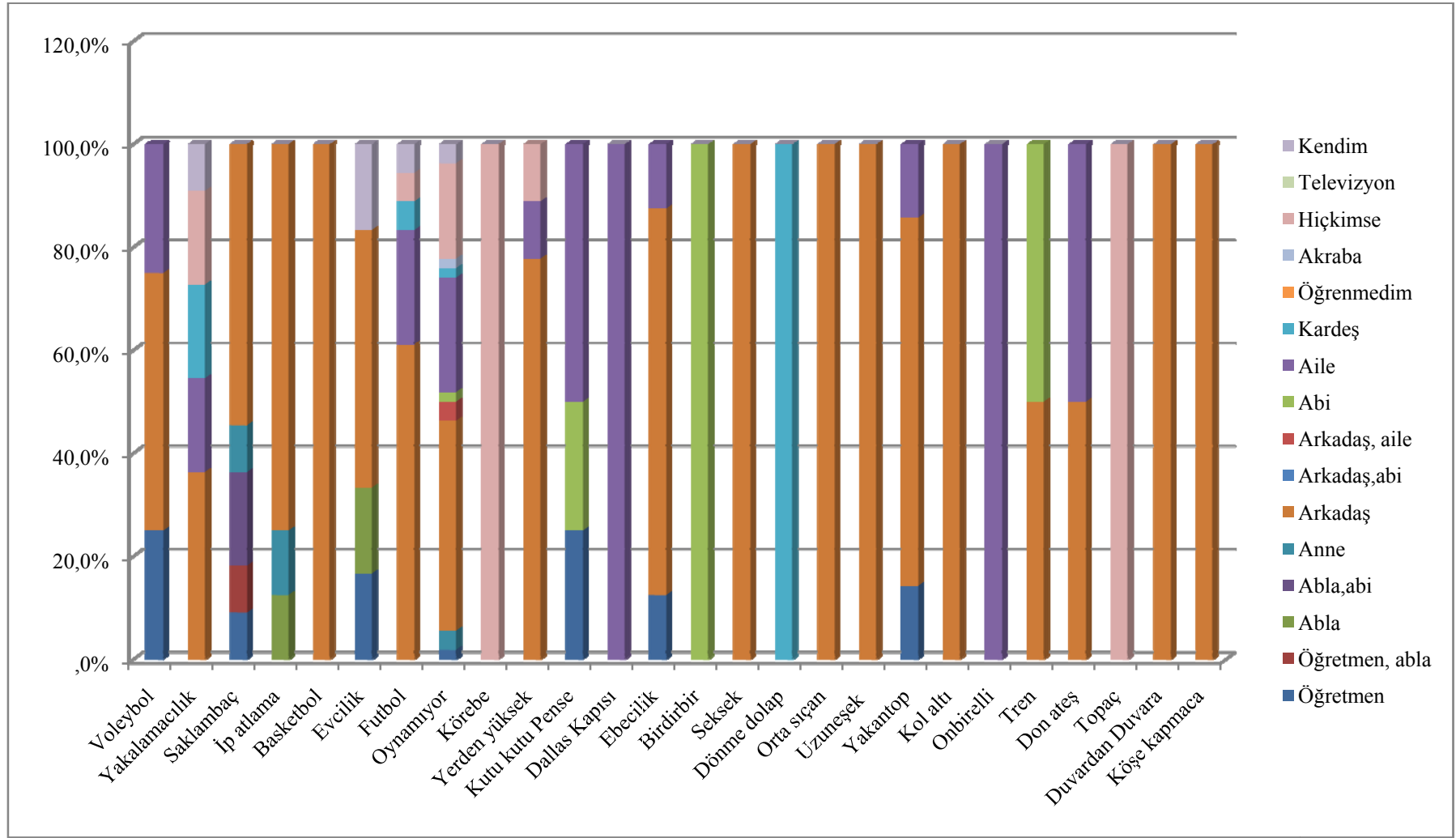
Hımbıl oynadıklarını belirten öğrenciler oyunları arkadaş ve ailelerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Dönme dolap, taso oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları kardeşlerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Bilgisayar, nesi var oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları ailelerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Oyuncaklar, saklambaç, evcilik, tombala, körebe, monopoly, isim şehir, elim yandı, kızmabirader oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları öğretmen, aile, abla, abi, arkadaşlarından öğrendiklerini ve bir kısmı da hiç kimseden öğrenmediklerini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin oyunları öğrendikleri kişi ya da kişiler evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar içinde önemli farklılıklara neden olmuştur. Daha fazla beceri, bilgi ve oyun malzemesi gerektiren oyunların kendilerinden büyük bireylerin desteği ile öğrenildiği açığa çıkan önemli bir bilgidir.



Grafik 12. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar



Grafik 12 ankete katılan öğrencilerin oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendikleri ile yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Basketbol, seksek, uzuneşek, orta sıçan, kolaltı, duvardan duvara, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları arkadaşlarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Körebe, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı oynadıkları oyunları hiç kimseden öğrenmediklerini belirtmişlerdir.

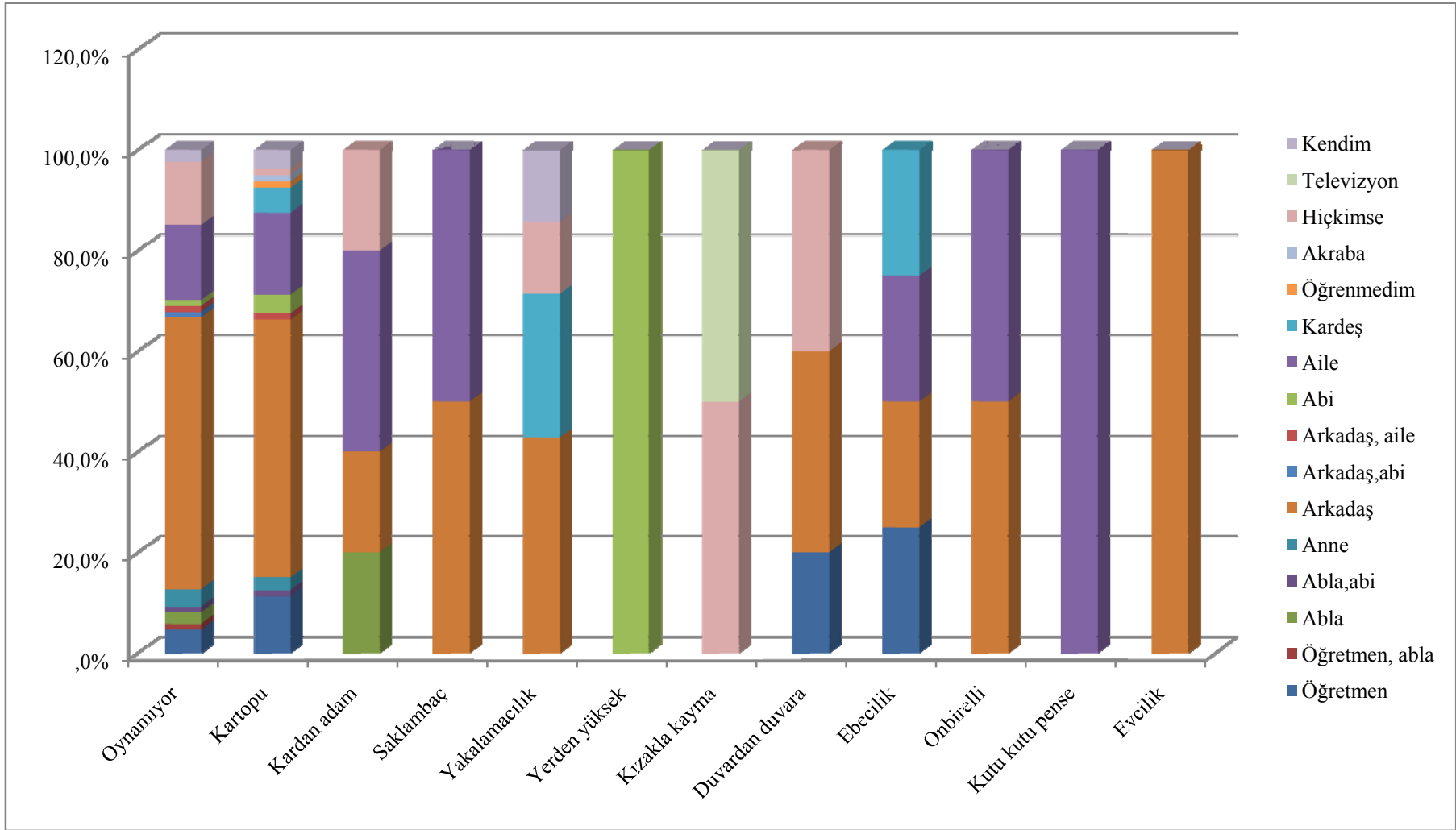
Dönme dolap oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları kardeşlerinden öğrenmişlerdir.

Dallas kapısı, onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları ailelerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Birdirbir oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları abilerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Voleybol, yakalamacılık, saklambaç, ip atlama, evcilik, yerden yüksek, kutu kutu pense, ebecilik, yakantop, tren, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile oynamadığını belirten öğrenciler oynadıkları oyunları farklı oranlarda öğretmen, abla, abi, aile, arkadaşlarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Ankete katılan öğrencilerin oyunları öğrendikleri kişi veya kişiler yaz mevsiminde okulda oynadıkları oyunlar arasında farklılıklar göstermiştir. Diğer zamanlarda oynanan oyun türlerinde de olduğu gibi en fazla oyun öğrenmesi arkadaş aracılığıyla olduğu, fakat farklı kişilerden öğrenilen oyun sayısının ve çeşitliliğinin de yadsınamayacak oranda yüksek olduğu tespit edilmiştir.



Grafik 13. Oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiğine göre öğrencilerin kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 13 ankete katılan öğrencilerin oynadığı oyunları kim ya da kimlerden öğrendiği ile kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlarla arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Yerden yüksek oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları abilerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları ailelerinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Evcilik oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oynadıkları oyunları arkadaşlarından öğrendiklerini belirtmişlerdir.

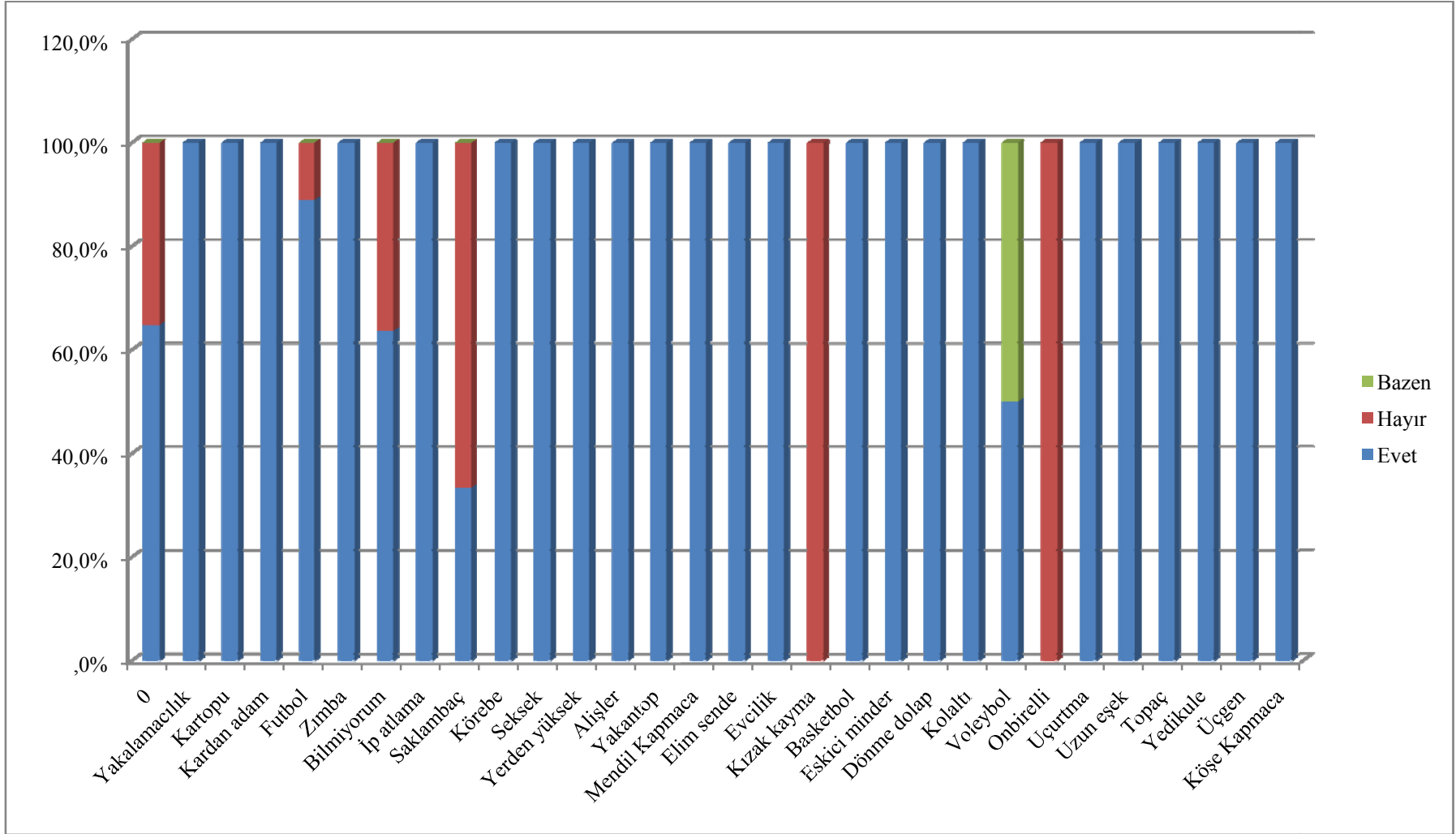
Kartopu, kardan adam, saklambaç, yakalamacılık, kızakla kayma, duvardan duvara, ebecilik, onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden ve oyun oynamadığını belirten öğrenciler oynadıkları oyunları öğretmen, abla, abi, arkadaş, aile ve kendiliğinden öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Kış mevsiminde okulda oynanması tercih edilen oyunların öğrenmeleri üç oyun dışında çok çeşitlilik göstermiştir. Oyunları öğrenciler farklı kişi ya da kişilerden öğrendiklerini beyan etmişlerdir.

#### **4.2.7. Her gün oyun oynayıp oynamama faktörü**

Her gün oyun oynayıp oynamama faktörü ankete katılan öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettiği oyunlarla yaz ve bahar mevsimlerinde okullarda oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiş ve evde oynamayı tercih ettikleri oyunlarla kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilememiştir.

Her gün oyun oynamak çok sayıda oyunun öğrenilmesini ya da öğrenilen oyunların daha iyi öğrenilmesine neden olabilecek bir etken olarak görüldüğü için çalışmamızda ayrı bir başlık olarak yer bulmuştur. Oyun oynayan çocuk yapamadığını anladığı oyunu oynamak istemeyecek ya da arkadaşları tarafından oynayamadığı oyun için istenmeyen oyuncu olarak görülecektir. Bu durum çocuğu iki farklı duruma sürükler. Bunlardan biri, çocuğun oyun ortamından ve dolayısıyla arkadaşlarından uzaklaşmasına neden olabilirken, diğeri ise hırslanan çocuğun oyunu her fırsatta oynayıp, istenilen seviyeye ulaşmasına neden olabilir. Her gün belirli sıklıkta oyun oynamak, çocuğun daha fazla oyun oynamasına ve en önemlisi kurallarına uygun, iyi oyun oynamasına destek veren önemli bir faktördür.



Grafik 14. Her gün oyun oynayıp oynamama durumuna göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 14 ankete katılan öğrencilerin her gün oyun oynayıp oynamama durumu ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

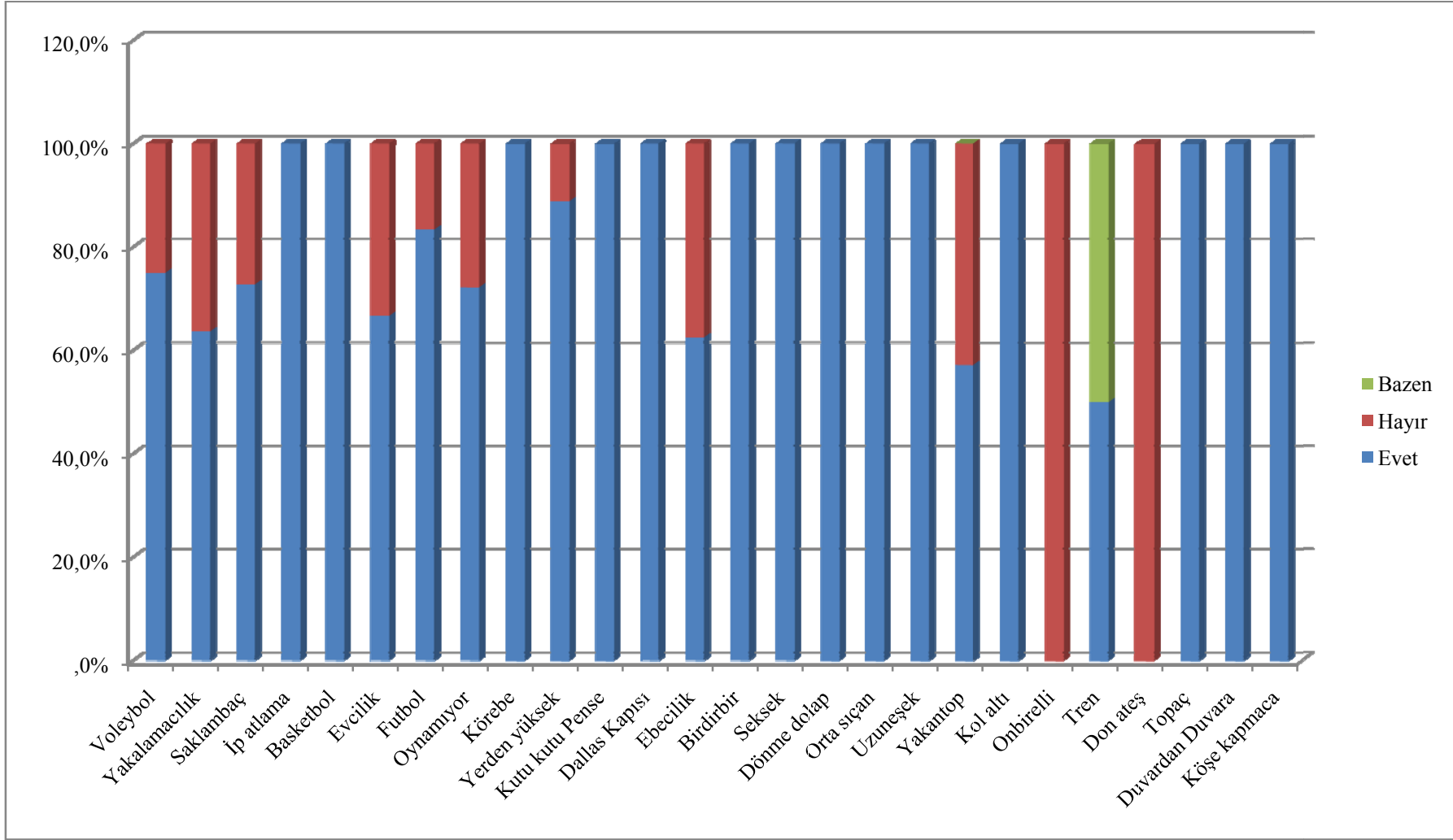
Yakalamacılık, kartopu, kardan adam, zımba, ip atlama, körebe, seksek, yerden yüksek, Alışler, yakantop, mendil kapmaca, elim sende, evcilik, basketbol, eskici minder, dönme dolap, kolaltı, uçurtma, uzuneşek, topaç, yedi kule, üçgen, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı her gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

Kızak kayma, onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler her gün oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Futbol, saklambaç oyunlarını oynamayı tercih edenler ile sokakta oynan oyunları bilmediğini ve sokakta oynadığın oyunlar nelerdir sorusunu cevapsız bırakan öğrenciler her gün oyun oynayıp oynamama durumlarını farklı oranlarda evet ve hayır olarak cevaplandırmışlardır.

Voleybol oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler ise her gün oyun oynayıp oynamam durumlarını eşit oranda evet ve bazen olarak belirtmişlerdir.

Her gün oyun oynayan çocukların sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunların sayı bakımından fazlalığının yanında diğer oyunlara göre daha fazla oynanarak geliştirilebilecek türden oyunlar olması her gün oyun oynamanın önemli etken olduğunu ortaya çıkmıştır.



Grafik 15. Her gün oyun oynayıp oynamama durumuna göre öğrencilerin yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 15 ankete katılan öğrencilerin her gün oyun oynayıp, oynamama durumu ile yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

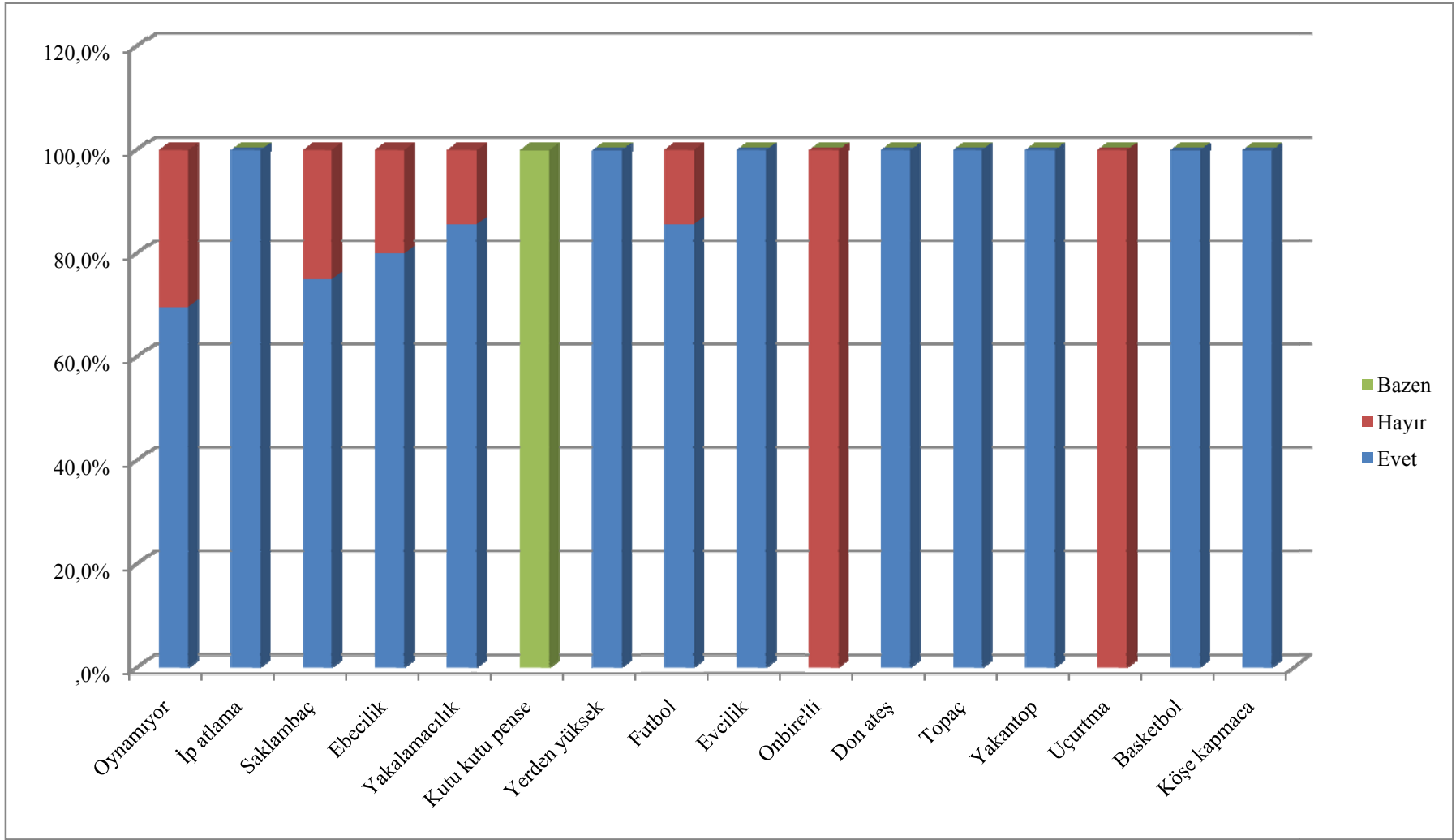
İp atlama, basketbol, körebe, kutu kutu pense, dallas kapısı, birdirbir, seksek, dönme dolap, uzuneşek, orta sıçan, kolaltı, topaç, duvardan duvara, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler her gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

Onbirelli, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler her gün oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Voleybol, yakalamacılık, evcilik, futbol, yerden yüksek, ebecilik, yakantop oyunlarını oynamayı tercih eden ve herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrenciler her gün oyun oynayıp oynamam durumunu yüzdeler oranı evet yüksek olacak şekilde hayır olarak da belirtmişlerdir.

Tren oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler eşit oranlarda her gün oyun oynama durumunu evet ve bazen olarak belirtmişlerdir.

Don ateş ve onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin dışında kalanların çok yüksek oranlarda her gün oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Bu durumu onbirelli ve don ateş oyunlarının özelliklerine ve oyun oynamayı etkileyen diğer faktörlerin tamamına bakarak yorumlamak gerekmektedir.



Grafik 16. Her gün oyun oynayıp oynamama durumuna göre öğrencilerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar



Grafik 16 ankete katılan öğrencilerin her gün oyun oynayıp oynamama durumu ile bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

İp atlama, yerden yüksek, evcilik, don ateş, topaç, yakantop, basketbol, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler her gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler bazen oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

Onbirelli, uçurtma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler her gün oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Saklambaç, ebecilik, yakalamacılık, futbol oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile herhangi bir oyun oynamadıklarını belirten öğrenciler her gün oyun oynayıp, oynamama durumlarını evet ve hayır olarak belirtmiş ve oranlarına bakıldığında da evet cevabının yüksek olduğu görülmüştür.

Onbirelli oyunun bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih eden öğrencilerin oyunları arasında görmenin dışında yine her gün oyun oynamadığını belirten öğrencilerin oynadıkları oyunlar arasında yer alması, oyunun sürekli oynanan oyunlar içinde yer almadığı anlamı kazanmasına neden olabilmektedir. Uçurtma da her sefer için ayrı ya da bir defaya mahsus yapılması etkeni dışında sürekli kullanılması durumunda bile hava şartları ya da alan gibi faktörlerle her zaman oynanabilecek oyunlar arasında yer bulamamaktadır.

Diğer oyunlara bakıldığında ise her gün oyun oynayan çocukların oynamayı tercih ettikleri oyun sayısının fazlalığı diğer dönemlerde de olduğu gibi bu oyun döneminde de görülmüştür.

Her gün oyun oynayan çocukların oynadıkları oyun sayısı ve fazlalığı etkileşim olduğu tespit edilen tüm oyun dönemlerinde görülmüştür.

#### **4.2.8. Oyunun öğrenciye göre tanımı**

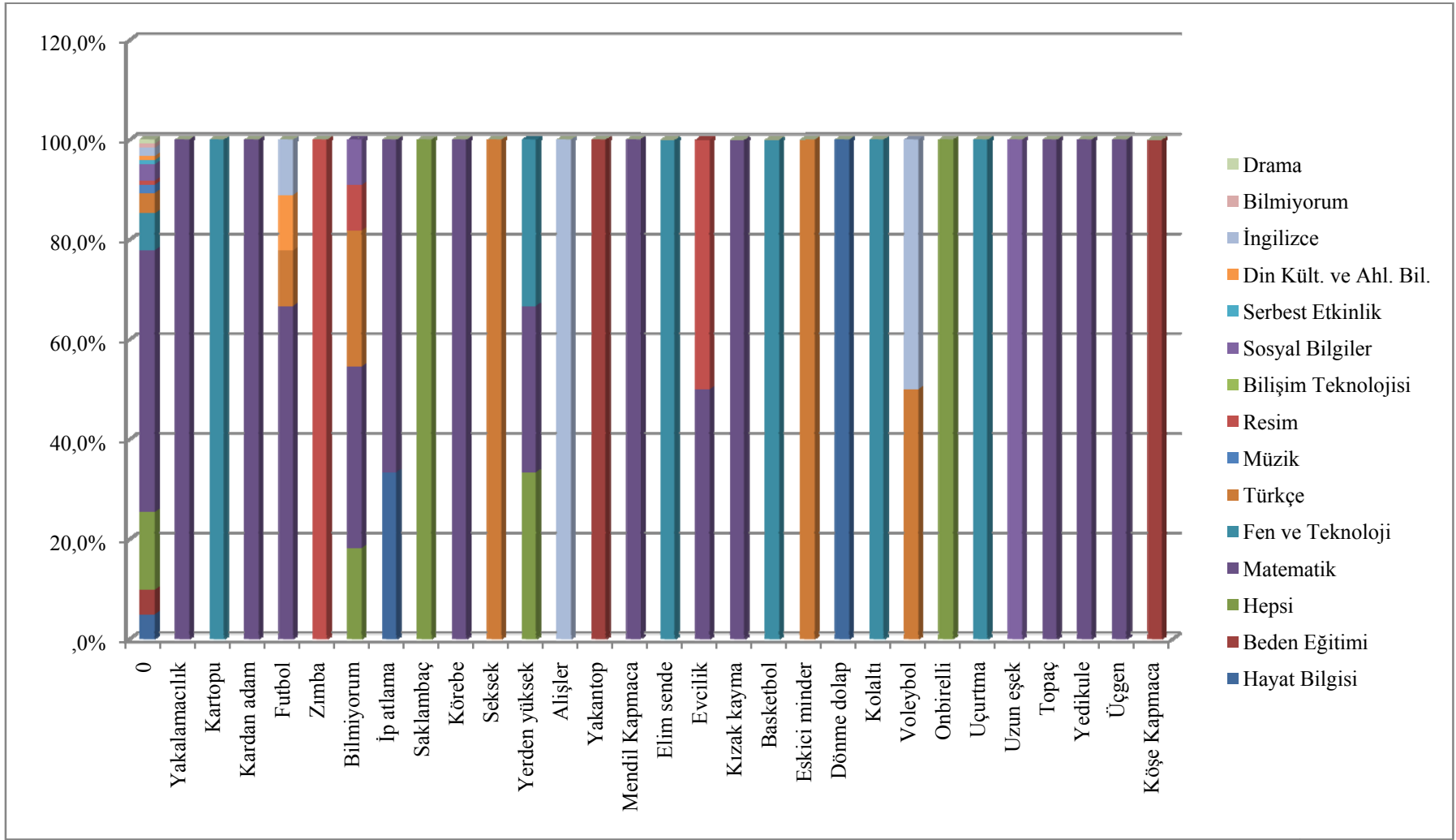
Ankete katılan öğrencilere sizce oyun tanımı nedir sorusu yöneltilmiş ve alınan cevapların sokakta, evde oynamayı tercih ettikleri oyunlarla yaz, kış ve bahar mevsimlerinde okullarda oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemediği görülmüştür.

Ankete katılan 200 öğrencinin 142'si oyunu eğlenmek olarak tanımlamışlardır. Diğer öğrencilerin oyunu, heyecan, hayal dünyası, oyuncak, spor, mutluluk, zaman geçirmek, çocuklar sever, macera, arkadaşlık, hayal gücünü geliştirir, rahatlama, gelişimi sağlar ve ihtiyacımız olarak tanımladıkları görülmüştür. Oyun tanımını bilmiyorum olarak belirten öğrencilerin de 23 kişi olduğu ve eğlenmek cevabından sonra en yüksek cevap olduğu da tespit edilmiştir.

#### **4.2.9. Öğrencilerin en sevdikleri ders faktörü**

Ankete katılan öğrencilere en sevdiğiniz ders nedir sorusu yöneltilmiş ve verdikleri cevaplarla sokakta, evde oynamayı tercih ettikleri oyunlarla yaz, kış ve bahar mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Sonucunda ise en sevdikleri dersin adı faktörünün sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlarla bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemiş olduğu ve evde, yaz ve kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilememiş olduğu görülmüştür.

Bu faktörün oyun seçimine etkisini irdeleyebilmek için sevilen ders ile tercih edilen oyun arasında ki bağlantıya bakmak gerekmektedir. Hedefte, oyun tercihinin bakıldığında çocuğun algı ya da ilgi durumlarının tespit edilip edilemeyeceği vardır.



Grafik 17. En sevdiği derse göre öğrencilerin sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 17 ankete katılan öğrencilerin en sevdiği dersler ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Dönme dolap oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi Hayat Bilgisi olarak belirtmişlerdir.

Yakantop, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi Beden Eğitimi olarak belirtmişlerdir.

Saklambaç, onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi hepsi olarak belirtmişlerdir.

Yakalamacılık, kardan adam, körebe, mendil kapmaca, kızak kayma, topaç, yedi kule ve üçgen oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi matematik olarak belirtmişlerdir.

Kartopu, elim sende, basketbol, kolaltı, uçurtma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi fen ve teknoloji olarak belirtmişlerdir.

Seksek, eskici minder oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi Türkçe olarak belirtmişlerdir.

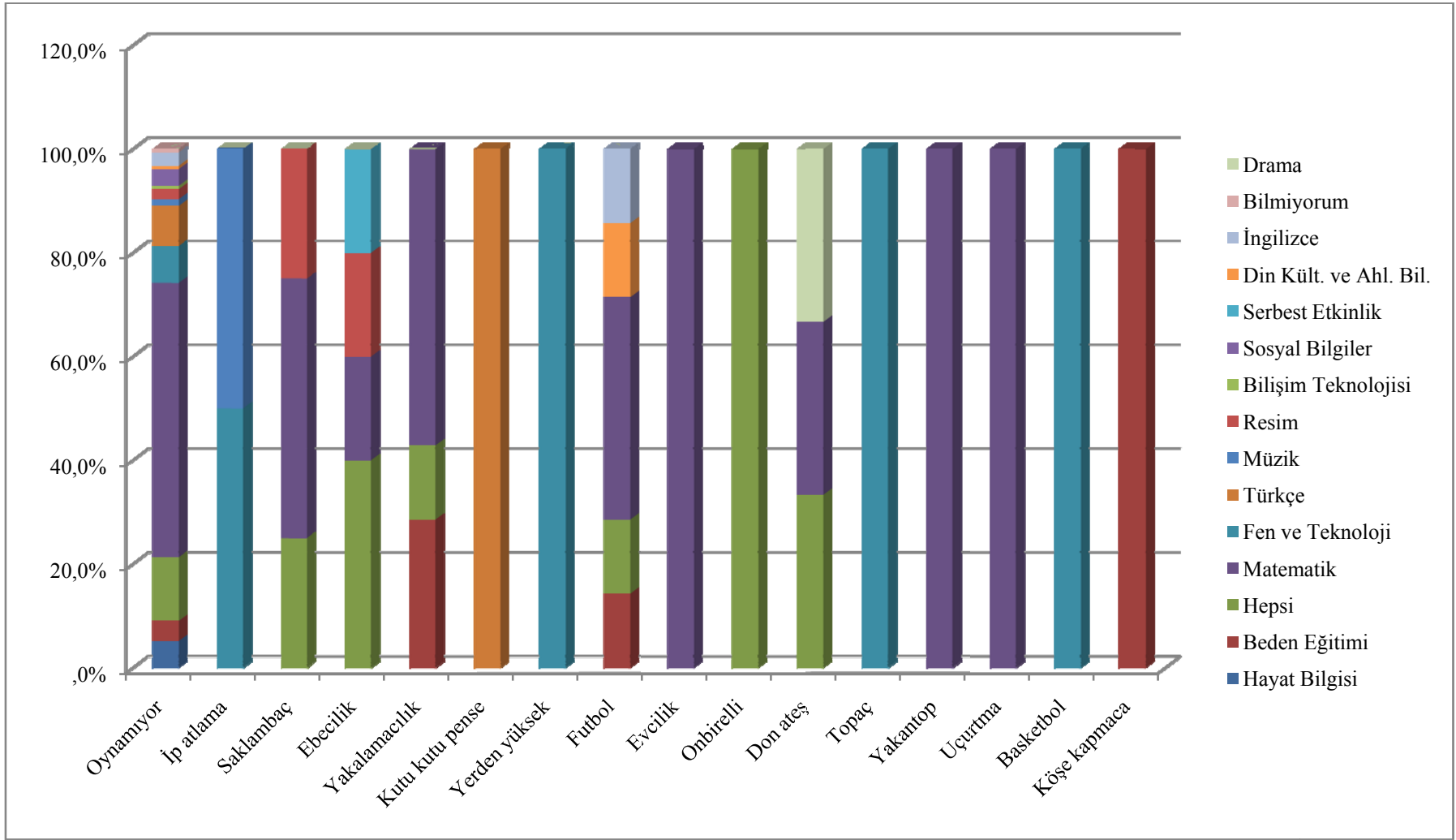
Zimba oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi resim olarak belirtmişlerdir.

Uzuneşek oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi sosyal bilgiler olarak belirtmişlerdir.

Alişler oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdiği dersi İngilizce olarak belirtmişlerdir.

Futbol, ip atlama, yerden yüksek, evcilik, voleybol oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile herhangi bir oyun oynamadığını ve oyun isimlerini bilmediklerini belirten öğrencilerin en sevdikleri derslerin adları farklı ders adlarında dağılım göstermiştir.

Ankete katılan öğrencilerin algı ya da ilgi tespiti için oyun tercihleri ve en sevdikleri derslerin içeriğine bakıldığında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Yani sayılarla oynan oyunları matematik dersini seven öğrenciler tercih etmemiş ya da şarkılı oyunları müzik dersini seven öğrenciler tercih etmemişlerdir. Bu faktörde çalışmamıza katılan öğrenciler için söylenebilecek olan durum matematik dersini seven öğrencilerin tercih ettikleri oyun sayısının fazla olmasıdır.



Grafik 18. En sevdiği derse göre öğrencilerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 18 ankete katılan öğrencilerin en sevdikleri dersin ismi ile bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Evcilik, yakantop, uçurtma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdikleri dersin ismini matematik olarak belirtmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdikleri dersin ismini Türkçe olarak belirtmişlerdir.

Yerden yüksek, topaç, basketbol oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdikleri dersin ismini fen ve teknoloji olarak belirtmişlerdir.

Onbirelli oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdikleri dersin ismini hepsi olarak belirtmişlerdir.

Köşe kapmaca oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler en sevdikleri dersin ismini beden eğitimi olarak belirtmişlerdir.

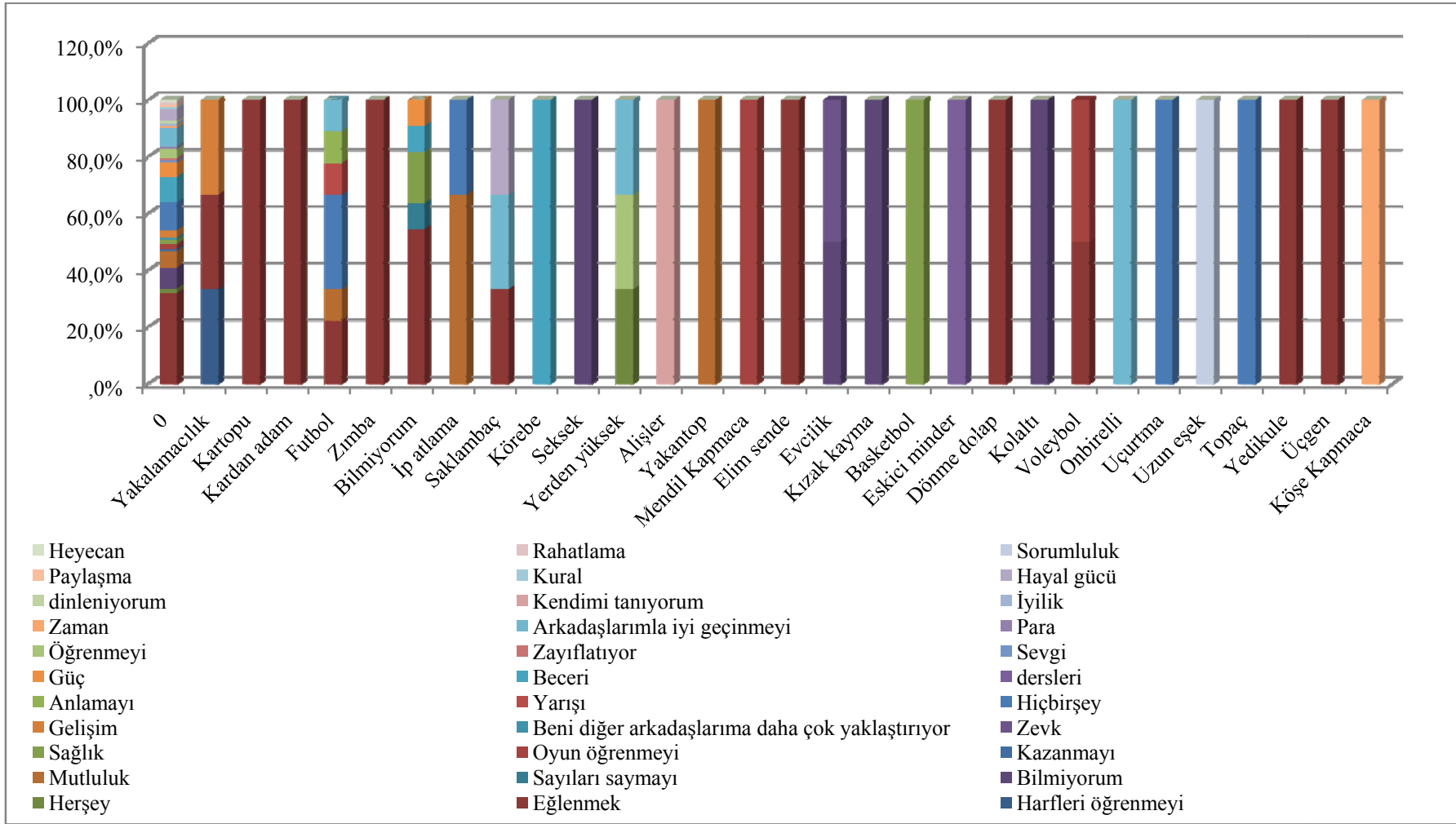
İp atlama, saklambaç, ebecilik, yakalamacılık, futbol, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile oyun oynamadığını belirten öğrenciler en sevdikleri dersin isimlerini farklı ders isimlerinde dağılım gösterecek şekilde belirtmişlerdir.

Çalışmamıza katılan öğrencilerin matematik ve fen teknoloji derslerini sevenlerin bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyun sayısı fazladır. Ancak tercih edilen oyunların özelliklerinin derslerin nitelikleri ile ilgili herhangi bir ilişki olmadığı da belirlenmiştir.

#### **4.2.10. Öğrenciye göre oyun oynamanın kazandırdıkları**

Ankete katılan öğrencilerden “Oyunun kazandırdıkları sence nelerdir?” sorusuna alınan cevapların sokakta, evde oynamayı tercih ettikleri oyunlarla yaz, kış ve bahar mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunların tamamını etkilediği görülmüştür.

Bu bölümde oyunun kazançları çocukların verdikleri cevaplara göre sınırlandırılmış olup, çocukların oyun tercihleri ile belirtilen kazanç ifadeleri arasındaki ilişkiler irdelenecektir.



Grafik 19. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaba göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 19 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Kartopu, kardan adam, zımba, elim sende, dönme dolap, yedi kule ve üçgen oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın eğlenmek gibi bir kazancı olduğunu düşünmektedirler.

Seksek, kızak kayma, kolaltı oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın kazandırdıklarını bilmiyorum olarak belirtmişlerdir.

Yakantop oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın mutluluk gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Mendil kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın oyunları öğrenmek gibi bir kazancı olduğunu düşünmektedirler.

Basketbol oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın sağlık gibi bir kazancı olduğunu düşünmektedirler.

Uçurtma, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın kazandırdıklarını hiçbir şey olarak belirtmişlerdir.

Eskici minder oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın dersleri kazandırdığını düşünmektedirler.

Körebe oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın kazandırdıklarını beceri olarak belirtmişlerdir.

Onbirelli oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın arkadaşlarıyla iyi geçinmeyi kazandırdığını düşünmektedirler.

Köşe kapmaca oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın kazandırdıklarını zaman olarak belirtmişlerdir.

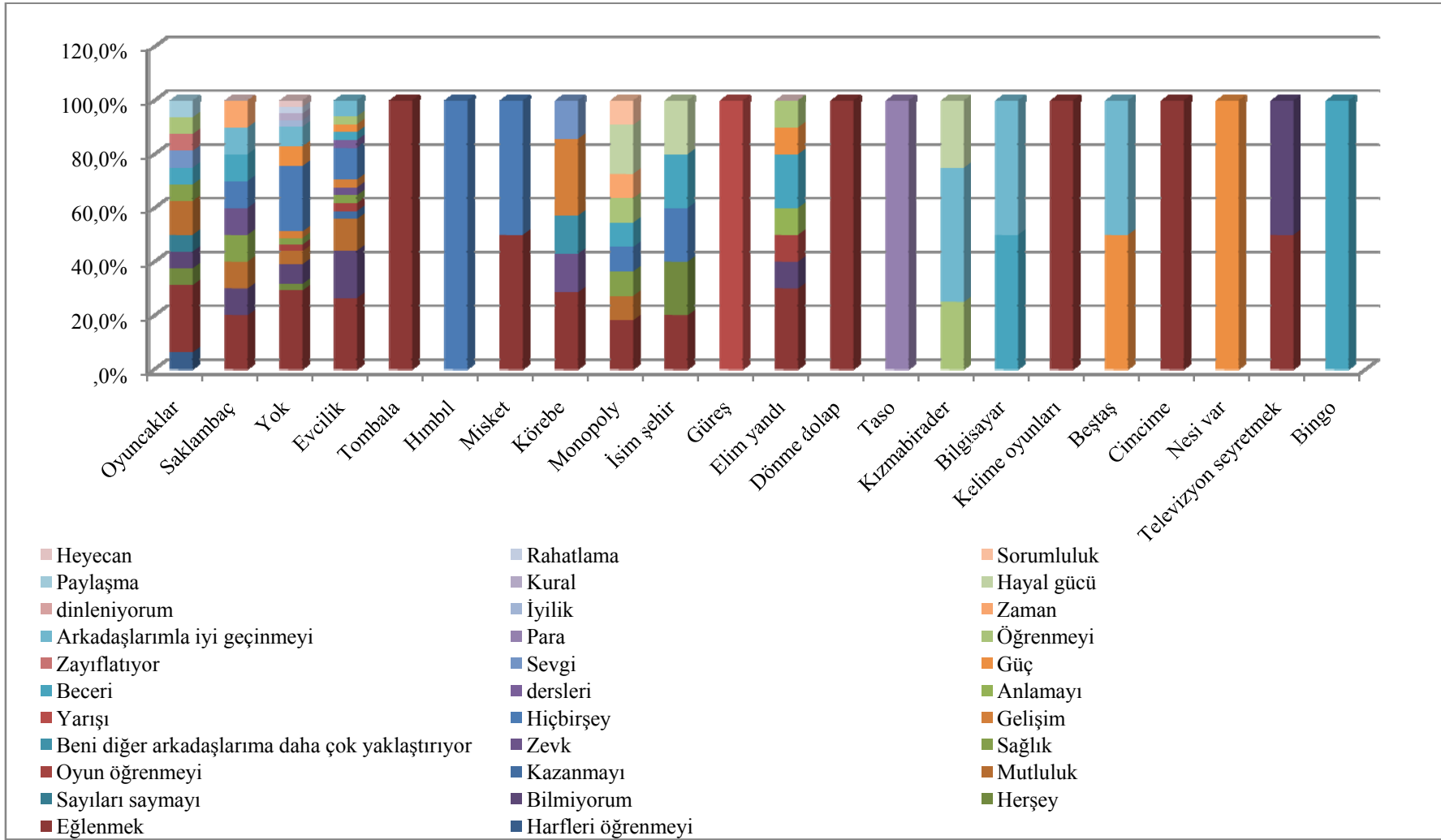
Alişler oyunlarını oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın kendimi tanıyorum gibi bir kazancının olduğunu belirtmişlerdir.

Uzuneşek oyununu oynamayı tercih eden çocuklar oyun oynamanın sorumluluk gibi bir kazancının olduğunu belirtmişlerdir.



Yakalamacılık, futbol, ip atlama, saklambaç, yerden yüksek, evcilik, voleybol oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile herhangi bir oyun oynamadığını belirten ve oyun isimlerini bilmiyorum olarak cevaplayan öğrenciler oyun oynamanın kazançlarının farklı kategorilerde ve farklı oranlarda olduğu görülür.

Anketimize katılan öğrencilerin oyunun kazançlarını, eğlenmek, mutluluk, sağlık şeklinde ifade eden öğrencilerin tamamının oynamayı tercih ettikleri oyunlar ile bu kazanç ifadeleri arasındaki ilişkiler birbirlerini destekleyici niteliktedir. Ancak diğer oyunlarla kazançlar arasında anlamlı bir bağ kurulamamıştır. Örneğin; eskici minder taklit yeteneğini geliştiren bir oyun olarak gözlemlenmiştir ki bu taklit de sadece güzellik, çirkinlik ve heykel gibi durma ile sınırlıdır. Bu oyunu oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı ise derslere kazanç sağladığını belirtmişlerdir, oyunun oynama şekline bakıldığında oyun ile dersler arasında çok anlamlı bir bağ bulunamamıştır. Diğer oyunlarda da bu tip çok anlamlandırılmayan ilişkiler tespit edilmiştir.



Grafik 20. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 20 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile evde aile bireyleri ile birlikte oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Tombala, dönme dolap, kelime oyunları, cimcim cim enek oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın eğlenmek gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Hımbıl oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın hiçbir kazancı olmadığını belirtmişlerdir.

Güreş oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyunu oynamanın yarış gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

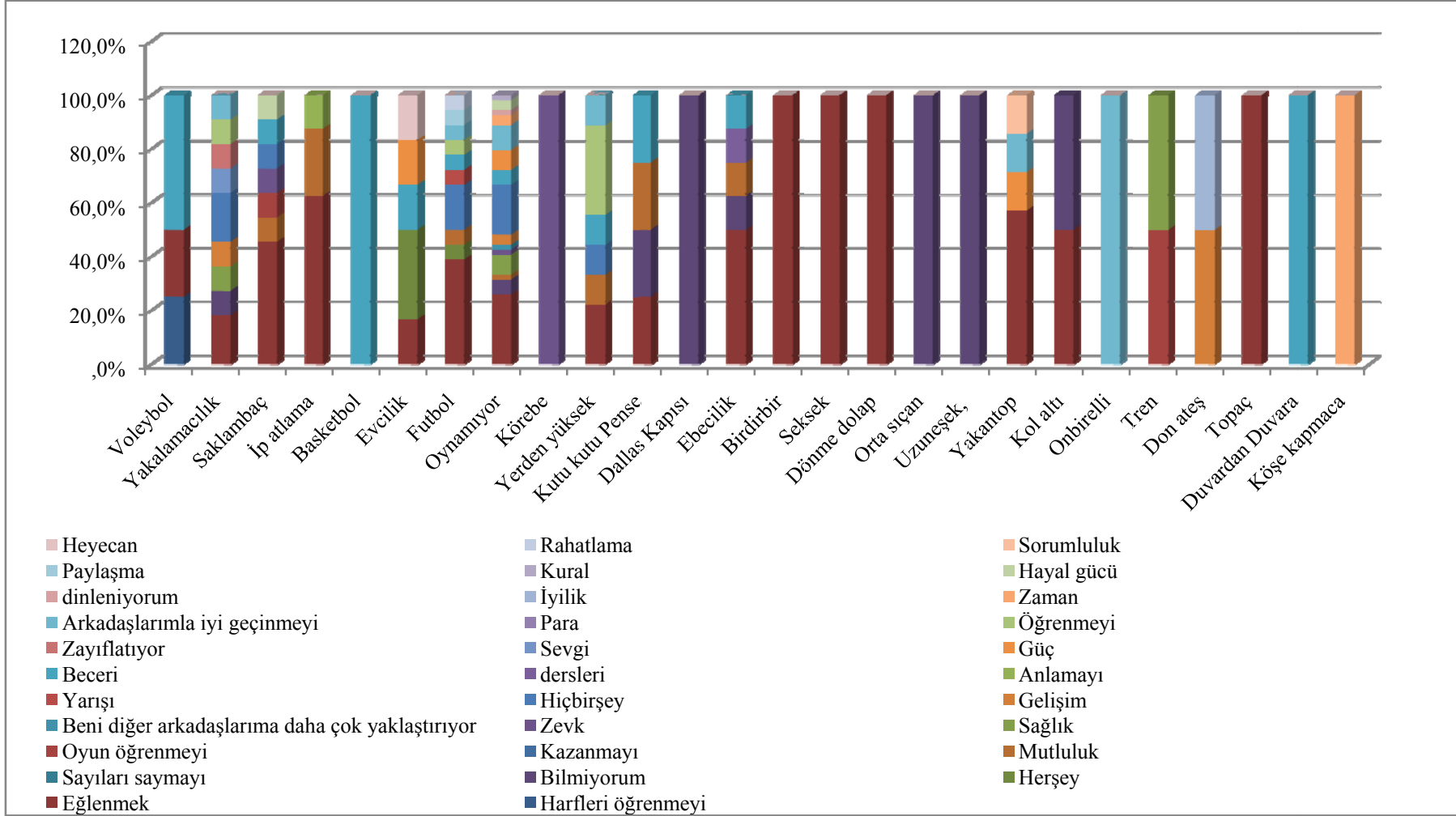
Taso oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyunu oynamanın para gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Nesi var? oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyunu oynamanın güç gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Bingo oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyunu oynamanın beceri gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Oyuncaklar, saklambaç, evcilik, misket, körebe, monopoly, isim şehir, elim yandı, kızmabirader, bilgisayar, televizyon seyretmek, beştaş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerle herhangi bir oyun oynamadığını belirten öğrenciler oyun oynamanın kazançlarını farklı dağılımlarda farklı niteliklerde belirtmişlerdir.

Çalışmamıza destek veren öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar ile oyun oynamanın öğrenciye göre kazançları arasındaki ilişki anlamlı bulunmuştur. Oyunların yoğunlukta eğlenmek gibi bir kazancı olduğunu belirten öğrencilerin oynadıkları oyun sayısı diğer kazanç belirten öğrencilere göre daha fazladır.



Grafik 21. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 21 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Birdirbir, seksek, dönme dolap, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın eğlenmek gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Dallas kapısı, uzuneşek ve orta sıçan oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kazandırdıklarını bilmediklerini belirtmişlerdir.

Körebe oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı oyun oynamanın kazandırdıklarını zevk olarak belirtmişlerdir.

Basketbol ve duvardan duvara oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın beceri gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

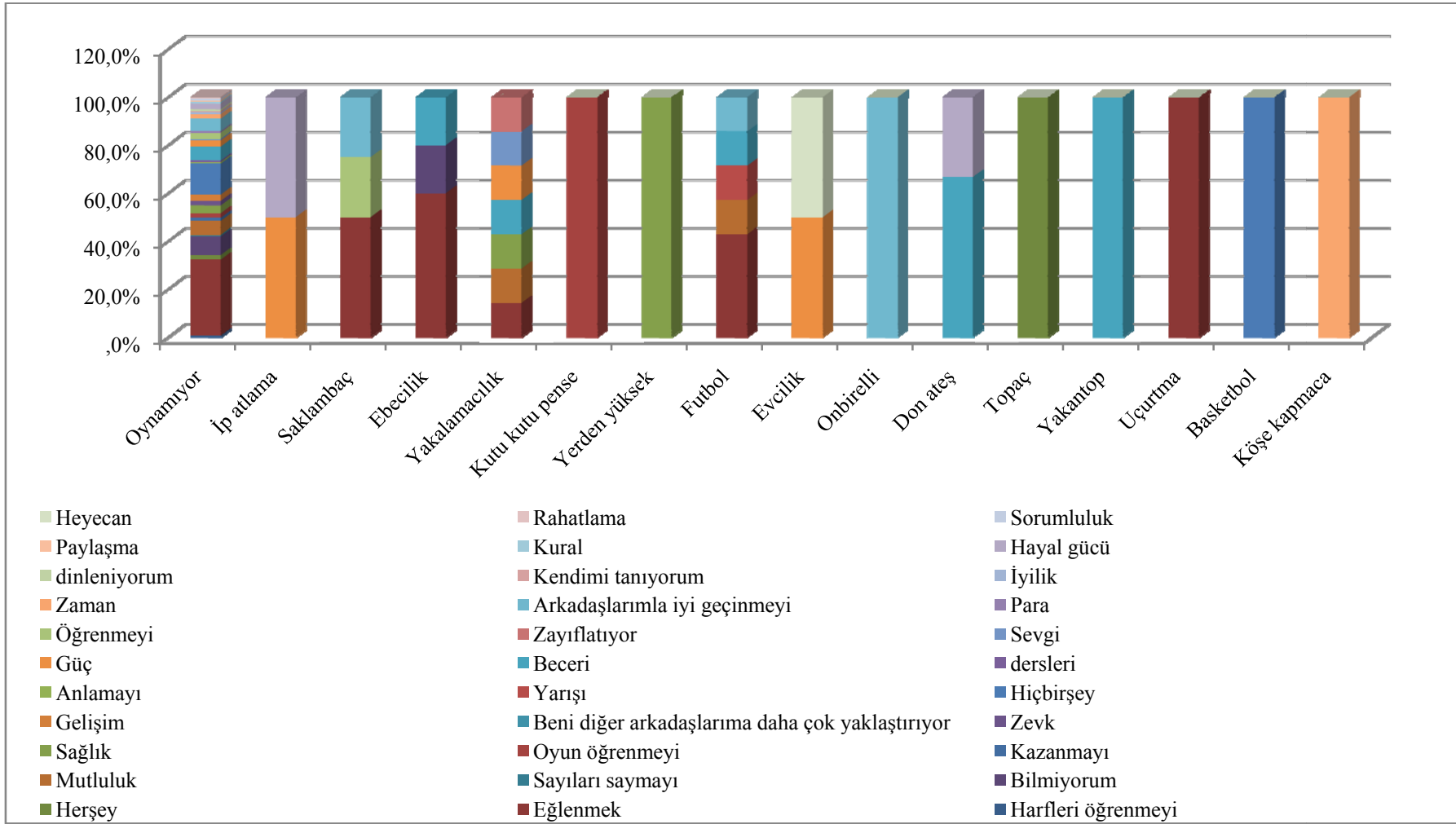
Köşe kapmaca oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın zaman gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Onbirelli oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın arkadaşlarıyla iyi geçinmek gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Voleybol, yakalamacılık, saklambaç, ip atlama, evcilik, futbol, yerden yüksek, kutu kutu pense, ebecilik, yakantop, kolaltı, tren, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kazançlarını farklı oranlarda ve farklı niteliklerde belirtmişlerdir.

Öğrencilerin kendilerine göre oyun kazanımları ile oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişki sokakta oynadıkları oyunlar arasındaki ilişkiye göre anlamlı durumdadır.

Köşe kapmaca oyunu oyuncunun aktif olması ve zamanlamayı doğru yapması ile ilişkili ve köşe kapmaca oyununu oynadığını belirten öğrencilerin tamamı oyun oynamanın kazancını zaman olarak belirtmişlerdir. Çalışmamızda birçok belirtilen kazancın oyunların özellikleri ile bağdaştığı görülmüştür.



Grafik 22. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 22 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile bahar mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Uçurtma oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın eğlenmek gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Topaç oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın her şey gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın oyun öğrenmek gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Yerden yüksek oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın sağlık gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Onbirelli oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın arkadaşlarıyla iyi geçinmek gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

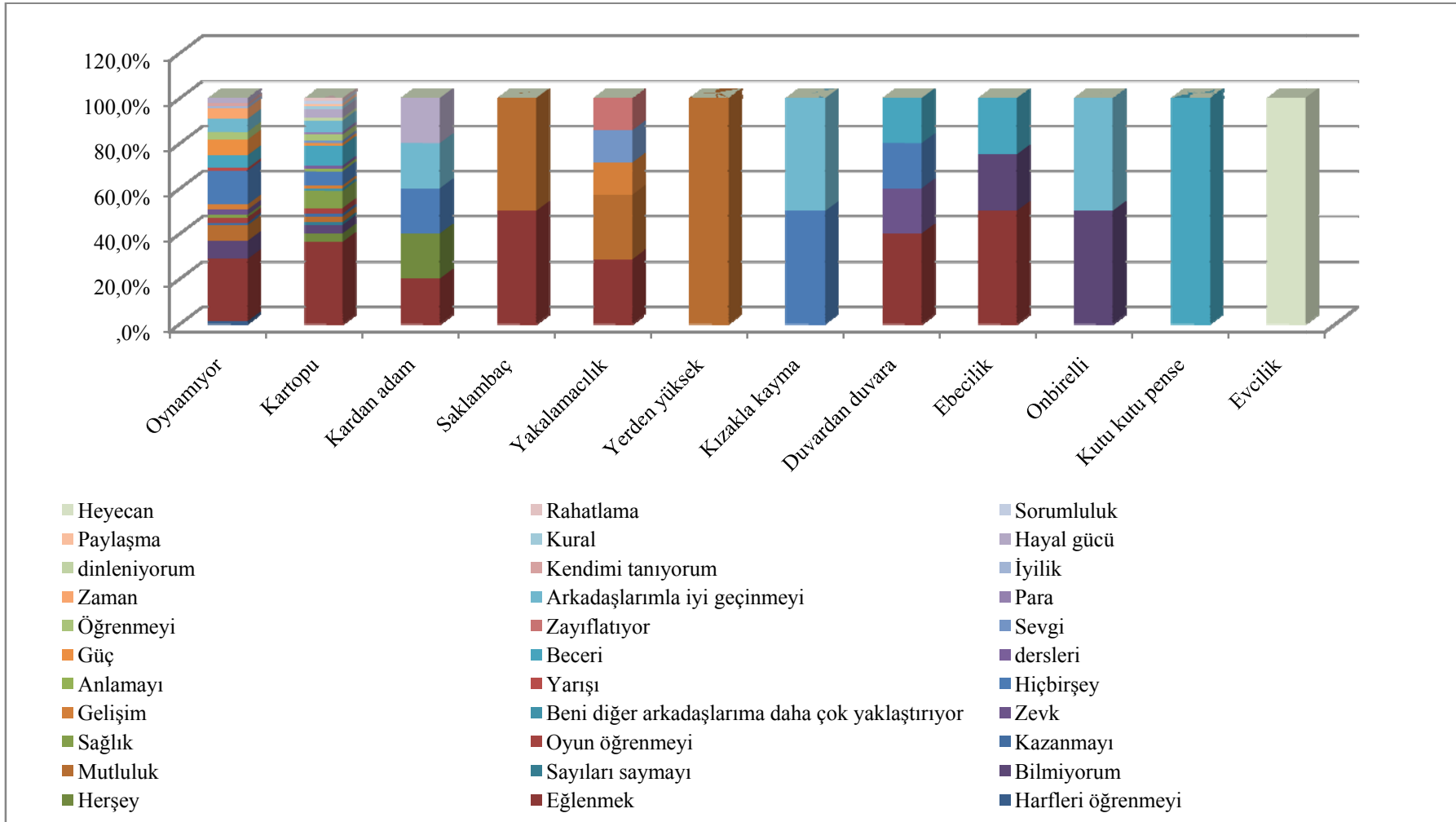
Yakantop oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın beceri gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Basketbol oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın hiçbir şey kazandırmadığını belirtmişlerdir.

Köşe kapmaca oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın zaman gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

İp atlama, saklambaç, ebecilik, yakalamacılık, futbol, evcilik, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kazançlarını farklı oran ve niteliklerde belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan öğrencilere göre oyun oynamanın kazançları ile bahar mevsiminde okulda oynadıkları oyunlar arasındaki ilişkinin oyunların özellikleri ile bağdaşmadığı tespit edilmiştir. Ancak bahar mevsiminde okulda köşe kapmaca oyununu oynamayı tercih edenlerin tamamı oyun kazancını yine zaman olarak belirtmişlerdir ve bu iki unsurun uyum sağladığı Grafik 21’in yorumunda da belirtilmiştir.



Grafik 23. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdiği cevaba göre kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar



Grafik 23 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kazandırıyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile kış mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Yerden yüksek oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın mutluluk gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Kutu kutu pense oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın beceri gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

Evcilik oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın heyecan gibi bir kazancı olduğunu belirtmişlerdir.

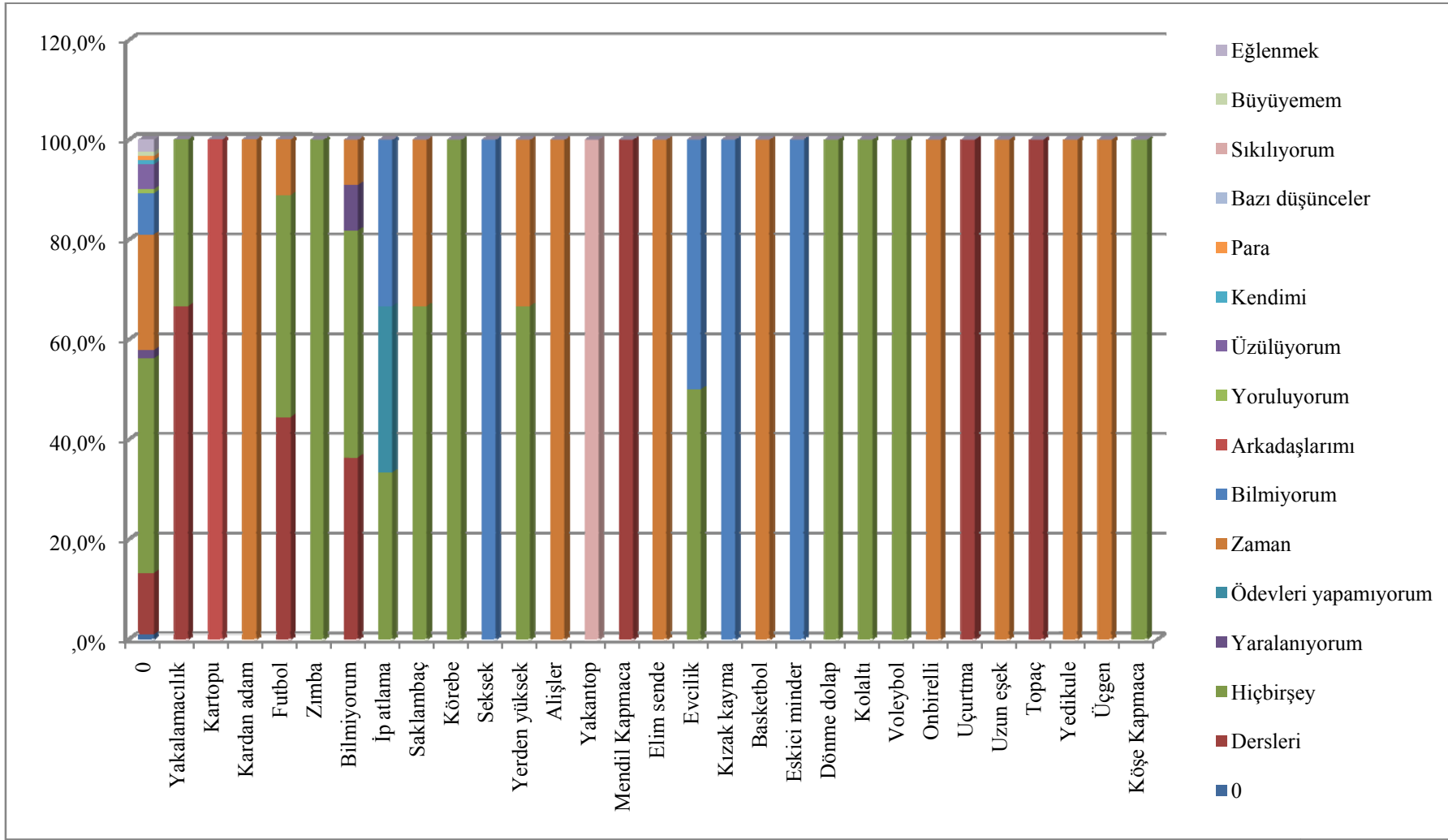
Kartopu, kardan adam, saklambaç, yakalamacılık, kızakla kayma, duvardan duvara, ebencilik, onbirelli oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kazançlarını farklı oranlarda ve niteliklerde belirtmişlerdir.

Öğrencilere göre oyun kazançları ile ilişkilendirmeye çalıştığımız kış mevsiminde oynamayı tercih ettikleri oyunların arasındaki bağ da anlamlandırılmamıştır.

#### **4.2.11. Öğrenciye göre oyun oynamanın kaybettirdikleri**

Ankete katılan öğrencilerin “Sizce oyunun kaybettirdikleri nelerdir?” sorusuna verdikleri cevapların sokakta, evde ve yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilediği, bahar ve kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemediği görülmüştür.

Oyun oynamanın kazandırdıklarının yanında kaybettirdiklerinin de neler olduğu öğrencilerin beyanları ile sınırlandırılmıştır. Belirtilen ifadelerden ilk olarak dikkat çeken kazanç ibarelerinin fazlalığının yanında oyunun kaybettirdikleri diye belirttikleri ifadelerin daha az olduğudur.



Grafik 24. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdiği cevaba göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 24 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Mendil kapmaca, uçurtma, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin tamamı oyun oynamanın dersleri kaybettirdiğini düşünmektedirler.

Zimba, körebe, dönme dolap, kolaltı, voleybol, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın hiçbir şey kaybettirmediğini düşünmektedirler.

Kardan adam, Alışler, elim sende, basketbol, onbirelli, uzuneşek, yedi kule ve üçgen oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kaybettirdiklerini zaman olarak açıklamaktadırlar.

Seksek, kızak kayma, eskici minder oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kaybettirdiklerini bilmiyorum olarak açıklamaktadırlar.

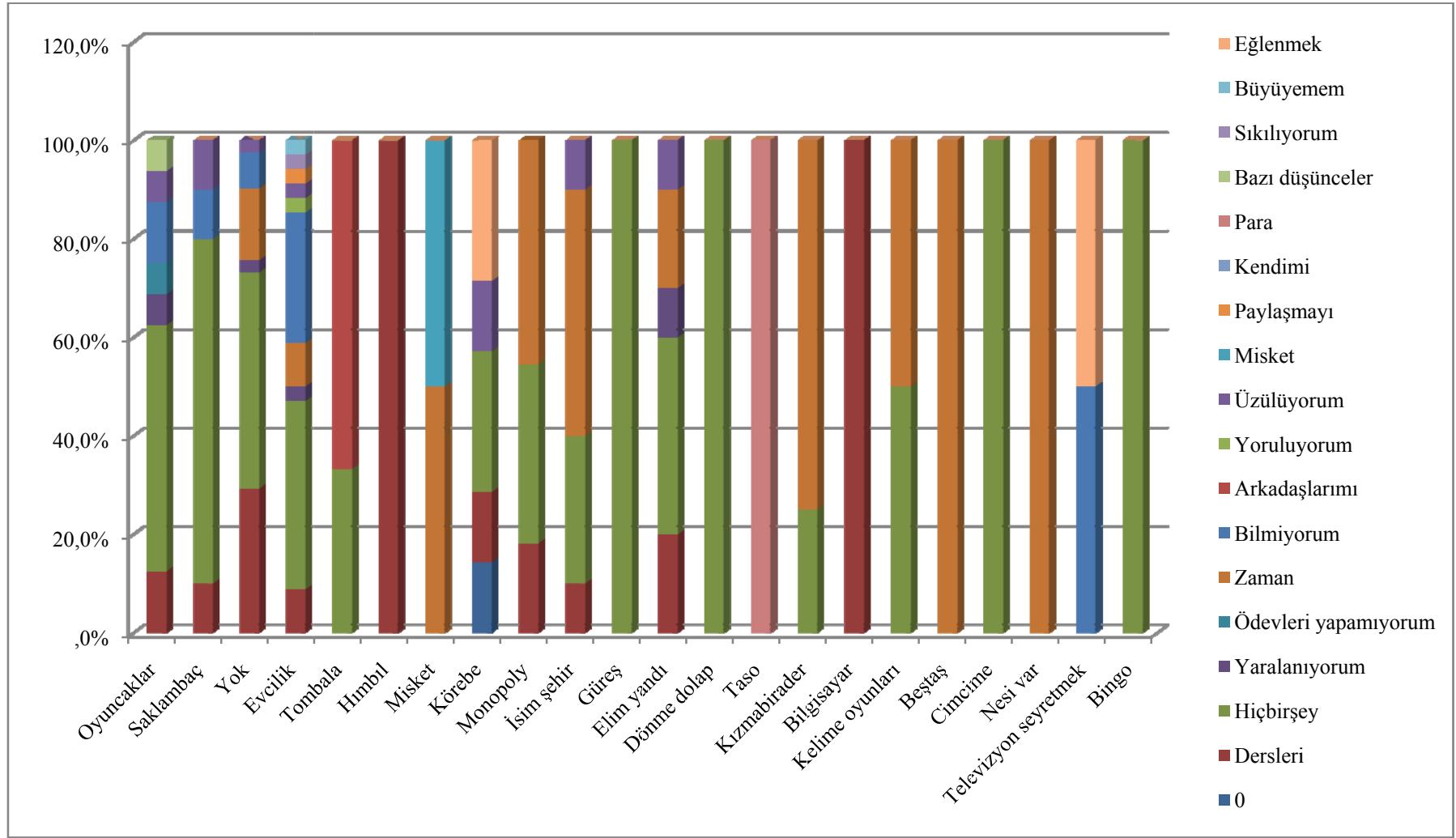
Kartopu oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kaybettirdiklerini arkadaş olarak açıklamaktadırlar.

Saklambaç ve voleybol oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kaybettirdiklerini üzülüyorum olarak açıklamaktadırlar.

Yakantop oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın kaybettirdiklerini sıkılıyorum olarak belirtmişlerdir.

Yakalamacılık, futbol, ip atlama, saklambaç, yerden yüksek, evcilik oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile herhangi bir oyun oynamadıklarını ve oyun isimlerini bilmediklerini belirten öğrencilerin oyun oynamanın kaybettirdikleri sorusuna verdikleri cevaplar oran ve nitelik bakımından farklılık göstermektedir.

Çalışmamıza katılan öğrencilere göre oyun oynamanın kaybettirdikleri ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişki oyunların özellikleri ile bağdaşmıştır. Zaman ve dersleri kaybettirdiğine dair beyanda bulunan öğrencilerin oynadıkları oyunların uzun süren oyunlar olmasının yanında oyun isimlerinin fazlalığı ve bu oyunları oynayanların tamamının bu kayıplardan bahsetmesi önemli bir detayken, oyun oynamanın herhangi bir kaybı olmadığını belirtenlerin oynadıkları oyunların sayısının fazlalığı da dikkat çekmektedir.



Grafik 25. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdiği cevaba göre evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 25 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile evde oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Hımbıl ve bilgisayarla oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın dersleri kaybettirdiğini belirtmişlerdir.

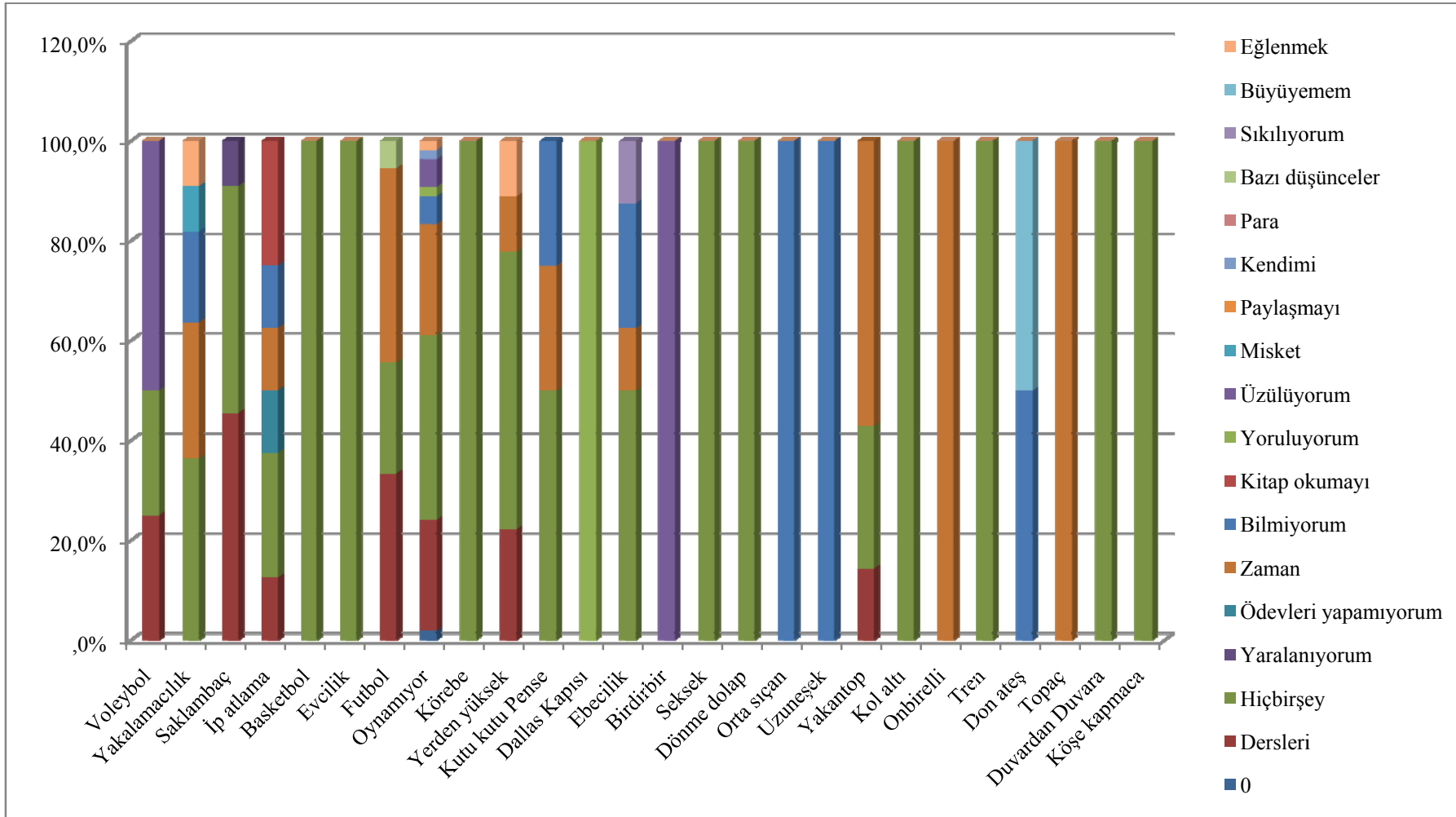
Güreş, dönme dolap, cimcim cim enek, bingo oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın hiçbir şey kaybettirmediğini belirtmişlerdir.

Beştaş, nesi var oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın zamanı kaybettirdiğini belirtmişlerdir.

Taso oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın para kaybettirdiğini belirtmişlerdir.

Oyuncaklar, saklambaç, evcilik, tombala, misket, körebe, monopoly, isim şehir, elim yandı, kızmabirader, kelime oyunlarını oynamayı ve televizyon seyretmeyi tercih eden öğrencilerin oyun oynamanın kaybettirdiklerini farklı oran ve niteliklerde belirttikleri görülür.

Oyun oynamanın kaybının olmadığını belirten öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunların sayısının ve oranının yüksek olduğu görülmüştür. Zaman ve derslerle ilgili kayıpların olduğunu belirten öğrencilerin oynadıkları oyunların nitelikleri ile bağdaşmış olduğu da gözlemlenmiştir. Oyun olarak bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin zaman kaybını belirtmeleri ise bilgisayarın zaman kayıplarına yol açtığı iddialarını desteklemektedir.



Grafik 26. Öğrencilerin “oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdiği cevaba göre yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Grafik 26 ankete katılan öğrencilerin “Oyun oynamak sana ne kaybettiriyor?” sorusuna verdikleri cevaplar ile yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Basketbol, evcilik, körebe, seksek, dönme dolap, kolaltı, tren, duvardan duvara, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın hiçbir şey kaybettirmediğini belirtmişlerdir.

Onbirelli, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın zamanı kaybettirdiğini belirtmişlerdir.

Uzuneşek ve orta sıçan oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın neleri kaybettirdiğini bilmediklerini belirtmişlerdir.

Dallas kapısı oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın yorulmak gibi bir kaybı olduğunu belirtmişlerdir.

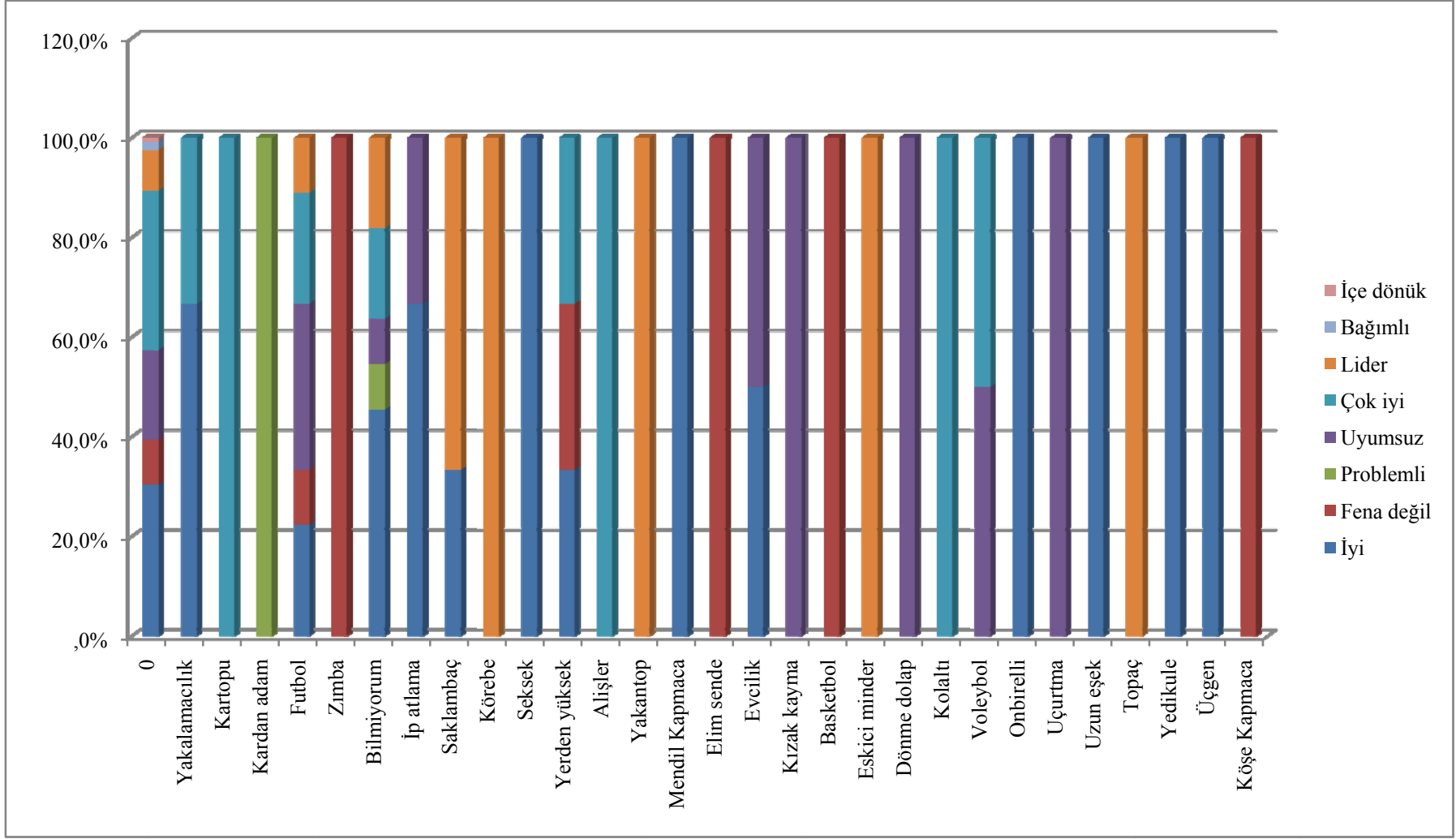
Birdirbir oyununu oynamayı tercih eden öğrenciler oyun oynamanın üzölmek gibi bir kaybı olduğunu belirtmişlerdir.

Voleybol, yakalamacılık, saklambaç, ip atlama, futbol, yerden yüksek, kutu kutu pense, ebencilik, yakantop, don ateş oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile herhangi bir oyun oynamadıklarını belirten öğrencilerin oyun oynamanın kayıplarını farklı oran ve nitelikte belirttikleri göröölür.

Ankete katılan öğrencilerin çok büyük bir bölümü yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettikleri oyunların hiçbir kayba neden olmadığını belirtirlerken, oranları düşük olmakla birlikte farklı kayıplarında dile getirildiğı tespit edilmiştir.

#### **4.2.12.Öğrencinin arkadaşlık ilişkileri**

Ankete katılan öğrencilerin öğretmenlerine sorulan öğrencinizin arkadaşlık ilişkileri nasıl sorusuna verdikleri cevapların sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilediğı, evde ve yaz, bahar ve kış mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunları etkilemediğı görölmüştür.



Grafik 27. Öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerine göre sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar



Grafik 27 ankete katılan öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Seksek, mendil kapmaca, onbirelli, yedi kule ve üçgen, uzuneşek oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin öğretmenleri bu öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerinde iyi olduklarını belirtmişlerdir.

Zimba, elim sende, basketbol, köşe kapmaca oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin öğretmenleri bu öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini fena değil olarak belirtmişlerdir.

Kardan adam oyununu oynamayı tercih eden öğrencilerin öğretmenleri bu öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini problemlili olarak belirtmişlerdir.

Kızak kayma, dönme dolap, uçurtma oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin öğretmenleri bu öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini uyumsuz olarak belirtmişlerdir.

Kartopu, Alışler, kolaltı oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin öğretmenleri bu öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini çok iyi olarak belirtmişlerdir.

Körebe, yakantop, eskici minder, topaç oyunlarını oynamayı tercih eden öğrencilerin öğretmenleri bu öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini lider olarak belirtmişlerdir.

Yakalamacılık, futbol, ip atlama, saklambaç, yerden yüksek, evcilik, voleybol oyunlarını oynamayı tercih eden öğrenciler ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunları bilmiyorum olarak cevaplandırılan ve cevapsız olarak bırakan öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini öğretmenleri farklı oranlarda ve özellikte belirtmişlerdir.

Çalışmamıza katılan öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri ile sokakta oynamayı tercih ettikleri oyunlar arasındaki bağlantıda ulaşılan noktada, grup gerektiren oyunları oynamayı tercih eden öğrencilerin uyum konusunda problemlili olmadıkları, bireysel oyunları tercih eden öğrencilerin öğretmenleri tarafından belirtilen arkadaşlık seviyelerinin uyumsuz ya da problemlili olduğu tespit edilmiştir.

#### 4.2.13. Öğrencinin ders durumu

Öğrencinin ders durumu öğretmenleriyle yapılan anket çalışması sonuçlarına göre değerlendirilmiş ve sokakta, evde, yaz, kış ve bahar mevsimlerinde okullarında oynamayı tercih ettikleri oyunlarla ilişkisine bakılmış ve anlamlı bir sonuç olmadığı tespit edilmiştir. Çocuğun ders durumu oynadığı oyunları etkilememiştir.

#### 4.3. Derlenen Oyunlar

Ankete katılan öğrencilerin verdikleri bilgilere göre oyun isimleri Tablo 2’de verilmiştir. Bu bölümde de öğrencilerin aktarımlarıyla oyunların oynama şekilleri alfabetik sıraya göre verilecektir. Ancak oyunlar arasında geleneksel ya da yöresel özellik taşımasına rağmen çocuklar tarafından oynandığı belirlenen basketbol, futbol, monopoly ve voleybol gibi oyunlarda yine öğrencilerin aktarımlarına göre sunulmuştur.

Oyunların yöreselliklerini, oynanma şekilleri ve oyunlarda kullanılan sözcüklerle kazandıkları belirlenmiştir. Bu durumun tespiti için derleme yaptığımız oyunlar ile literatürde aynı oyunların oynanma şekillerinin karşılaştırılmaları yöntemi kullanılmıştır.

Oyun aktarımları yapılmadan önce oyunların ebe karakterinin belirlenme şekillerinden bahsetmek gerekir. Ebe, oyunların birçoğunun başkahramanı olmasına karşın genelde oyuncuların tercih etmedikleri bir roldür. Bazı oyunlarda da oyuna ilk başlamak çok önemlidir ve bu oyuncunun tespiti için de tıpkı ebeyi bulmak için sayışmaca yöntemleri kullanılırken, Erzurum yöresinde milli tutma yöntemi de kullanılmaktadır. Milli tutma işlemi, bir oyuncunun avuçlarından birine bir cisim saklaması ve diğer oyuncudan cismin bulunduğu yumruğu seçmesini istemesi şeklinde gerçekleşir.

Sayışmaca yöntemi de ebe belirleme yöntemlerinden bir tanesidir. Sayışmaca yapan öğrencilerin fotoğrafları Ek 4’te sunulmuştur. Sayışmaca yönteminde farklı sözler kullanılmaktadır. Bu sözlerden biri,

Portakalı soydum,  
Başucuma koydum,  
Ben bir yalan uydurdum.  
Duma duma dum,

Kırmızı mum şeklindedir. Farklı bir sayısmaca sözü ise;  
 Ooo piti piti,  
 Karamela sepeti,  
 Terazı, lastik, jimnastik,  
 Biz size geldik bitlendik,  
 Hamam gittik temizlendik,  
 Ayşecik cik cik cik,  
 Fatmacık cık cık cık,  
 Sen bu oyundan çık.

Anketimize katılan öğrencilerden derlenen oyunlar alfabetik sıralamaya uygun olarak verilmiştir.

#### 4.3.1. Alışler

Oyun Uçmaz'ın (2010) çalışmasında Halisler Malişler adıyla verilmiştir. Şarkılı bir oyundur ve oyun sırasında söylenen sözler nedeniyle bu ismi almıştır. Uçmaz şarkı sözlerini verirken Halisler Malişler diye başladığını belirtirken, biz çalışmamızda çocukların Alışler Alışler diyerek şarkıyı söylediklerini ve oyunu bu şekilde isimlendirdiklerini belirledik. Oyun yan yana dizilmiş iki takım halinde oynanır.

Takımlar sayısmaca ya da aldım verdim yöntemiyle belirlenirler. Takımlar, yüzlerini birbirine dönerler. Araç gereç ihtiyacı duyulmayan, kuralları karışık olmayan basit bir oyun olduğu için küçük yaştaki çocukların sık oynadıkları bir oyundur. İstenilen sayıda fakat çift sayıda oyuncu ile oynanır.

Oyun, takımları oluşturan oyuncuların yan yana dizilip ve el ele tutuşarak karşılıklı geçmeleriyle başlar. Oyunda söylenen şarkının sözlerine uygun ritimde şarkıyı söyleyen grup öne doğru hareket ederken diğer grup geriye doğru hareket eder.

Oyuna başlayan grup şarkının “Alışler Alışler, Çingene Alışler” kısmını söyleyerek emin adımlarla öne doğru ilerlerler. Bu sırada diğer grup oyuncuları geri geri giderler. Geriye giden gruba sıra gelince “Ne isterler, ne isterler bizim saraydan” derler ve öne doğru ilerlerler. İlk grup: “Sizin sarayda bir güzel varmış” derler ve öne doğru ilerlerler. Geri çekilen grup: “O güzelin, imside cismide ne imiş” diye sorarlar. Bu defa cevap olarak: “O güzelin, ismi de cismi de ..... mış” derler. Takımından birisinin ismini

söylerler. Bu de fa diğer grup “Yağ da olsa bağ da olsa bağ da olsa biz kızımızı vermeyiz” derler ve biraz nazlanırlar. Cevap veren grup “Altında olsa gümüşte olsa biz kızımızı alırız” derler. Sözler karşısında karşı grubun kararlı olduklarını anlarlar. İstenilen kızı göndermeye karar verirler. Adı söylenen oyuncunun ellerinden tutarlar; “Yedirdiğim yemekler, içirdiğim sütler, hepsi sana haram olsun, git kaynananın evine” derler ve karşı takıma doğru fırlatırlar. Karşı takım da bu oyuncuya kucak açar. Aralarına alırlar.

Oyunun ikinci kısmında oyuna diğer grup başlar. Şarkının sözlerine uygun hareketler aynı şekilde yapılır. Bu sefer karşı takımdan bir oyuncu diğer takıma geçer.

Şarkının sözleri:

Alişler Alişler, Çingene Alişler

Ne isterler, ne isterler bizim saraydan

Sizin sarayda bir güzel varmış.

O güzelin, o imside cismide ne imiş

O güzelin, imside cismide ....'muş.

Yağda olsa bağda olsa biz kızımızı vermeyiz.

Altında olsa, gümüşte olsa biz kızımızı alırız.

İçirdiğim sütler, yedirdiğim yemekler sana haram olsun!

Çık git kaynananın evine.

Oyunu oynayan çocukların fotoğrafları Ek 5 ile sunulmuştur.

#### **4.3.2. Basketbol**

Basketbol oyununu araştırmamız esnasında öğrenciler sokakta ve yaz mevsiminde okulda oynamayı tercih ettiklerini belirtirken, en önemli unsur, bu oyunu her iki dönemde de oynamayı tercih eden öğrencilerin ailelerinin sosyo ekonomik düzeyinin ortalamanın üstünde olmasıdır. Bu durumu oyun için gerekli sahanın, potanın ve kullanılan topun farklılığından kaynaklandığını düşünmekteyiz. Öyle ki potanın herhangi bir metalden yapılmış halkanın duvara monte edilmesiyle oluşturulabilmesine rağmen ve çok büyük olması gerekmeyen bir sahanın varlığı da oyunu oynamak için yeterli görünmüyor. Oyun için kullanılan topun diğer oyunlarda kullanılan toplardan

maddi olarak fazla olması da oyun seçimini etkilemiş görünüyor. Futbol herkesin oynadığı basketbol ise lüks sayılabilecek oyunlar arasında yer bulmuştur, çalışmamızda.

Oyun iki pota ya da tek potayla oynanabilir. Beşer kişiden oluşan takımlarla oynanan oyunun birebir atışların yapılması ile farklı şekilde de oynanmaktadır. Hedefte potanın içine topu atmak ve karşı takımın atmasını engellemek vardır. Potadan içeri atılan top oyuncuya basket kazandırır. Potadan içeri en fazla topu atan oyunu kazanır. Oyun süresi birebir oyunlarda atılan basket sayısına göre değişim gösterirken, takımlı oyunlarda oyunun genel kurallarına uygun 4 periyottan oluştuğu ve 40 dakika sürdüğü görülmüştür.

### 4.3.3. Beştaş

Oyunda beş tane yuvarlak taş kullanıldığı için “Beş Taş” adını almıştır. Kiraz büyüklüğünde beş tane yuvarlak taş alınır.

Taşlar gelişi güzel ortaya atılır. İçlerinden bir tanesi ele alınır. Ele alınan taş havaya atılır. Taş havada iken yerdeki taşlardan birisi ele alınır ve aynı elle, havaya atılan taş yere düşmeden kapılır. Diğer taşlar da aynı şekilde birer birer toplanır. Bu bölümü başarıyla geçenler ikinci bölüme geçerler. İkinci bölümde yine taşlar gelişigüzel yere atılır. İçinden bir tanesi alınır. O taş havaya atılır. Yere düşmeden yerdeki iki taş, aynı anda alınır ve havadaki kapılır. Sonra, kalan iki taş aynı şekilde yerden alınır ve üçüncü bölüme geçilir. Üçüncü bölümde, yerdeki taşlardan birisi ele alınınca kalan dört taşın üçünü aynı anda, birisini de ayrıca almak gerekir. Bu bölümü de başarıyla bitiren oyuncu dördüncü bölüme geçer. Dördüncü bölümde yere atılan taşlardan birisi ele alınır. Ele alınan taş havaya atılınca yerdeki dört taşın bir defada alınması gerekir. Tabii ki, havadaki taşın da aynı elle kapılması gerekir. Beşinci bölümde beş taş ele alınır. Dört tanesi avuç içinde tutulur, bir tanesi de başparmak ve işaret parmağı arasında tutulur. Başparmak ve işaret parmağı arasındaki taş havaya atılır. Diğer taşları düşürmeden işaret parmağı yere değdirilir ve havadaki taş kapılır. Bu bölüm de başarıyla geçilince altıncı bölüme gelinmiş olur.

Altıncı bölümde sol elin başparmağı ile işaret parmağı yere değdirilir. Tünel girişi gibi yapılan parmakların arasından taşların sırayla geçirilmesine sıra gelmiştir artık. Taşların dört tanesi, sol elin önüne kare şeklinde yerleştirilir. Beşinci taş havaya

atılır. Taş yere düşmeden, yerdeki taşlardan birisi parmaklarla süpürür gibi itilerek sol elin iki parmağının arasından içeri gönderilir. Bu arada havadaki taş yere düşmeden kapılır. Sıra ikinci taşın içeriye gönderilmesine gelmiştir. Sırayla ikinci, üçüncü ve dördüncü taşlar da içeriye gönderilir. Her taşın içeri girmesi için oyuncunun iki hakkı vardır. Bu bölüm de başarıyla tamamlandıktan sonra son bölüme gelinmiş olur. Son bölümde beş taşın beşi de avuç içine alınır. Hepsi havaya atılır. El ters döndürülür. Taşların kaç tanesi elin tersiyle yere düşmeden tutulabilirse o kadar sayı kazanılmış olur. Sıra diğer oyuncuya geçer. Diğer oyuncu da aynı şekilde oynar. Oyun oynanan süre içinde kaç sayı kazanılmışsa, kıyaslama yapılır ve yenen oyuncu belli olur.

#### **4.3.4. Bingo**

Bingo oyunu tombalaya benzeyen ve oyunda kullanılan materyalleri genellikle satın alınarak elde edilen bir oyundur. Oyunda, bingo kartları kullanılır. Bu kartlar üzerinde B, İ, N, G, O yazan küçük kareler halindedir. Her bingo kartında N harfi hariç diğerlerinde beş sayı bulunmaktadır. N sütununun tam ortasında boş bir alan olur. Her harf için 15 olası sayı vardır. Var olan kartlar ile bu kartların üzerinde yazılan sayıların çekilişinin yapılacağı torba kullanılarak oyun oynanır. Çekilişle belirlenen sayılardan kartları üzerinde olan oyuncu oyunu kazanır. Oyun sırasında kartının üzerinde bulunan sayının çekildiği halde farkında olmayan oyuncu oyunu kaybeder. Oyun aslında para kazanmak amaçlı bir oyun olarak kumarhanelerde oynanan, ancak günümüz koşullarında çocukların oynayabileceği hale getirilen oyunlardan biridir.

#### **4.3.5. Birdirbir**

Oyun, oynandığında her atlayışta “Birdirbir, ikidir iki, üçtür üç ...” gibi sayılara uygun sözler söylenir.

Oyun, bir oyuncunun eğildiği ve diğerlerinin onun üzerinden atladıkları bir oyundur. Atlayışlar, sade bir atlayış değildir. Oyunun kuralları, oynayanların yetenekli, hassas ve dikkat duygularının kuvvetli olmasını gerektirir.

Çocuklar aralarından “milli tutarak” bir ebe seçerler. Avuç içindeki cismi bulan oyuncu atlama hakkını kazanır. En son iki oyuncu kalır. Yanlış tahminde bulunan oyuncu ebe olur ve kendisine diğer oyuncular arasından ikinci bir ebe seçer. Birinci ebe

ellerini dizlerine koyarak eğilir. İkinci ebe de diğer oyuncuların önünde yer alır ve çeşitli komutlara göre çocukların birinci ebenin üzerinden atlamalarını sağlar. İlk önce ikinci ebe atlar ve oyunu başlatır. İkinci ebe her atlayışında bir başka komut verir. Diğer oyuncular bu komutu tekrarlayarak ve bu komutun gereğini yaparak birinci ebenin üzerinden atlamaya çalışırlar. Oyunda ikinci ebenin verdiği komutlar şöyledir:

Oyun sırasında uygun şekilde atlamayan oyuncu “yanar” ve yeni ebe olarak eğilir. Oyun çocukların oyundan sıkılmaları ya da ebelerden birinin mızıkçılık yapması ile sona erer.

#### **4.3.6. Cim cim cim enek**

Oyun ankete katılan kız öğrenciler tarafından evde oynanan oyunlar arasında yer almaktadır. Oyuncu sayısı 5-6 civarındadır.

Eller üst üste konur. Her el, alttaki eli çimdikleyip tutar. Hep birlikte “Cim-cime-nek, arpa, buğday kepenek, kepeneğin ne suçu, Süleyman’ın pabucu, pırrr başına gelsin!” denir ve eller serbest bırakılır. Oyuncular birbirlerinin ellerini tutarken, canlarını acıtacak şekilde çimdikleyerek tutarlar. Bu durumda canı yanıp oyundan kaçanlar oyundan çıkar.

#### **4.3.7. Dallas kapısı**

Oyunun başlangıcında oyuncular dallas güzeli ve kapıcı rolü için iki oyuncu belirlerler. Genelde tüm oyuncular bu rolü alarak oyunu bitirdikleri için gönüllülükle seçim yapılır. Bu iki oyuncu dışındaki oyuncular halka oluştururlar. İlk önce kapıcı Halkadaki oyuncuların yanına gelir kapıyı vurur gibi yapar. Halkadaki oyuncular “Kim O?” derler.

Kapıcı: Ben kapıcı Memo.

Halkadaki oyuncular: Ne istersin?

Kapıcı: Çay isterim.

Halkadaki oyuncular: Kapansın bütün kapılar derler ve ortada birleşirler.

Sırada dallas güzeli rolündeki oyuncu vardır. Halkaya yanaşır ve o da kapıyı çalar gibi yapar. Halkadaki oyuncular yine “Kim O?” derler. Oyuncu ben dallas güzeli

der ve halkadaki oyuncular “açılsın bütün kapılar” derler ve ellerini açarak oyuncuyu halkanın ortasına alırlar. Oyuncu gözlerini kapatır ve yere çökerek halkadaki oyuncuların şarkılarını söylemelerini bekler. Oyuncular şarkıyı söylerken şarkının sözlerine uygun hareketler yaparlar. Şarkının sözleri:

Dallas kapısından girdim içeri,  
Cüceler oturuyor dört köşeli,  
Hemşire hanım geliyor mini etekli,  
Doktor da geliyor eli şişelidir.

Şarkının sözleri bittikten sonra dallas güzeli rolündeki oyuncu gözleri kapalı olarak ayağa kalkar ve parmağını uzatarak “Dallas dallas güzeli içlerinden biri dünya güzeli” der ve sözünün bittiği yerde durur. Parmağının gösterdiği yerde bulunan oyuncu yeni dallas güzelidir. Oyun sırasında dallas güzeli rolünü almış bir oyuncu seçilirse bu hareket tekrarlanır. Böylece tüm oyunculara sıra gelmiş olur. Oyun ile ilgili fotoğraflar Ek 6 ile sunulmuştur.

#### **4.3.8. Don ateş**

Bir tür yakalamaca oyunudur. Sıkıştırılan ve ebelenecek olan oyuncu kurtulmak için “Don” deyip dokunulmazlık kazandığı için oyunun ismi de “Don-Ateş” tir. Kız erkek karışık oynanabilen bu oyunda oyuncu sayısı sınırlaması yoktur. İstenilen sayıda oyuncu ile oynanabilir. Oyuncular, aralarında bir ebe seçerler. Ebe seçimi, diğer oyunlarda olduğu gibi sayışmacayla olabilir, gönüllülük esasına göre de olabilir. Ebenin işaretiyle oyun başlar ve oyuncular kaçarlar. Ebe olan kişi kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe, oyunculardan birisini tam yakalayacakken oyuncu “Don” der ve donar, hareketsiz hale gelir, kımıldamaz. Ebe, bu oyuncuya dokunamaz. Diğer oyunculardan ebelenmeyen birisi gelip donan oyuncuya dokunur ve “Ateş” derse bu oyuncu çözülür ve kaçar. Ebe, diğer oyuncularla birlikte bu kaçan oyuncuyu da kovalar, ebelemeye çalışır. Ebe, oyunculardan birisini ebelerse ebelenen oyuncu yeni ebe olur ve bu sefer oyuncuları kovalama ve ebeleme sırası bu oyuncuya geçer. Ebe, koşarken yorulur ve hiçbir oyuncuyu ebeleyemezse gönüllü olarak bir başka oyuncu ebe olur. Oyunun fotoğrafları Ek 7 ile sunulmuştur.



#### **4.3.9. Dönme dolap**

Oyun Uçmaz'ın (2010) derlemesinde genelde kızların oynadığı oyun olarak belirtilirken, bizim derlememiz sırasında erkeklerin oynamayı tercih ettikleri bir oyun olduğu görülmüştür. Oyun ip ile oynanmaktadır. Oyun için belirlenen ebe çömelerek, ipi başının etrafında çevirirken, diğer oyuncular ipin üstünden atlarlar. Oyun için sayının çok fazla olmaması gerekir. Oyun sırasında ip oyunculardan birinin ayağına takılırsa o oyuncu yeni ebe olur ve oyun oyuncuların oyundan sıkılmasına kadar devam eder.

#### **4.3.10. Duvardan duvara**

Oyun iki duvar arasında oynandığı için bu ismi almış olup, oyun alanının sınırlandırılması nedeniyle derleme çalışmamız sırasında okulda oynandığı görülmüştür.

Oyun için bir ebe belirlenir. Ebe dışındaki oyuncular duvara yaslanarak dururlar. Ebe ise ortada durur. Oyun ebenin bir harf söylemesi ve oyuncular ise ebenin söylediği harfle başlayan bir şarkıyı söyleyerek karşı duvara geçmekle yükümlüdürler. Söylenen harfle başlayan şarkıyı söyleyemeyen oyuncuda karşı duvara geçmek zorundadır. Belirtilen harfle başlayan şarkıyı söyleyen oyuncu ya da oyuncular buldukları duvardan karşı duvara rahatça geçerken, ebe oyunculara müdahale edemez. Ancak şarkıyı hatırlamayan oyuncu ebe tarafından yakalanabilir, bu durumda oyuncuların hızlı hareket etmesi önemlidir. Ebe tarafından yakalanan ilk oyuncu yeni oyunun yeni ebesidir. Oyunu oynayan öğrencilerin fotoğrafı Ek 8 ile sunulmuştur.

#### **4.3.11. Ebecilik**

Ebecilik oyununun oynanması yakalamacılık oyunu gibidir. Ancak bazı öğrencilerin bu oyuna ebecilik adı verdiği görülmüştür.

#### **4.3.12. Elim sende**

Elim sende oyunu da bir tür yakalamacılık oyunudur. Ancak oyunun başlaması için oyuncular birbirlerine dokunarak elim sende derler. En son elim sende denen ve

karşısındaki arkadaşına dokunup elim sende cevabını veremeyen oyuncu ebe olur. Oyun birbirlerine dokunan oyuncuların elim sende demesi esasına dayanır.

#### **4.3.13. Elim yandı**

Oyun, en az iki kişi ile oynanır. Oyunun iki türü vardır. Birinci türde, oyuncular halka şeklinde dururlar ve kollarını yana açarlar. Oyuncuların birer eli üst üste gelir. İkinci türde, oyuncular bir araya toplanıp ellerini orta yerde üst üste koyarlar.

Oyunun birinci türü oynandığında eller, sağ el altta, sol el üstte olacak şekilde üst üste konur. Oyun bir oyuncudan başlar. Sırası gelen oyuncu sağ elini kaldırıp hızla sol elinin üstündeki ele vurur. Eli acıyan oyuncu da sağ elini kaldırıp sol tarafa döner ve hızla arkadaşının eline vurur. Halkadaki bütün oyuncular sırayla birbirinin ellerine vururlar. Sıra ilk oyuncuya geldiğinde ellere bakılır. Hangi oyuncunun elindeki kızarıklık fazlaysa o oyuncu yenilmiş sayılır. Oyun, tekrar tekrar oynanabilir. Uçmaz (2010), derlemesinde oyunun oynama şeklini birinci türdeki gibi aktarmıştır.

Oyunun ikinci türü oynandığında, oyuncular ellerini ortada üst üste koyarlar. En alttaki elin sahibi en üstteki ele vurur ve elini en üste koyar. Sonra eli en altta olan oyuncuya sıra gelir. O elin sahibi de aynı şeyi yapar. Oyun bu şekilde devam eder. Bu arada canlar biraz yanmış ve eller de kızarmış olur. Eli fazla kızaran, canı çok yanan oyuncu pes eder ve yenilgiyi kabul ettiğini belirtir. Oyun böylece bitmiş olur.

#### **4.3.14. Eskici minder**

Şarkılı bir oyundur. Kızların ve erkeklerin birlikte veya ayrı oynakları görülmüştür. Oyunda, taklitler bolca bulunmaktadır. Oyuncular bazen güzellikleri bazen de çirkinliklerini birbirlerine göstermektedirler.

Oyuncular halka şeklinde sıralanırlar İçlerinden birisi gönüllü olarak ortaya geçer. Çömelir ve ellerini dizlerinin üzerine, başını da ellerinin üstüne koyar. Oyuncular, elleriyle tempo tutarak oyunun şarkısı olan “eski minder yüzünü göster, göstermezsen bir şey söyle, güzellik mi çirkinlik mi, havuz başında heykellik mi?” derler ve ortadaki oyuncunun etrafında dönerler. Ortadaki oyuncuya doğru dönerler. Eğilerek ve uzatarak “Hangisi?” diye sorarlar. Yere çömelen kişi, şarkıda belirtilen seçeneklerden birisini seçer. Ayaktaki oyuncular da ortadaki oyuncunun söylediği şeyin

taklidini yaparlar. Orta yerde eski minderde oturan kişi, oyuncuların içindeki taklidinin yapılmasını söylediği güzellik, çirkinlik ya da heykellik durumunu kendince en güzel ifade eden kişiyi seçer. Seçilen kişi mindere geçer. Şarkı tekrar söylenir. Ortadaki oyuncu ve halkayı oluşturan ayaktaki oyuncular aynı şekilde söylenen söze uygun hareketler ve gösteriler yaparlar. Oyun bu şekilde devam eder.

#### **4.3.15. Evcilik**

Oyun kız, erkek çocukların ayrı veya karışık olarak oynadıkları bir oyun çeşididir. Oyun çocukların hayalleri ile sınırlıdır. Oyun için gereken sınırlar ev ya da dışarıda olması ile farklılık gösterir. Oyunda kullanılan materyaller gerçek eşya, sokaktan toplanan taş ya da oyuncaklardan oluşabilirken, oyuncuların sıkılması ile bitirilir. Genelde kız oyuncuların anne ya da öğretmen, hemşire gibi roller üstlendiği gözlemlenmiş olup, erkek öğrencilerinde baba ya da farklı mesleklerde, bir iş yeri sahibi gibi rol üstlendikleri görülmüştür.

#### **4.3.16. Futbol**

Oyun karşılıklı iki takım oluşturulması ile başlar. Futbol oyununda bir takımda biri kaleci olmak üzere 11 oyuncunun olması gerekirken, çocuklar bu futbolu eşit sayıda genelde en az 6 kişi olacak şekilde oynamaktalar. Oyun karşılıklı oluşturulan ve genelde sınırları taşla belirlenen kaleye gol atmayı hedefler. Oyun için kale dışındaki sınırlarda yine taş ya da tebeşirle belirlenebilmektedir. Oyun süresi 90 dakika olmasına karşın, takımların anlaşmazlıkları nedeniyle erken bittiği de gözlemlenmiştir. Oyun bazen de alan kısıtlaması nedeniyle tek kale kullanılarak da oynanabiliyor. Bu tür oyunda kaleci her iki takımdan da gelen topları tutmakla yükümlü olur.

#### **4.3.17. Güreş**

Güreş oyunu ankete katılan öğrencilerin evde oynamayı tercih ettikleri oyunlardan biridir. Çalışmamız da oyunun sadece erkek öğrenciler tarafından tercih edildiği gözlemlenmiştir. Oyun daha çok bir güç gösterisi gibidir. İki kişinin oyun başlangıcında aldığı kararlara göre, ayakla vurma yasağı gibi, oynanır. Güreşen oyuncular dışında bir hakemin olması tercih edilen durumdur. Bu durumda oyun için üç

kişiyeye ihtiya duyulmaktadır. Geleneksel Trk sporlarından biri olan greş ocuklar arasında sıklıkla tercih edilen oyunlar arasında yerini korumaktadır.

#### **4.3.18. Hımbıl**

Oyun en az drt kiři ile oynanır. Oyun iin kâğıt ve kalem kullanılır. Her oyuncu setiđi varlıđın adını oyundaki oyuncu sayısı kadar olan kâğıtlara yazar. Tm oyuncuların yazma iřlemi bittikten sonra kâğıtlar katlanır ve karıřtırılarak ortaya konur. Oyuncular karıřtırılan kâğıtların oyuncu sayısı kadar olanın alırlar. rneđin 6 oyuncu varsa yerden her oyuncu 6 kâğıt alır. Aldıkları kâğıtları birbirlerine gstermeden aarlar. Sonra genelde oturma sırasına gre birbirlerine gstermeden birer kâğıt verirler. Tm kâğıtlarında aynı isimleri ilk bulan oyuncuya kadar oyun devam eder. Aynı isimleri elinde toplayabilen oyuncu ‘‘Hımbıl’’ der. Elini masanın zerine koyar. Diđer oyuncular da ellerini hımbıl yapan oyuncunun zerine koyarlar. Hızlı davranıp hımbıl yapa oyuncunun elinin stne koyan oyuncular sırasıyla oyuncu sayısına bađlı belirtilen puanları alttakiler byk, sttekiler kk olacak řekilde toplarlar. rnek; 6 oyunculu hımbılda hımbıl yapan oyuncu 6, elinin stndeki 5, sırasıyla devam eden puanlama en stteki oyuncunun 1 puan alması ile bitirilir. Oyuncu isteđine bađlı olarak tur sayısı oyun bařlamadan nce karalařtırılır. Oyun bitiminde puanlar toplanır, en fazla puanı alan oyuncu oyunun galibidir.

#### **4.3.19. İp atlama**

Bu oyun en az  kiřiyle oynanır. Bir kız oyunu olmakla birlikte erkeklerin de oynayabilecekleri ve de karıřık oynadıkları bir oyundur. Oyuncu sayısında sınırlama yoktur. İpin sallanışı ve oyuncuların atlayışları her defasında farklıdır. Atlayışlar, oyunda sylenen szlere gre olur.

Sayıřmaca ile iki ebe seilir. Ebeler, ipin iki ucundan tutup sallamaya bařlarlar. Diđer oyuncular sırayla zıplayarak atlarlar. Oyun, genelde 5 dz 5 ters olmak zere iki blmden oluřur. Her blmde sylenen szler ve atlayışlar farklıdır.

Birinci blmde, ip sallanır. Oyuncular sırayla, bir řey sylemeden ift ayakla bir kez zıplayarak atlarlar.

İkinci bölümde de aynı şekilde bir şey söylemeden fakat iki kez zıplayarak atlarlar.

Üçüncü bölümde iki zıplayıştan sonra üçüncü zıplayışta “bacak arası” denir ve ip ayakların arasına alınır ve durdurulur.

Dördüncü bölümde, “Arasız sırasız bir, iki, üç” denir. Sözü her kelimesinde oyuncu atlamaya devam eder. Ardından gelen oyuncunun söz bitmeden sonuna doğru hemen atlamaya başlaması gerekir, atlayamayan yanar ve ipi tutar.

Beşinci bölümde, beşik olur. İp, beşik şeklinde sallanır. Oyuncular bu bölümde beş kez zıplayıp çıkarlar.

İlk bölüm bittikten sonra ip ters yönde sallanır ve atlayışlar aynı şekilde yapılır.

Sırası gelen oyuncu bütün bölümleri bir defada atlayıp atlayışları bitirme hakkına sahip değildir. Bir atlayışı sırayla bütün oyuncular yapar. İkinci, üçüncü ve sonraki atlayışlar sırayla gerçekleştirilir. Oyuncu yanarsa ipi tutar. Oyun bu şekilde oynanmaya devam edilir.

#### **4.3.20. İsim şehir**

Oyun, oyuncuların aldıkları kâğıtların üzerine isim, şehir, bitki, hayvan, eşya, ülke gibi başlıkların bulunduğu sütunları oluşturmalarıyla başlar. Oyuncu sayısı çok önemli bir unsur değildir. Oyun sırasında her oyuncu en az bir defa bir harf söylerler. Söylenilen harfe göre tüm oyuncular, sütunların başlarına yazdıkları gruplara o harfle başlayan kelimeleri yazarlar. Örneğin A harfini gruplara uygun kelimelerle yazalım. İsim; Ahmet, Şehir; Ankara, Bitki; Ayva, Hayvan; Ayı, Eşya; Ayakkabılık, Ülke; Azerbaycan. Tüm oyuncuların oyun başlangıcında belirlenen süre içerisinde sütunları doldurmaları gerekir. Belirtilen süre içerisinde sütun başlığını boş bırakanlar 0 puan alırken, kelimeleri yazan oyuncular her doğru kelime için 10 puan alırlar. Ancak ortak söylenen kelimeler için 5 puan kazanılır. Oyunu en fazla puan alan oyuncu kazanır.

#### **4.3.21. Kardan adam**

Çocuklar kar, havuç, süpürge ve kömür parçalarından yararlanarak kardan adam yaparlar. Küçük bir kar yumağı, karlı zemin üzerinde yuvarlanarak büyük bir parça

haline getirilir. Kardan adam üç bölümden oluşur. En büyük parça en altta ve en küçük parça üstte olacak şekilde sıralanır. En üstte bulunan küçük parça kardan adamın başıdır. Kardan adamın burnu havuçtan, gözleri ile göğsüne takılan düğmeleri kömür parçalarındandır. Kardan adamın eline de bazen bir süpürge tutuşturulur. Ayrıca kardan adamın başına çocuklardan biri kendi beresini ve boynuna da atkılarını takarlar.

#### **4.3.22. Kartopu**

Oyun kız ve erkek çocuklar tarafından, kış mevsiminde oynanır. Çocuklar arasından bir kişi, ebe seçilir. Oyuncular, ebenin atışlarını savuşturarak ebeye kartopu atmaya çalışırlar. Ebenin attığı kartopu isabet eden çocuk, oyunun yeni ebesi olur. Oyun esnasında en çok karşılaşılan çocukların kartopunun içine taş koymalarıdır. Bu durum yaralanmalara neden olsa da çok fazla engel olunamayan ve çocukların şaka yapmak amaçlı yaptıkları bir eylemdir.

#### **4.3.23. Kelime oyunları**

Çalışmamıza katılan öğrenciler için oyun evde oynanan oyunlar arasında yer bulmuştur. Sayışmacayla ilk kelimeyi söyleyen oyuncunun ardından gelen oyuncu, söylenen kelimenin son harfi ile başlayan kelimeyi söyleyerek oyunu devam ettirir. Oyunda her oyuncu, kendinden önce söylenen kelimenin son harfi ile başlayan anlamlı yeni bir kelime bulmak zorundadır.

#### **4.3.24. Kızakla kayma**

Kızaklar tahta ve altına geçirilen demir parçasından oluşturulmaktadır. Kızak yapımını marangozlar da yaptıran çocukların yanı sıra son dönemlerde plastikten yapılmış kızaklarda marketlerde satışa sunulmuş durumdadır. Genelde tek katlı evlerin bulunduğu sosyo - ekonomik durumu iyi olmayan yerlerde çocuklar marangoz tarafından yapılan tahta kızaklarla mahalle aralında dik yamaçlarda kayıyorlar. Sosyo - ekonomik düzeyi iyi olan çocuklar kayak merkezlerinde kızaklar için ayrılmış özel bölümlerde kaymaktadırlar. Kızak kayma sırasında herhangi bir kural olmamasına karşın, belirlenen iki nokta arasında yarışların yapılması çocukların tercihleri arasındadır.

#### 4.3.25. Kızmabirader

Tüm materyalleri hazır olan türden bir oyundur ve dört kişiliktir. Oyunda, sarı, kırmızı, mavi ve yeşil renklerinde pullar ile bu pulların hareket alanı olan dörtgen şeklinde üzerinde pulların renklerinden küçük kareler ve oyun sırasını ve ilerleme sayısını belirleyen zar kullanılır. Oyunda ilk sırayı en yüksek zar atan oyuncu kazanır. Sırası belirlenen oyuncular artık attıkları zarlarla ne kadar ilerleyeceklerini belirlerler. Pullar ilerlerken her pul kendi rengi üzerinde gidecek şekilde hareket ettirilirken, önüne gelen farklı renkteki pul varsa onun üzerinden atlar ve o pulu oyundan çıkarmış olur. Turu bitiren oyuncu oyunu kazanır.

#### 4.3.26. Kolaltı

Oyun bir tür yakalamacılık oyunudur. Oyun iki grup halinde oynanır, gruplar genelde kızlar ve erkekler şeklinde olduğu gibi karışık da olabilmektedir. Oyun için önce gruplardan bir ebe olur. Ebe olan gruptaki oyuncular diğer grup elemanlarını yakalayıp alanda bulunan duvar ya da direğe kolunu uzatarak bekletirler. Kolunu uzatarak bekleyen yakalanmış oyuncuların grup arkadaşlarından biri ebe olan grup oyuncularına yakalanmadan uzatılan kolun altından geçebilirse yakalanan oyuncu serbest kalır ve oyuna devam eder. Oyun tüm oyuncuların yakalanıp duvara ya da direğe kollarını uzatması sağlanıncaya kadar devam eder. Eğer ebe olan grup diğer grubun oyuncularını yakalayamazsa oyunu kaybeder.

#### 4.3.27. Körebe

Körebe, en az üç kişi ile oynanır. Kız erkek karışık oynanabilir. Ebe gözleri bağlanmış bir oyuncu olduğu için oyunun adı “Kör Ebe” dir. Görevi, oyunculardan birisini yakalamak ve ebelikten kurtulmaktır. Diğer oyuncular da yakalanmamak için uğraşırlar.

Oyuncular aralarında sayışmaca yaparak ya da milli tutarak Kör Ebe’yi belirlerler. Oyun oynanacak alan belirlenir. Alanın sınırlandırılması önemlidir. Oyun esnasında alan dışına çıkan oyuncu Kör Ebe olur. Oyun, sınıfta oynanıyorsa alan, sıralarla çevrelenir. Dışarıda oynanıyorsa bir daire çizilerek oyuncuların dairenin dışına çıkmaları engellenir. Körebe, oyuncuların sesine göre yerini, konumunu ayarlayacağı

için alan sınırlaması Körebe için önemli değildir. Körebe, daireyi ve çizgisini görmeyeceği için çizgi dışına çıkmasına izin verilir.

Körebenin gözleri bağlanır. Gözleri bağlanan ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Diğer oyuncular Körebe'ye kendi yerlerini hissettirmek için “Körebe, sesime gel” diye şarkı söyler gibi bağırırlar.

Körebenin, ilk yakaladığı oyuncu yeni Kör Ebe olur. Körebe hiç kimseyi yakalayamazsa başarısız bulunduğu için oyundan çıkarılır.

#### **4.3.28. Köşe kapmaca**

Köşe Kapmaca ismi, oyunun, dört köşe ile oynanmasından gelmektedir. Oyun, kız erkek karışık oynanabilen bir oyundur. Araştırmamızda kızların daha fazla oranda bu oyunu oynamayı tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Bir tür yakalamaca oyunudur. Kuralları basittir. Çeviklik, ani karar verebilme becerisi gerektiren bir oyundur. Oyuncu sayısı toplam 5'tir. Dört köşe için dört oyuncu ve bir de ebe olan oyuncu vardır.

Oyun için birbirine uzak olmayan dört tane köşe hazırlanır. Bu köşeler, doğal köşeler olabileceği gibi yere çizilen veya taşla belirlenmiş köşelerde olabilir. Oyuncuların hepsi köşelere 5-6 metre uzakta bir araya gelip birbirine sırtını dönerler. Bir-iki-üç diye sayılır. “Üç” deyince herkes koşar ve bir köşe kapmaya çalışır. Hiç bir köşeyi kapamayan kişi ebe olur. Ebe olan kişi ortada durur. Diğer oyuncular ise birbirleriyle yer değiştirirler. Ebe de o sırada birisinin köşesini kapmaya çalışır. Kapabilirse, ortada kalan oyuncu ebe olur. Oyun yeni ebeyle devam eder. Oyun ile ilgili fotoğraflar Ek 9 ile sunulmuştur.

#### **4.3.29. Kutu kutu pense**

En az üç oyuncuyla oynanan, genellikle kızların oynadıkları fakat erkeklerin de severek oynadıkları şarkılı bir oyundur. Karışık kuralları olan bir oyun değildir. Bu nedenle küçük çocukların severek, bıkmadan usanmadan oynadıkları bir oyundur. Oyunun adı, oyun oynanırken söylenen şarkının sözlerinden gelmektedir (Uçmaz, 2010, s.202-203).

Oyuncular el ele tutuşarak halka şeklinde sıra olurlar. Oyuncular oyunun şarkısını söyleyerek, dönerler. Şarkının sözlerinden “Kutu Kutu Pense, elmamı yerse,



arkadaşım ..., arkasını dönse” kısmı söylenince adı söylenen kişi arkasını döner. Şarkının sözleri, bütün oyuncuların isimleri sırayla içinde geçecek şekilde söylenir. Oyuncular sırayla, isimlerini duyduklarında arkalarını dönerler. Bütün oyuncular arkalarını döndükten sonra bu sefer de şarkının “Kutu Kutu Pense, elmamı yerse, arkadaşım ..., önüne dönse” kısmı söylenir. İsmi söylenen kişi önüne döner. Yine aynı şekilde bütün oyuncuların isimleri şarkı içinde geçecek şekilde şarkı söylenerek dönmeye devam edilir. Bütün oyuncuların isimleri söylendikten sonra oyuncuların yönü ilk hale gelince oyun biter.

#### **4.3.30. Mendil kapmaca**

Kız erkek karışık oynanabilen bir oyundur. Oyunculardan birisi mendil tutar, bu isteğe bağlı da olabilir sayışmacayla da belirlenebilir. Diğer oyuncular da eşit sayıda iki takım oluştururlar. Uçmaz (2010), oyun için çeviklik ve dikkat duygularının kuvvetli olması gerektiğini belirtmiştir.

Bir oyuncu için amaç, mendili kapıp kaçmaktır fakat mendili kaptıktan sonra rakibine yakalanmadan ya da rakibi tarafından dokunulmadan kendi takım arkadaşlarının yanına dönmektir. Oyuncu aynı zamanda, mendili rakibi kaptı ise hemen rakibine dokunup onu yakmak için uğraşır. İki durumu da göz önüne alarak uygun fırsatı yakalayıp gerekeni yapmak zorundadır.

Takımlar, 10-15 metre kadar mesafede karşılıklı geçip, yan yana sıra olurlar. Mendili tutan oyuncu da iki takıma eşit uzaklıkta, ortada bir yerde durur. Oyuncular koşarak mendili almaya giderler. Mendilin olduğu yere önce varan oyuncu, rakibi henüz yaklaşmamışsa mendili kapar. Hızlı bir manevrayla döner, yerine gider. Rakibine yakalanmadan yerine varırsa rakip oyuncu mendili kapan oyuncunun takımına katılır. Eğer rakip oyuncu, mendili kapan oyuncunun peşinden koşup ona dokunabilirse mendili kapan oyuncu yanmış olur ve karşı takıma gider.

Sıra ile ya da karışık bir şekilde adları söylenen oyuncular mendili kapıp gelmek için yarışır. Hızlı olan oyuncu mendili kapar. Bazen de aynı anda mendile ulaşan oyuncular, birbirlerini yanıltmak için hareketler yaparlar ve daha çevik olan rakibini kandırarak ve mendili kaparak arkadaşlarının yanına ulaşır. Arkadaşlarının yanına

ulaşan oyuncuya rakibi bir şey yapamaz. Mendili kapamayan oyuncu karşı takıma geçmek zorunda kalır.

Son oyuncular da mendili kapmak için yarıştıktan sonra takımların genel sayılarına bakılır. Hangi takımın oyuncusu fazla ise o takımın galibiyeti ilan edilir. Oyun, istenirse ip çekme ile ya da birbirlerini çekme ile de bitirilebilir. Çekişmek için takımlardaki oyuncular birbirlerine tutunurlar, ortaya çizilen çizgiye her iki takımın da başı seçilen oyuncu ve arkalarında takım arkadaşları olacak şekilde sıralanırlar ve birbirlerini çekerler. Çizginin çizildiği yerden diğer takım oyuncuları kendine doğru çeken takım oyunu kazanmış olur.

#### **4.3.31. Misket**

Misketlerle oynanan oyunlar farklılık göstermekle birlikte, çalışmamıza destek veren öğrenciler sadece “Üçgen” oyununu ayrı bir başlık halinde belirtmişlerdir. Misketlerle oynanan diğer oyun isimleri ise şöyledir; Yuvarlak, Kuyu, VIP ve Baş

Yuvarlak oyunu için daire çizilir ve ortasına oyun başlangıcında belirlenen sayı kadar misket konur. Eneke denen oyuncunun her zaman atışlarında kullandığı misketle diz üstünden atılan atışlarla misketler dairenin içinden çıkarılmaya çalışılır. Atışlar sırasında bir misket çıkaran oyuncu yeni atı hakkını da kazanmış olur. Sırası gelen oyuncu atışıyla daire dışına misket çıkaramazsa sıra diğer oyuna geçer. Oyun için atış sırası oyunun başlangıcında, dairenin yanından enekelerle yapılan atışlarla belirlenir. Daireye en yakın atan oyuncu ilk ve ardından diğer oyuncular sıralanırken en uzağa atış yapan son atışı yapacak olan oyuncu olur.

Kuyu oyununda geppo alanı belirlenir. Geppo, üçgen oyununda tarif edilen çizgidir. Gepponun uzağına küçük bir çukur açılır, oyuncular geppodan atış yaparlar. Kuyunun içine misketini atmayı başaran oyuncu, kuyudaki tüm misketleri alma hakkını kazanır. Oyun sıralaması geppodan yapılan atışlarla yine en yakındaki atış yapacak ilk oyuncu ve en uzağa atan oyuncu son olacak şekilde belirlenirken, kuyuya konulacak misket sayısı da yine oyun başlangıcında oyuncular tarafından belirlenir.

VIP oyunu için, belirlenen sayıda misketler yan yana dizilir. Geppodan yapılan atış sonrasında yan yana dizilen misketlerden dört parmak ilerisine giden misket atış yapan oyuncuya ait olur. Atış sonrasında misketi yerinden oynatamaz ya da dört

parmağı aşamazsa atış sırası diğer oyuncuya geçer. Atış sıralaması önceki oyunlarda belirlendiği gibi olmaktadır.

Baş oyununda ilk önce yine atış sırası belirlenir. Bu oyunda da misketler yan yana dizilir ve yine geppodan bu misketlere eneke ile atış yapılır. Burada eneke hangi miskete değerse yan yana dizilen misketlerden baş olarak belirtilen miskete kadar olan kısım atış yapan oyuncunun olur. Atılan misket herhangi bir miskete değmezse atış hakkı sıradaki oyuncuya geçer. Oyunun farklı türlerini de içeren fotoğraflar Ek 10 ile sunulmuştur.

#### **4.3.32. Monopoly**

Oyunun ilk ortaya çıkışı kumarhanelere dayanmaktadır, sonrasında çocuk oyunu şeklinde uyarlanmıştır. Oyun için gereçlerin tamamı hazır olarak alınır. Oyuna başlama sırasını belirlemek amacıyla ilk etapta zar atılır. Önce banka atar sonra sırayla bütün oyuncular atar. En yüksek zarı atandan başlayarak saat yönünün tersine doğru oyun döner. Bütün oyuncular taşlarını başlangıç noktasına koyarlar. Ok işareti yönünde taşlarını attıkları zara doğru sırasıyla hareket ettirirler. Çift zar atan oyuncu tekrar zar atar. Bu şekilde 3 defa üst üste çift zar atarsa hapse girer oyuncu en son gideceği kareye gitmez. Ayrıca gittiğiniz kare şans veya kamu fonu karesi ise kart çekilir kartta yazılan yapılır. Eğer gittiğiniz arazi boş ise bankaya parasını ödeyerek alabilirsiniz. Eğer başkasının ise kiminse o arazi ona kira bedelini ödersiniz. Her başlangıç noktasından geçişinizde 20000 bankadan para alırsınız.

#### **4.3.33. Nesi Var?**

Oyuna katılan oyunculardan biri ebe seçilir ve odadan dışarı çıkarılır. Odada kalanlar kendi aralarında bir nesneyi belirlerler ve ebeyi tekrar içeri çağırırlar. Ebe geri geldiğinde sırasıyla arkadaşlarına “Nesi var? ” diye sorarak belirlenen nesneyi tanımaya çalışır. Diğer çocuklar da ebenin sorularına nesnenin özelliklerini içeren cevaplar verirler. Ebenin ebelikten kurtulabilmesi için belirlenen nesneyi doğru tahmin etmesi gerekmektedir.

#### 4.3.34. Onbirelli

Ankete katılan öğrencilerden sadece kız öğrencilerin oynamayı tercih ettiği oyunun, literatür taraması sonrası farklı yörelerde kız ve erkek çocukların ortak oynadığı bir oyun olduğu tespit edilmiştir.

Tüm oyuncular halka oluşturup, ellerini birbirinin üstüne koyarlar ve 1' den itibaren saymaya başlarlar. Sayıyı söyleyen oyuncu yanındakinin eline vurarak sırayı yanındakine vermiş olur. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11'den sonra sayanlar 11 – 10, 11 – 20, 11 – 30, 11 – 40 ve en son 11 – 50 diyen oyuncu ebe olur. Ebe dışındaki oyuncular kaçmaya başlarlar, ebe olan oyuncu tekrar 11'e kadar sayar ve bitirdiğinde kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu tekrar 11'e kadar sayarak elinde tutmaya çalışır, oyuncu kaçarsa kurtulur, kaçamazsa o da ebe olur. Tek oyuncu kalıncaya kadar oyun devam eder. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

#### 4.3.35. Orta sıçan

Oyun bir çeşit yakantoptur. Bu oyun için bir orta sıçan belirlenir. Bu oyuncu her iki grupta birlikte oynayan son turdaki saydırma işlemini yapan oyuncudur. Özellikle oyuncular tarafından en sona vurulması için bırakılır, ancak vurulsa bile oyundan çıkmaz.

#### 4.3.36. Saklambaç

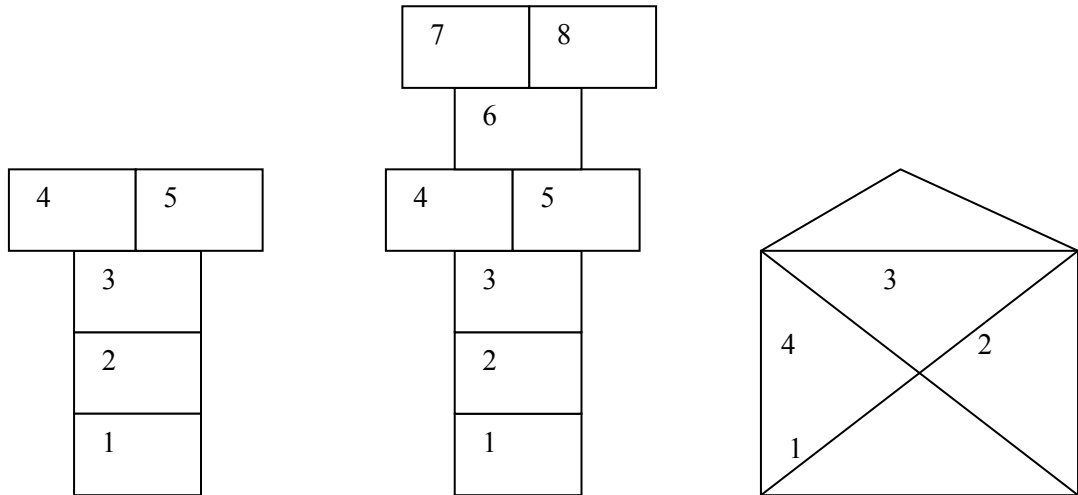
Oyunun başlaması için öncelikle ebe seçilir. Ebe sayışmaca ya da milli tutma yoluyla belirlenir. Ebe, gözlerini kapatıp duvara yaslanır. Oyuncuların saklanması için ebenin bir duvara ya da ağaca yüzünü, hiç kimseyi görmeyecek şekilde dönerek sayması gerekir. Kaça kadar sayacağına yine birlikte fakat oyunla karar verilir. Bunun için bir oyuncu, ebenin sırtına bir parmakla dokunur. Ebe arkasına döner. Hangi parmak olduğunu tahmin eder. Gösterdiği ilk parmak için 10, ikincisi için 20, 30 diye devam eder. Ebe, parmağı bulduğunda kaç denildiyse o sayıya kadar sayar. Ebe saymaya başlayınca oyuncular da kaçar ve saklanırlar. Saymayı bitirdikten sonra “sağım solum sobe, saklanmayan ebe” der ve saklanan oyuncuları aramaya başlar. Ebe bütün oyuncuları bulduktan sonra, ilk bulduğu oyuncu yeni ebedir.

Saklambaç sırasında ebe saklanan oyuncuların isimlerini söylerken hata yaparsa tüm oyuncular “çanak çömlek patladı” diyerek saklandıkları yerlerden çıkarlar, ebenin yeniden saymaya başlaması ile oyun devam eder.

#### 4.3.37. Seksek

Seksek oyununu, araştırmamıza destek veren öğrencilerden genellikle kızların oynadığı görülmüştür.

Oyunun oynanması için saha çizilip hazırlık yapılır. Oyunda yassı şeklinde taş kullanılır bu taşa da lep adı verilir. Oyun yere çizilen şeklin ve lepin kullanılmasına bağlı farklı şekillerde oynanabilmektedir. Genelde dört tane kare dikey olarak çizilir ve karelere dikey, oynayanlara göre ise yatay iki kare daha çizilir. Oynanan saha, büyük T harfine benzer. Bazen de T harfine dik tek kare ve yatay iki kare de çizilerek oyun sahası büyütülür. Farklı bir çizim şekli de zarf şeklindedir. Karelerin içine sırayla 1’ den başlayarak kare sayısı kadar olan sayılar yazılır. Şekiller oyun için çizilen alanları göstermektedir.



Şekil 1. Seksek “T” oyun alanı Şekil 2. Seksek oyun alanı Şekil 3. Seksek zarf oyun alanı

Sırası gelen oyuncu yassı ve kaygan olan taşını (lepin) önce birinci kareye atar. Atılan taş, karenin dışına çıkarsa ya da çizgi üzerine gelirse atan oyuncu yanar. Sıra diğer oyunculardan birisine geçer. Atılan taş, karenin içine girerse, oyuncu, taşın bulunduğu karenin üstünden atlayarak seke seke yatay karelere kadar gider. Yatay iki kareye basar, dinlenir ve geri döner. Yine sekerek taşının bulunduğu kareye gelir. Tek

ayaküstünde sekerek taşı ayağıyla başladığı yerden dışarı çıkarmaya çalışır. Taşa ayakla en fazla üç defa dokunabilir. Başarılı bir şekilde taşı başlatıldığı yerden dışarı çıkarabilirse taşı sırayla ikinci, üçüncü ve sonraki karelere atarak bütün kareleri dolanmaya devam eder. Oyunu başarıyla bitirirse bir ev kapma hakkı doğar. Ev kaparken arkasını karelere doğru döner. Taşı başının üstünden geri doğru atar. Taş, hangi kareye düşerse o kare, o oyuncunun evi olur. Diğer oyuncular izinsiz o kareye giremezler. O karenin üzerinden atlayarak geçmek, taşlarını da atlatmak zorundadırlar. Sırası gelen oyuncular, aynı şekilde oyunu oynarlar. Oyun, başarılı oyuncuların ev sayısının fazla olmasından dolayı çıkmaza girdiği anda biter. Yeniden başlayıp defalarca oynanabilir.

Farklı bir türünde ise oyuncular lepi 1. bölgeye atarlar bu oyun türünde de atılan lep çizgiye değerse oyuncu sırasını kaybeder. Ancak atılan lep ayakla sürtülerek sırasıyla tüm alanları dolaştırılır. Bu dolaşım sırasında lepin çizgilere değmemesi gerekmektedir.

#### **4.3.38. Taso**

Taso oyununda kullanılan pulların resimli kısmı ön taraf kabul edilir ve res adını alır, arka tarafı ise tas adını alır. Oyuncular oyuna başlarken yere kaç tane taso koyacaklarına kara verirler ve res tarafı yukarıda olacak şekilde üst üste koyarlar. İlk atış sırasını almak için oyuncular ellerindeki tasoları atarlar atarken de tas ya da res derler. Res diyen oyuncunun attığı tasonun res tarafı gelirse ilk atış hakkını kazanır. İki den fazla sayıda oyuncunun oynadığı oyunlarda ilk res ya da tas diyen ve atışını söylediği tarafa göre yapabilen oyuncular ilk sıralarda yer alırlar.

Sıralamalar belirlendikten sonra ilk oyuncu yerdeki tasoların üzerine atış yapar. Tasoları resden tase çevirebilirse tasoları alır ve yeni atış hakkını da kazanmış olur. Tasoların yönünü değiştiremezse atış hakkı sıradaki oyuncuya geçer. Oyun oyuncuların tasolarını bitirmeleri ile sonlanır.

#### 4.3.39. Tombala

Tombala oyunu çocukluk dönemlerimde evde yılbaşı gecelerinde oynamayı tercih ettiğimiz ve genellikle aile büyükleriyle kalabalık gruplar halinde oynadığımız bir oyundu. Araştırmamıza katılan öğrenciler evde aile bireyleri ya da arkadaşlarıyla bir araya geldiklerinde sıkça oynadıklarını belirtmişlerdir.

Tombala oyununda ödül olarak, çikolata, oyuncak ve para kullanılabilir. Oyunda, tombala kartları, kartların üzerinde yazan sayıların bulunduğu pullar ve bu pulların konulduğu torba kullanılır. Öncelikle oyuncular havaya atılan tombala kartlarından birini alırlar. Bir oyuncu birden fazla tombala kartı alabilir. Bu oyuncuların oyuna başlamadan önce aldıkları kararlar belirlenir. Tombala kartını alan oyuncular torbadan pulların çekilmesini beklerler. Torbadan pul çeken oyuncu da tıpkı ebe gibi sayısmaca ile belirlenebilirken, genelde isteğe bağlı belirlenmektedir. Torbadan çekilen sayılardan tombala kartının üzerinde bulunanlar bu sayının üstünü küçük kağıt parçaları ile kapatırlar. Yatay olarak tombala kartından ilk olarak tüm sayıları kapatan oyuncu “Birinci Çinko” diye bağırır ve ilk ödülü kazanır. Torbadan pul çekme devam eder. İki yatay sıranın tamamını kapatan oyuncu “İkinci Çinko” diye bağırır ve diğer ödülün sahibi olur. Tamamını ilk olarak kapatan oyuncu “Tombala” der ve en büyük ödülün sahibi olur. Oyun, oyuncuların oyundan sıkılmasına bağlı olarak bitirilir.

#### 4.3.40. Topaç

Oyun geniş alanda oynanır. Oyunu oynanması için topaç ismi verilen tahtadan yapılmış, ucunda metal vidanın bulunduğu armut şeklinde oyuncak ile kalın ve topacın yarısına kadar sarılmasını sağlayan uzunca bir yorgan ipi gerekir. Topacın metal ucundan sarılmaya başlayan ip, ortasına kadar sarılır. Oyuncu topacı sardığı ipin bir ucunu parmağının gireceği kadar halka şeklinde bağlar ve parmağını bu halkaya takar. Topacı, iple sardıktan ve parmağını ipin ucundaki halkaya geçirdikten sonra, uzak bir noktaya fırlatır ve parmağının bağlı olduğu yerden tekrar kendine doğru çeker. Bu hamleyle topacın metal ucu üzerinde düzgün ve hızlı dönmesini sağlar. Topaç oyunu tek oynanabileceği gibi topacı en hızlı döndürme hedef alınarak bir yarışma haline getirilip, gruplar halinde de oynanabilir. Topaç ile oynayan çocukların fotoğrafları Ek 11 ile sunulmuştur.

#### 4.3.41. Tren

Tren oyunu ankete katılan öğrencilerin 1. Sınıfa gidenlerin okullerde oynamayı tercih ettikleri oyundur. Oyun, arka arkaya birbirlerine sarılarak ve tren sesi çıkarılarak koşma esasına dayanır. Oyuncular “çuf çuf” diyerek trene benzemeye çalışırlar.

Ancak tren isimli oyun MEB (2010) tarafından yapılan derleme çalışmasında kâğıt üzerinde oynanan bir oyun olarak belirtilmiştir. Oyunun içeriği anketimize katılan oyuncuların verdikleri bilgilerle herhangi bir benzerlik taşımamaktadır. Belirtilen oyun iki kişi arasında oynanır. Kâğıdın başına birbirinden biraz uzak 1’den 10’a kadar sayılar yazılır. Oyuncular da birbirlerine göstermeden 1’den 10’a kadar sayıları yazarlar. Sayının bulunamaması durumunda kâğıdın başına yazılan ve oyuncunun bulamadığı aynı sayının etrafı çizilir ve vagonlar oluşturulmaya çalışılır. En son tüm sayıları vagon yapan oyuncu tümünü birleştirir ve 1 sayısının bulunduğu vagonun başından duman ifadesi veren çizgiler çizer. Böylece oyunu kazanmış olur. Yaptığımız çalışmada bu oyunu oynadığını belirten bir oyuncu olmamıştır. Ancak bu oyun benim de, çocukluk döneminde okulda oynamayı tercih ettiğim oyunlardan biriydi.

#### 4.3.42. Uçurtma

Uçurtma uçurmak genelde erkek çocukların oyunudur. Uçurtma hazırlanırken, dörtgen, beşgen ya da altıgen gibi çocuğun isteğine bağlı çitalardan kasnak oluşturulur. Daha sonra bu kasnak renkli kâğıtlarla kaplanır. Kasnağın ortası ile iki ucuna ip bağlanır, uçurtmanın terazisi yapılır. Terazinin bağlandığı iki ucun aksi tarafındaki diğer iki uca da kuyruk bağlanır. Terazinin ortasına bağlanan uzun bir ip ile uçurtma uçurulur. Uçurtma mahalle aralarında bazen çocukların toplu halde yapıp oynadıkları oyun haline gelir.

#### 4.3.43. Uzuneşek

Bu oyun en az 7 kişi ile oynanan bir takım oyunudur. Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Kızlar da kendi aralarında oynayabilirler. Kız ve erkeklerin birlikte oynayamayacakları bir oyundur. Oyuncu sayısı tek olur. Oyunculardan birisi yastık olunca kalan oyuncular eşit sayıda iki takıma ayrılırlar. Her takım 3-4 kişi kadar olur. Yastık, sayısmaca yöntemiyle belirlenir. Takımların oluşması ise iki kişinin



alışmasıyla olur. Bu alışma, genellikle, çok bilinen “aldım verdim, ben seni yendim” yöntemiyle yapılır. Takımlardan hangisinin yatan, hangisinin atlayan takım olacağı milli yöntemiyle belirlenir. Yastık, duvara yaslanır. Yatan takımın oyuncuları yastığa yaklaşp eğilerek arka arkaya sıra olurlar. Diğer takımın oyuncuları sırayla eğilenlerin üzerine atlarlar. Son atlayan oyuncu ile birlikte atlayan takım, başarılı bir atlayış gerçekleştirmiş olursa oyunun şarkısını söylerler. Şarkının sözleri bitince alttakilere “ Kılıç, Topuz, Dana Gözü mü? ” diye sorarlar. Alttakilerin kaptanı “Kılıç”, “Topuz” ya da “Dana Gözü” der. Eğer alttakiler bilirlerse sıra onlara geçer, bilemezlerse eğilmeye devam ederler. Üsttekiler tekrar atlarlar. Oyunu oynayan öğrencilerin fotoğrafları Ek 11 ile sunulmuştur.

#### **4.3.44. Üçgen**

Oyun misketlerle oynanmaktadır. Çalışmamıza destek veren oyuncuların birçoğu oyunu misket oyununun içinde aktarmışlardır.

Oyun için oyuncu sayısı sınırlı değildir, ancak genelde 4 – 5 oyuncu ile oynanmaktadır. Oyun için yere bir üçgen şekli çizilir. Oyunun başlangıcında oyuncular tarafından belirlenen sayıda misketler çizilen üçgenin içine konur. Üçgenin bulunduğu yerden oyuncular ellerinde kalan misketleri ile atış yaparlar ve üçgene en yakın atan oyuncu ilk atış hakkını kazanmış olur. Yine oyuncular tarafından belirlenen uzaklığa bir çizgi çizilir bu çizgiye de geppo denir. İlk atış hakkını kazan oyuncu üçgenin içindeki misketleri vurarak çıkarmaya şeklin içinden çıkarmaya çalışır. Tek bir misket dahi çıkarsa yeniden atış hakkı kazanır. Çıkaramazsa diğer oyunculara sıra geçer. Oyuncular tarafından dışarı çıkarılan misketler o oyuncunun olur. Oyun bu şekilde devam eder.

#### **4.3.45. Voleybol**

Oyun voleybol filesinin bulunduğu bir alan ki genelde okul bahçesi gibi bir alanda oynandığı gibi iki direk arasına gerilen iple oluşturulacak bir alanda da oynanabilmektedir. Oyun, altışar kişiden oluşturulan iki takımın alanlarına topu düşürmemek için parmak pas ve manşet kullanılması ile oynanır. Top servis yöntemiyle oyun sahasının dışından karşı tarafa gönderilerek sayı kazanılmaya çalışılır. Topun fileye takılması ya da dışarı çıkması durumunda sayı ve servis rakip takıma geçerken, rakip sahaya düşürülmesi durumunda sayı kazanılır. Her sayı için servis atılır. Voleybol

da her bölüme set denir, setler 25 sayı alınıncaya kadar devam eder. Setler 25'erlik eşitlik durumunda aradaki fark 2 oluncaya kadar devam eder. Setler arasında da iki set farkı oyunu kazanmak için gerekir.

Küçük yaşlardaki oyuncular ile oyun sahası oluşturamayan çocukların oyunu sadece parmak pas yaparak oynadıkları da gözlemlenmiştir. Bu durumda oyunu tercih eden öğrencilerin yaş ve ailelerinin SED'i bakımından çok önemli ayrımların olmamasına neden olduğu tespit edilmiştir.

#### **4.3.46. Yakalamacılık**

Ankete katılan öğrencilerin çoğunun oynadığını belirttiği oyun, kuralları basit olan ve öğrenmek için çaba gerektirmeyen bir oyundur. Kız erkek karışık oynanabilir. Oyuncu sayısında sınırlama yoktur.

Oyuncuların içinden bir ebe seçilir. Ebe seçiminde en çok kullanılan yöntem sayışmacadır. Oyun başlayınca oyuncular kaçar, dağılırlar. Ebe kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı kişi ebe olur. Oyun oyuncular oyundan sıkılıncaya kadar bu şekilde devam eder.

#### **4.3.47. Yakantop**

Top ile oynanan bir oyundur. İki türü vardır. Birinci türde, oyuncu sayısı en az üçtür. İkinci tür ise bir takım oyunudur. Oyuncu sayısı çifttir ve oyuncular kalabalıktır. Kız erkek karışık oynanabilir.

Oyun, birinci türe göre oynanacaksa, önce sayışmacayla, ortaya geçecek olan oyuncu belirlenir. Oyuncu sayısı üçten fazlaysa, yanan oyuncunun yerine geçecek olan oyuncuların sırası yine sayışmacayla belirlenir.

Oyun ikinci türe göre oynanacaksa, oyunu oynayacak olan takımlar kurulur ve oyun başlar.

Birinci tür: Oyuncular, ikisi yanlarda, birisi de ortada olmak üzere yerlerini alırlar. Yanlardaki oyuncular, ortadaki oyuncuyu top atarak vurmaya çalışırlar. İlk atışta vuramazlarsa, "On iki atış kuralı" yani "Sayarak atma kuralı" işlemeye başlar. Sayma başlayınca ortadaki oyuncunun toplam on iki atışta vurulması gerekir. On iki atışta

vuramazlarsa ortadaki oyuncunun bir “Dalya”sı olur. Bu dalya, oyuncu için bir ödüdür. Daha sonra istediği bir anda oyuna girme hakkı verir. Dalya: Çocuk oyunlarında önceden belirlenen bir aşamaya gelme anında söylenen söz. (TDK, 2009) İlk on iki atışta oyuncu vurulmazsa oyun, baştaki haline döner. Oyuncu, yine ilk atışta vurulmazsa on iki atış tekrar başlar. Bu bölümü de vurulmadan geçerse iki dalyası olur. Oyun anında atılan topu tutar, yere düşürmezse bir can kapmış olur. Bu can da dalya gibidir. Oyuncu, vurulduğu an bu canı kullanır. Oyundan çıkması gerekirken çıkmaz. Eğer ortadaki oyuncu vurulursa, kullanabileceği canı da yoksa oyundan çıkar. Yerine, bekleyen oyunculardan birisi geçer.

İkinci tür: Oyuncular iki takıma ayrılırlar. Takımın birisi ortada, diğer takımın oyuncularını yanlarda olurlar. Yanlardaki oyuncular topu ortadaki oyunculara rastgele atarlar. Vurulan oyuncu çıkar. Oyuncular topu kaparlarsa can kapmış olurlar. Bu canı kendileri vuruldukları an kullanabildikleri gibi yanan bir arkadaşı için de kullanabilirler. Ortadaki takımın oyuncular vurulur da bir kişi kalırsa o sonuncu oyuncu için “On iki atış kuralı (saydırma)” uygulanır. On iki atış anında oyuncu vurulmazsa takımı “Dalya” kazanır. Ayrıca yanan bütün arkadaşları tekrar oyuna girer.

Oyun yeniden başlar. Bu durumda dalyayı kullanmış olmazlar. Dalyayı istedikleri zaman kullanma hakkına sahiptirler. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda dalyesi fazla olan takım oyunu kazanmış olur. Oyun fotoğraflandırılmış ve Ek 12 ile sunulmuştur.

#### **4.3.48. Yedikule**

Oyun yedi tane yassı taş ve topla oynanır. Oyun 6 veya 7 kişilik iki grupta oynanır. Oyun alanı olarak belirlenen bölgede taşların üst üste konulduğu yere çok büyük olmayan bir daire çizilir. Gruplardan biri bu dairenin başında beklerken, diğer grup topla taşları devirmeye çalışır. Topun atılacağı yer oyun başlamadan önce oyuncular tarafından belirlenir ve çizgi ile işaretlenir. Topla, taşları devirmeye çalışan grup taşları deviremezse gruplar yer değiştirir ve taşarın başında bekleyen grup puan kazanır. Gruplardan biri taşları devirirse, kiremitlerin başında bekleyen grup diğer grubu topla vurmaya çalışır. Kaçan grubun oyuncuları topla vurulmadan önce taşları yeniden dizmeye çalışırlar. Taşları dizerlerse puan alırlar ve kuka diye bağırırlar. Bu yüzden

oyuna kuka adı da verilir. Kiremitleri dizemezler ve grup oyuncularının tamamı vurulursa diğer grup puan kazanır ve oyuncular yer değiştirir.

#### **4.3.49. Yerden yüksek**

Bir tür yakalamaca oyunudur. En az üç kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Çalışmamıza katılan öğrencilerin kız, erkek oynadıklarını belirttikleri oyunlardan biridir. Oyun oynanırken karışık olarak oynandığı da görülmüştür.

Oyunun oynanabileceği bir yer bulunur. Bu yerde yüksekliklerin de olması gerekir. Bu yükseklikler bir taş, alçak bir duvar, bir merdiven basamağı olabilir.

Oyuncular, aralarından bir tane ebe seçerler. Oyuncular ebeden yüksek yere çıkarlar. Ebe ise oyuncuların bulunduğu yüksek yerin etrafında dolaşır. Oyuncular ise buldukları yüksek yerden inerek farklı yerlere kaçarlar, yakalanacaklarını hissettiklerinde tekrar bu yüksek yere çıkar ve dinlenirler. Bu kovalamaca esnasında yakalanan oyundan elenir. Her oyuncunun, ebenin bulunduğu yere inip ebenin onu yakalamaya çalışmasını sağlaması gerekir. Hareketsiz klan oyuncu kendiliğinden oyun dışı kalır. Ebe, bütün oyuncuları ebeleyip oyun dışı kalmalarını sağlamaya çalışır. Tüm oyuncular ebe tarafından ebelendikten sonra, son oyuncu, oyunun galibi sayılır. Oyuna yeni ebeyle tekrar başlanır. Oyun böyle devam eder.

Uçmaz'ın (2010) çalışmasında yerden yüksek oyununun oynama şeklinin farklı aktarıldığı görülmüştür. Uçmaz derlemesinde ebenin yüksek yerde olduğunu, oyuncuların alçakta olduğu ve ebenin hareketlerinin sınırlı olduğunu gözlemlemiştir.

Oyun ile ilgili fotoğraflar Ek 13 ile sunulmuştur.

#### **4.3.50. Zimba**

Araştırmamıza katılan öğrenciler arasında sadece ailelerinin sosyo ekonomik düzeyi ortalamanın altında olan öğrencilerin tercih ettiğinin görüldüğü bir oyundur.

Çok sayıda oyuncu ile oynanan bir oyundur. Kız erkek karışık oynanabilir. Oyuncular, aralarından bir ebe seçerler. Ebe, bir duvar ya da bir ağaca sırtını dayar. Yüzünü oyunculara döner. Oyuncular, ebeden 4-5 metre kadar uzakta karışık, ayakta dururlar. Ebe, oyunculara doğru “Zıldır zimba bir-iki-üç” diyerek büyük adımlar atıp

hızlı hızlı yürür, diğer oyuncular sabit bir şekilde ebenin sözlerini bitirmesini beklerler. Sözler bittiğinde, ebe sekerek oyuncuları kovalamaya baslar. Oyuncular da yine sekerek kaçarlar. Ebe, bir oyuncuyu yakalayınca kadar sekerek gider. Kovaladığı oyuncu kendisinden daha hızlı gidiyorsa onu bırakıp başka bir oyuncuya yönelir. Başarılı olur da herhangi bir oyuncuya dokunup ebeleyebilirse ebelediği oyuncu yeni ebe olur. Hiç kimseyi ebeleyemiyorsa kendisi tekrar ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### 5. SONUÇ ve ÖNERİLER

#### 5.1. Sonuç

Çocukların oyundan yoksun bir şekilde büyümesi; neşeden, eğlenceden, yaratıcılıktan, eleştirel düşünceden, bireysellikten ve sosyalleşmeden uzak, kendini gerçekleştirememiş bireylerin sayısının artması anlamına gelmektedir.

Oyunun çocuğun gelişimine katkısı düşünüldüğünde, oyun oynama zorunluluğunu açıkça ortaya çıkmaktadır. Ancak bu, oyuna bakış açısı için yeterli değildir. Çünkü oyunun kültür aktarımı gibi çok önemli bir görevi de vardır. Gelenek, görenek aktarımı dışında, oyun, hayatın içinde yaşananları tekrar ve olabilecekleri görme noktasında da bireyi desteklemektedir.

Oyunun sürekli değişim göstermesi, sadece bireysel seçeneklerle değil dış etkenler nedeniyle de gerçekleşmektedir. Araştırmada, oyunun, mevsim şartları, çocuğun ailesinin sosyo ekonomik düzeyi, cinsiyeti, sınıf düzeyi, annesinin çalışıp çalışmama durumu, evinde bilgisayar bulunup bulunmaması, oyunların aktarımının kendisine kim ya da kimler tarafından yapıldığı, her gün oyun oynayıp oynamaması faktörleriyle ilişkiler içerisinde bulunduğu tespit edilmiştir.

Dikkate alınması gereken ilk faktör, mevsim şartlarıdır. Mevsimin uygunluğuna göre çocukların oyun tercihleri değişirken, ortama uygun farklı oyunların da ortaya çıktığı önemli bir bulgudur. Araştırmanın yapıldığı evrenin kış mevsimini uzun, soğuk ve bol kar yağışlı yaşaması, kar ile oynanabilecek oyunların çeşitliliğini sağlarken, sokağa çıkma zamanlarının kısıtlanması da evde oynanabilecek oyunlarda çeşitliliğe neden olmuştur. Ancak belirlenen evrende bahar mevsiminin kısa olması oyun tercihlerinin kısırlaşmasına sebep olmuştur.

Ailelerinin sosyo ekonomik düzeylerine göre çocukların oyun seçimlerinde önemli oranlarda fark görülmüştür. Özellikle ailelerinin sosyo ekonomik düzeyleri ortalamada ve ortalamanın üstünde olan çocukların, okul dışında eğitimlerini destekleyici kurslara gitmeleri ve teknolojik araçları daha fazla kullanmaları, oyun çeşitliliklerini ve oyuna ayırdıkları zamanı olumsuz yönde etkilemiştir. Bu durum ailesinin sosyo ekonomik düzeyi ortalamanın altında olan öğrencilerin oyun çeşitlerinde ve oyuna ayırdıkları zamanda diğer gruplara göre oransal fazlalık görülmesine neden olmuştur.

Yaş, oyun seçimini etkileyen önemli unsurlardan bir diğeridir. Çocuklar, eğlenme beklentisi ve kendilerini birey olarak görme arzularıyla becerebildikleri oyunları oynamayı tercih etmektedirler. Tercih edilen oyunların birçoğunun çocuğun, farklı gelişimsel özelliklerini tamamlamalarıyla oynanabilecek oyunlar olması, bu faktörün oyun tercihlerini önemli oranda etkilemesine sebep olmuştur. Eğlenmek ya da birey olarak kabul görmek isteyen çocuklar, oynayabildikleri oyunları oynamayı tercih etmişlerdir.

Cinsiyet faktörü elbette oyun seçimini etkilemektedir. Ancak bilinenin aksine, tüm oyunlarda cinsiyet ayrımının olmadığı, oyunun oynanma şekli ile cinsiyet ayrımına neden olduğu belirlenmiştir. Ayrıca tercih edilen oyunlarda, kız ve erkeklerin birlikte oynadıkları oyun sayı ve çeşitliliğinin de oldukça yüksek olduğu görülmüştür.

Çocukların anne meslekleri ile tercih ettikleri oyunlar arasındaki ilişkide, çalışan anne ve çalışmayan anne durumu, tercih ettikleri oyun çeşit ve sayısını etkileyen bir faktör olarak karşımıza çıkarmıştır. Buna göre, çalışmayan annelerin çocukları, gerek zaman gerek çeşitlilik olarak diğerlerine oranla geleneksel oyunlarla daha fazla ilgilidirler.

Önceki dönemlerde, çocuklar boş vakitlerinde oyun oynamaktaydılar; ancak artık durum değişmiştir. Çocuklar televizyon seyretmeyi ve bilgisayarın başında oturmayı oyun oynamaya tercih etmektedirler. Üstelik çocukların hayatına hızlı bir giriş yapan bu teknolojik araçlar, çocukların televizyon ve bilgisayar başında vakit geçirdikleri zamanı, oyun zamanı olarak algılamalarına neden olmuştur. Bu nedenle yöresel oyunlara ayırdıkları zaman, aslında kendileri tarafından daraltılmıştır. Bu durumun en olumsuz etkisi de önceki nesillerin oynamayı tercih ettikleri birçok oyunun

oyunmaması olarak karşımıza çıkmıştır. Çocukların bilgisayara ve televizyona fazla zaman ayırmalarını, ailelerin çocuklarına ayırdıkları zamanı azaltmalarına bağlamak doğru olacaktır. Önceki dönemlerde geniş ailelerin fazlalığı, evlerde daha fazla büyüklerin olması ve dolayısıyla çocuklara ayrılan zamanın da fazla olması anlamına gelmekteydi. Oysa çalışmamıza katılan öğrencilerin yüzde seksen yedisinin çekirdek ailede yaşıyor olması, çocuklarla ilgilenen bireylerin ciddi oranda azalması anlamına gelmekle birlikte, ailelerin çocuklarına zaman ayırmayı onların sadece derslerini yaptırmak olarak algılaması da bildikleri yöresel oyunların sayısının azalmasına neden olmuştur. Oynanılan veya oynanmasa da nasıl oynanıldığı bilinen oyun sayısının, giderek azalması, oyunu, nesli tükenmekte olan bir canlı gibi algılanmamız zorunluluğunu da ortaya çıkarmıştır.

Her gün oyun oynayan çocukların oynadıkları oyunlar, her gün oyun oynayamayan çocukların oyunlarına göre daha fazladır. Her gün oyun oynama fırsatı bulamayan çocukların sınırlı sayıda oyun oynadıkları ve oynadıkları oyunların da özellikleri itibariyle kolay ve çok bilinen oyunlar oldukları tespit edilmiştir. Bu durum, yine oyuna zaman ayırmanın çok önemli olduğunu desteklemektedir.

Araştırma sırasında çocuklara oyunun tanımı yaptırılmış ve en fazla eğlenmek cevabı alınmıştır. Oyunu çoğunlukla eğlenmek olarak algılayan çocuklar, oyunun tanımını önemsiz bulmuştur. Bu durum, çocukların oynamayı tercih ettikleri oyunların sayı veya niteliğini etkilememiştir.

Çocukların oyun tercihlerini etkilemeyen bir başka durum da okul başarılarıdır. Okul başarı durumları öğrencilerin öğretmenlerinden alınan bilgilere göre tespit edilmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerde görülmüştür ki okul başarısı ne olursa olsun oyun oynamaktan vazgeçmemişler ve bu durumun oyun tercihlerine yansımaya da izin vermemişlerdir.

Çalışmanın başka bir sonucunda ise çocukların kendilerine göre oyun oynamanın kazanç ve kayıpları ile ilgili verdikleri bilgilere göre tespit edilen faktöre bakıldığında, aralarındaki ilişkilerin birçoğu anlamlandırılmamıştır. Ancak, çocukların oynadıkları oyunlardan yüksek oranda eğlenmek gibi bir beklenti içinde oldukları görülmüştür. Oyunun, çocuklara göre kaybettirdikleri konusunda ise dersler ve zaman kaybı gibi ifadeler yüksek oranda belirtilmiştir. Zaman kavramı henüz oluşmamış



çocukların, zaman kaybından bahsetmiş olmaları, bu cevapların, kendilerinden değil de daha çok büyüklerinin ifadelerinden kaynaklandığını düşündürmektedir. Çünkü gerçekten çocuklar derslerini kaybettiklerini düşünmüş olsalardı okul başarısı durumu oyun tercihlerini etkileyen bir faktör olarak çıkardı. Oysa, çalışmamızda okul başarısı oyun tercihlerini etkilemeyen bir unsur olarak tespit edilmiştir.

Çocukların en sevdikleri dersler ile tercih edilen oyunlar arasındaki ilişki de anlamlandırılmamıştır. En sevdikleri ders yüzde otuz yedi oranıyla hepsi olarak tespit edilmiştir. Ancak çocuğun sevdiği derse göre tercih ettiği oyunlar ilişkilendirilememiştir. Örneğin, müzik dersini seven çocukların şarkılı oyunları oynamayı tercih etmesi gibi bir sonuç beklenirken, bu durumu destekleyecek bir bulguyla karşılaşmamıştır.

Öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerine bakıldığında, uyumlu çocukların grup oyunlarında, problemlili çocukların bireysel oyunlarda yer almayı tercih ettikleri görülmüştür.

Tüm bu faktörler, oyunun beslendiği dış etkenlerin önemini ortaya çıkarmıştır. Yapılan bu çalışma göstermiştir ki, oyun, çocuklar için bir ihtiyaçtır. Ancak teknolojik gelişmeler, annelerin çalışması, çocukların bireysel özellikleri gibi yaşam şartlarındaki değişim ve dönüşümler çocukların geleneksel oyunlar konusundaki birikimlerini de doğrudan etkilemektedir. Oyun, çocukların gelişimlerini etkileyen bir faktördür. Ancak çocukların gelişimi de oyun tercihlerini etkilemektedir.

Çocuğun oyuna etkisinin ve oyunun çocuğa etkisinin çok önemli boyutlarda olduğu kesindir. Birbirlerini bu kadar çok etkileyen ve hatta bir bütün olarak kabul edilen oyun ve çocuğun birbirinden ayrılmaması için ne olursa olsun çocuklar oyundan mahrum bırakılmamalıdır.

## 5.2. Öneriler

Oyunun kültür aktarımı görevini devam ettirebilmesi için öncelikle anne, baba ve öğretmenlerin çocukların oyun oynamasına izin vermesi ve teşvik etmesi gerekir. Bu konuda aileleri bilinçlendirmek üzere devlete ve eğitimcilere önemli görevler düşmektedir.

Özellikle, anne ve babalara oyunun çocuğun gelişimsel özelliklerine katkısını anlatmak, oyunun öneminin farkına vardırılmak için Halk Eğitim Merkezlerinde çocuk gelişimi açısından oyun oynamanın gerekliliğini ortaya koyan eğitimler verilmelidir.

Öğretmenler, drama dersleri dışındaki derslerde de etkinlikler çerçevesinde oyunları kullanmalıdır. Ancak, kullanılan oyunların var olan yöresel oyunlar olması sağlanmalıdır. Bu konuda farklı alandan uzmanlar kolektif çalışmalarla, yöresel oyunlar ile dersleri ilişkilendirmeli ve bu çalışmaların sonuçlarına göre öğretmenler, başlangıçta eğitim fakültelerindeki derslerinde ve ardından da öğretmenlik dönemlerinde hizmet içi eğitimlerle desteklenmelidirler.

Oyunlar, kuramsal yapılarının dışında, oyunda kullanılan malzemeler ya da sözlü, sözsüz oyunlar şeklinde sınıflandırılmalıdır. Her bir sınıflandırma içinde de oyunlar farklı alanlardaki uzmanların birlikte yapacakları çalışmalarla tek tek incelenmelidir.

Oyunlarda kullanılan malzemeler, oyunun çocuk tarafından oynanma durumunu etkilemesi ve çocuğun gelişimsel özelliklerine uygun olması açısından önem teşkil etmektedir. Bu nedenle oyun için gerekli oyuncakların çocuğun gelişimi açısından uygunluğu ve sağlık açısından da kullanılabilirliği farklı bilim dallarındaki uzmanlardan oluşturulan komisyonların kararları doğrultusunda, tetkik edildikten sonra kullanım izni verilerek çocuğa ulaştırılması yönünde çalışmalar yapılmalıdır.

Sempozyum ve konferanslarla bu konudaki birikimler gündeme taşınmalıdır. Üniversiteler ve Millî Eğitim Bakanlığı bu sempozyum ve konferansları birlikte yürütmeli, katılımın en yüksek seviyede olmasını sağlamalıdır.

Araştırma sınırlı sayıda öğrenci ile gerçekleştirildiği için genelleme yapmak mümkün olmamıştır. Konuyla ilgili çok daha geniş kapsamda bir çalışma yapılması gerektiği düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2004). *Eğitici okul oyunları* (3. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Alışar, F. (1994). Çiğil Türkleri ve Konya yöresi Çiğil Türklerinde yer adları. *İçel Kültürü Dergisi*.8,7.
- Ana Británica. (1992). *Çocuk oyunları maddesi*. 6. Cilt. İstanbul.
- And, M. (1974). Çocuk oyunlarının kültürümüzdeki yeri. *Ulusal Kültür / Üç Aylık Kültür Dergisi* 618,4.
- Bağçeli, P.(2008). “Köyde ve kentte yaşayan 7–8 yaş arası çocukların cinsiyet kalıpyargıları ve cinsiyete bağlı oynadıkları oyun ve oyuncaklar Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa
- Baran, M. (1993). *Çocuk oyunları*. Ankara: Ofset Repramat.
- Başal, H., A. (2010). *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları
- Çelen, N. (1992). *4- 6 yaş çocuklarının sayı ve mekân korunumu kazanmasında sembolik oyunun işlevi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dönmez, N., B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Durlu, L, Ö. (1997).*Bilgisayar oyunları ve cinsiyet rolleri* Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma Ve Uygulama Merkezi Yayınları No:1, Ankara
- Düzgün, D. (1995). *Erzurum köy seyirlik oyunları*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları
- Erdem, Ö. (2003). *Okul öncesi eğitim birimlerinde dış mekân tasarım ilkeleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı, Ankara.
- Ersoy, H. (2010). Başkurt çocuk oyunları. *Millî Folklor*, sayı. 22; 86. Web: <http://www.millifolklor.com> adresinden 11/04/2011 tarihinde alınmıştır.
- Gander, M.J., Gardiner, H.W. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi*. (Çev. B. Onur). Ankara: İmge Kitabevi

- Göncü, A. (2001). *Çocukların oyunlarının gelişiminde toplumsal ve kültürel bağlamın rolü*. Dünyada ve Türkiye’de Değişen Çocukluk III. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Görmez, K. ve E. Göka. (1993). *Çocuk ve çevre*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Gözaydın, N. (1985). Çocuk ve folklor. *Türk Dili*, 400, 326 – 352.
- Gümüştaş, N. (2010). *Geleneksel çocuk oyunlarından çağdaş eğitimde yararlanılması* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul
- Güneş, M. ve Güneş H. (2008). *Öğretmen ve öğrenciler için yaşayan çocuk oyunları*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Gürün, O.A. (1984). *Çocuğumuzu tanıyalım*. İstanbul: İnkılâp Yayınevi.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens. oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Çev. M., A. Kılıçbay). Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi. (Esesrin orijinali 1938’de yayımlandı).
- Jansma, P. (1999). Psychomotor domain training and serious disabilities. *Universty Pres of America Inc. USA, New York*:
- Kağıtçıbaşı, B. ve Sunar (1991). *Anne çocuk eğitim program klavuzu*. UNICEF: Ankara
- Kantarcıoğlu, S. (1992). *Anaokulunda eğitim*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Keskin, A. (2009). *Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Kuru, O. (2009). *Dokuz yaş çocuklarının psiko – motor gelişimlerinde oyunun etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Mangır, M. ve F.N. Silleli, (1987). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayını.
- MEB (2010). *Çocuk oyunları*. Ankara: Komisyon.
- Muratlı, S. (2003). *Çocuk ve spor*. Ankara: V Yayıncılık
- Nutku, Ö. (1998). *Oyun, çocuk, tiyatro*. İstanbul: Özgür yayınları
- Öngen, D. (1991). *Okul öncesi çağdaki çocukların oyun konusundaki toplumsal – bilişsel davranış örüntüleri ile oyun materyalleri arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Özhan, M. (1990). *Çocuk oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı.

- Patrick, T. (1996). *Play: an important component of preventative behavior management*. Arkansas: Archild Inc.
- Poyraz, H ve Dere, H. (2003). *Okulöncesi eğitimin ilke ve yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Sağlam, T. (1997). *Türk çocuk oyunlarında ritüel öğeler. çocuk kültürü*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma Ve Uygulama Merkezi Yayınları No:1, Ankara
- Sarı, H. (2001). *Öğrenme güçlüğü çeken çocuklara yönelik okulda yapılacak provizyon bununla ilgili öneriler*. 10. Ulusal Özel Eğitim Kongresi, Çanakkale.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları
- Seyrek, H. ve Sun M. (1991). *Çocuk oyunları*. İzmir: Mey Yayınları.
- Şimşek, S. (1998). *İlköğretim 8. sınıf beden eğitimi dersinin öğrencilerin psikomotor gelişimine katkısı konusunda beden eğitimi öğretmenleri ve öğrencilerin görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tezcan, M.(1993). *Boş zamanlar sosyolojisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Türk Dil Kurumu. (2009). *Türkçe sözlük (Genişletilmiş baskı)*. Ankara: TDK.
- Uçmaz, V. (2010). *Geleneksel çocuk oyunlarımız*. Ankara: GSGM
- Yavuzer, H. (1994). *Çocuk ve suç*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yeşilyaprak, B. (2006). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık
- Yılar, Ö. (2007). *Halk bilimi ve eğitim*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Yılar, Ö. ve Turan, L. (Editörler).(2007). *Eğitim fakülteleri için çocuk edebiyatı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Yörükoğlu, A. (1989). *Değişen toplumda aile ve çocuk*. İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.
- Worldwatch Enstitü. (2010). *Dünyanın durumu 2010*. İstanbul: TEMA İş Bakası Kültür Yayınları

**EKLER****EK 1. ERZURUM VALİLİĞİNDEN ALINAN İZİN BELGESİ**

T.C.  
ERZURUM VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : B.08.4.MEM.4.25.00.23.

05.01.2011\*

310

Konu : Anket Çalışması

**VALİLİK MAKAMINA**

İlgi : Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.

Atatürk Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 30.12.2010 tarihli ve 20792 sayılı yazıları ile Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Işıl BEDİRHANOĞLU'nun "İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin serbest Zamanlarda Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları (Erzurum İli Örneği)" konulu tez çalışmasına esas teşkil edecek kişisel bilgi formu eki, Palandöken, Dadaşköy, 125. Yıl Hilalkent, Celal Akın, Polisamca, Kültür Kurumu, Özel Aydın Doğan Özel İstiklal İlköğretim Okullarında yapma isteği, ilgi yönerge çerçevesinde müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Mustafa BASTEN  
Millî Eğitim Müdürü V.

OLUR  
.../01/2011

Mehmet GÖK  
Vali a.  
Vali Yardımcısı



Y.Mumcu Mah. Atatürkevi Cad. Proje Koordinasyon Merkezi Yakutiye  
ERZURUM

Ayrıntılı bilgi için irtibat : Y.DELİBAŞOĞLU ŞEF

Telefon : (0442) 234 48 06 Faks : (0442) 2344805

e-posta : [erzurummem@meb.gov.tr](mailto:erzurummem@meb.gov.tr)

Elektronik Ağ : <http://erzurum.meb.gov.tr>



**EK 2. ÖĞRENCİLERE UYGULANAN ANKET**

AD SOYAD:

OKUL ADI:

SINIF:

YAŞ:

CİNSİYET:

SORU1: Evinizde kaç kişi yaşadığınızı yazınız. Ailenizde sizinle oturan bireylerle akrabalık bağınızı belirtiniz.

SORU2: Babanızın mesleği nedir?

SORU3: Anneniz çalışıyor mu? Çalışıyorsa mesleği nedir?

SORU4: Evde size ait odanız var mı? Cevabınız hayırsa odanızı paylaştığınız kişi ya da kişileri belirtiniz.

SORU5: Evinizde bilgisayar var mı? Kimlerle paylaşıyorsunuz?

SORU6: İnternet cafelere gidiyor musunuz?

SORU7: Bilgisayar oyunlarını oynuyor musunuz? Bu oyunlar hangileridir?

SORU8: İnternet aracılığıyla edinmiş olduğunuz arkadaşlıklarınız var mı? Bu arkadaşlığınız sadece internette mi devam ediyor?

SORU9: İnterneti en çok hangi dönemlerde kullanıyorsunuz ve ne sıklıkla kullanmaktasınız?

SORU10: Okullerde arkadaşlarıyla hangi mevsimlerde hangi oyunları oynarsınız?

SORU11: Okuldan sonra eve gittiğinde dışarı çıkar mısın? Cevabın evet ise okulda oynadığın oyunların dışında oynamayı tercih ettiğin oyunların isimlerini yazar mısın?

SORU12: Okulda ve okul dışında arkadaşlarıyla oynadığın oyunları kim ya da kimlerden öğrendin?

SORU13: Evden dışarı çıkmadığın zamanlarda evde kardeşlerinle ya da anne, baba gibi büyükleriyle oynadığın oyunların isimlerini yazar mısın?

SORU14: Her gün oyun oynar mısın? Günde ortalama kaç saat oyun oynarsın?

SORU15: Sence oyun ne demek?

SORU16: Senin ya da arkadaşlarının büyüklerinden duyduğun ama sizin oynamayı tercih etmediğiniz bir oyun var mı? Cevabın evet ise neden oynamadığınızı açıklar mısın?

SORU17: En sevdiğin dersler hangileri? Neden?

SORU18: Oyun oynamak sana neler kazandırıyor?

SORU19: Oyun oynamak sana neler kaybettiriyor?

SORU20: Sence en çok arkadaşı olan kişinin özellikleri nelerdir?

SORU21: En çok beğendiğin politikacının kim ya da kimler olduğunu yazar mısın? Sence çocukken bu kişi ya da kişiler hangi oyunları oynardı?

SORU22: En çok beğendiğin sanatçının kim ya da kimler olduğunu yazar mısın? Sence çocukken bu kişi ya da kişiler hangi oyunları oynardı?



SORU23: En çok beğendiğin bilim adamının kim ya da kimler olduğunu yazar mısın?  
Sence çocukken bu kişi ya da kişiler hangi oyunları oynardı?

SORU24: En çok beğendiğin çizgi roman karakterinin kim ya da kimler olduğunu yazar mısın? Sence çocukken bu kişi ya da kişiler hangi oyunları oynardı?

SORU25: Öğretmeninle ilgili düşüncelerini yazar mısın?

SORU26: Bildiğin oyunların adını yazarak nasıl oynadığınızı anlatır mısın?

TEŞEKKÜRLER  
IŞIL BEDİRHANOĞLU

**EK 3. ÖĞRETMENLERE UYGULANAN ANKET**

Öğrencinin Adı – Soyadı:

Öğretmenin Adı – Soyadı:

Kaç yıldır öğretmenlik yapıyorsunuz?:

Öğrencinizin arkadaşlık ilişkileri hakkında bilgi verir misiniz?:

Öğrencinizin ders durumu hakkında bilgi verir misiniz?:

Sizce öğrencinize en uygun anlama yöntemi nedir? Neden?:

TEŞEKKÜRLER

İŞİL BEDİRHANOĞLU

**EK 4. SAYIŞMACA**

**EK 5. ALIŞLER**

**EK 6. SAYIŞMACA**

**EK 7. DON ATEŞ**

**EK 8. DUVARDAN DUVARA**



**EK 9. KÖŞE KAPMACA**



**EK 10. MİSKET**





**EK 11. TOPAÇ**

**EK 12. YAKANTOP**

**EK 13. YERDEN YÜKSEK**

## ÖZGEÇMİŞ

<b>Kişisel Bilgiler</b>	
Adı Soyadı	Işıl BEDİRHANOĞLU
Doğum Yeri ve Tarihi	ERZURUM 03/03/1980
<b>Eğitim Durumu</b>	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	-
<b>İş Deneyimi</b>	
Stajlar	-
Projeler	-
Çalıştığı Kurumlar	Palandöken İlköğretim Okulu
<b>İletişim</b>	
E-Posta Adresi	isilb@yahoo.com
<b>Tarih</b>	25/05/2011