

**T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**OYUNUN ÇOCUKLARIN GELİŞİM ÖZELLİKLERİNE
ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

Danışman
Yrd. Doç. Dr. Ahmet SABAN

110600

Hazırlayan
A. Oğuzhan KILDAN

T 110600

KONYA – 2001

ÖNSÖZ

Bu araştırma ile Kastamonu ilinde bulunan “Hacı Behiye Barut Anaokulu”ndaki 4-6 yaş arası çocukların oyunları incelenmiş ve ilgili kaynakların taranması ile de oyunun çocukların gelişimleri açısından ne kadar önemli olduğu vurgulanmak istenmiştir.

21. yy.’a girerken, gerek şehirlerdeki betonlaşmanın hızla artması ve bunun sonucunda çocukların oyun alanlarının azalması, gerekse çağımızın gerektirdiği teknoloji ürünlerinin (Bilgisayar, Atari, vb.) çocukların günlük hayatlarına katılması, oyun gibi çocukların gelişimlerini doğrudan etkileyen bir etkinliğin öneminin anlaşılamamasına yol açmıştır.

Bu araştırmanın amacı, eğitimci ve ebeveynlere oyunun çocukların gelişimleri açısından ne kadar önemli olduğunu vurgulamak ve oyunun çocukların vazgeçilmez birer uğraşı olduğunu ortaya çıkarmaktır. Bu konuda daha önce yapılmış çalışmalar vardır. Fakat, bu çalışmada örnek olarak bazı oyunlar seçilmiş ve bu oyunların çocukların gelişimlerini nasıl etkilediği deneysel olarak incelenmiştir.

Sağlıklı, kişilikli ve nitelikli bireylerin topluma kazandırılması, ancak onların mutlu bir çocukluk dönemi geçirmeleri ile mümkündür. Mutlu bir çocukluk dönemi de ancak doğal bir oyun ortamında gerçekleşir.

Bu çalışmada mümkün olduğunca konu ile ilgili yeni kaynaklara ulaşılmaya çalışıldı. Ayrıca, öğretmenler ile yapılan görüşmeler ve çocukların doğal ortamlarında gözlenmeleri bu araştırma için oldukça yararlı olmuştur. Umuyoruz ki, oyunların çocukların gelişimleri açısından önemi anlaşılır ve eğitimci ve ebeveynler tarafından bu yönde önlemler alınır.

Bu araştırmanın gerçekleşmesinde yardımlarını esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Ahmet SABAN’a ve araştırmayı gerçekleştirmemde katkıları olan “Hacı Behiye Barut Anaokulu” öğretmenlerine sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

KONYA 2001

A. Oğuzhan KILDAN

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
TABLolar LİSTESİ	v
BÖLÜM I	1
Giriş	1
Problem.....	1
Araştırmanın Amacı.....	4
Araştırmanın Önemi.....	4
Varsayımlar (Sayılılar).....	5
Sınırlılıklar.....	6
Tanımlar.....	6
Kısaltmalar	8
BÖLÜM II	10
Literatür Taraması	10
1. Oyun.....	10
1.1. Oyunun Tanımı ve Tarihçesi	10
1.1.1. Oyunun Tanımı	10
1.1.2. Oyunun Tarihçesi.....	12
1.2. Eski Türklerde Oyun	14
1.2.1. İslâmiyet'ten Önce Türklerde Oyun	15
1.2.2. İslâmiyet'ten Sonra Türklerde Oyun	17
1.3. Oyunun Önemi.....	20
1.4. Oyun, Oyuncak ve Yetişkinler	23
2. Bazı Filozof ve Eğitimcilerin Oyun Hakkındaki Görüşleri	27
2.1. Maria Montessori	27
2.2. Dr. Sigmund Freud	29
2.3. Fredrich Froebel	30
2.4. Michel de Montaigne	31
2.5. Bazı Filozof ve Eğitimcilerin Oyun Konusundaki Özdeyişleri	32

BÖLÜM III.....	34
Yöntem	34
Araştırmanın Modeli.....	34
Verilerin Toplanması.....	38
Verilerin Analizi ve Yorumu	39
BÖLÜM IV	40
Bulgular Ve Yorumlar	40
1. Oyun ve Okul Öncesi Eğitim Kurumları.....	40
1.1. Oyun Yerleri ve İlgi köşeleri.....	40
1.1.1. Özel oyun salonu.....	41
1.1.2. Derslik ya da Küme oyun odası.....	41
1.1.3. İlgi Köşeleri.....	41
1.1.4. Oyun Bahçesi.....	43
1.2. Oyun Materyalleri (araç-gereçleri).....	44
1.3. Oyuncak Seçimi	46
1.4. Oyun Türleri.....	49
1.5. Anaokullarında Serbest Oyun Zamanı.....	54
2. Oyun ve Çocuk Gelişimi.....	55
2.1. M.E.B. Ana Sınıfı Programında Çocukların Gelişimi İle İlgili Hedefler:	55
A) Kendisinin Farkında Olmanın Gelişimi İle İlgili Hedefler:	55
B) Psiko-Motor Becerilerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:	55
C) Özbakım Becerilerinin Gelişimi İle İlgili Hedefler:	55
D) Duygusal Özelliklerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:	55
E) Sosyal Becerilerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:	56
F) Bilişsel Becerilerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:	56
G) Dil Becerilerinin Gelişimi İle İlgili Hedefler:	56
H) Estetik ve Yaratıcılığı Gelişimi İle İlgili Hedefler:	56
2.2. Oyun ve Bedensel Gelişim:.....	57
2.3. Oyun ve Bilişsel Gelişim:.....	61
2.4. Oyun ve Dil Gelişimi:	65
2.5. Oyun ve Sosyal Gelişim:.....	69

3. Oyun Örneklere.....	73
3.1. Bedensel Gelişimi Etkileyen Oyun Örneklere.....	73
3.2. Zihinsel Gelişimi Etkileyen Oyun Örneklere.....	75
3.3. Dil Gelişimini Etkileyen Oyun Örneklere.....	77
3.4. Sosyal Gelişimi Etkileyen Oyun Örneklere.....	79
4. Hacı Behiye Barut Anaokulu Örneği.....	82
4.1. Oyun 1: Senin Görmediğini Görtüyorum.....	82
4.2. Oyun 2: Öt Kuşum Öt!.....	88
4.3. Oyun 3: Arkama Geç Oyunu.....	90
4.4. Oyun 4: Sebzeler- Meyveler.....	91
4.5. Oyun 5: Ebeyi Takip Oyunu.....	92
BÖLÜM V.....	94
Özet, Sonuç Ve Öneriler.....	94
Öneriler.....	98
Özet.....	101
Abstract.....	104
Kaynakça.....	107
EK: RESİMLER.....	110

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Ana Sınıfına Devam Eden Kız ve Erkek Çocukların Oyuncak Tercihleri İle İlgili Tablo.....	25
Tablo 2: Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Yaş ve Cinsiyetlerine Göre Sayısal Dağılımı.	39
Tablo 3: Oyun Türleri.....	50
Tablo 4: Doğumdaki Ağırlıkla İlişkili Olarak Ortalama Ağırlık (Kg).....	59
Tablo 5: Doğumdaki Ağırlıkla İlişkili Olarak Ortalama Boy (Cm).....	60



BÖLÜM I

Giriş

Problem

Ülkemizin kalkınmasında yaşanan sorunların çözülebilmesinde temel unsur, insanlarımızın eğitilmesidir. Eğitim ihtiyacımızın önemli ve ağırlıklı bir bölümü olan ve eğitim sistemimizin ilk basamağını teşkil eden okul öncesi eğitiminin geleceğimiz açısından hayati önem taşıdığı bir gerçektir. Öğrenmenin en yoğun olduğu, temel alışkanlıkların ve zihinsel yeteneklerinin en hızlı geliştiği ve biçimlendiği dönem okul öncesi dönemdir. Nitekim, hayatın ilk yıllarında alınan eğitimin ve kazanılan deneyimlerin, ileri yaşlardaki öğrenme yeteneği ve akademik başarı üzerindeki önemli etkileri göz önüne alınarak, 0-6 yaş arası çocukların eğitilmesi fikri yeni değildir. M.Ö.400'lü yıllardan itibaren pek çok eğitimci, çocuk eğitimi üzerinde önemle durmuş, bu konuda ileri sürdükleri görüşlerini uygulamaya koymuşlardır. 1816'da 3-6 yaş arasındaki çocuklar için açtığı özel okul ile Alman asıllı Fredrich Froebel, örneğin, anaokullarının kurucusu olarak kabul edilmiştir. Bugünkü anaokullarının yerini tutmamakla birlikte, Osmanlı Devleti döneminde açılan "sıbyan mektepleri" de ülkemizde bu tarzın ilk örnek uygulamaları olarak kabul edilmektedir (Karaçelebi, 1998).

Bugün okul öncesi eğitim denilince, aklımıza hiç şüphesiz oyun gelmektedir. Çünkü oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesini sağlar. Bu nedenle bütün okul öncesi eğitim kurumları, programlarını oyun üzerine kurmuşlardır. Oyun, bize hem çocuğun tanınmasını hem de kendi yeteneklerinden haberdar olmasını sağlayan çok önemli bir etkinliktir.

Bir Anaokulunun günlük çalışma planına bakıldığında temel olarak, serbest oyun etkinliği (Eğitici oyuncaklarla, bloklarla, evcilik oyuncakları vb. oyuncaklarla bireysel ve grup halinde oynama), oyun etkinliği (grup halinde sınıf ile birlikte oynanan oyunlar) ve serbest zaman etkinliğinde oynanan bahçe oyunları dikkat çeker. Oysa Anaokullarında yapılan bir çok etkinliği oyun içerisine almak mümkündür. Örneğin müzik etkinliğinde çocuklara şarkılar oyunlarla birlikte öğretilir.

Ulusların tarihinde oyunun ilk belirtisi müzikle birlikte görülür. İlk çağlarda insanlar kendini müziğin ritmine bırakır ve hiçbir kurala uymadan dans ederlerdi. Müziğin ahengine uyan insan toplulukları bazen coşar, tepinir, garip sesler çıkarır, bazen de yumuşak hareketlerle kıpırdanır, sallanır ve böylece kendilerini tanrılarına yakın görürlerdi. Oyunun geçmişinin insanlık tarihi kadar eski olduğu arkeologların yaptığı çalışmalarda da ortaya konmuştur. Bugün bilinen pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiğini gösteren belgeler ve bulgular vardır. Uygarlığın bilim, sanat, mimarlık gibi her alandaki gelişmesi çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına da yansımıştır. Köylü, kentli, zengin, yoksul her çocuk bulunduğu yerin ve zamanın etkisi altında oyun oynamıştır (Poyraz, 2000).

Oyun, bir yandan çocuğu izleyen gözlemciye çocuğun zihin, kişilik ve yakın çevre özellikleri hakkında bilgi verirken, diğer yandan da çocuğa eğitsel tedavi işlevini sürdürür. Çocuk, oyun içinde toplumu ve ailesini yaşar ve yaşatır. Çocuk, oyun dünyasında egemendir. Yaşıtları dışında kimsenin bu dünyaya girmesini istemez. Oyun çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimini büyük ölçüde etkiler. Çocuğun gelecekte toplum ve ahlak kurallarına uyum göstermesinde de oyunun ve oyun kuralına alışık olmasının rolü büyüktür. Çocuk, ahlak kurallarını kendisi bulur ve bu kuralları kuşaktan kuşağa iletir (Yavuzer, 1996a).

Çocuklar oyunda dünyayı olduğu gibi ve olmasını istedikleri gibi ele alma şansına sahiptirler. Oyunun, eğlenceli olmasının yanında, büyüyen çocukların toplumsallaşmalarında bir dizi önemli işlevleri vardır. Oyun, çocukların kendilerini saran dünyayı keşfetmelerine ve bireysel biçimlerde tepkide bulunmalarına olanak sağlar. Çocuklar oyun aracılığıyla gerçek davranıştan kaynaklanabilecek tehlikelerle karşılaşmaksızın farklı davranışları ve toplumsal rolleri deneyebilirler (Onur, 1998).

Tarihin her döneminde, çocuklar oyunlarını ya kendileri yaratmışlar ya da büyükler arasında oynanan kimi oyunları öykünme yoluyla kendilerine mal etmişlerdir. Dilimizin en eski sözlüğü olan Divan-ı Lügat-it Türk'te raks anlamına gelen eski Türkçe "büyit" sözcüğüne örnekler verilirken, çocukların raks ettiklerinden de söz edilmektedir: "Oğlan büyütti (Çocuklar raksta yarışılar)," "Ol oğlunu büyütti (O, oğlunu oynattı)" ve "Kız büyütti (Kız oynadı)" gibi örnekler verilmektedir (Sun ve Seyrek, 1997).

Oyun için çeşitli açıklamalar yapılmıştır. Kimi oyunu bir boşalma, kimi enerji fazlasını atma, kimi çocukların büyürken acıyı hissetmemeleri için bir fizyolojik dışavurma, kimi de taklit içgüdüsünün doygunluğunu sağlamak olduğunu belirtmiştir. Bir kurama göre, oyun, genç insanın ileriki yaşamının gerektirdiği uğraş ve eylemlere bir hazırlıktır. Bir başka düşünceye göre, özellikle insanda, imgelemenin de yardımı ile, doğuştan varolan yeteneği geliştirme, yarışma, üstün gelme içgüdü, oyunu ortaya çıkarır. Oyunun niteliği içinde imgelemenin yaratıcı gücü imdada yetişir. Oyun yaşama sevincinin dışavurulmasıdır. Oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağına kesmiş sayılmalıdır; Çünkü oyunla yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır (Nutku, 1998).

Okul öncesi dönemde çocuğun en ciddi uğraş alanı oyundur. Yapılan araştırmalar oyunu çocukluk dönemindeki öğrenme, yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlama aracı olarak algılamaktadırlar. Oyun, duyguları ifade etme yolu, sıkıntılardan kurtuluş, özgürce yapılan, haz veren mutluluk kaynağı olan, çocuğu geliştiren ve eğlendiren, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümü olarak tanımlanmaktadır. Oyun çocuğun hayatında önemli yeri olan bir etkinliktir. Çocuk, oyunlar ve oyunlarında malzeme olarak kullandığı oyuncakları yardımıyla gelecekteki yetişkin hayatına ve bu hayatta kendisine düşecek görevlere kendisini hazırlar. Oyun üzerinde inceleme yapan araştırmacılar, çocuğun duygu, düşünce ve gelişme düzeyini anlamının en iyi yolunun, onu oyun sırasında gözlemek olduğunu kabul etmektedirler. Çocuğun oynadığı oyun köşeleri, aldığı roller, kullandığı materyaller, eğitimciler ve anne babalar için onu tanıma konusunda en iyi ipuçlarıdır (Şahin, 1993).

Yirmi birinci yüzyılın bir gereği olarak, Bilgisayarla henüz çok erken yaşlarda tanışan ve onu hayatının vazgeçilmez bir parçası haline getiren bu günkü çağdaş çocuk, farkında olmadan, kendisini oyunların bir çok yararlarından mahrum bırakmakta, bu da gelecekte nasıl bir çocuk tipinin ortaya çıkacağı konusunda eğitimcileri düşünceye sevk etmektedir. Çocuklar, saklambaç, kovalamaca, körebe gibi oyunlardan mahrum kalıp, bu oyunlardaki yüz yüze ilişkilerden, heyecandan, doğallıktan, hareketlilikten yoksun olarak yetişmekte, bu da onların gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

Şehirleşmenin ve buna bağlı olarak da betonlaşmanın hızla artmasıyla çocukların oyun alanları gittikçe azalmakta, toplumdaki şiddet olaylarının da hız kazanmasıyla aileler çocuklarını sokağa gönderme konusunda kararsızlık yaşamaktadır. Böylece evden sokağa çıkamayan, yaşlılarıyla oynayamayan mutsuz bir çocuk tipi ortaya çıkmaktadır. Burada eğitimcilere düşen en büyük görev, çocukların çocukluklarını doyusya ve mutlu bir şekilde geçirmelerini sağlamaktır. Bu da, ancak çocukların en doğal ortamı olan, yetişkinlerin giremediği dünyaları oyun ortamında gerçekleştirebilir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı, oyunun çocukların gelişim özelliklerini nasıl etkilediğini ortaya çıkarmaktır. Bu genel amaç çerçevesinde şu sorulara cevap aranmıştır.

1. Okul öncesi eğitim kurumlarında hangi tür oyunlar oynanmaktadır?
2. Okul öncesi eğitim kurumlarında bulunan oyun yerleri ve ilgi köşeleri nelerdir?
3. Okul öncesi eğitim kurumlarında kullanılan oyun materyalleri nelerdir?
4. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynanan oyunlarda, çocuklarda geliştirilmesi beklenen özellikler nelerdir?
5. Oyun nasıl ortaya çıkmıştır?
6. Eski Türklerde hangi oyunlar oynanırdı?
7. Filozof ve Eğitimcilerin oyun hakkındaki görüşleri nelerdir?
8. Çocukların liderlik, yaratıcılık, hayal gücü, bedensel gelişimi, dil gelişimi, sosyal gelişimi, zihinsel gelişimi gibi özellikleri hangi oyunlar etkilemektedir?
9. Oynanan oyunlar, çocukların daha çok hangi gelişim özelliklerine doğrudan etkide bulunmuştur?
10. Oynanan oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri var mıdır?

Araştırmanın Önemi

Yaklaşık olarak dokuz yüzyıl önce yaşamış Türk bilgini İbn-i Sina, çocukluğunda bir gün oynarken yaşlı bir adam, “Sen çok akıllısın, ileride bilim adamı olacaksın, sana oyun yaraşır mı? Derslerine çalış” dediğinde, henüz çocuk

olan İbn-i Sina şu cevabı verir; “Her yaşı bir hali vardır. Çocukluğun yakışığı da oyundur. Her yaşı hakkı verilmelidir” (Kurt, 1990, s. 22).

Oyun, çocuğun ilgisini kamçılar, çocuğa gerçeğı tanıtır ve yeni buluşlar yapmasına yol açar. Doğru-yanlış, güzel-çirkin, iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramlar ve törel (ahlaki) alışkanlıkları, çocuk oyun sırasında görür, öğrenir, dener ve benimser. Kendine uygun gelenleri yineleyerek pekiştirir, kendisinin bir parçası yapar. Toplum kurallarını ve gerçeklerini en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenir. Sıraya girmek, sırasını beklemek, başkalarının haklarına saygı göstermek, yönetmek, yönetilmek, düzenlilik ve temizlik alışkanlıkları edinmek, başkalarıyla uyum ve eş güdüm sağlamak, kendi payına düşeni yapabilmek, oyunda geliştirilmesi öngörülen becerilerdir. Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk, hak güderlik ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazandırmada en etkili yöntem, oyundur (Sun ve Seyrek, 1997).

Oyun, çocukluğun yakışığı olduğu kadar gereğıdir de. Çocuk, hayatı oyun içerisinde tanır, aileden getirmiş olduğu özellikleri oyunda test eder ve almış olduğu eğitimi oyuna yansıtır. Çocuklar varlıkları ve insanları oyun yoluyla tanırırlar. İnsan sevgisi, vatan sevgisi ve ülkeye bağlılık gibi kavramlar da çocuklara en doğal öğrenme ortamlarında, yani oyunla kazandırılabilir. Çocukların ilerideki yaşamlarında topluma yararlı ve nitelikli bir birey olarak yetişmesi açısından gelişimlerini en iyi şekilde tamamlamış olmaları gerekir. Bu da oyunla mümkündür.

Varsayımlar (Sayıtlılar)

Araştırmanın planlanıp yürütülmesinde şu varsayımlardan hareket edilmiştir:

1. Bu araştırmaya katılan idareci ve öğretmenlerin, ölçme aracına verdikleri cevapların doğru ve güvenilir olduğu varsayılmıştır.
2. Araştırma konusunun kuramsal çerçevesini oluşturmak amacı ile taranan kaynakların güvenilir ve geçerli bilgiler verdiği varsayılmıştır.
3. Görüşmelere katılan idareci ve öğretmenlerin hiçbir etki ve sıkıntı içinde olmadan gerçek düşüncelerini yansıttığı varsayılmıştır.
4. Çalışma yapılan kurumun araştırma için yeterli olduğu varsayılmıştır.
5. Araştırmadaki oyunlara bütün öğrencilerin isteyerek katıldıkları varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

1. Bu araştırma Kastamonu ilindeki “Hacı Behiye Barut Anaokulu”ndaki öğretmenlerle yapılan görüşme ve öğrencilerin gözlenmesi ile sınırlıdır.
2. Sosyal bilimler alanında yapılan araştırmalarda ele alınan insan faktöründen kaynaklanan sınırlılıklar bu araştırma içinde söz konusudur.
3. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü “Master Tez Yönetmeliği”nin belirlediği süre ile sınırlıdır.
4. Araştırma görüşmelere katılan idareci ve öğretmenlerle, ayrıca gözlemlenen öğrencilerle sınırlıdır.
5. Bu araştırma Anaokulu öğrencilerinden sadece 4-6 yaş arasını kapsamaktadır.
6. Bu araştırma, 1 idareci, 9 öğretmen ve 47 öğrenci ile sınırlıdır. Bu öğrencilerin 24’ü kız, 23’ü erkektir.

Tanımlar

Okulöncesi Eğitim: Doğumdan 6 yaşına, yani ilköğretime başlayıncaya kadar, çocuğun eğitime hazırlanma dönemidir. Çocuğun çeşitli özellikleri, yetenekleri, ilgileri, kişiliğinin çizgileri, daha okula başlamadan önceki 0-6 yaşlar arasında belirmeye başlar. Bu bakımdan; çocuk gelişiminin en kritik, en ilginç ve en çok dikkat isteyen dönemi bu yaşlardadır (Yıldır, 1991, s. 13).

Oyun: İnsanların, günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar, 1996, s. 7).

Oyuncak: Gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihin, beden ve sosyal gelişimine yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemesi, oyuncak olarak tanımlanır (Ömeroğlu, 1995, s. 26).

Eğitim: Bireyin davranışında, kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme sürecidir (Ertürk, 1984, s. 12).

Kişilik: Bireyin iç ve dış çevresiyle kurduğu, diğer bireylerden ayırt edici, tutarlı, yapılaşmış ilişki biçimidir (Cüceloğlu, 1993, s. 404).

Gelişim: Bireyin tüm yönleriyle belli bir oluşum içinde olduğunu anlatan kavramdır.

Büyüme: İnsanın biyolojik olarak, yani vücudunun boy, kilo ve hacminin artmasını ifade eder.

Özel Oyun Salonu: Anaokullarında çocukların araçlı-araçsız çeşitli oyunları oynamalarına elverişli özellikler taşıyan salona “özel oyun salonu” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 68).

İlgi Köşesi: Oyun salonu ya da dersliklerde, çocukların değişik oyunları oynayabilmeleri için, özel olarak hazırlanmış köşelerdir.

Tekerleme: Masalların başında ya da söz arasında, sözcüklerin benzerliğinden de yararlanılarak söylenen yarı anlamlı, yarı anlamsız, söz: saz ozanları arasında yapılan deyiş yarışı (Poyraz, 1999, s. 138).

Dramatizasyon: Çocukların hareket, konuşma ve taklit gibi unsurlardan yararlanarak, gerçek tabiat ve toplum sahnelerini fantastik bir ortam içinde canlandırmalarına denir (Poyraz, 1999, s. 138).

Pantomim: Bir hikaye, bir şiir ya da bir durumun çocuklar tarafından jest ve mimiklerle canlandırma oyununa “Pantomim” denir (Poyraz, 1999, s. 138).

Açık Hava Oyunları: Bahçede, sokakta, arsada, ormanlık yerde vb. açık yerlerde oynanan oyunlara, “açık hava oyunları” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 65).

Koşmaca Oyunları: Açık havada ve koşarak oynanan oyunlara ise “koşmaca oyunları” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 65).

İşlevsel Oyunlar: Çocuk burada duyumlarını harekete geçirir. Yetenek, otomatik hareket daha iyi biçimde sağlanır.

Öykünme Oyunları: İnsana, hayvana, bitkiye, doğa olaylarına, taşıta öykünerek oynanan oyunlardır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 65).

Halkada Oyun: Çocukların, oturarak ya da ayakta bir halka oluşturup oynadıkları oyunlardır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 66).

Salon-Sınıf Oyunları: Salonda, sınıfta vb. kapalı yerlerde oynanan oyunlara “salon-sınıf oyunları” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 65-66).

Araçsız Oyun: Herhangi bir aracı gerektirmeden oynanan oyunlara “araçsız oyunlar” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 67).

Araçta Yapılan Oyunlar: Belirli bir aracın üzerinde yapılan oyunlara ise “araçta yapılan oyunlar” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 67).

Araçla Yapılan Oyunlar: Çeşitli araçların kullanılmasıyla oynanan oyunlardır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 67).

Biçimlendirme Oyunları: Bu oyunlarda çocuklar yenilikler oluşturur ve bunları biçimlendirirler (Hauser, 1995, s. 121).

Fedakarlık Oyunları: Burada çocuğun dış faaliyetlerinden çok, çevrenin oluşumlarına samimi katılımı söz konusudur (Hauser, 1995, s. 121).

Rol Oyunları: Bu oyunlarda çocuk farklı roller üstlenir, onları taklit eder ve onları oynar (Hauser, 1995, s. 121).

Kurallı Oyunlar: Artan yaş ile birlikte çocuk, varolan kuralları tanımayı ve bunun sonucunda bu kurallara göre hareket etme seviyesine erişir. Bu amaçla oynanan oyunlardır (Hauser, 1995, s. 121).

Ben Oyunları: Çocukların, çeşitli yönleriyle kendilerini tanımalarına ve yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olan oyunlara “Ben oyunları” denir (Sun ve Seyrek 1997, s. 63-34).

Düşgücü Oyunları: Çocuğun bir nesneyi başka bir nesne gibi, bir olguyu başka bir olgu gibi düşünerek kurduğu oyunlara ise “düşgücü oyunları” denir (Sun ve Seyrek 1997, s. 63-34).

Küme oyunları: Çocukların birlikte oynadıkları oyunlardır (Sun ve Seyrek 1997, s. 63-34).

Kısaltmalar

S. : Sayfa

% : Yüzde

Vb. : Ve benzeri

Kg. : Kilogram

Cm. : Santimetre

m. :Metre

yy. :Yüzyıl



BÖLÜM II

Literatür Taraması

1. Oyun

1.1. Oyunun Tanımı ve Tarihçesi

1.1.1. Oyunun Tanımı

Günümüze kadar pek çok düşünür ve yazar oyunu farklı şekillerde tanımlamıştır. Bazıları oyunun daha çok sosyal edici yanını ön plana çıkarmış, bazıları bedensel gelişimindeki olumlu etkisi üzerinde durmuş, fakat bir çok ortak nokta üzerinde birleşmişlerdir.

Caillois (1958), *Oyun ve İnsanlar (Les Jeux et Les Hommes)* adlı kitabında, Huizinga'nın oyunla ilgili görüşlerinden etkilenerek oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.” M. Montaigne (1533-1592) oyunu, çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. M. Montessori (1870-1952) de oyunu çocuğun “iş”i olarak nitelendirmiştir. Piaget’e göre oyun, dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yoludur. Çocuğun zihinsel gelişimini destekler ve insan davranışlarında daima vardır. Genel tanımıyla oyun; belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Dönmez, 1992, s.12).

Schiller, “İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır,” derken oyunun insanın özgürlüğe ulaşabileceği en saf yol olduğunu ima etmiştir. Özgürlük kavramı ise, Kant'ın deyişiyle, “duyular dünyasında, kendi yasalarının ona yüklediği şeyi gerçekleştirmektir”. Schiller ve Spencer gibi düşünürler oyun’u insandaki fazla gücün taşması ve boşalması olarak tanımlarlar. Oyun yaşama sevincinin dışa vurulmasıdır. Oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağını kesmiş sayılmalıdır; çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır. Her oyunun bir anlamı vardır. Oyunun özünde etkin olan bir ilke vardır; buna ruh demek belki fazla

olur, ama bu özün yalnızca sezgi ya da içgüdü değil, aynı zaman da anlamı ve işlevi olan bir etkinlik olduğu rahatlıkla belirtilebilir. Oyun için çeşitli açıklamalar yapılmıştır, kimi bunu bir boşalma, kimi enerji fazlasını atma, kimi çocukların büyürken acıyı hissetmemeleri için bir fizyolojik itki, kimi de taklit içgüdüünün doaygunluğunu sağlamak olduğunu belirtmiştir. Bir kurama göre oyun, genç insanın ya da hayvanın ileriki yaşamın gerektirdiği uğraş ve eylemlere bir hazırlıktır. Bir başka düşünceye göre, özellikle insanda, imgelemin de yardımı ile, doğuştan varolan yeteneği geliştirme itkisi, yarışma, üstün gelme içgüdüü oyunu ortaya çıkarır (Nutku, 1998, s. 13-16).

Oyun, çocuğun en tabi meşguliyetidir. Sağlıklı bir çocuk daima oynamak ister, türlü faaliyetler gösterir; onun bu faaliyetleri devamlıdır. Çocuk oyuna önce annesiyle başlar. Bu oyun parmakların, ayakların çeşitli hareketlerinden ibaret olan ilk faaliyettir. Bu faaliyetler onu diğer faaliyetlere hazırlar. Büyüme ve gelişmesini sağlar. Çocuk bu oyunlarla mutlu olur; yaşına göre değişen oyunlar da onun her çeşit faaliyet imkânlarını en iyi şekilde düzenler (Erkunt, 1966). Erişkinler gözüyle oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. İş olmayan ya da dinlenmek isteyen kişi oynar. Başka bir deyişle, oyun işin karşıtı olarak görülür. Anneler ayaklarına dolanan çocuklarını, “hadi git oyna!” diye başlarından savarlar. Oysa oyun çocukların baş uğraşı ve en önemli işidir. Büyük düşünür Montaigne’nin yüzyıllar önce belirttiği gibi “çocukların oyunu, oyun değil, onların en ciddi uğraşıdır” (Yörükoğlu, 1996, s. 66).

Oyun, çocuğun doğal yapısında başlı başına yer alan aşkın, bir özlemin sevincidir. Üstelik yaşam için ilk eğitim, gelişmek için devinmedir. Aslında yaşam oyunla başlar, yine oyunla biter. Kendi başına oyun çıkaran, daha doğrusu oynamacı olan, oyuncasını kendisi yapabilen çocuklar zaten yaşamlarına da düzen verebilirler. Onları sözde adam olsun diye ikide bir dürtüklemeye, oyundan alı koymaya gerek yoktur. Onlar, doya doya, düşe kalka, kira döke, üte ütüle oynamalıdır. Ütöldükçe bağışlamanın, üttükçe de başarmış olmanın erdemine varırlar. Böylece olgunlaşır, kişiliklerini bulurlar. Kişilik güvencedir, özveri, beceri, güç, irade ve sabırdır. Bu yüce yetenekler her şeyden önce oyunda elde edilir (Baran, 1999, s. 1-2).

Oyun; çocukluk döneminin temel amacı öğrenme, yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracı, duyguları ifade etme yolu sıkıntılardan kurtuluş, özgürce yapılan haz veren mutluluk kaynağı olan çocuğu geliştiren ve eğlendiren, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümüdür (Poyraz, 1999, s. 136). Oyunsuz bir çocuk düşünülemez. Çünkü oyun çocuğun bütün gelişim alanlarını etkilemektedir. Çocuklar da hangi şartlarda olursa olsun mutlaka oyun oynamanın yolunu bulurlar. Onları oyun oynamaktan ne savaşlar, ne de doğal afetler alıkoyabilir. Çünkü oyun onların en tabi halleridir. Örneğin, yazın plajlarda yabancı turist çocukları ile Türk çocuklarının hiç yabancılık çekmeden birlikte oyunlar oynadıkları bir çok defa gözlenmiştir. Onların birbirleriyle anlaşamama gibi bir sorunları yoktur. Çünkü onların ortak bir dili vardır. O da oyundur.

Oyun hakkında bir çok tanım yapılmıştır. Bunun sebebi her düşünür ve eğitimci oyunun farklı yanını ele almış ve bu farklı yanı üzerinde durmuştur. Kimisi oyunun, bedensel gelişim üzerindeki etkisini ele almış, kimisi zihinsel faaliyetleri ön plana çıkarmış, bazıları ise oyunun toplumsal yanını ele alıp araştırmıştır.

Genel olarak oyun şu şekilde tanımlanabilir. Oyun, insanların; günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar, 1996, s. 7).

1.1.2. Oyunun Tarihçesi

İnsanlığın varoluşu ile birlikte yaşam mücadelesi başlamış olup, yapılan ilk sportif faaliyetler savaşa hazırlanmak, avlanmak ve dini ayinlerin yapılması amacıyla gerçekleştirilmiş oyun ve şenlikler olmuştur. Özellikle erkekler kendilerini av, savaş, gıda temini işleri için sorumlu saymışlar; başlangıçta bu işlerde kullanmak için gerekli silahların yokluğu, insanı sadece gücü ile mücadele etmeye ve vücudunu

gereği gibi kullanmaya zorlamıştır. Bu şartlar insanları her türlü tehlikeye karşı hazır olma gerekliliğine inandırmış ve böylece ilk egzersiz hareketleri ortaya çıkmıştır.

İnsanlar tarih içerisinde değişik devirlerde, özellikle erkekler kendilerini ve ailelerini değişik tehlikelere karşı korumak için vücutlarının muhtelif yerlerini silah olarak kullanmışlardır. Şimdi de olduğu gibi bir yerden bir yere yürümüşler, tehlikelerden kaçabilmek ve av hayvanlarını yakalamak için koşmuşlar, arazilerin yapısına göre yüksek uzun ve derinlemesine sıçramalar yapmışlar, kayalıkları aşmak, ağaçlara tırmanmak zorunda kalmışlardır. Hayvanlar ve kendi cinsleri ile yakın mücadeleye girmek zorunda kaldıkları zaman, kendi vücutlarını ve kas kuvvetini kullanmayı, yani güreşmeyi öğrenmişler ve zaman içerisinde geliştirmişlerdir. Çağların ve hayat şartlarının değişmesi ile insanlar vücutlarının muhtelif bölümlerini geliştirmeyi amaçlayan hareketler yapmaya yönelmişlerdir. Bu gün beden eğitimi ve sporun temeli oluşturan hareketlerin ilk insanlar tarafından doğal olarak yapıldığını şartlar gereği hayatlarını sürdürme çevik, güçlü ve dayanıklı olmak zorunda yaptıklarını biliyoruz. İnsanlık tarihinin geçmişinde, kendisini emniyette hissettiği zamanlarda, geçim ve yaşama kaygısından kısmen de olsa kurtulmanın güveni ile insan iç dünyasına yönelebilmıştır. Böylece aşk, sevgi, öfke, neşe, tasa, doğa kuvvetlerine karşı korku, saygı, şükran, zafer şenlikleri gibi duyguları bugün adına “dans” dediğimiz hareketlerle ifade etmiştir. Yine insanların ilk dönemlerden günümüzde bir araya geldiklerinde kendilerince usul ve kaidelere bağladıkları şekilde adına “oyun” dediğimiz bir bedeni faaliyeti devam ettirdiklerini görüyoruz. Düşünülebilir ki zaman ilerleyip kültür seviyesi arttıkça bu oyunlarda da değişiklikler yapılabilir (Afyon ve Tunç, 1997, s. 1-2-4).

Önceleri dini tören ve şenliklerle gelişen oyun, bir süre sonra din dışı konulara yönelmiştir. Bayramlara, yıldönümlerine asker uğurlamaya, savaş gidiş-dönüşlerinde bir olayı, bir başarıyı kutlamaya, nişan, düğün gibi özel günlere kadar yayılmıştır. Hatta birkaç kişinin kendi aralarında yaptığı toplantılara dek yayılarak günümüze kadar gelmiştir (Hazar, 1996, s. 5).

Köylü, kentli, zengin, yoksul her çocuk bulunduğu yerin ve zamanın etkisi altında oyun oynamıştır. Mısır’da, İran’da yapılan kazılarda türlü oyuncaklar bulunmuş, eski Girit uygarlığının kalıntılarında çok özel bebeklere, oyuncak ev

eşyalarına rastlanmıştır. Eski Çin kaynaklarına göre uçurtmanın 3000 yılı aşkın geçmişi vardır. Çocuk oyunlarının tarihi, insanlık tarihi kadar eskidir. Eski Mısır'da çocuklar tahta bebeklerle, tahtadan yapılmış timsahlarla oynarlardı. Romalı çocuklar çember çevirmeyi, arabayı ve top oyunlarını çok severlerdi. Ortaçağ'ın Avrupalı çocukları babalarının zırhlı giysilerini, miğferlerini anımsatan giyim kuşamları severler, ellerine tahtadan haçlar alıp askercilik oynarlardı. Ortaçağ'dan kalma oyuncakların hepsi usta ellerden çıkma nesnelerdir. Ülkeden ülkeye, ulustan ulusa çocuk oyunlarında ayrıcalıklar görülebilir. Bununla birlikte dünyanın hemen her yöresinde çocuk oyunlarının ortak yönleri ve özellikleri de vardır. Eski uygarlıklarda ve yakın geçmişte oynanan çocuk oyunlarının birçoğu gelişmiş toplumlarda giderek önemini ve geçerliliğini yitirmiş, yerini günümüzün araç ve gereçlerinden esinlenen oyunlar ve oyuncaklar almıştır (Oyuncak radyolar, oyuncak gemiler, oyuncak trenler, oyuncak füzeler, roketler vb.) (Sun ve Seyrek, 1997, s. 15).

1.2. Eski Türklerde Oyun

Türklerin yaşadıkları yerlerin, zenginlikleri, iklim şartları, onların siyasal, ekonomik ve kültür tarihlerini meydana getirmelerinde etkili olmuştur. Türkler savaşçı bir millettir. Tarih boyunca başka bir milletin egemenliği altında yaşamamıştır. Her devirde çatısı altında toplanabildiği bir devleti olmuştur. Bu durumu bazı tarihçiler Türklerin savaşçılığına bağlamış, bazıları ise kültüre ve sosyal yapıya bağlamıştır. Sonuçta şu bir gerçektir ki Türkler tarihin her devrine damgasını vurmuş, çağ açıp, çağ kapamış bir millettir. Eski devirlerdeki yaşam biçimi ve sosyal hayata bakacak olursak, insanların her an savaşa hazır olmak için daha küçüklükten savaşa hazırlık çalışmaları yaptıkları bilinmektedir. Eski Türkler de her an savaşa hazır olmak, topraklarını ve ailelerini korumak amacıyla çocuklar daha yürümeye başlar başlamaz kılıçla, kalkanla, okla tanışır, kendilerini geleceğe hazırlamak amacıyla bunları oyuncak edinir, zamanının büyük bir kısmını bunlarla oynayarak geçirirdi. Ata binmek, avcılık Türk çocukları için vazgeçilmez etkinliklerdir. Hatta “Dede Korkut hikayelerinde” önemli bir başarı kazanmadıkça, Türk çocuklarına isim verilmediği belirtilmektedir. Yani bir çocuk ancak önemli bir işi gerçekleştirerek, kendini ispat ederek isim sahibi olabilirdi.

Tarihi bilgiler geçmiş çağlarda oynanan oyunlar konusunda ayrıntılı ve net bir bilgi verememektedir. Daha çok spor faaliyetleri üzerinde durulmuş, bunlara da o devirdeki insanların yaşayış biçimlerinden, sosyal yapıdan, gelenek ve göreneklerden ulaşılmıştır. Spor faaliyetlerinin bir kısmını oyun içerisine alabilmemiz mümkündür. Çünkü oyunun tanımına bakıldığında; “Oyun, insanların; günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir” (Hazar, 1996, s. 7). Oyunun sadece eğlence amacıyla yapılmadığı aynı zamanda eğitim amacıyla da yapıldığı ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla eski Türklerin savaşa hazırlık amacıyla çocuklarına yaptırdıkları bir çok sporu oyun içerisinde ele almamız mümkündür.

1.2.1. İslâmiyet’ten Önce Türklerde Oyun

Oyun kelimesi Türkçe’nin en eski kelimelerinden biri olarak çeşitli kaynaklarda yer almaktadır (And, 1974, s. 35). Anadolu’da çocukların oyuna katılması göreneği oldukça eskidir ve çok çeşitli çocuk oyunları vardır. Büyük Larousse da (1986) verilen bilgilere göre bazı oyunlar, daha etkili olacağı düşüncesiyle uygulaması çocuklara bırakılmış geleneksel oyunlardır. Örneğin, Anadolu’da değişik adları olan “Çömçe Gelin” bu oyunlardandır (Poyraz, 1999, s. 21).

Türklerin hareketli hayatlarının sürdüğü Müslümanlık öncesi dönemlerde, Asya bozkırlarında yaşanan güç hayat tarzı, Türk toplumunda kahramanlık ve cengâverlik geleneğinin yerleşmesinde etkili olmuştur. Türkler spora daha çok vakit ayırarak, kahramanlık yani Alplik geleneğini devam ettirmişlerdir. Eski Türklerde spor: Hun, Göktürk, Harzemşahlar, Samanoğulları, Selçuklular, Osmanlı imparatorluğu ve diğer Türk devletlerinde büyük aşamalar kaydederek yapılmıştır. Bu sporlar kısaca şöyledir: “Güreş, Avcılık, binicilik, kılıç, okçuluk, yaya koşuları, atlama, gürz ve topuz kullanmak, cirit, çöğen, gökbörü, tepük (futbol), kayak gibi sporları, Türkler ananevî ve yarışma şeklinde eskiden beri severek yapmışlardır. Eski

Türklerde çocuk terbiyesi, milletin yaşama ihtiyacına göre kurulmuştur. Çocuklar pek küçük yaştan itibaren biniciliğe, avcılığa, güreşçiliğe ve savaşçılığa alıştırılırdı. Tahtadan ata binmek ve tahtadan kılıç kullanmak suretiyle başlayan bu antrenman sistemi, çocuk büyüdükçe olgunlaşırdı. Çocuk ata hükmetmenin, kılıcı bileğinde istediği gibi döndürmenin, okla dilediği yeri delmenin verdiği zevki pek erken tatmağa ve bu suretle akranı arasında cesaret ve yiğitlikle eşsiz ve emsallerinden farklı olmağa çalışırdı. Türk sporlarının çoğunun yorulmadan, bıktırılmadan, bilâkis yaptığı işten zevk duyarak yapılması o zamanki spor sisteminin temel felsefesini teşkil etmekteydi. Öyle ki antrenman yapan genç, yorulmadan kuvvetlendiğini anlar, spora âdeta âşık olurdu. Spor müsabakalarının da yorucu değil, eğlendirici olmasına dikkat edilirdi. Kızlar bile ata binmesini bilirlerdi. Çocuk büyüdükçe ava çıkar, daha sonra yay kullanacak çağa gelince savaşlara iştirak ederdi. O zamanlar Türklerde bir adamın değeri, beden kuvvetiyle ve silâh kullanmaktaki maharetiyle ölçüldüğü için ok atmak, yahut savaşa gidecek çağa gelen gençler, bütün varlığı ile maharetini göstermeğe gayret ederdi (Güven, 1992, s. 1-2-3).

Eski Türklerin yaşadıkları Altay dağları havzasında yapılan arkeoloji kazılarında M.Ö. binlerce yıl ve M.S.'ki yıllarda Hunlara ve onların atalarına ait bir çok buluntular meydana çıkmıştır. Tanrı dağlarında, kemik yaylar, demir bıçaklar, ağaç temrenler, aşağı Volga bölgesinde kemik kısımlarının geyik boynuzundan yapıldığı Hun yayları bulunduğu belirtilmektedir. Tarihi çok eskilere dayanan Türk boylarının göçebe olmaları ve yazılarının bulunmaması nedeniyle, eski Türklerin spora ne kadar çok önem verdikleri, ünlü Sinolog Prof. Dr. Wolfran Eberhard'ın Çin Tarihi adlı eserinden anlaşılmaktadır. Türklerin çok eski tarihlerde sporla meşgul oldukları, çok küçük yaşlardan itibaren spor yaptıkları bu eserden anlaşılmaktadır. Bulundukları ve yaşadıkları her türlü şartlar ve zorluklar karşısında mücadeleye karşı koyabilmek amacıyla küçük yaştan itibaren spor Türkler için kesin bir eğitim olmuş; bunu eğlencelerinde, ulusal ve kutsal bayramlarında ve savaş alanlarında da devam ettirmişlerdir (Tayga, 1990, s. 5).

Hunlar, M.S. 2. Yüzyıla ulaştıklarında binicilikte ve ok atıcılıkta çok usta idiler. Binicilik ve ok atmada ustalık kazanabilmek için de antrenmanlar yapıyorlardı. Hükümdarlarla, birlikte oldukları zaman askerler "Sürek" avlarında, biniciliği ve ok atmayı öğreniyorlar; avlanmak suretiyle de bedenlerini

güçlendiriyorlardı. Ok, yay ve atla donanan askerler; göçebe olsun, çoban olsun birbirlerinden ayrılmayan bir bütün teşkil ediyordu. Göktürk obaları, iş ve güçlerinden arta kalan zamanlarında geniş bir alanda toplanırlar, içi temizlenmiş bir oğlağı, atlı bir ebe seçerek, onun kucağına verirler, obalardan seçilen diğer atlı elemanlar ebenin, elinden bu oğlağı alıp, istenilen yere ulaştırmaya çalışırlardı. Obalar hem eğlenir, hem de sosyal bir dayanışma meydana getirirlerdi. Bu eğlencelerin çoğunu, kendilerinin Ergenekon'dan kurtuluş günlerini anımsamak ve totemlerine adaklar adamak amacıyla yaparlardı. Göktürkler “Gökbörü” adını verdikleri binicilik yarışı denebilecek spor faaliyetlerini düğünlerde de yaparlardı. Uygurlar'da ise spor olayları “Mani” dininin de etkisi ile daha çok mabetleri yanında olmaktadır. İlkbaharda obalardan gruplar halinde bir yerde toplanan Uygurlar topluca dini merasim yaptıkları mabetleri etrafında spor gösterileri yapıyorlardı. Burada at yarışmaları yapıyorlar, hedef olarak belirledikleri şeylere ok atıyorlar, mızrak sallıyorlardı. Bu hareketleriyle kötü ruhları çevrelerinden kovduklarına inanıyorlardı (İşcan, 1988, s. 29-33-37-38).

1.2.2. İslâmiyet'ten Sonra Türklerde Oyun

Türk-islam devletlerinin kültür özelliklerine bakıldığında, önceden varolan Müslüman Arap kültürüne orta Asya Türk kültürünün karışması ile, özellikleri sadece kendisine ait bir kültür oluşmuştur. M.S. 9. ve 10. Yüzyıllarda yaşayan İbn-i Sina, beden idmanının vücut sağlığı yönünden yararlı olduğunu söylemiştir. İdmanların, vücudun fazla maddelerini dışarı atmada yardımcı olduğunu, vücudu sıhhatli tuttuğunu söyleyerek, spor hareketlerinin yapılmasında öncü olmuştur (İşcan, 1988, s. 39-40). Harzem Türkler'inden olan İbn-i Sina “El-Kânûn fîet-tıb” adlı eserinde, insanın vücut sağlığı için ne gibi riyazet (nefsi kırma) yapması icap ettiğini uzun uzadıya anlatmaktadır. Kitabında, vücut sağlamlığı için yapılması gereken spor ve oyunlardan söz eden İbn-i Sina yapılacak sporları ayrıca sınıflandırmıştır. Bu sporları az, çok, hafif, ağır, süratli, şiddetli, yavaş, kuvvetli, âletli, atlı sporlar ve meydanlarda yapılacak olanlar diye belirterek yazmıştır. “Riyazetin bir çok şekli vardır. Bir kısım riyazet kasdî değildir. Bir insan kendine ait işi yaparken bir riyazet yapar. Asıl riyazet arzu ile yapılandır. Bunun bir kısmı hafif ve bir kısmı şiddetlidir. Uzun ve kısa riyazet vardır.” Burada riyazet, vücudu geliştirmek için yapılan bedeni

hareketlerdir. Bunların içerisinde hafif olanlarından bazıları şunlardır (Tayga, 1990, s.37):

- ◆ Güreşmek,
- ◆ Koşmak,
- ◆ Ok atmak,
- ◆ Mızrak atmak,
- ◆ Atılan bir şeyi tutmak için sıçramak,
- ◆ Kılıç ve kalkanla oynamak,
- ◆ Ata binmek,
- ◆ Bir meydanın bir ucundan diğer ucuna koşmak ve geriye dönerek tekrar koşmak; lakin her defasında biraz daha az mesafe gitmek, sonunda meydanın ortasında kalınır.
- ◆ Gölgesini düşman addederek kılıçla ona hücum etmek,
- ◆ Büyük ve küçük topla oynamak,
- ◆ Birbirine koşup göğüs vurmak,
- ◆ İki kişi karşı karşıya durur ve ön tarafa eğilir; her biri ellerini dizleri üzerine kor; sonra biri el ile diğerinin kalçasına vurur, diğeri bunu tekrar eder.
- ◆ İki kişi koşar birbirinin yerini alır. Bunlar evvelâ bir müddet arka arkaya gidip yine ön tarafa koşarlar.
- ◆ Bir adamın iki tarafına ve birbirlerinden bir kulaç uzak mesafede yere iki çuvaldız dikilir; sonra süratle sağdakini alıp soldakinin yerine ve soldakini de sağdakinin yerine geçirir. Bunu gitgide süratle yapar.

Her egzersiz bir gaye ile yapılır; sürati çoğaltmak, kuvveti çoğaltmak. Herkesin bünyesine göre bir egzersiz intihap (seçme, seçilme) edilmelidir. Her uzvu kuvvetlendirecek riyazet yapmak lazımdır. “İbn-i Sina dışında dilimizin en eski sözlüğü olan Divan-ı Lügat-it Türk’de eserin yazarı Kaşgarlı Mahmut, raks anlamına gelen eski Türkçe “büyük” sözcüğüne örnekler verirken çocukların raks ettiklerinden de söz ediyor: “Oglan büyüti” (çocuklar raksta yarıştılar), “Ol oğlunu büyüttü” (O

oğlunu oynattı). “Kız büyüdi” (Kız oynadı) diyor. Böylece hep küçüklerin raksını ele alıyor (Sun ve Seyrek, 1997, s. 16).

Karahanlılar, ata binmek, ok atmak ve avcılık yanında bu devirde “Tebük” dedikleri futbol sporunu da biliyorlardı. Önceleri kurşundan yapılmış yuvarlak bir kitle üzerine keçi derisi sarılıp öyle oynanan oyun, Karahanlılar zamanında, kurşun kitlenin yerine içi hava doldurulmuş yuvarlak keçi ya da koyun tulumları kullanılarak, oynanmaya başlanmıştır. Türkler’in tarihinde tebük adıyla oynanan futbolun o zaman hangi kaideler içinde oynandığı hakkında bilgi edinilemiyor. Fakat daha sonraki yüzyıllarda, oyunun kuralları tespit edilebiliyor. Anadolu Selçuklu devletinde spor o hale gelmiştir ki, kuralları önceden tespit edilen spor hareketlerinin yarışma yerleri yapılmıştır. Bölgeler arası yarışmalar buralarda düzenlenmiştir. I. Alaaddin Keykubat ülkenin büyük merkezlerinde “çöğen” oyunlarının oynanabileceği alanlar düzenletmiştir. Bunlardan en büyüğü ve her sene yarışmaların düzenlendiği Alanya’daki çöğen alanlarıdır. Önceleri çöğen sınırsız bir alanda oynanırken; oyunun belli bir alan içinde oynanması kuralı getirilmiş, oyun alanından çıkan oyuncu takımına ceza aldırma kuralı konmuştur (İşcan, 1988, s. 45-46).

Osmanlı imparatorluğunda, spor sözcüğü yerine “idman” sözcüğü kullanılmıştır. Bilhassa yükselme devrinde idmancılar için her türlü ortam sağlanmış ve başarılı idmancılar ödüllendirilmeleri yanında, devlet tarafından beslenmiş, barındırılmış ve maaşa bağlanmışlardır. İmparatorluk döneminde en görkemli idman gösterisi “Uluç Dağı Şenlikleri”dir”. Bu şenliklerde; güreş, at yarışları, binicilik gösterileri, cirit ve ok atma, yaya koşuları, tüfek atışları, ağırlık kaldırma ve fırlatma yarışları şenliklerin belli başlı bölümleri olarak görülmektedir. Osmanlılarda idmana verilen değeri ortaya koyabilmek için bir örnek verilecek olursa, II. Murat döneminde, ziyarete gelen bir Alman büyükelçisi onuruna düzenlenen şenliklerde, gösterilere katılanların sayısı: 11.000 kişi, güvenliği sağlayan asker sayısı: 24.000 kişi ve gösterileri izleyen seyirci sayısı ise: 15.000 kişidir (Afyon ve Tunç, 1997, s. 84-85).

Tarih boyunca çocuk oyunları, onların boş zamanlarını doldurmak, güç birikimlerini harcamak, taklit gereksinimlerini karşılamak, çocuğu yaramazlıktan

alıkoymak için araç görülmüştür. Oysa çağımızda oyun, eğitimcilerce “öğrenme sanatı” olarak değerlendirilmeye başlanmıştır (Sun ve Seyrek, 1997).

1.3. Oyunun Önemi

Çocuk için çok ciddi bir uğraş olan oyun, aynı zamanda bir eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır. Dünyanın her yerinde, her çağda, her kültürde çocuklar oyunlar oynarlar. Oyunların biçimi, özellikleri, oyun araç-gereçleri çağdan çağa, kültürden kültüre değişse de, çocuğun olduğu yerde oyunun ve oyuncakların olması vazgeçilmez evrensel bir kuraldır. Oyunun evrensel olma özelliği, çocuğun yaşamında beslenme, solunum gibi temel öğelerden biri olmasından kaynaklanır, çocuğun fiziksel, motor, dil, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişim alanlarını destekleyici rolü vardır. Oyun oynaması engellenen çocuk sağlıklı bir gelişim gösteremez. Savaş, yoksulluk ve yetersiz kurum şartları gibi çocuğun oyun oynamasını kısıtlayan ya da engelleyen ortamların, çocuğun kişiliği, beden ve ruhsal gelişimi üzerinde sağlıksız bir etki yaptığı bilinmektedir. Oyunun çocuk üzerinde uyarıcı etkisi vardır, uyarıcı olmadan tepki beklenemez. Uyarıcı çocuğun gelişim alanlarını uyarır (Dönmez, 1992, s. 24).

Oyun, esas itibariyle doğumdan ölüme kadar devam eden bir olaydır. Değişen sadece oyunun oynanma şeklidir. Oyunun, fonksiyonları gereği her yaş grubunda ve her oyun türünde belli bir öneme sahip olmasına rağmen, özellikle gelişim çağındaki çocuklarda daha çok önemlidir. Her şeyden önce çocuk için oyun, bir ihtiyaçtır. Hareket ihtiyacını karşıladığı bir metottur. Çocuk oynarken iki şeyin etkisindedir: birincisi, içinde bulunduğu aile doğal ve kültürel çevre; ikincisi, genetik olarak taşıdığı zeka, algılama, yorumlama, yaratma ve sosyal reaksiyon özellikleridir. Bu sebeple oyun, bir çok bilim adamına göre çocuğu tanımada ve tahlil etmede en iyi yoldur. Örneğin Freud ve Piaget çocuk gelişimi teorilerinde oyunu, çocuğun aklına açılan bir pencere olarak değerlendirirler. Yâni çocuğun içinde bulunduğu ruhsal durum dinamikleri, zeka yapısı, sosyal olayları değerlendirmedeki tutarlı durumu oyuna yansır ve oyun içerisinde bunları gözlemek ve incelemek mümkündür (Hazar,1996, s. 11). Çocuk oyunları, toplumun geleneksel kültürü açısından da büyük önem taşımaktadır. Araştırmacılar, çocuk oyunlarının derlenmesi, incelenmesi ve bunlar üzerinde karşılaştırılmalı yorum yapılması ve bunların tümünden toplumun

kültür yaşamı ve kültür birikimi konularında sonuçlar çıkarılması bakımından yararlanmaktadırlar. Bu konuda yapılan araştırmaların yeterli olmadığı göz önünde tutularak, daha çok araştırma ve yayın yapılması, ilgili herkesin duyduğu bir gereksinimdir. Nitekim bu tür araştırmaların sonuçlarından toplumun kültürel gelişmesi açısından yararlanılabileceği gibi, çocuk eğitiminden ve çocuk kişiliğinin geliştirilmesinde de yararlanılabilecektir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 3).

Oyun gönlü hoş eder, usu geliştirir, bedeni eğitir. Çocuklar önce yüzmesini, ayağının ucundaki topa yön vermesini ya da elindeki şikoyu kumanda etmesini bilmeli, ardından da okuyup yazmasını öğrenmelidir. Çağımızın kültürel varlığını yaratan kaynakların özüne göz atılırsa, M.Ö. VI. Yüzyılda yaşamış olan doğa düşünürleri karşımıza çıkar. Onların açtığı çıkır, hem de öğretileriyle tapınakların kutsal alanlarında bile çocukların oyunlarına yer verilmiştir. Oyunun ardından gelen spor yine dinsel alanlarda ibadet kadar önemli sayılmıştır. Gymnasiumlarda önce beden eğitimi, sonra düşünce öğrenimi uygulanmış, sağlıklı beden ile iyi düşünebilen kafa aranmıştır. Antik çağda oyuna ve çocuğa bu denli önem verilmiştir (Baran, 1999, s. 1).

Platon, Yasalar'da oynar gibi yaşamayı olumlayıp, oyunlar oynamanın, şarkı söylemenin ve dans etmenin gereği üzerinde durur. Böylece insanın tanrıların gönlünü alacağını, kendini düşmanlarına karşı savunacağını ve aynı zamanda yarışma kazanacağını belirtir. Aristoteles ise Poetika'sında taklit içtepisinin doğuştan insanda bulunduğundan, insanların öteki yaratıklardan özellikle taklit etmeye olağanüstü yetili olmalarıyla ayrıldıklarından ve taklit ürünleri karşısında duydukları karakteristik hoşlanma duygusundan söz eder. Schiller, insanın oyunla olan bağına daha da ileri götürmekte, oyun oynamayı neredeyse insan olmanın temel koşullarından biri olarak belirtmektedir. O'na göre, "insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır".

Oyun, çocuğu tanımak için öğretmenin yardımcısıdır, çocuğun zekası ve hareketleri hakkında öğretmene bilgi verir. Grup şeklindeki oyunlar, çocuğun başka çocuklarla ilişki kurması ihtiyacından doğar. Çocuğun sosyal hayatı ve gelişimi bu oyunlarla başlar. Örneğin, toplum arasında yer bulmakta güçlük çeken bir çocuk, oyunda arkadaşlarının yaptığı kabul etmez, beğenmez ve istediği olmazsa "Ben

oynamıyorum” der, oyundan çekilir. İşte oyunlar toplu olarak yaşamada, bu gibi çocuklar için gereken düzeni sağlar. Çocuk oyun sayesinde fazla enerjisini, ihtirasını giderir, tatmin edilmiş olur. Oyun sayesinde kendini gösterme fırsatını bulur; kişiliği, iradesi, dikkati gelişir. Fazla utangaç çocuk, serbestliye, fazla atılgan çocuk ise, kendini idare etmeye alışır. Başkalarını düşünme, sevmeye hissi, arkadaşlık ve sorumluluk duygusu artar, mutluluğun kabalıkla sağlanamayacağını anlar. Bu sebeple, her hangi bir işi paylaşmayı, hakkına razı olmayı, sırasını beklemeyi, liderlik özelliğini, ileriye görmeyi, planlama ve organize etmeyi öğrenir (Erkunt, 1966).

Oyunun bir çok önemli işlevi vardır; oyunun bedensel değeri, oyunun iyi edicilik niteliği, eğitimsel değeri, toplumsal ve ahlaki değeri gibi. Çocuğun kas sistemini geliştiren aktif oyun, aynı zamanda çocukta biriken enerjinin boşalmasını sağlar. Bu enerjinin harcanmaması, çocuğun nörotik, içe dönük ve alıngan bir yapıya sahip olmasına neden olabilir. Hayali oyunlarda çocuk, korkulardan ve bu korkuların sonucu olan gerilimden kurtulabilir. Uygun seçildiği takdirde oyunlar, günlük yaşamda görülen kırıklıkların azalmasını sağlar. Çeşitli biçim ve boyutlardaki oyun malzemesiyle oynayan çocuk, renk, boyut ve objelerin anlamlarını kavrar. Oyun çocuğun içinde bulunduğu yaşamı kavramasını, gerçeğe gerçek olmayı ayırabilmesini öğretir. Arkadaşlarıyla oynamak, çocuğa işbirliğini ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğretir. Oyun yoluyla sosyalleşen “ben” ve “başkası” kavramlarının bilincine varan çocuk, vermeyi ve almayı da oyun aracılığıyla öğrenir (Yavuzer, 1996a, s.191-192).

Çocuğun gelecekte toplum ve ahlak kurallarına uyum göstermesinde de oyunun ve oyun kuralına alışık olmanın rolü büyüktür. Çocuk ahlak kurallarını yetişkinden öğrenirken en basit oyun kurallarını kendisi bulur ve bu kuralları kuşaktan kuşağa iletir (Yavuzer, 1996b, s. 154). Bütün bunlar oyunun yukarıda sayılan önemli işlevlerini yansıtır.

Çocuklarla iletişim kurmanın, onların dünyasını paylaşmanın bir çok yolu vardır. Oyun, bu yolların en doğal olanı, en sık kullanılanı ve en sağlıklı sonuç verenidir. Oyun her çocuğun gerçek yaşantısından daha çok benimsediği, daha çok içinde yaşadığı ve mutlu olduğu bir dünyadır. Oyun, yaşamın tüm dönemleriyle ilgili bir kavramdır (Poyraz, 2000, s. 1). Bu gün bazı psikoterapistler, çocuktaki ruhsal

bozuklukların tedavisinde oyun yolunu kullanmakta, çocuğu doğal halinde gözleyerek, oyunlarda saklı yatan anlamları yorumlamaktadırlar. “Anna Freud böyle bir teknik geliştirmiştir: Çocuğa uzunca bir süre kendi seçeceği oyunlar oynatılır; bir oyuncak dolabından oynamak istediği oyuncakları seçip alması ve mümkünse kendi kafasından uydurduğu oyunları oynaması sağlanır. Çocukların en sevdiği de bebekler ve kuklalarla oynanan oyunlardır. Çocuğu psikanalizden geçirecek hekim, çocuk tarafından oynanan bir hayali oyunu gözlemledikten ve bunlarda saklı yatan anlamı ele geçirdikten sonra, ihtiyatla bir yorum çabasına girişir ve oyunların simgesel içeriğini küçük hastaya açıklamaya, onun bilinç dışında gizlenmiş ruhsal içtepilerden birazını çocuğun gözü önüne sermeye çalışır” (Zulliger, 1998, s. 90).

Günümüzde “oyun” artık bir öğretim yöntemi olarak da kullanılmaktadır. Çocukların kendileri için hazırlanan eğitim programlarından etkin yararlar sağlayabilmeleri, kendi öğrenme gereksinimleriyle ve kapasiteleriyle ilişkili olduğu kadar kendilerine sunulan öğretim olanakları ve öğretim yöntemleriyle de yakından ilişkilidir. Unutulmaması gereken, hiçbir öğretim yönteminin tek başına bütün eğitim durumlarına uygun düşmeyeceğidir. Çocukların tüm öğretim gereksinimlerinin tek bir yöntemle karşılanması her zaman mümkün olmayabilir. Çocuğun gelişimini bütünüyle destekleyebilmek için farklı yöntemlerin dinamik etkileşimine ihtiyaç duyulur. Çünkü, farklı yöntemlerin birbirlerine göre üstün ve yetersiz yönleri vardır. Ancak, tüm çocuklar için geçerli olan, hatta sadece kültürel değil, evrensel boyutta uzlaşılan çocukların oyuna olan gereksinimi ve ilgisidir. Eğitim programlarının planlanmasında en önemli kriter, hedef kitlenin gelişimsel özellikleri ilgi ve gereksinimleriyle uyumlu hedefler belirlemek ve bu hedeflere ulaşmanın en verimli yollarını uygulamaya sokmak olduğuna göre, evrensel olan bu ilgi, yani oyun eğitim programlarının bir uygulama stratejisi olarak ele alınabilir. Gerçekten de çocukların eğitiminde oyun bir araç olarak kullanıldığında, öğrenme ortamından beklenen öğrenci-eğitimci verimliliğinin de arttığı gözlenmektedir (Tuğrul, 1997, s. 336).

1.4. Oyun, Oyuncak ve Yetişkinler

Okulöncesi dönemde çocuğun en ciddi uğraşı oyun, en önemli işi yine oyundur (Montaigne). Eskiden oyun: Fazla enerjinin boşaltılması (Spencer), atalarımızın etkinliklerinin tekrarlanması (Hall), antisosyal eğilimlerden kurtuluş

(Catharsis), gerçek hayata hazırlayan alıştırmalar (Gross), sinir sisteminin uyardığı için organların gelişimini sağlayan bir araç (Karr) olarak ele alınmaktaydı. Günümüzde ise oyun şöyle tanımlanmaktadır (Razon, 1985, s. 57-58):

- ◆ Öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlama aracıdır.
- ◆ Yorgunluk ve sıkıntılardan kurtuluştur.
- ◆ Çocukluk döneminin temel amacıdır.
- ◆ Özgürce ve kendiliğinden yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan çocuğu geliştiren ve eğlendiren etkinliktir (Sel).
- ◆ Çocuğun zihinsel yetenekleri kadar, tüm gelişim alanlarını uyaran, duygularını ve duyularını geliştiren etkinliklerin tümüdür (Tezcan).

Oyun denince akla vazgeçilmez bir kavram daha geliyor; Oyuncak. Bir çok çocuk oyunu, oyuncaksız oynanabilse de oyuncaklar çocukların vazgeçemediği araç-gereçlerdir. Gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihin, beden ve sosyal gelişimine yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemesi, oyuncak olarak tanımlanır. Oyuncaklar çocuğun doğal yeteneklerini kolaylaştıran, böylelikle de eğitim işlevi gören oyun malzemeleridir. Çocukta seçme ve değerlendirme duygusunu da geliştiren oyuncaklar, bu işlevleriyle çocuğun kendi kendine karar verebilmesine ve belirli alanda beceri kazanmasına olanak sağlar. Yine oyuncaklara bireyin toplum ve çevreyle ilişkilerini düzenleyen araçlar gözüyle bakılabilir (Ömeroğlu, 1995, s. 26).

Tezel, Şahin (1993) tarafından üç-altı yaştaki çocukların anne ve babalarının çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşleri üzerine yapılan araştırmadan elde edilen bulgulara göre oyun nedir, sorusuna annelerin % 94.4'ü, babaların % 88.00'i çocuğun gelişiminde rolü olan önemli bir faktördür, cevabını vermişlerdir. Annelerin ve babaların oyun, uyku, yemek ve gezmeyi önem sırasına koymaları istendiğinde annelerin % 82.00'si, babaların % 73.6'sı yemeği birinci sıraya, annelerin % 12.4'ü, babaların % 17.6'sı uykuyu ikinci sıraya koymuşlar, oyun ise annelerin % 5.2'si, babaların % 6.00'si tarafından üçüncü sıraya konmuştur (Poyraz, 1999, s. 54).

Yukarıdaki araştırma sonuçlarına göre anne ve babalar, yaşamın vazgeçilmez unsurları olan yemek ve uykuya daha çok önem verseler de, çocuk için vazgeçilmez unsur olan oyunun da çocuğun gelişiminde önemli bir faktör olduğunu inkar etmemektedirler. Beslenme çocuğun gelişimini sürdürebilmesi için muhakkak önemlidir. Ama oyun da çocuğun bir çok gelişimini doğrudan doğruya etkilemektedir. Dolayısıyla beslenme kadar olmasa da oyunun da çocuğun gelişimindeki önemi inkar edilemez.

Oyun materyallerinin seçiminde, çocuğun yaşı ve gelişim düzeyi gözönüne alınırken, cinsiyete özgü oyuncak seçiminde ısrarcı değil, yönlendirici olunması gerekir. Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubundaki kız ve erkek çocukların oyuncak tercihlerini belirlemek amacıyla yapılan araştırmada, Aksoy (1990) aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmıştır:

Tablo 1: Anasınıfına devam eden kız ve erkek çocukların oyuncak tercihleri ile ilgili tablo (Aral, Aktaş ve Doğanay,1997)

Yaş	Cinsiyet	Kızlara Özgü Oyuncaklar	Erkeklerle Özgü Oyuncaklar	Her İki Cinsiyete Özgü Oyuncaklar
5 Yaş	Kız	% 59,55	% 8,18	% 32,27
	Erkek	% 4,09	% 67,27	% 28,64
6 Yaş	Kız	% 56,17	% 11,66	% 32,17
	Erkek	% 1,74	%64,57	% 33,69

Tabloya göre 5 yaşındaki kız çocukların % 59.55'i kız çocuklarına ait oyuncakları, erkek çocukların da % 67.27'si erkek çocuklarına ait oyuncakları tercih ederlerken; 6 yaşındaki kız çocuklarının % 56.17'si kız çocuklarına, erkek çocuklarının % 64.57'si erkek çocuklarına ait oyuncakları tercih etmektedirler. Her iki yaş grubunda da çocukların cinsiyete özgü oyuncak tercihlerinde cinsiyetin etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve erkek çocuklarının kızlara oranla kendi cinsiyetlerine özgü oyuncakları daha fazla tercih ettikleri bulunmuştur. Yapılan bu çalışmada çocukların oyuncak seçiminde yaşla cinsiyetin artan bir etkisinin var olduğu bulunmuştur (Aral, Aktaş ve Doğanay, 1997 s.76-77).

Oyuncaklar çocukların çeşitli renk, boyut ve şekilleri kavramalarına, sayısal ve yazınsal kavramlardan haberdar olmalarına yardımcı olurlar. Gelişimin her kesimini uyarmaları açısından oyuncaklar, farklı yaş ve zihin düzeyindeki tüm çocuklar için gereklidir. Oyun malzemelerine ilişkin çeşitli sınıflandırmalar yapılmıştır. Bu sınıflandırmalardan birine göre, oyun malzemesi beş ana grupta ele alınabilir: Birinci malzeme grubu, çocuğun etrafını saran dış dünyayı tanınması ve deneyim kazanmasına yardımcı olur. Ancak bunu gerçekleştirebilmesi için çocuğa, ulaşabildiği tüm objeleri yakalama ve keşfetme olanağı verilmelidir. Bunların en önemlileri su, kum, toprak, çamur ve boyalardır. İkinci grup malzeme, çocuğun yaratıcı yeteneğini ve kendi kendini yönetebilme arzusunu uyaran, çamur, boya ve tebeşirlerdir. Üçüncü grup oyun malzemesi, çocuğun hayal gücünü uyaran bebek, bebek elbiseleri ve hayvanlardır. Dördüncü grup malzeme, çocuğun yetişkin becerilerini kazanmasına yardımcı olan fırça, süpürge, küçük ev eşyası gibi model oyuncaklardır. Beşinci grup malzeme ise, çocuğun bedensel ve zihinsel yeteneklerinin gelişimine doğrudan doğruya yardımcı olan Jimnastik gereçleriyle, inşa oyuncaklarıdır (Yavuzer, 1996a, s. 197).

En iyi ve uzun süreli eğitim, eğitilen ya da öğrenilenin yaptığı işi isteyerek, severek ve mutlu bir ortamda uygulamasıyla gerçekleşir. Çocuk oyunda öğrenmeyi öğrenir, kendini tanır, yaşamın gereklerini kavrar, özgüvenini geliştirir. Çocuk oyununun en yüksek düzeyde yarar sağlayabilmesi için ona gereken yaş ve gelişimini çok yönlü etkileyen alan, gereç ve olanakları bilinçli biçimde oluşturmak gerekir. Sağlıklı gelişme için çocuğun dengeli beslenmesi gerekir. Aynı biçimde çocuğun bulunduğu evrenin gerektirdiği aşama ve becerileri geliştirebilmesi ve sağlıklı büyümesi için çeşitli nitelikte oyun araç-gereçlerine gereksinmesi vardır. Çocuğun oyuncakları, belirli bir amaca yönelik, onun gelişim düzeyine uygun ve ileri aşamalara hazırlayıcı nitelikte olmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 72).

Strom (1978) bazı ana-babaların çocuklarına oyuncak ve harçlık verme, fakat onlarla çok seyrek iletişim kurma eğilimini tartışmıştır. Bütün gün çalışan ve eve geldiklerinde yorgun olan ana-babalar çocuklarıyla oynamayı hafta sonuna kadar erteleyebilirler. Strom, bu ana-babaların çocuklarıyla günde en az onar dakikalık iki evre oynamaya çalışmalarını önermektedir. Bu, bazı ev işlerini birlikte yapmak, bir öykü okumak ya da karşılıklı top oynamak gibi basit etkinlikleri içerebilir (Onur,

1998, s. 258). Günümüzde bir çok ana-baba çocuklarına karşı ilgisiz kalmakta, bu da çocukları başka şeylere yöneltmektedir. Televizyon, ya da Bilgisayar oyunları en çok tercih edilen etkinliklerdir. Dolayısıyla, hiç Televizyonun karşısından kalkmayan bir çocuk tiplmesi karşımıza çıkmaktadır. Ebeveynler bütün bunları dikkate alarak çocukları ile birlikte oyun oynamaya zaman ayırmalıdır.

2. Bazı Filozof ve Eğitimcilerin Oyun Hakkındaki Görüşleri

2.1. Maria Montessori

Dr. Maria Montessori 1906'da Roma'da çocuklar için kendi eğitim ilkelerini uygulayacağı bir okul kurduğunda, öncelikle çocuklara uygun bir ortam yaratmaya çalışmıştır. Çocuğun öğrenmesine elverişli, serbestçe hareket edebileceği, kendi kendini eğitebileceği bir çevrede yaşaması gerektiğini savunmuş ve bu okulu “çocukeyi” olarak tanımlamıştır. Çocukeyinde, eşyalar çocuğun boyuna göre, raflar kolaylıkla uzanabileceği yüksekliktedir. Çocuk gruplarını birbirinden ayıran sınıflar yoktur.

Montessori, oyunu çocuğun işi olarak kabul eder ve çocuğun oyununa büyük önem verir. Montessori, eğitimin doğumdan itibaren başladığını, yaşamın ilk yıllarının bedensel, zihinsel ve kişilik gelişimi yönünden çok önemli olduğunu belirterek, ilk altı yılı “duyarlılık dönemleri” olarak adlandırmış ve iyi değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Çocuğun “duyarlılık dönemleri” içinde ilk üç yaşta duyuşal deneyimlerin kazanıldığını, 1,5-3 yaş arası dil yeteneğinin geliştiğini, 2-4 yaş arası kasların gelişimi ve uyumlu hareket kazanması, küçük nesnelere ilgi, hareket etkinliklerinin gelişmesi, zaman ve mekan algılarının gelişimi, 3-6 yaş arası duyuşal becerilerin gelişimi, 3,5-4,5 yaşları arası yazı yazma, 4-4,5 yaş dokunma duyusu, 4,5-5,5 yaş okuma becerilerinin gelişimleri için duyarlı dönemler olduğunu bildirmiştir. Bu duyarlı dönemlerde çocuğun işi olan oyunun değeri öğretimde çok büyüktür (Dönmez, 1992, s. 21).

Çocuğun devinimlerini, çabalarını, alıştırmalarını, deneyimlerini ve çalışmalarını oyun değil de iş olarak tanımlar. Bu anlamda, çocuk yaşamındaki oyun, ancak daha iyi bir uğraş bulamadığı zaman başvurduğu bir şeydir. Çocuk bu uydurma uğraşlardan çok daha önemli işleri yapmaya kendini yetkin saymaktadır. Elimizde önemli bir iş, önümüzde görülecek hatırı sayılır bir ödev varken,

hangimizin aklına oyun oynamak gelir? Çocuk da öyle. Elinde önemli bir iş varken, tutup da oyunla neden uğraşsın? Çocuğun çalışmasının doğasını bilmek gereklidir. Çocuk çalıştığında yaptığı işin ötesinde bir amaç gütmmez, çalışmasının bütün amacı çalışmanın kendisidir. Çocuk işini kendi başına yürütmeli, kendi başına bitirmelidir. Çocuk çalışmaktan usanmaz. Çalışarak büyür, dolayısıyla çalışması gücünü artırır. Çocuk yüklendiği yükten kurtulmayı istemek şöyle dursun, bunu kendi başına ve kusursuz olarak yerine getirmekten başka kaygı taşımaz. Montessori'nin okulunda çocuğun kendi kendine gelişmesine yardım eden birçok araçlar ve oyuncaklar vardır. Çocuklar tümü ile özgür etkinliklere yönlendirilirler. Böylece kendi başlarına yaptıkları işler sonunda bağımsızlıklarını ve kişiliklerini kazanırlar. İş ve etkinlik konusunda Montessori şunları söyler: “Çocuk etkinliğe can atar. Eğer ona etkinlik olanaklarını sağlarsak mutluluk veririz. Bu etkinlik faydalı olursa onun etkinlik gereksinimi kargaşalık yaratacağı yerde bir iş yaratmış olur (Sun ve Seyrek, 1997, s. 41).

Hareketin çocuk için önemi büyüktür. İnsanı türüne özgü yetkinliğe erıştiren şey, bu yaratıcı enerjinin işlevsel olarak biçimlenmesidir. Çocuk hareketleriyle dış çevre üzerinde eyleme geçer, böylece dünyadaki kişisel işlevini yerine getirir. Hareket, sade benliğin bir görüntüsü değil aynı zamanda bilincin gelişmesinde de kaçınılmaz bir etkidir. Hareketin insanın gelişmesindeki öneminin tartışılmaya bile gerek olmadığını düşünen Montessori, hazırladığı eğitim programında çocukların serbestçe hareket edebilmelerine büyük önem vermiş, kullandığı materyallerde de çocuğun hareket becerisini geliştirmesine ilişkin çeşitli egzersizlere yer vermiştir (Yürüme, koşma, oturma, eşya taşıma gibi temel hareket becerilerinin yanı sıra, çekmeleri açma-kapama hareketleri, makasla el işi çalışmaları, makasla kesme, düğme ilikleme, ayakkabı bağlarının bağlanması, vb. temel becerilerinin kazandırılmasının yanı sıra, süpürme, yıkama, fırçalama, bitki ve hayvanlara bakma gibi görevler de Montessori sınıfında, çocuğa hareketle ilgili becerileri kazandırmanın yanı sıra, onda sorumluluk ve sabır duygusunu geliştirici uğraşlar olarak yer alan faaliyetler arasındadır. Harekete ilişkin her davranışın bir amacının bulunduğu Montessori programında çocuğun hayal oyunlarına, çağdaş okulöncesi eğitim programlarında önemli bir yeri bulunan evcilik köşesi, vb. gibi köşelere yer yoktur. Onun için önemli olan çocuğun doğal olarak yaptığı hareketlerdir. O, bu tür

faaliyetlerin çalışma alışkanlıklarının gelişmesi için gerekli olan daha karmaşık öğrenmelerin çok önemli olduğunu kabul eder. Sonuçta tüm öğrenmelerin bir duyu-hareket temeli olduğu kabul edilir (Oktay, 1987, s. 64).

2.2. Dr. Sigmund Freud

Freud ve onu izleyen çocuk ve ruh hekimleri oyunun kişilik gelişimine katkısını göstermişler, çocuğu tanımada değerli bir araç olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu önemli gelişme, çocuğun ruhsal uyumsuzluklarının sağaltımında (tedavisinde) en etkili yöntem olan “oyunla sağaltım”ın doğmasına yol açmıştır. Oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin aynasıdır. Çocukların oyununu gözleyerek onları çok çeşitli yönleriyle tanımak olanak içindedir. Özellikle çocuk ruh hekimliğinin bu alandaki katkıları çocuk oyunlarının anlamına ışık tutmuştur. Örneğin; oyunu gözleyerek çocuğun ruhsal çatışmalarını açıklamak olanak içine girmiştir. Freud’un dediği gibi “çocuğun oyunu, düşler ve sinirsel belirtiler gibi açıklanabilir ve yorumlanabilir.” Freud’un araştırmalarıyla başlayan bu gelişme çocuk ruh hekimine “oyunla sağaltım” denen önemli yöntemi kazandırmıştır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 40).

Freud’a göre her davranış bir nedene dayanmaktadır. Çocukların oyunları rasgele, şans esri oluşmamakta, bireyin farkında olduğu veya olmadığı duyguları belirtmektedir. İnsanın duyguları, arzuları, denetimden uzak olan oyunda düş ve fantazilerde ortaya çıkar. Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir. Fakat oyunu gerçek dünyanın nesnelerinden ve olaylarından kendine özgü bir dünya yaratmada kullanılır. Oyunda, sevgi, nefret, kızgınlık gibi duygularını başkalarına ya da nesnelere yansıtabilir. Özellikle hoş olmayan deneyimlerin ve duyguların oyunda sık sık tekrarlanması Freud’un dikkatini çekmiştir. Oyun; çocuğun, rahatsız edici olay veya duruma karşı geliştirdiği hareket ve etkinliklerle ona egemen olmasını sağlar. Bu da bozulan dengenin yeniden kurulması ve hazlara yönelmede önem taşır, yani oyun bir denge unsurudur. Psikoanalitik kurama göre oyun, hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı ve bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Başka bir deyişle, çocuğun zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlayan bir etkinlik olduğu vurgulanmaktadır. Çocuk oyunda yetişkin

rolü oynayarak hayal içinde kazandığı duyguları ileride gerçekler karşısında kullanmak üzere saklamaktadır (Dönmez, 1992, s. 18).

2.3. Fredrich Froebel

Oyunun çocukluk dönemindeki önemini en iyi gören eğitimcilerin başında gelir. Anaokulu alanında yaptığı büyük yeniliklerle tanınmıştır. 1837’de açtığı çocuk bahçesi “Kindergarten” Anaokulunda kendi yöntemini uyguladı. Kısa sürede ilgi toplayan okulun birçok benzeri açıldı. Çocuk oyunları, Froebel’in yol göstericiliğiyle eğitimin önemli bir aracı olmuştur. Ona göre çocuk oyun oynamak gereksinimindedir. Bu nedenle çocuğa her şey oyunla daha iyi öğretilir. Çocuk, tensel ve tinsel gelişimini oyunla sağlar. Oyun sırasında edinilen bilgiler çocukta daha iyi yerleşir. Onun için, çocuğa her şey oyunun canlı ortamı içinde öğretilmelidir. Froebel, çocukların kendi çabalarıyla öğrenmesine önem verir. Kitap ve derslerinden önce, eğitici oyunlarla uğraşmasını ister. Oyunu, eğitimin önemli bir aracı olarak görmüş, kendi bulduğu eğitici oyunları yine kendi okulunda kendisi uygulamıştır. Oyun konusunda şu sözler Froebel’indir: “Oyun çocuğun tüm yaşamını belirleyen çekirdektir. Oyun okul öncesi dönemde çocuğun en katıksız, en çok ruhsal doyum sağlayan uğraşdır” (Sun ve Seyrek, 1997, s. 39).

Froebel’e göre yetişkinler için iş, çocuklar için ise oyun, insanın çevre tarafından uyarıldığında içinde bulunan mevcut gücün ortaya konduğu bir etkinliktir. Oyun Froebel’in eğitim görüşünün temelini oluşturur. Oyun çocuğun en içten, en gerçek davranış ve kendini anlatma biçimi olarak kabul edilir. Çocuk eğlenirken, öğrenir, fizik, duyu-motor, dil, zihin, duygusal, sosyal yönden gelişir, yetişkinlerle oyun yoluyla iletişim kurduğunda, iç dünyasını, duygularını onlara oyunla anlatır. Froebel, çocuğun oyunu çeşitlendirmek ve zenginleştirmek amacıyla, inşaat oyuncakları, geometrik cisimler gibi öğretici oyuncaklar geliştirmiştir. Çocuğun okul eğitiminden önce eğitici-öğretici oyun ve oyuncaklarla oynamasının gerekliliği üzerinde durur. Froebel’in 3-6 yaş çocukları için açtığı kendi ana okulunda, etkinliklerin kaynağı, Alman köylü çocuklarının doğal oyunları olmuştur. Froebel’in eğitim yöntem ve araçları bugün de güncelliğini korumaktadır (Dönmez, 1992, s. 21).

Almanya'daki okul öncesi eğitim çalışmaları üzerine yapılmış bir araştırmada (Dinçer, 1997), Almanya'daki okul öncesi eğitim çalışmalarının çok yüksek bir seviyede olduğu ortaya çıkarılmıştır. Almanya'da devlet, çocuğun eğitiminden sorumludur. Bunun yanı sıra aileleri verdiği eğitimle yönlendirmekle ve geliştirmekle yükümlüdür. Ayrıca devlet yuvayı zengin ya da fakir hangi bölgede kurarsa kursun eşit şartlar sağlamaktadır. Ancak çocukların durumunu göz önünde bulundurarak ihtiyaca göre çevre zenginliğinde farklılıklar olabilmektedir. 1995 yılının sonlarına doğru çocuk yuvalarına çocuklarını yollamak isteyen aileler her zaman istedikleri yuvalarda yer bulamamaktaydılar. Yuva belli bir sayıya ulaştığında kayıt kabul edilmiyordu. Fakat 1.1.1996 tarihinden itibaren yasada yapılan değişikliklerle üç yaşını dolduran her çocuğa oturduğu bölgede yer temin edilmesi zorunlu olmuştur. Böylece hizmet götürülme oranı % 75'den % 100'e çıkarılmıştır. Almanya'da yuvalarda kaliteli pedagojik eğitim verilmektedir. Çocukların uzun zaman bir arada olmaları, birbirlerinden etkilenmeleri onların değişik düşüncelerini, sosyal açıdan zenginleşmelerini sağlamaktadır. İsteyen çocuğunu yarım gün, isteyen tam gün yuvaya yollayabilmektedir (Dinçer, 1997, s. 117-118).

2.4. Michel de Montaigne

Michel de Montaigne "Denemeler" adlı ünlü eserinde, klasik bir görüş olan "yalnız ruhun ya da bedenin değil, insanın eğitimini temel olduğu" ilkesini savunmuştur. Gençliğin doğa ve iklim değişikliklerine karşı dayanıklı yetiştirilmesini, çocuğu dayanıksız kılacak beslenme ve giyim alışkanlıklarından kaçınılmasını önerir. Montaigne bir yapıtında kavrayışsal (zihni) öğretime çok önem verilmesini eleştirerek "Benim öğrencim edindiği bilgileri kuru kuruya yinelemekle kalmayacak, aynı zamanda onları uygulayabilecektir" diyerek edinilen bilgilerin, yaşam alanına aktarılmasını önermiştir. Yüzyıllar boyunca, yetişkinlerde genellikle şu inanç egemen olmuştur: Oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. Çocuk oyundan uzakta tutulduğu oranda ve ölçüde eğitilip öğretilir. Oysa, Montaigne bu ters tutuma karşı çıkmış ve şöyle demiştir: "çocukların oyunu, oyun değil, onların en gerçek uğraşıdır" (Sun ve Seyrek, 1997, s. 33). Günümüzde de özellikle kırsal kesimlerde farklı bir tablo yoktur. Bir çok aile çocuğun oyununu amaçsız ve sadece vakit geçirmek amacıyla yapılan bir etkinlik olarak görmekte ve çocuğun oyunla geçirdiği zamanı boşa geçmiş bir zaman olarak

değerlendirmektedir. Oysa, aileler oyunun çocuklara kazandırdıklarını bilseler, çocuklar daha özgür bir oyun ortamına kavuşacak, bu da onların gelişimlerini daha olumlu bir şekilde etkileyecektir.

2.5. Bazı Filozof ve Eğitimcilerin Oyun Konusundaki Özdeyişleri

“Çocuklar oyunla eğitilmelidir; çünkü oyun çocuğun doğal bir etkinliğidir.”

İbn-i Sina

“Çocuk oyunla büyümelidir.”

Eflatun

“Öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalarından usanmaması için oyun gereklidir.”

Gazali

“İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır.

Schiller

“Çocukların oyunu oyun değil, onların en gerçek uğraşıdır.”

M. Montaigne

“Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız, çocuğun ilk yaşlardaki oyun içgüdülerinden faydalanınız.”

J. Locke

“Çocuklarla oynamayı bilmeyen, onların eğlencelerine katılmayı onursuzluk sayan kişi eğitimci olmamalıdır.”

C.G. Salzman

“Çocuğun oyunu, düşsel ve sinirsel belirtiler gibi anlamı olan davranışlardır.”

Dr. S. Freud

“Oyun, kültürden daha eskidir.”

J. Huizinga

“Bir olay olarak oyun, asla saydam, kolay anlaşılır değildir.”

E. Fink

“Çocukların algı yetileri örneksizdir. Hele oyunlarında bir şeyi ya da bir kimseyi temsil etme güdöleri öylesine ham, öylesine yaratıcıdır ki, çocukları dünyayı yeni baştan bir de kendileri bulmak, kendileri yaratmak isterler.”

M. Reinhardt

“Çocuğun bedenini her zaman işletiniz, bedenlen güçlü ve sağlıklı olan bir çocuk, fikren de gelişir ve akıllı olur.”

J.J. Rousseau

“Oyunlar ve yarışmalarla çocukta yaşatma ve yaratma isteğı güçlendirilmelidir.”

V. Feltre



BÖLÜM III

Yöntem

Bu bölümde, “Araştırmanın Modeli,” “Verilerin Toplanması” ve “Verilerin Analizi ve Yorumu” hakkında bilgi verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmanın amacı, oyunların çocukların gelişim özelliklerini nasıl etkilediğini belirlemektir. Bu amaçla “Durum çalışması” yöntem olarak kullanılmıştır. Bu yönüyle bu araştırma bir durum çalışması niteliğindedir. Durum çalışması yaparken izlenebilecek belli başlı aşamalar (Yıldırım ve Şimşek, 1999, s. 194) bu araştırma için de söz konusudur;

1. Araştırma sorularının geliştirilmesi
2. Araştırmanın alt problemlerinin geliştirilmesi
3. Analiz biriminin saptanması
4. Çalışılacak durumun belirlenmesi
5. Araştırmaya katılacak bireylerin seçimi
6. Verilerin toplanması ve toplanan verinin önermelerle, veya alt problemlerle ilişkilendirilmesi
7. Verinin analiz edilmesi ve yorumlanması
8. Durum çalışmasının raporlaştırılması

1. Araştırma sorularının geliştirilmesi: Pek çok nicel ve nitel araştırmada şu beş soru alanı önemlidir: kim, ne, nerede, nasıl ve niçin (veya neden). Bunlar arasında durum çalışmaları için en uygun olanları, “nasıl” ve “niçin (veya neden)” sorularıdır. Bu araştırma için de “araştırma soruları” geliştirilmiş ve sorular görüşmelerde kullanılmıştır. Bu sorulardan bazıları şunlardır: (a) Oyun, çocukların bedensel, sosyal, bilişsel ve dil gelişimlerini nasıl etkiler? (b) Anaokullarındaki oyun yerleri ve ilgi köşeleri nelerdir? (c) oyunlar, çocukların liderlik, hayal gücü ve yaratıcılık gibi yönlerini nasıl geliştirebilmektedir? (d) Oyunlarda çocukları “ben merkezci” düşünceden nasıl uzak tutuyorsunuz?

2. Araştırmanın alt problemlerinin geliştirilmesi: Her alt problem

araştırmacının ilgisini odaklaştıracağı bir alana işaret eder. Bir araştırmanın problem cümlesi genel bir alana işaret eder. Bazı araştırma problemleri açısından, bu genel alan alt alanlara bölünmedikçe, araştırma problemine ilişkin ayrıntılı yanıtlar bulmak mümkün olmayabilir. Bu nedenle araştırma probleminin yapı taşları olabilecek alt boyutları veya alanları ortaya koymak gerekir. Bu araştırmanın genel amacı, oyunun çocukların gelişim özelliklerini nasıl etkilediğini ortaya çıkarmaktır. Bu genel amaca ulaşmak için oluşturulan alt problemlerden bazıları şunlardır: (a) Okul öncesi eğitim kurumlarında hangi tür oyunlar oynanmaktadır? (b) Okul öncesi eğitim kurumlarında kullanılan oyun materyalleri nelerdir? (c) Oyun nasıl ortaya çıkmıştır? (d) Eski Türklerde hangi oyunlar oynanırdı? (e) Filozof ve eğitimcilerin oyun hakkındaki görüşleri nelerdir?

3. Analiz biriminin saptanması: Bu üçüncü aşama, pek çok araştırmacı için sorun kaynağı olan “durum”un ne olduğunu tanımlamaya ilişkin bir boyuttur. Klasik anlamdaki durum çalışmalarında “durum” bir birey olabilir. Bir hasta, başarılı bir öğrenci veya bir lider durum çalışmalarına konu olabilir. Bu tür çalışmalarda, çalışmaya konu olan bireyin kendisi analiz birimini oluşturur. Tek bir birey üzerinde yapılan bu çalışmalar, birkaç benzer bireyin çalışmaya dahil edilmesiyle çoklu durum çalışması haline de dönüştürülebilir. Bu araştırmada “Hacı Behiye Barut Anaokulu” öğrencilerinden 4-6 yaş arası olanlar incelenmiştir. Dolayısıyla bu araştırma, aynı yaşlardaki çocukların oluşturduğu bir çoklu durum çalışmasıdır.

4. Çalışılacak durumun belirlenmesi: Araştırma problemini, bu probleme ilişkin olarak varsa alt problemlerini ve analiz birimini belirleyen araştırmacı, araştırma problemini en iyi çalışabileceğini düşündüğü durumu veya durumları saptar. Hangi durumların araştırma problemine uygun olup olmadığını ve düşünülen durumların araştırma için mümkün olup olmayacağını, araştırmacı öncelikle dikkate almak zorundadır. Bu araştırmada araştırmacı, araştırma süresince haftada bir gün olmak üzere durum çalışmasının yapıldığı okulda bulunmuş ve durum çalışmasını oluşturan bireylerle birlikte olmuştur.

5. Araştırmaya katılacak bireylerin seçimi: Çalışabileceği durum veya

durumlar konusunda karar veren bir araştırmacı, bu aşamada seçtiği durum veya durumlardan hangi bireylerin araştırmaya dahil edileceğini de saptamalıdır. Yani bir okul, kurum, kuruluş veya guruptan kimler araştırmanın içinde, kimler araştırmanın dışında kalacaktır? Pek çok nitel araştırma yönteminde olduğu gibi, durum çalışmasında da katılımcı sayısı veya örneklem büyüklüğü görece olarak küçük olacaktır. Bu ilke durum çalışmalarının ayrıntılı ve derinlemesine bir araştırma yöntemi olmasından kaynaklanmaktadır. Araştırmada bireyler seçilirken, bireylerin aynı sınıfı oluşturan ve aynı yaşlardaki çocuklar olmasına dikkat edilmiştir. Araştırmaya 3-4 yaş sınıflarının dahil edilmemesinin nedeni ise bu yaş çocuklarının 5-6 yaş grubu çocuklara göre çok daha farklılık göstermesinden kaynaklanmaktadır.

6. Verilerin toplanması ve toplanan verinin alt problemlerle ilişkilendirilmesi: Veri toplama yöntemi veya yöntemleri, araştırmanın başında oluşturulmuş olan alt problemler dikkate alınarak belirlenir. Bu şekilde araştırmacının, veri toplama sürecinde alt problemlerle ilgisiz olabilecek verileri toplamaktan kaçınması mümkün olacaktır. Veri toplamada dikkat edilmesi gereken üç nokta daha vardır. Birincisi, durum çalışması yapan araştırmacı verisini toplarken, mümkün olduğu ölçüde birden fazla veri kaynağını ya da türünü kullanmalıdır. Örneğin, durum çalışması olarak yapılmış bazı araştırmalarda sadece katılımcı gözlem yöntemi, veri toplama yöntemi olarak kullanılırken, diğerlerinde sadece görüşme yöntemi kullanılmıştır. Bu değişik veri toplama yöntemleri mümkün olduğu ölçüde birlikte kullanılmalıdır. Veri toplama yöntemi olarak katılımcı gözlem, katılımcı olmayan gözlem, görüşme, doküman incelemesi ve arşiv kayıtları gibi bir dizi nitel veri toplama yöntemi; problemin doğasına ve araştırmacının beklentilerine göre tek başlarına veya birlikte kullanılabilir. Aslında durum çalışmalarında (ve bir ölçüde diğer bütün nitel araştırma desenlerinde), mümkün olduğu ölçüde birden fazla veri toplama yöntemini kullanmak önerilen bir durumdur. Çünkü, böylece araştırmanın veri tabanı zenginleşmiş olacak, araştırmanın sonunda ulaşılabilecek sonuçların daha zengin bir perspektifle yapılması veya alternatif yorumlara ulaşılması mümkün olacaktır.

Sonuç olarak araştırmanın güvenilirliği ve geçerliği önemli ölçüde artacaktır. Bu araştırmada veri toplama aracı olarak, katılımcı gözlem, görüşme, kaynak tarama kullanılmıştır. Bu sayede araştırma konusuna farklı perspektiflerden yaklaşımlar ortaya çıkarılmıştır. Bu yorumları araştırmacının düzenlemeleri ile, araştırmanın daha güvenilir ve geçerli olması sağlanmıştır.

7. Verinin analiz edilmesi ve yorumlanması: Alt problemler, veri analizinde de önemli bir işleve sahiptir. Veriler araştırmanın başında oluşturulmuş olan alt problemler baz alınarak düzenlenip, yorumlanabilir. Araştırma sürecinde bir şekilde toplanmış, fakat herhangi bir alt problemle ilişkisi olmayan gereksiz veriler, verilerin analizi ve yorumlanması aşamasında böylece dışarıda bırakılmış olur. Bunların yanı sıra, verinin analiz edilmesi ve yorumlanmasında, araştırmacının çalıştığı problemle ilgili literatürü etkili bir şekilde kullanması beklenir. İlgili literatürden alıntılar yapmak, yorumların başka araştırma sonuçlarıyla ne derece uyduğu veya çeliştiği konusunda tartışmalar açmak, veri analizini ve yorumlamayı zenginleştirecektir. Araştırmada verilerin analiz edilmesinde birçok yeni kaynağa ulaşılmıştır. Ayrıca sınıf ortamında oynatılan oyunların yorumlanması, görüşme soruları ile desteklenerek görüşme yapılan bireylere sunulmuştur. Bu şekilde araştırmanın yorumlanması zenginleştirilmiştir.

8. Durum çalışmasının raporlaştırılması: Durum çalışması, diğer nitel araştırma yöntemleri gibi şişkin ve kabarık bir veri setiyle sonuçlanır. Bu tür bir veri setinden genellikle uzun ve zor bir süreçten sonra anlamlı bütünler veya sonuçlar çıkaran araştırmacıyı bekleyen diğer bir sorun, çalışmasını nasıl raporlaştıracağıdır. Araştırma yönteminin doğasından kaynaklanan gerekçelerle, durum çalışması raporları, genellikle geniş açıklama ve betimlerle doludur. Bu anlamda, araştırmacının burada uğraşması gereken konu, “doğru bir betimleme ve analiz dozu”nu tutturmasıdır. Yani, durum çalışması raporu hem araştırmanın başlangıcında oluşturulmuş olan problem ve alt problemlere doyurucu yanıtlar vermeli, hem de bunu yaparken gereksiz bilgi ve betimlemelerden kaçınmalıdır (Yıldırım ve Şimşek, 1999, s. 200). Araştırma sonucunda, problem ve alt problemlerdeki soruların cevapları açıklanmaya çalışılmış ve gereksiz açıklama ve konulardan uzak durulmuştur.

Verilerin Toplanması

Bu araştırmada verilerin toplanmasında görüşme ve katılımcı gözlem yöntemleri kullanılmış olup, ilgili kaynakların taranması ile literatür çalışması yapılmıştır. Görüşme yöntemi, durum çalışmasının yapıldığı ilgili Anaokulundaki 10 öğretmenle daha önceden hazırlanmış olan soruların birebir cevaplanması suretiyle gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde sorulan sorular (15) şunlardır:

1. Oyun nedir? Okul öncesi eğitimindeki önemini açıklar mısınız?
2. Oyun, çocukların bedensel gelişimini nasıl etkiler?
3. Oyun, çocukların sosyal gelişimini nasıl etkiler?
4. Oyun, çocukların bilişsel gelişimini nasıl etkiler?
5. Oyun, çocukların dil gelişimini nasıl etkiler?
6. Anaokullarındaki oyun yerleri ve ilgi köşeleri nelerdir?
7. Oyun materyalleri nelerdir?
8. Çocukların serbest oyun zamanlarındaki oyunlarında, oyuncak seçimlerini etkileyen faktörler nelerdir?
9. Oyunları gruplandırarak olursak, Anaokullarında hangi tür oyunlar oynanmaktadır?
10. Oyunlar çocukların liderlik yönünü nasıl ortaya çıkarabilir?
11. Oyunlarda çocukların hayal gücü nasıl geliştirilebilir?
12. Oyunlarda çocukların yaratıcılıkları nasıl geliştirilebilir?
13. Oyun, çocukların başka hangi yönlerine hitap edebilir?
14. Oyunlarda çocukları “ben merkezci” düşünceden nasıl uzak tutuyorsunuz?
15. Anaokullarında oyuna yeteri kadar yer veriliyor mu?

Ayrıca örnek olarak oynanan oyunların çocukların hangi gelişim düzeyini ne ölçüde etkilediği konusunda öğretmenlerle yapılan görüşmelerin yanında, sınıflarda bu sorular çerçevesinde görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Bu amaçla araştırmacı belirli periyotlar halinde durum çalışmasının yapıldığı Anaokuluna düzenli olarak gitmiş ve bizzat sınıflara katılarak yapmış olduğu gözlemleri araştırma sonuçlarına eklemiştir. Gözlem yöntemi de görüşme yönteminde olduğu gibi iki aşamadan oluşmaktadır. Öncelikle çocukların serbest

oyun zamanları gibi bir çok etkinliklerinin gözlemlenmesi ve bunun yanında oynanan örnek oyunların gözlemlenmesi.

Bu iki veri toplama aracının yanında ilgili kaynakların taranması ile de oyunların çocukların gelişim özelliklerini nasıl ve ne ölçüde etkilediği konusunda literatür çalışması yapılmıştır.

Verilerin Analizi ve Yorumu

Araştırmada görüşmeler, bir tanesi müdür vekili olmak üzere 10 tane bayan öğretmenle gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin yaş ve cinsiyetlerine göre dağılımları ise şu şekildedir:

Tablo 2: Araştırmaya katılan öğrencilerin yaş ve cinsiyetlerine göre sayısal dağılımı

Yaş grubu	KIZ	ERKEK	Sınıf Toplamı
4-5 yaş (A)	9 Kişi	6 Kişi	15 Kişi
4-5 yaş (B)	8 Kişi	8 Kişi	16 Kişi
5-6 yaş	7 Kişi	9 Kişi	16 Kişi
TOPLAM	24 Kişi	23 Kişi	47 Kişi

Yukarıdaki tabloda da görüldüğü gibi araştırmaya 31 adet 4-5 yaş gurubu çocuk, 16 adet 5-6 yaş gurubu çocuk katılmıştır. Bunlardan 24'ü kız, 23'ü erkek çocuğudur. Bu araştırmada toplam 47 çocuk gözlemlenmiştir. Bunların yanı sıra 10 öğretmenle de görüşme yapılmıştır. Öğretmenlerin hepsi araştırma yapılan sınıflarda bulunmamakla birlikte, durum çalışmasının yapıldığı okulda görev yapmaktadırlar.

Araştırmaya katılan öğrencilerin yaş gurupları dikkate alınmış, öğretmenler de ise böyle bir ayrıma gidilmemiştir.

BÖLÜM IV

Bulgular Ve Yorumlar

1. Oyun ve Okul Öncesi Eğitim Kurumları

1.1. Oyun Yerleri ve İlgi köşeleri

Eğitimci/öğretmen bir oyuna karar verdiğinde öncelikle oyun yerinin özelliğini dikkate almalıdır. Oyun sınıf içinde mi, yoksa dışarıda mı oynanacak? Oyun için geniş bir alan mı, yoksa küçük bir alan mı gerekli? Oyunun oynanma şekli yönünden ya da oyun grubunun büyüklüğü bakımından oyun yeri yeterli olacak mı? Seçilen oyun, içerde oynanacak bir oyunsa; oyun yeri aydınlık, temizlik, ısı ve havalandırma yönünden sağlıklı şartlara uygun mu? Oyun yerinde herhangi bir tehlike yaratacak durum ya da nesne var mı? Oyun, dışarıda oynanacaksa, seçilen oyun için hava koşulları uygun mu? Oyun yeri ile ilgili bu ve buna benzer durumlar değerlendirilerek, şartlara uygun oyun seçimi yapılmalıdır (Dönmez, 1992, s. 83). Çocuklar bütün bunları oyun oynamadan önce dikkate almazlar; bunları öğretmen dikkate almak zorundadır. Yoksa çocuklar nerede olursa olsun, oyun oynanacak yer konusunda fazla seçici değildirler. Onlar için önemli olan oyundur.

Anaokullarındaki sınıfların geniş olması, oyunların rahat oynanabilmesi ve çocukların kendilerini daha iyi ifade edebilmeleri açısından çok önemlidir. Bu yüzden özellikle sınıf içi mekanın geniş olması gerekir. Kışın havalar soğuk olduğundan bahçe oyunları yeteri kadar oynanamaz. Bu yüzden koşmaya, zıplamaya dayanan oyunların sınıf içerisinde oynanması gerekir. Bu da ancak geniş bir sınıf ortamında gerçekleşir. Çocuklar oyunda koşabilmeli, rahat hareket edebilmelidirler.

Anaokullarında bulunması gereken oyun yerleri ve ilgi köşeleri başlıca dört başlık altında incelenebilir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 68):

1. Özel oyun salonu
2. Derslik ya da küme oyun odası
3. İlgi köşeleri
4. Oyun bahçesi

1.1.1. Özel oyun salonu

Anaokullarında çocukların araçlı-araçsız çeşitli oyunları oynamalarına elverişli özellikler taşıyan salona “özel oyun salonu” denir. Özel oyun salonu, ilgi köşelerini ve araçlı araçsız oyunları oynamağa elverişli bir genişliğe sahip olmalı, yüksek tavanlı ve havalandırma araç-gerecine sahip olmalı, taban ya düz tahtayla, ya parkeyle, ya da marleyle kaplı olmalıdır. Ayrıca temizlik ve sağlık kurallarına uygun ve ısısı ayarlanabilir olmalı, aydınlık olmalı, ilgi köşeleri ve araçlı oyunlar için gereken araç-gereci sıkışıklık yaratmadan içine alabilmelidir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 68). Ülkemizde bu ölçülere uygun özel oyun salonlu anaokulu bulmak oldukça zordur. Fakat, eğitimdeki amaç ideal olana, mükemmele ulaşmak olduğuna göre, ileride bu ölçülere uygun özel oyun salonlu anaokulu oluşturmak için çaba harcanması gerekir.

1.1.2. Derslik ya da Küme oyun odası

Normal bir anaokulunda, özel oyun odasından başka derslikler de bulunabilir. Anaokulunun gerekleri göz önünde tutulmadan yapılmış kimi yapılarda da özel oyun salonu bulunmayabilir. Bu durumda ise dersliklerden birisi oyun odası durumuna getirilebilir. Buna küme oyun odası denir. Küme oyun odası, çocukların kolaylıkla devinebilecekleri, arkadaşlarının oyunlarının bozmayacakları biçiminde hazırlanmalıdır. İlgi köşeleri birbirinden uzak yerlerde olmalı, gerektiğinde oyun alanının genişlemesi için, iskemle, masa vb. gereçler kaldırılmalıdır. Küme oyun odası, özel oyun salonu için belirtilmiş olan özellikleri olabildiğince taşınmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 68). Bir çok anaokulunda özel oyun odasından ziyade derslik ya da küme oyun odası bulunmaktadır. Çocuklar her türlü etkinlikleri bu salonda gerçekleştirmektedirler. Serbest oyun etkinliği, hikaye etkinliği, müzik etkinliği, boyama çalışmaları gibi etkinlikler için çocukların rahat edebilecekleri bir ortam olması gerekmektedir.

1.1.3. İlgi Köşeleri

İlgi köşeleri, oyun salonu ya da dersliklerde, çocukların değişik oyunları oynayabilmeleri için, özel olarak hazırlanmış köşelerdir. Bir anaokulunda bulunabilecek köşelerden bazıları şunlardır:

- ◆ Bugün neler yaptık köşesi,

- ◆ Blok oyunları köşesi,
- ◆ Eğitici oyuncak köşesi,
- ◆ Meslek oyunları köşesi,
- ◆ Oyuncak köşesi,
- ◆ Evcilik oyunları köşesi,
- ◆ Müzik köşesi,
- ◆ Kitap köşesi,
- ◆ Kukla köşesi,
- ◆ Ünite köşesi,
- ◆ Fen ve Doğa köşesi,
- ◆ Yaratıcı sanat etkinlikleri köşesi, vb.

Yukarıdaki köşelerin hepsi her anaokulunda bulunmayabilir. Ama bunların bazılarını ortak köşede birleştirmek mümkündür. “Örneğin, evcilik oyunları köşesi genellikle (meslek oyunları köşesine ilişkin araç-gereç ve oyuncaklar da bu köşeye konularak) meslek oyunları köşesiyle birleştirilebilir. Blok oyunları köşesi de aynı yolla meslek oyunları köşesiyle birleştirilebilir. Bu nedenle, meslek oyunlarının kimileri evcilik oyunları köşesinde, kimileri de blok köşesinde oynanabilir” (Sun ve Seyrek, 1997, s. 69).

İlgi köşeleri düzenlenirken bazı noktalar göz önünde bulundurulmalıdır: Özel oyun salonu ya da küme oyun odasındaki oyuncaklar, araç ve gereçler, köşenin hemen yanındaki raflara yerleştirilmelidir. Öyle ki, bu yerleştirme çocukların ilgisini çeksinsin ve çocuklar bunları kolaylıkla alabilsinler. Çocukların gürültüyle oynadıkları blok oyunları ile evcilik oyunları köşeleri, birbirinden olabildiğince uzak yerlerde düzenlenmeli ve yoğun dikkat gerektiren köşeler de bunların gürültüsünden etkilenmeyecek yerlerde düzenlenmelidir. Ayrıca, özel oyun salonu ya da küme oyun odasının her yeri yeterince aydınlık değilse, kitap köşesi ve yaratıcı sanat etkinlikleri köşesi, gereğince ışık alan pencere yakınında kurulabilir. Blok ve evcilik oyunları köşeleri, daha az ışık alan yerlerde düzenlenebilir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 69). Öğretmen ilgi köşelerini düzenlerken bütün bunları dikkate almalıdır.

İlgi köşelerinin çocukların hemen hemen bütün gelişimlerine olumlu etkisi vardır. Anaokullarındaki ilgi köşelerinde oyunlar oynandıktan sonra ise her çocuğun görevli olduğu bir köşesi vardır ve her çocuk bu köşenin tekrar toplanmasını sağlar. Köşesini önce toplayan çocuk diğer arkadaşlarına yardım eder. Bu sayede çocuklar, beraber iş yapmayı, düzenli olmayı ve paylaşmayı öğrenirler.

Çocuklar, serbest oyun zamanlarında ilgi köşeleri ile oynamaktadır. İlk önce her çocuk kendi ilgi alanındaki ilgi köşesine ve oyuncağa yönelmekte, fakat belli bir süre sonra çocuklar etkinliğini değiştirmektedir. Önce bireysel oynamak tercih edilirken, belli bir süre sonra çocukların beraber oynamaya yöneldikleri gözlenmiştir.

1.1.4. Oyun Bahçesi

Çocuklar, özellikle okul öncesi dönemde yerlerinde duramazlar, sürekli olarak koşmak, zıplamak ve hareket etmek ihtiyacı hissederler. Ayrıca aynı etkinliği uzun süre devam ettiremezler. Etkinliklerden çabuk bıkarlar. Ama en önemlisi kendilerini ifade edebilecekleri, rahat edebilecekleri bir alana ihtiyaç duyarlar. Özellikle şehirlerde büyüyen çocuklar, köylerde büyüyen yaşlılarına göre bu konuda daha şanssızlardır. Çünkü şehirlerde gün geçtikçe çocukların oyun alanları yok olmakta, bunun yerine betonlaşma hızla artmaktadır.

Anaokulunun en önemli bölümlerinden biri bahçedir; çünkü bahçe, çocuğun gelişiminde etkin rol oynar. Bu nedenle bahçe iyi düzenlenmeli, bahçe içinde gerekli bölümler bulunmalı, bu bölümlerde çocuğun oyun gereksinmesini karşılayacak çeşitli araç-gereç ve oyuncaklar bulunmalıdır. Bahçenin çevresi çitle, duvarla ya da başka gereçlerle çevrilmiş olmalıdır. İyi düzenlenmiş bir bahçe, çok sayıda ve çeşitli oyunların oynanmasına elverişli bir alan olduğu gibi, doğa ile ilgili fırsat eğitiminin en iyi biçimde gerçekleştirileceği bir yer olarak da önem taşır. Öğretmen, oyun süresince çocukların yanında olmalı, gerekmedikçe oyunlarına karışmamalı, fakat onlar araç-gereçlerle oynarlarken sezdirmeden onları denetim altında tutmalı, genellikle de karışıcı değil, yönlendirici bir tutum içinde bulunmalıdır. Gerektiğinde bir çocuğun ilgisini başka çocuklarla paylaşmasını bilmeli, onları çevreye ve doğaya karşı ilgili kılacak biçimde yönlendirebilmelidir. Bahçenin genişliği (bir çocuk için yaklaşık 10 m) anaokulundaki çocuk sayısına göre gereken büyüklükte olmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 70).

Anaokulu bahçesinde başlıca şu bölümler bulunmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 70-71):

- ◆ Toprak alan
- ◆ Çimenlik alan
- ◆ Ağaçlık alan
- ◆ Kum alanı
- ◆ Beton yol ve beton alan
- ◆ Araçların bulunduğu alan
- ◆ Su oyunları köşesi

1.2. Oyun Materyalleri (araç-gereçleri)

Oyuncaklar, çocuğun doğal yeteneklerini kolaylaştıran, böylelikle de büyük bir eğitimsel işlevi yerine getiren oyun malzemeleridir. Çocukta seçme ve değerlendirme duygusunu da geliştiren oyuncaklar, bu işlevleriyle çocuğun kendi kendine karar verebilmesine ve belirli bir alanda beceri kazanmasına olanak hazırlarlar. Yine, oyuncaklara bireyin toplum ve çevreyle olan ilişkilerini düzenleyen bir araçlar sistemi gözüyle bakılabilir. Başlangıçta çocuk, ses, şekil ve renklere karşı duyarlıdır. Böylelikle ilk ayların oyuncaklarını görsel ve işitsel duyulara yönelen oyuncaklar oluşturur. 0-18 aylık çocukların oyuncakları kırılmayan, yumuşak, emniyetli ve tercihen yıkanabilir cinsten olmalıdır. 18. aydan itibaren çocuk dünyasında “keşif” ve “icat” evreleri önemli bir yer tutar. Bu nedenle çocuklar, farklı boyutlardaki blokları inşa etmekten ve çevrelerindeki çeşitli oyuncakları birleştirerek şekil oluşturmaktan büyük haz duyarlar. Yine çocukların yürüyebildikleri bu dönemde, onların ilgi alanını, birlikte hareket edebilecekleri, itilebilen ve çekilebilen oyuncaklarla (otomobil, traktör, tekerlekli hayvan gibi), bebek ve yumuşak tüylü hayvanlar oluşturur (Yavuzer, 1996a, s. 197).

Bebekler, özellikle kız çocukları için apayrı bir değer taşır. İlk çağda bebekler oyuncak olmaktan öte tapınma amacıyla kullanılmaktadır. Bebeklerin bugün bile dinsel, büyüsel nitelikler taşıdığı görülmektedir. Eski Türklerde de bebekler daha çok dini nitelikli güneşi, yağmuru çağırma aracı olarak kullanılmaktaydı. Ölen kız çocuklarının ruhunun yaşaması için ona benzer bebekler yapılırdı. İlk

Müslümanlarda da bebekler kız çocuklarının arasında yer alıp dini niteliklerden uzak bir değer taşımaktadır (Koçak, 1997, s. 136). Gerek bebek, gerekse kamyon, tren gibi ayrı parçalardan oluşan tekerlekli oyuncaklar, çocuğu, düşünme ve toplumsal yaşamı sembolize etme açısından uyaran, okul öncesi döneminde önemli bir yer tutan, hayal gücü oyuncaklarıdır (Yavuzer, 1996a, s. 197).

Özellikle seçilen oyun için gerekli olan araç-gereç ve oyuncakların mevcut ve yeterli olup olmadığı belirlenmeli, eğer eksiklik varsa tamamlanmalıdır. Oyun araç-gereçleri nitelik ve nicelik yönünden oyun grubu için yeterliyse, bunların hazırlanmasında çocuklardan yardım alınmalıdır. Bu, bir anlamda oyunun hazırlanması için çocukların görev üstlenmeleridir. Çocuklar bu tür sorumluluklardan çok hoşlanırlar, oyun araç-gereçlerini hazırlamaya katılmak oyunu her yönüyle bir bütün olarak benimsemek ve oynamak demektir. Ayrıca çocukların işbirliği içinde çalışmalarını destekler. Oyun araç-gereçlerini hazırlamak kadar, onları toplamak, eksik, kırık ve yıpranmış olanları onarmak, yerlerine yerleştirmek de oyunu tamamlayıcı diğer özelliklerdir (Dönmez, 1992, s. 84). Anaokullarındaki ilgi köşelerinin tekrar yerleştirilmesi görevi zaten çocuklara aittir. Çocuklar, burada kırılmış olan bir bebeği öğretmenlerine gösterdiklerinde, öğretmen bu olay üzerinde öğrencilerle konuşup, bebeğin üzülmediğini, artık onunla oynayamayacaklarını söylediğinde öğrencilerin hepsinin yüzünde bir endişe ve üzüntü vardır. Çocuklar bu sayede oyun materyallerini daha dikkatli kullanmayı ve düzenli olmayı da öğrenirler.

Çocuk oyuncaklarını seçerken ve uygularken aşağıda belirtilen noktalar önemle göz önünde tutulmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 72):

- ◆ Oyuncak sade, ayrıntıları az, iyi zımparalanmış, sivri köşeleri yuvarlatılmış, pürüzü ve çatlağı olmayan gereçlerden olmalı, sivri, keskin ve kesici yanları olmamalıdır.
- ◆ Oyuncak, çocuğun yaş-gelişim-ilgi ve gereksinmelerine uygun olmalı; boyuna uygun boyutlarda ve kullanışlı olmalıdır.
- ◆ Çocuk oyuncacı gördüğünde yapısal özelliklerini ve kullanımını kolayca algılayabilmeli, çalıştırabilmelidir.
- ◆ Oyuncak, dayanıklı, sağlam, olmalı ve bakımı-temizliği kolay olmalıdır.

- ◆ Oyuncak, yanıcı, patlayıcı nitelikleri taşımamalı, eğer boyanırsa, kolay çıkmayan, parlak canlı renklerde, zehirsiz ya da vernikle boyanmış olmalıdır.
- ◆ Oyuncak, çocuğun merakını, ilgisini, el becerilerini, girişimciliğini, yaratıcılığını, hayal gücünü etkilemeli, sorunlara çözümler bulmasını ve çok yönlü kullanabilme olanaklarını yaratmalıdır.
- ◆ Oyuncak, çocuğun özgürce oynamasına ek olarak, gözlem, deneyim ve keşfetme isteğini uyarmalı ve sosyal ilişkilerinin gelişmesine katkıda bulunacak nitelikte olmalıdır.

Son yıllarda hızla artan elektronik oyuncak ilgisinin giderek tehlikeli boyutlarda yayıldığı dikkat çekmektedir. Elektronik oyuncak, çocuğun dar bir mekânda sıkışıp kalmasına neden olan bir bireysel oyundur. Oysa benzeri oyunlar çocukluğun ilk yıllarında aşılmış ve artık çocuk kolektif oyun oynama dönemine girmiştir. İşte çocuğu arkadaşlarından uzaklaştırmakla sosyal gelişimini olumsuz açıdan etkileyen elektronik oyuncaklar ondaki yaratıcılık yeteneğinin gelişmesini de engellemektedir (Yavuzer, 1996a, s. 199). Elektronik oyuncakların bazı yararları olsa da çocuklar, geleneksel olarak algıladığımız ve çocuğun bir çok gelişimini doğrudan etkileyen oyundan uzaklaşmakta, bu da çocuğun bir çok gelişimini özellikle de sosyal gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir.

1.3. Oyuncak Seçimi

Oyuncak yapımında kullanılan malzemeler taş, kemik, kil ve tahtadır. Buna daha sonra kumaş ve porselen eklenmiştir. Sanayinin gelişmesiyle metal levha oyuncak yapımında kullanılmıştır. Plastik ise bugün oyuncak üretiminde en çok kullanılan malzemedir. Endüstrinin gelişmesi plastik, mukavva ve madeni oyuncakların seri yapılmasına imkan sağlamış, makine ve elektronik alanlarındaki buluşlar da mekanik ve elektronik oyuncakların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Çocuk gelişimi ve eğitimi alanındaki yeni anlayışlar ve teknolojik gelişmeler oyuncakların çeşidini ve yapısını da önemli ölçüde etkilemiştir (Koçak, 1993, s. 348). Bütün bu gelişmelerle birlikte günümüzde çok çeşitli bir oyuncak kültürü oluşmuştur. Aileler çocukları ile birlikte oyuncak mağazalarına gittiklerinde oyuncak seçimi konusunda tam bir kararsızlık içerisinde kalmaktadırlar. Bazı ebeveynler ise oyuncağın önemini bilmemekte, bu da işlerini daha da zorlaştırmaktadır.

Bazı anne-babalar için oyuncak, çocuğu tembellige ve israfa alıştırıcı gereksiz bir harcamadır. Bazıları için de oyuncak, çocuğu ödüllendirmek için alınan bir armağandır. Oysa, oyuncak ne gereksiz bir harcama, ne de bir ödüllendirme aracıdır. Oyuncaklar, zekayı, duyuları ve duyguları uyaran, yaratıcılık ve hayal gücünü geliştiren, çocuğun bedensel, ruhsal ve toplumsal gelişimini sağlayan araç-gereçlerdir. Yetişkinler, çevrelerinde olup bitenleri nasıl konuşarak, okuyarak öğreniyorlarsa, çocuklar da dış dünyayı oyuncaklarının yardımı ile tanımayı öğrenirler.

Çocuklar küçük yaştan itibaren ellerine geçirdikleri her şeyi evirir, çevirir, ağızlarına götürürler. Bu arada ellerindeki nesnenin içinde ne olduğunu görmek isterken, nesnelerin nasıl oluştuklarını araştırırken, bunların parçalandıklarını hayretle gözlemlerler. Çocuklar, çok erken yaşlarda başladıkları bu gözlem ve araştırmalarla, nesneleri tanıma ve deney yapma fırsatını bulurlar.

Çocuğa uygun olan oyun materyalini seçmek, zannedildiği kadar kolay değildir. Oyuncak seçimi, genellikle anne-babaların en çok zorlandıkları konulardan biridir. Bazı yetişkinler, çocuklara gereğinden çok oyuncak almakla, onların tüm ihtiyaçlarını giderdiklerine inanırlar. Aynı yetişkinler, çocukların bu oyuncaklarla sürekli olarak oynamalarını beklerler. Çocukların bir süre sonra, bu oyuncakları bir kenara itip, evdeki terlikleri, pilleri ve boş kutuları bunlara tercih ettiklerini görünce kızarlar, bir daha oyuncak almamaya karar verirler ve çocuklarının oyun oynamasını bilmediğinden yakınırlar. Oysa bilmezler ki, çeşit çeşit terliklerde, boy boy makaralarda, eskimiş piller de, tıpkı yeni bir tren veya güzel bir bebek gibi, zaman zaman çocuğun en değerli oyuncakları arasında yer alabilirler. Bu nedenle oyuncak seçimini doğru yapabilmek için, çocuğu iyi tanımak, çocuğun hangi gelişim basamağında bulunduğunu ve bu gelişim basamağının özelliklerini iyi bilmek gerekir (Razon, 1984, s. 57-58). Bu ve bunlar gibi bir çok olay sürekli olarak yaşanmakta olup, anne-babalar çocuktan ziyade kendilerinin beğendiği oyuncağı seçmekte ve bunları seçerken de çocuklarının özelliklerini dikkate almamaktadırlar.

Ülkemizde “oyuncak seçimi” konusunda, üç farklı sosyo-ekonomik ve kültürel çevreden seçilen 270 çocuk, 240 anne-babayla 52 eczacı ve oyuncakçı

olmak üzere toplam 562 deneğe uygulanan 3 ayrı anketle gerçekleştirilen araştırmanın sonuçları şunlardır (Yavuzer, 1996a, s. 198):

- ◆ Çocukların oyuncak seçiminde cinsiyet faktörü önemli bir yer tutmaktadır. Bulgulara göre, kız çocukları için en çok seçilen oyuncaklar sırasıyla, bebek, model oyuncaklar, yapı-inşa oyuncaklarıdır. Bu sıralama erkek çocukları için, tekerlekli oyuncaklar, pilli ve uzaktan kumandalı oyuncaklar, top, oyuncak silahlar, yapı-inşa oyuncaklarıdır.
- ◆ Araştırma sonucunda sırasıyla, kırmızı, sarı, yeşil ve mavi renklerin çocuklar tarafından tercih edilen temel renkler olduğu ortaya çıkmıştır.
- ◆ Bulgulara göre en çok oyuncaklar 4-6 yaş çocukları, yani okul öncesi çocukları için satın alınmaktadır.
- ◆ Anne-babalar, kız ve erkek çocuklarına cinsiyet farkı gözetmeksizin oyuncak satın almaktadırlar.
- ◆ Anne-babaya göre oyuncak seçiminde en önemli etken, “oyuncağın yaş ve zihin gücüne uygun olmasıyla ihtiyacına cevap vermesi” iken, oyuncakçıya göre en önemli etken, “hareket”tir.
- ◆ Anne ve babalar, gerek oyunun gerekse oyuncak işlev ve önemini takdir etmektedirler. Ebeveynin büyük bir bölümü çocuklarıyla oyun oynamak üzere zaman ayırmaktadırlar.
- ◆ Oyuncak seçiminde koşullu ya da dolaylı da olsa çocuğun etkisi görülmekte, arzusu gerçekleştirilmektedir.
- ◆ Televizyon programları oyuncak seçimini etkilemektedir.

Çocuğun yaşına, gereksinimlerine, yetenek ve ilgilerine uygun oyun ve oyuncakları seçmek önemlidir. Oyun ve oyuncak seçimini doğru yapabilmek için yetişkinin çocuğu iyi tanıması, gelişim aşamaları ile bu aşamaların özelliklerini ve oyun evrelerini çok iyi bilmesi gereklidir (Poyraz, 1999, s. 43). Ebeveynlerin oyuncakları seçerken bütün bunları dikkate almaları çocuklarının gelişimlerini olumlu yönde etkileyecektir.

1.4. Oyun Türleri

Oyun, bir çok araştırmacı tarafından değişik şekillerde sınıflandırılmıştır. Bunlardan bazıları oyun kavramını daha geniş almış, oyunun çeşitlerine yetişkinlerin oyununu da dahil etmiştir. Bir kısım araştırmacılar ise sadece çocuk oyunları üzerinde durmuşlar, bunları sınıflandırmayı yeğlemişlerdir. Esas itibariyle oyun çok geniş bir kavramdır. Ama özellikle okulöncesi çocuklarının oynadıkları oyunlar çok daha fazla alana sahiptir. Bazı araştırmacılar tarafından çocukların bu gelişim dönemi (okulöncesi) oyun dönemi olarak bile belirtilmiştir. Aşağıda bu araştırmalardan bazılarına yer verilmiş olup, daha çok çocuk oyunları üzerinde durulmuştur.

Oyun aktivitelerinin sınıflandırılması çeşitli şekillerde yapılmıştır. Bu sınıflandırmalar bakış açılarına göre bazı farklılık göstermektedir veya sınıflandırmanın kapsamı farklıdır. Oyun olarak adlandırılan çalışmaların tamamına yakınına kapsamı ve daha objektif olmaları açısından, Avedon-Simith'in sınıflaması ve Roger Caillois'in oyunları gruplandırmasında da bazı farklılıklar olmasına rağmen ortak noktaları çoğunluktadır. Caillois, oyun çalışmalarının alanını daha geniş tutarak, oyuncuların tatmak istedikleri başarı ve coşku duygularını sağlamak amacıyla seçtikleri davranışları, "oynamayı" sağlayan ilkeleri dört ana başlık altında toplamıştır (Hazar, 1996, s. 8):

1. Şans oyunları (Alea)
2. Gösteri-rol oyunları (Mimicr)
3. Macera-Heyecan oyunları (Vertigo- ilinx)
4. Mücadele-Yarışma oyunları (Agon)

Avedon ve Simith, oyunları üç gruba ayırmıştır. Bu gruplandırma Caillois'in gruplandırmasına göre daha dar kapsamlıdır.

1. Fiziksel beceri oyunları
2. Strateji oyunları
3. Şans oyunları

Bu iki sınıflamaya göre oyun olarak adlandırılan çalışmalar genel hatlarıyla şu şekilde sınıflandırılabilir:

Tablo 3: Oyun Türleri

OYUN			
ŞANS OYUNLARI	GÖSTERİ ROL OYUNLARI	MACERA HEYECAN OYUNLARI	MÜCADELE YARIŞMA OYUNLARI
1. Kağıt oyunları 2. Zar oyunları 3. Fal oyunları 4. Rulet oyunları vb.	1. Meddah 2. Tiyatro 3. Orta oyunu 4. Opera 5. Sinema vb.	1. Motorlu sürat yarışları 2. Dağcılık 3. Sallanma 4. Trekking vb.	1. Fiziksel beceri oyunları 2. Fiziksel beceri ve str. Oy. 3. Strateji oyunları 4. Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları

Hazar'dan (1996, s. 8) uyarlanmıştır.

Cailois, Avedon ve Simith'in zihinsel yeteneğe dayanan strateji oyunlarını fiziksel bir sonuç olarak değerlendirmiş ve mücadele-yarışma oyunlarına dahil etmiştir. İki gruplandırmanın farklı yönü ise, Caillois'in gösteri-rol oyunları ile macera-heyecan oyunlarını ayrı birer grup olarak değerlendirmesidir (Hazar, 1996, s. 8). Bu araştırmada çocuk oyunları üzerinde durulacağı için yukarıdaki değerlendirmeler üzerinde fazla durulmayacaktır. Fakat oyun kavramı içerisine yukarıda sıralanan bir çok oyunun da dahil olduğu düşünülürse, oyun içerisine giren başka kavramlar da gösterilmek istenmiştir.

Çocuk oyunları, özellikle okulöncesi çocuklarının oynadıkları oyunlar ise çok farklıdır. Sun ve Seyrek (1997) oyun çeşitlerini başlıca beş kümeye ayırmıştır:

I) Özyapılarına göre oyun çeşitleri

II) Oynandığı yere göre oyun çeşitleri

III) Araçsız yapılan oyunlar

IV) Araçta yapılan oyunlar

V) Araçla yapılan oyunlar

I) Özyapılarına göre oyun çeşitleri:

1. İşlev oyunları

2. Ben oyunları

3. Düşgücü (hayâl) oyunları

4. Küme oyunları

İşlev oyunları, çocuğun sütçığı dönemine ve özerklik dönemine göre başlıca iki bölüme ayrılır: (a) Sütçığı dönemi (0-1 yaş) ve (b) Özerklik dönemi (1-3 yaş). Çocukların, çeşitli yönleriyle kendilerini tanımlarına ve yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olan oyunlara “Ben oyunları” denir. Çocuğun bir nesneyi başka bir nesne gibi, bir olguyu başka bir olgu gibi düşünerek kurduğu oyunlara ise “düşgücü oyunları” denir. “Küme oyunları” çocukların birlikte oynadıkları oyunlardır (Sun ve Seyrek 1997, s. 63-34). Okulöncesi çocukları, serbest oyun zamanlarında düşgücü oyunlarını severek oynamakta olup, hayal güçlerini sınırsız bir şekilde kullanmaktadırlar. Çocuklar, bazen hastasına bakan bir doktor, bazen otobüs süren bir şoför, bazen ise sevdiği bir sanatçı olabilmektedir.

II) Oynandığı yerlere göre oyun çeşitleri (Sun ve Seyrek,1997, s.65-66-67):

1. Açık hava oyunları

a) Koşmaca oyunları

b) Öykünme oyunları

c) Öykünme yürüyüşleri ve koşuları

d) Halkada oyunlar

2. Salon-sınıf oyunları

a) Serbest oyun ve etkinlikler saatinde oynanan salon-sınıf oyunları

b) Oyun saatinde oynanan salon-sınıf oyunları

Bahçede, sokakta, arsada, ormanlık yerde vb. açık yerlerde oynanan oyunlara, “açık hava oyunları” denir. Açık havada ve koşarak oynanan oyunlara ise “koşmaca oyunları” denir. “Öykünme oyunları” insana, hayvana, bitkiye, doğa olaylarına, taşıta öykünerek oynanan oyunlardır. İnsan, hayvan, taşıt devinimlerine öykünülerek yapılan yürüyüş ve koşulara “öykünme yürüyüşleri ve koşuları” denir. “Halkada oyunlar” çocukların, oturarak ya da ayakta bir halka oluşturup oynadıkları oyunlardır. Salonda, sınıfta vb. kapalı yerlerde oynanan oyunlara “salon-sınıf oyunları” denir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 65-66). Serbest oyun zamanlarında çocuklar oyunlarını seçmede serbest olduklarından bu sırada oynanan oyunlar genellikle kuralsız oyunlardır. Çocuklar ilgi köşelerine dağılıp, isteyen istediği oyuncakla oynar ve yine isteyen istediği arkadaşıyla birlikte oyun oynayabilir. Oyun saatinde oynanan oyunlar ise daha farklıdır. Burada oynanan oyunlar, kurallı oyunlar olup, öğretmenin rehberliğinde oynanır. Havanın durumuna göre dışarıda da oynanabilir.

Herhangi bir aracı gerektirmeden oynanan oyunlara “araçsız oyunlar” denir. Belirli bir aracın üzerinde yapılan oyunlara ise “araçta yapılan oyunlar” denir. “Araçla yapılan oyunlar” ise çeşitli araçların kullanılmasıyla oynanan oyunlardır (Sun ve Seyrek,1997, s. 67).

Çocuğun geçirdiği oyun evrelerine paralel olarak oynadığı oyun tipleri de farklılık göstermektedir. Oyun evrelerinin belirlenmesinde çeşitli görüşler olduğu gibi, oyunun sınıflandırılmasında, oyun çeşitlerinin ortaya konmasında da eğitim bilimciler, psikologlar ve pedagoglar farklı görüşler ileri sürmüşlerdir. Stern oyunu, daha küçük grupları olan bireysel ve toplumsal oyun olarak iki gruba ayırmıştır (Dönmez,1992, s. 49):

1. Bireysel oyun

- a) Vücutla ilgili etkinliklerde kas kontrolü kazanma (koşma, atlama, tırmanma gibi)
- b) Yapıcı ve yıkıcı oyunlarla nesne kontrolü kazanma.
- c) Nesne ve insanları taklit etme.
- d) Toplumsal ya da sosyal oyun

Katleen Manning ve Ann Sharp (1989) ise oyun sınıflamalarını şöyle yapmışlardır (Dönmez, 1992, s. 50):

- 1. Ev oyunları (Evcilik oyunu-Domestic Play)
- 2. Yapı (inşa) oyunları (Construction Play)
- 3. Hayal taklit oyunları (Make-Believe Play)
- 4. Doğal materyallerle oyun (Play With Natural Materials)
- 5. Dışarıda oyun (Play Outdoors)

Grüneberg Hauser (1995) ise oyun çeşitlerini şu şekilde açıklamıştır (Hauser, 1995, s. 121):

- 1. Biçimlendirme Oyunları: Bu oyunlarda çocuklar yenilikler oluşturur ve bunları biçimlendirirler. Bu oyunlar biçimlemenin kesin olarak yapılmasını sağlar.
- 2. Fedakarlık Oyunları: Burada çocuğun dış faaliyetlerinden çok, çevrenin oluşumlarına samimi katılımı söz konusudur. Bu oyun, içten fedakarlıkla bazı şeyleri alma, gözleme ve takip etmeye yol açar.

3. Rol Oyunları: Bu oyunlarda çocuk farklı roller üstlenir, onları taklit eder ve onları oynar. Böylece çocuk rol hareketleri yapmayı öğrenir. Ayrıca “sanki öyleymiş gibi davranarak” kendi değer yargısını da oluşturur.

4. Kurallı Oyunlar: Artan yaş ile birlikte çocuk, varolan kuralları tanımayı ve bunun sonucunda bu kurallara göre hareket etme seviyesine erişir. Bu beceriler, sosyal roller üstlenmede ve sosyal pozisyonunu derinleştirmede gereklidir. Örneğin trafiğe çıkmadaki zorunluluk gibi.

5. İşlevsel Oyunlar: Çocuk burada duyumlarını harekete geçirir. Yetenek, otomatik hareket daha iyi biçimde sağlanır. Yapmadaki sevinç ve buna bağlı olarak başarı sonuçları açıklanır. Başarı motivasyonu ortaya çıkar.

Yavuzer (1996a) oyunun çocuğun gelişimi ile birlikte bir paralellik oluşturduğunu savunur ve oyundaki bu gelişimi şöyle belirtir:

- ◆ Tek başına oynanan oyun.
- ◆ Başka bir oyunu izleme.
- ◆ Paralel oyun.
- ◆ Birlikte oynanan oyun.
- ◆ İşbirliğine dayalı oyun.

“Tek başına oynanan oyun” başlangıçta çocuklar için mümkün olan tek oyun türüdür. Bu oyun biçiminde çocuklar, arkadaşlarıyla birlikte oynama girişiminde bulunmazlar. Çevrelerindeki obje ve oyun malzemesiyle baş başa kalmayı yeğlerler. Bu evreyi izleyen oyun biçimi, “başka bir oyunu izlemek”tir. Bu tür oyunda çocuk, sözlü herhangi bir ilişki kurmadan, sadece diğer çocukların oyunlarını izler. “Paralel oyun” aynı oyun malzemesini kullanan çocukların yan yana oynamalarına karşın, faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. “Birlikte oynanan oyun”da çocuklar, zaman zaman birbirlerinin fikirlerinden yararlandıkları gibi, oyuncak alışverişinde de bulunurlar. Bu oyun biçiminde çocuklar birbirlerinin hareketlerini izleme olanağı da bulurlar. “İşbirliğine dayanan oyun”da temel amaç, topluca organize olarak, belirli bir sonuca varmaktır. Bu amaca ulaşmak üzere çocuklar aralarında örgütlenirler (Yavuzer, 1996a, s. 195).

1.5. Anaokullarında Serbest Oyun Zamanı

Her yaştaki çocuğun ihtiyaçları farklı bile olsa oyun oynayacağı alanın güvenli, rahat, oyun oynayabileceği genişlikte olması en başta istenilen özelliklerdir. Çocuk büyüdükçe evde kendisinin oynayabileceği, oyuncakları koyabileceği bir köşenin olmasını ister. Evde çocuğa böyle bir köşe hazırlanmalıdır. Bu köşenin çocuğun oynayabileceği kadar geniş, rahat olmasına özen gösterilmelidir. Bu köşede oyuncak sepeti veya kutuları, minderler veya onun boyuna uygun sandalye vb. eşyalar olabilir. Önemli olan, çocuklara, kendi oyuncaklarından gene kendilerinin sorumlu olduklarını öğretmektir. Ne var ki, bu alışkanlığı vermek pek kolay değildir. çünkü çocuklar, bir bu oyuncakla, bir öbür oyuncakla oynar. Bütün bu oyuncaklar da ortalıkta durur (Ömeroğlu, 1995, s. 24).

Bütün bunlar Anaokulları için de geçerlidir. Anaokullarının da çocukların serbest oyun zamanlarını geçirebilmeleri için öncelikle güvenli, serbest, geniş bir alana ihtiyaçları vardır. Bu, uygun hava koşullarında bahçelerde nispeten sağlanabilmekte ise de kışın özellikle sınıflarda yapılan oyunlarda sınıfların küçük olması sebebiyle geniş bir alan sağlanamamaktadır. Bu yüzden serbest oyun zamanlarında çocuklara kısmen de olsa geniş bir alan sağlamak için, sınıftaki masa, sandalye vb. malzemelerin bu zamanlarda köşelere kaldırılması çocukların güvenlikleri ve rahat oynayabilmeleri açısından daha yararlı olacaktır.

Anaokullarındaki çocukların serbest oyun zamanlarında daha çok cinsiyete göre gurup oluşturdıkları, kız çocuklarının bebeklerle, erkek çocukların ise blok veya arabalarla oynadıkları bu yaş çocukları için dikkat çekici bir durumdur. Anaokullarındaki serbest oyun zamanlarının en önemli işlevlerinden bir tanesi, çocuğun sosyalleşmesini hızlandırmasıdır. Çünkü çocuk, yaşatlarıyla dilediği gibi oynama fırsatı bulur. Bu yüzden çocuklar, arkadaşlarından bir çok bilmediği kavram ve davranışı öğrenebilmektedir. Ayrıca bu zamanlarda çocuklar birlikte ve kavga etmeden oynamayı öğrenirler. Oyun zamanları sona erdiğinde ilgi köşelerinde bulunan oyuncakları yine çocukların düzene koymaları, onlara yetişkinlik hayatlarında düzenli olmayı kazandıracaktır. Çünkü her çocuğun oyun zamanı sona erdiğinde düzenlediği bir köşesi vardır. Çocuklar bu sayede de sorumluluk almayı öğrenmektedirler. Ayrıca çocuklar öğretmenin katkısı olmadan, kendilerinin bir

şeyler yapabildiklerini, dolayısıyla başarının tadına da bu oyun zamanlarında varabilmektedirler. Çocuklar bu oyun zamanlarında toplumda her zaman karşılaşabilecekleri temel beceri ve alışkanlıkları da kazanırlar.

2. Oyun ve Çocuk Gelişimi

Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 21.9.1994 tarih ve 590 sayılı kararıyla kabul edilmiş olan Anasınıfı programında çocukların gelişim özellikleri ile ilgili aşağıdaki hedefler belirlenmiştir (Anasınıfı Programı, 1995, s. 18-29):

2.1. M.E.B. Ana Sınıfı Programında Çocukların Gelişimi İle İlgili Hedefler:

A) Kendisinin Farkında Olmanın Gelişimi İle İlgili Hedefler:

1. İnsanın büyüme ve gelişmesini kavrayabilme.
2. Vücudun ve belli başlı organların fonksiyonlarını kavrayabilme.
3. Bir birey olarak kendine ait ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varabilme.
4. Sonuçlandırılması gereken etkinliği bitirme konusunda sebat gösterebilme.

B) Psiko-Motor Becerilerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:

5. Büyük kaslarını etkili olarak kullanabilme.
6. Küçük kaslarını koordineli olarak kullanabilme.

C) Özbakım Becerilerinin Gelişimi İle İlgili Hedefler:

7. İnsanın sağlıklı yaşayabilmesi için dikkat edilmesi gereken kuralları kavrayabilme.
8. İnsanın sağlıklı yaşayabilmesi için temizlikle ilgili işleri yapabilme.
9. İnsanın sağlıklı yaşayabilmesi için dengeli beslenme ile ilgili davranışları yapmaya özen gösterebilme.
10. İnsanın sağlıklı yaşayabilmesi için dinlenme ile ilgili ilkelere uymaya istekli olabilme.
11. Kazalardan korunmak için, gerekli önlemleri almaya özen gösterebilme.

D) Duygusal Özelliklerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:

12. Duyguların yaşamdaki önemini kavrayabilme.
13. Duygularını uygun yollarla gösterebilme.

E) Sosyal Becerilerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:

14. Başkalarıyla olumlu ilişkiler kurma yollarını kavrayabilme.
15. Başkalarıyla olumlu ilişkiler kurabilme.
16. Toplumsal yaşamın nasıl sürdüğünü anlayabilme.
17. Atatürk'ün yaşamı ve kişiliği ile ilgili özellikleri kavrayabilme.
18. Atatürk'ün Türk toplumu için önemini kavrayabilme.
19. Atatürk'le ilgili etkinliklere katılmaktan zevk duyabilme.
20. Türk toplumu ve diğer toplumların yaşama biçimlerini (kültürel özelliklerini) kavrayabilme.

F) Bilişsel Becerilerin Gelişimi İle İlgili Hedefler:

21. Belli bir durumda gözlem yapabilme.
22. Verilen nesne, olay ya da sözcükleri hatırlayabilme.
23. Verilen nesnelerin çeşitli özelliklerine göre sınıflayabilme.
24. Verilen nesneleri çeşitli özelliklerine göre sıralayabilme.
25. Verilen nesneleri sayabilme.
26. Birden ona kadar sayılarla basit toplama ve çıkarma işlemleri yapabilme.
27. Rakamlarla sayılar arasında ilişki kurabilme.
28. Mekanda konum (uzay kavramı) ile ilgili verilen yönergeleri uygulayabilme.
29. Zamanla ilgili kavramları belli etkinliklerle ilişkilendirerek doğru olarak kullanabilme.
30. Belli durumlara ilgili neden-sonuç ilişkilerini kurabilme.
31. Verilen bir problem durumunu çözebilme.

G) Dil Becerilerinin Gelişimi İle İlgili Hedefler:

32. Belli başlı kelimelerin anlamlarını kavrayabilme.
33. Türkçe'yi dilbilgisi kurallarına uygun olarak kullanabilme.
34. Anlamlı cümleler kurabilme.

H) Estetik ve Yaratıcılığı Gelişimi İle İlgili Hedefler:

35. Büyük ve küçük kaslarını kullanarak özgün bir ürün meydana getirebilme.
36. Çevresindeki güzellikleri ve çirkinlikleri fark edebilme.
37. Çevresini güzelleştirebilme.

38.Düzeyine uygun, dile duyarlı bir ürün oluşturabilme.

39.Müziğe ilişkin uygun bir ürün oluşturabilme.

2.2. Oyun ve Bedensel Gelişim:

İnsan yaşamının ilk beş altı yılı, uzmanlar tarafından “sihirli yıllar” olarak adlandırılmaktadır. Çünkü bu yıllar bedensel, zihinsel, duygusal ve toplumsal gelişimin en hızlı olduğu yıllardır. Bu yıllarda, çocuğun dış dünyayı tanıması için fırsat yaratmak, onun normal gelişimini sağlamak için ortam hazırlamak, onu sosyal ilişkiler kurabileceği bir çevrede yetiştirmek, ona oyun imkânı ve oyun malzemesi sağlamak, aileye ve eğitimcilere düşen başlıca görevlerdendir (Razon, 1985).

Çocuğun kas sistemini geliştiren aktif oyun, aynı zamanda çocukta biriken enerjinin boşalmasını sağlar. Bu enerjinin harcanmaması, çocuğun nörotik, içe dönük ve alıngan bir yapıya sahip olmasına neden olabilir (Yavuzer, 1996a, s.191).

Çocuklar okul öncesi dönemde sürekli hareket etmek isterler. Koşmak, tırmanmak vb. etkinlikler onlar için vazgeçilmezdir. Bazı ebeveynler çocukların bu durumlarını yadırgayıp, “iyi çocuk” olmak için uslu uslu oturmak gerektiğini savunurlar. Oysa onların her bir etkinliği gelişimleri açısından oldukça önemlidir. Çocuklar yetişkinlerle bir tutulmamalıdır. Onlar çok çabuk sıkılırlar ve sürekli bir uğraşlarının olmasını isterler. Bu yüzden ebeveynler çocukların oyunlarına karışmamalı, onlara rahatlıkla oynayabilecekleri bir ortam hazırlamalıdır.

Oyunun içerisinde özellikle mücadele oyunları içerisinde, çocuklar sürekli olarak koşarak, zıplayarak, tırmanarak kısa vücutlarıyla mücadele etmektedirler. Çocuklar sahip oldukları fiziksel özellikleriyle, diğer oyuncularla bir yarış halindedir. Bu mücadelede çocuğun solunum, dolaşım ve sindirim sistemi olumlu olarak etkilenmektedir. Ayrıca iç salgı bezleri de daha fazla salgılama yaparak gelişimi hızlandırmaktadır. Öncelikle çocuğun hareket ihtiyacı karşılandığı için, beslenme yoluyla aldığı kalori hareketle tüketilir ve çocuğun iştahı açılır. Dolayısıyla sağlıklı beslenmeye katkıda bulunulur (Hazar, 1996).

Oyun sırasında çocukların bazı hareketleri sık sık tekrar etmeleri kas gelişimlerini hızlandıracaktır. Örneğin; bisiklete binme, ip atlama gibi oyunlar aynı hareketleri tekrar etmeye dayandığı için çocukların kas gelişimlerini hızlandırır ve güçlendirir. Seçilen değişik oyunlar çocukların büyük ve küçük kas gelişimlerini

olumlu yönde etkileyecektir. Örneğin bahçe oyunlarında çocuklar bir çok fiziksel faaliyet içerisindedir; koşma, dengede durma, top taklidi, sek sek bunlardan bazılarıdır. Oyun içerisinde vücut fonksiyonları daha aktif çalışır, el-göz koordinasyonu gelişir ve çocuk kaslarını kontrol altına almayı öğrenir.

Okul öncesi dönemde, büyük ve küçük kasların geliştirilmesinde yararlı olan oyunlara öncelik verilmelidir. Çünkü çocukların bir çok yeterlilikleri bu kasların gelişmesine bağlıdır. Tırmanma merdivenleri, kayma olukları, atlama ipleri, üç tekerlekli bisikletler büyük kasların gelişmesine; denge tahtası, bloklar, el işleri vb. araç-gereçlerle yapılan oyunlar da küçük kasların gelişmesine yardımcı olurlar. Bu nedenle anaokullarında, çocukların büyük ve küçük kaslarının gelişmesi için gerekli olan araç-gereçlerin bulundurulması gerekir. İyi bir öğretmen, çocuklar için oynatacağı oyunları seçerken bütün bunları dikkate almak zorundadır (Sun ve Seyrek, 1997).

Oyunun büyük ve küçük kas gelişimlerini hızlandırma, güneş ve açık havadan yararlanma, kan dolaşımını hızlandırma, dokulara gerekli oksijeni daha iyi sağlama, çocuğun iştahını açma, uykusunu düzenleme vb. bedensel gelişimine olan olumlu etkileri vardır. Ayrıca, oyun terleme yoluyla, bedendeki ağulu (zehirli) artıkların atılmasını sağlar; artık erkin (fazla enerjinin) harcanmasına yardımcı olur ve dinlendirir; (oyundan sonra öğretmenin gerekli sağlık ve temizlik işlemlerini çocuklara uygulaması yoluyla) çocuğa, sağlık ve temizlik alışkanlığı kazandırır (Sun ve Seyrek, 1997, s.49).

Hareketli oyunlar, çocuğun çevresini, yaşadığı dünyayı keşfetmesini sağlarlar. Çocuk doğayı ve doğadaki canlı cansız tüm nesnelerin özelliklerini tanıma fırsatı bulur. Hareket gerektiren oyunlar, çocuğun algısal gelişimiyle de ilişkili olup, atlama, koşma, tırmanma ve benzeri pek çok hareket ile çocuğun mekan, uzaklık, boyut algıları gelişir; denge, ağırlık, hacim gibi pek çok kavramları doğal şekilde öğrenmesi sağlanmış olur (Dönmez, 1992).

Çocukların günlük hayatta yapamadıkları bir çok etkinlik, oyun içerisinde yaptırılabilir. Çünkü oyunda neşe, yenme arzusu ve başarıya ulaşma gibi duygular vardır. İşte bu duygular çocuğun isteğini artırır ve çocuk bir çok beceriyi bu şekilde öğrenebilir. Örneğin “körebe oyunu” çocuklar için ilk bakışta korkutucu olabilir.

Çünkü gözlerimiz kapanınca karanlık bir dünya içine girmiş oluruz. Oysa, çocuklar oyun içerisinde hiçte böyle düşünmezler. Çünkü, oyunda diğer oyuncuları yakalama ve kazanma azmi vardır. Hiç bu oyunu oynamamış bir çocuk karanlıkta kalınca, diğer çocuğa göre daha fazla tepkide bulunacaktır. İşte bu gibi oyunlar çocuğun zayıf iradesini de güçlendirir.

İnsan gelişiminin en hızlı olduğu dönemin 0-6 yaşları arası olduğu kabul edilecek olursa, 4 yaşındaki bir çocukla, 5 yaşındaki bir çocuğun farklı bedensel özelliklere sahip olacakları kaçınılmazdır.

Tablo 4: Doğumdaki Ağırlıkla İlişkili Olarak Ortalama Ağırlık (kg.)
(Yavuzer, 1996a, s. 56)

Yaş	Ağırlık		
Doğumdaki	2,26	3,17	4,08
6 aylık	6,58	7,48	8,39
1 yaş	9,07	9,52	10,43
2 yaş	10,89	12,02	13,15
3 yaş	12,93	14,06	14,97
4 yaş	15,42	16,56	17,92
5 yaş	17,46	18,37	19,73
6 yaş	19,05	20,18	21,78

Yukarıdaki tabloya göre 4 yaşındaki bir çocuk ortalama 16.56 kg. gelmekte iken, 5 yaşındaki bir çocuk ortalama 18.37 kg., 6 yaşındaki bir çocuk ise ortalama 20.18 kg. gelmektedir.

Tablo 5: Doğumdaki Ağırlıkla İlişkili Olarak Ortalama Boy (cm.) (Yavuzer, 1996a, s. 56)

Yaş	Uzunluk (cm)		
2 Yaş	82,6	85,1	87,6
3 Yaş	90,2	92,7	95,2
4 Yaş	96,5	100,3	104,1
5 Yaş	104,1	108,0	109,2
6 Yaş	110,5	113,0	114,3

Yukarı tabloya göre de 4 yaşındaki bir çocuk ortalama 100.3 cm., 5 yaşındaki bir çocuk ortalama 108.0 cm., 6 yaşındaki bir çocuk ise ortalama 113.0 cm. olmaktadır.

4 yaşındaki bir çocuğun sahip olduğu bazı bedensel becerileri şunlardır (Yavuzer, 1999, s.202);

- ◆ Ayak değiştirerek, kendi başına merdivenlerden yukarı çıkar ve aşağı iner (ya da koşarak inip çıkar).
- ◆ Merdivenlere ve ağaçlara tırmanır.
- ◆ Parmak ucunda durabilir, yürütebilir ve koşabilir.
- ◆ Üç tekerlekli bisiklete binmede ustalaşmıştır.
- ◆ Tek ayağının üstünde 3-5 saniye durabilir.
- ◆ Dizlerini kırmadan öne eğilerek, yerdeki nesneleri dizip düzenler ve eline alabilir.
- ◆ Topa sopayla vurma da dahil, topu atma, yakalama, zıplatma, tekmeyle vurma gibi becerileri içeren top oyunlarında giderek ustalaşmaktadır.

Bu yaşlardaki çocukların gelişimi çok hızlı olduğu için Anaokullarında sınıflara yerleştirilirken çocukların kaç yaşında olduğu değil, kaç aylık olduklarına bakılmaktadır. Bu yüzden 4 yaşındaki bir çocuk alt sınıfta olurken (3-4 yaş grubu), yine 4 yaşındaki başka bir çocuk bir üst sınıfta olabilmektedir(4-5 yaş grubu).

5 yaşındaki bir çocuğun sahip olduğu bazı bedensel becerileri de şunlardır (Yavuzer, 1999, s. 216);

- ◆ İnce bir çizgi üstünde kolaylıkla yürüyebilir.
- ◆ Oldukça çevik bir biçimde parmak uçlarında koşabilir.
- ◆ Tırmanma, kaydıraktan kayma, sallanma, kazma ve daha pek çok hareket becerisinde etkinleşmiş, ustalaşmıştır.
- ◆ Ayak değiştirerek sıçrayabilir.
- ◆ Hareketlerini müziğin ritmine uydurur.
- ◆ Hem sağ hem sol ayağının üstünde 8-10 saniye durabilir; ayrıca, kollarını kavuşturup daha sık kullandığı ayağının üzerinde çoğunlukla durabilir.
- ◆ Her iki eliyle de sımsıkı tutar; kavrayışı epeyce güçlüdür.
- ◆ Tek ayağıyla hem sağ hem sol ayakla 2-3 m öteye sıçrayabilir.
- ◆ Her çeşit top oyununu başarıyla oynayabilir.

6 yaş çocuğu 4-5 yaş çocuklarına göre daha olgundur ve okul hayatında kendisine gerekli olacak bir çok beceriyi de kazanmıştır.

Bu yaşlardaki çocuklar motor ve dil gelişimi açısından büyük aşamalar kaydetmiş ve dengenin gelişmesi sonucu hızlı yürüyebilen, futbol oynayabilen, okatabilen, göz-el koordinasyonunun gelişmesi sonucu da iki elini bağımsız olarak kullanabilen bir birey haline gelmiştir. Bu dönemde çocuğun küçük kasları oldukça gelişmiş olduğundan, diğer yaşlara oranla el işlerinde daha beceriklidir. Kesip yapıştırır, boya yapar, resim yapar, tüm araç ve gereçleri iyi kullanır. Erkek çocuklar topla, kızlar ipe oynamayı sever (Yavuzer, 1999).

2.3. Oyun ve Bilişsel Gelişim:

Piaget, 2-7 yaş arasındaki döneme “İşlem Öncesi Dönem” adını veriyor. Bu dönemi de iki evreye ayırıyor: 2-4 yaşları arasına “Kavram Öncesi Evre,” 4-7 yaşları arası ikinci evreye ise “Sezgi Evresi” adını veriyor. Bu dönemdeki bir çocuk, örneğin iki eşit bardağa su doldurulsa, sonra bu bardaklardan biri daha uzun ve ince bir bardağa boşaltılsa ve çocuğa hangisinde daha çok su olduğu sorulsa, ince uzun bardağı gösterir. Çocuğun sayı, zaman, büyüklük, renk, ağırlık kavramları çok

ilkeldir (Yörükoğlu, 1996). Çocuk bu kavramlarla oyun içerisinde karşılaşır ve hızla bunların, hem anlamını öğrenir, hem de kendisi de kullanmaya başlar.

Piaget oyunları zihinsel yapıları açısından üç döneme ayırmıştır (Arı, Üre ve Yılmaz, 1997, s. 94):

- ◆ Duyu-hareket dönemi oyunları: 0-2 yaş
- ◆ Sembolik oyunlar: 2-7 yaş
- ◆ Kurallı oyunlar: 7-12 yaş

Duyu hareket dönemi oyunları tümüyle basit deneyimlerden gelen uygulama oyunlarıdır. Bunlar somut araç ile eylemlerin zevkli biçimde tekrarını kapsar. Bir nesneyi hareket ettirdiği zaman haz almak için onu tekrarlar ve oyun haline getirir.

Çoğu yetişkin, çocuk oyunlarının eğlenceli ama amaçsız olduğunu düşünür. Halbuki çocuklar oyunda duyu-hareket ve bilişsel becerilerinin bir çoğunu vurgular ve denetler, kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışı geliştirirler. Çocuklar oyun oynarken bir çok bilişsel yeteneği de geliştirirler. Karar verme, bellek, strateji, gözlem, mekansal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünce bu önemli bilişsel becerilerden bazılarıdır. Bir çok oyun (kıзма birader, iskambil, dilmece) harf, sayı ve renkleri tanımayı, hecelemeyi, saymayı ve okumayı geliştirir (Onur, 1998). Oyunun bilişsel gelişime en başta gelen etkisi, öğrenmedir. Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme, zihinde bir bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. Ayrıca öğrenilen kavram ve nesnelerin ifade olarak kullanılması, kelime ve dil dağarcığına katılması, ayrı bir özelliktir ve dil gelişimini sağlamaktadır (Sun ve Seyrek, 1997, s.57).

Çocuklarda düşünmenin gelişmesi, farklı bir problemle karşılaşmaları sonucu gerçekleşmektedir. Çocuklar oyunlarda sürekli olarak farklı problemlerle karşılaşmaktadırlar. Her hangi bir problemle karşılaşan çocuk, bu problemi çözmek için uğraşacak, böylece farklı çözüm yolları üretecektir. Çocuğa bilgiyi vermenin en doğal yolu oyundur. Öğrenme, bu yaşlarda çok hızlıdır. Beyin her zaman yeni bilgiye açıktır. Oyunla öğretilen bilgi daha kalıcı olacaktır. Ezbere değil (teorik), uygulamaya dönük olduğu için öğrenme daha hızlı ve kalıcı olur. Ayrıca oyun

sırasında çocuğun duyuları sürekli çalıştığından, çocuğun zeka ve mantık yürütme, merak, anlama becerisi de gelişecektir.

Oyun içerisinde çocuk sürekli olarak oyunun kurallarını, rakip oyuncuların durumlarını ve kendi yeteneklerini mukayese etme durumundadır. Bu yapmış olduğu kıyaslama sonucu, kendi yeteneklerini de göz önünde bulundurarak, oyun kurallarının izin verdiği ölçüde kendine veya grubuna avantaj sağlamaya çalışır, yani taktik geliştirir. Oyun içerisinde grubu oluşturan çocukların bir araya geldiği, oyunun uygulanış şekli ve uyguladıkları strateji hakkında tartıştıkları, fikir alışverişi yaptıkları görülür. Bunun sebebi yeni fikirler ve avantajlar yakalamaktır (Hazar, 1996, s. 17).

Çocuklar oyunlarda mutlaka kazanmak isterler ve kazanmak için de ellerinden ne geliyorsa yaparlar. Kazanmak için yaptıkları etkinliklerden bir tanesi de düşündürmektir. Çocuk, oyunu kazanmak için değişik çözüm yolları düşünecek ve bunları uygulamaya çalışacaktır. Eğer oyun grup oyunu ise tek başına düşünme yerine, gruptaki bireylerle tartışarak bir çözüm yolu üretme yolu tercih edilecektir.

Üç ve dört yaş civarında çocuklar büyük ölçüde dış dünyayı zihni semboller halinde tasarımıyabilecek güçtedirler, yetişkin ve yaşlıları ile serbestçe etkileşimde bulunabilirler, ancak bu etkileşim ben merkezlidir. Zihinsel olarak kendi üzerlerinde yoğunlaşmışlardır, başkalarının görüş açılarını kavrayamazlar. Piaget, bu dönemdeki düşünceden mantık öncesi olarak söz eder. Bu dönemde çocuk işlemleri tersine çeviremez, dönüştürme yapamaz, algıları kendi üzerinde yoğunudur ve düşünce ben merkezlidir (Yavuzer, 1996a, s. 88).

Anaokulunda bulunan öğrenciler, yaşlılarına göre ben merkezcilikten daha çabuk kurtulurlar. Örnek olarak, Anaokulunda bulunan 4 yaşlarındaki Zeynep ile Emel serbest oyun zamanında bir tane oyuncak paylaşamayınca, Öğretmenin “paylaşarak oynuyoruz” cümlesi bile onları paylaşmaya itebiliyor. Ben merkezci düşünceye sahip olan bu çocuklar için, bu durum zor olması gerekirken Anaokullarında kolaylıkla atlatılabiliyor.

Çocuklar, kelime, kavram ve sembollerden faydalanarak oyun yaşamına yenilikler katarlar. Örneğin; bir cetveli at gibi kullanırlar, ana-baba rollerine girerek akranlarıyla yetişkinlerin yaşantılarını taklit ederek oyunlar oynarlar. Bir çok çocuk

hayali arkadaş icat ederek, birlikte yemek yerler, oyun oynarlar. Bu sembolik, hayali ve oyunsal maceralar sayesinde çocuk yavaş yavaş yaşama hazırlanır (Özyurt ve Girgin, 2000, s. 42). Bazı çocuklar annelerinin kendilerine zorla yemek yedirmesini bebeklerine uygularken sanki bir yetişkin gibi davranırlar. Yine kendi aralarında oynarlarken bir anda etkinlik değiştirebilirler. Örneğin bir kartona boyama çalışması yaparken bir anda kartonu ellerine alıp, sanki karton bir kuklaymış gibi onu konuşturabilirler veya bir anda kartonu bir telefon şekline çevirip kendi aralarında konuşabilirler. Yine ellerine her hangi bir blok alıp, onu mikrofon yerine koyup onunla şarkı söyleyebilirler. Yani yaratıcılıkları sınırsızdır ve hiçbir yetişkin onların dünyasına giremez.

4 yaşındaki bir çocuk artık “nesnelerin değişmezlik” aşamasını geçmiştir. Bu yüzden nesneleri, büyüklüklerine- küçüklüklerine göre, renklerine göre, biçimlerine göre rahatlıkla sınıflandırabilir. Bu yaşlardaki çocuklar karşılaştırma da yapabilirler. Örneğin, Anaokulunda pastel boya çalışması yapılırken öğretmen, kartondaki beyaz bölümleri, beyaz boya ile boyamamak gerektiğini söylerken, daha önce beyaz bölümleri beyaz boya ile boyayan bir çocuk, boyadığı yerleri tekrar başka bir boya ile boyayabiliyor.

Çocuğa herhangi bir şeyi, sözcüklerle anlatmaya-öğretmeye-kavratmaya çalışmak doğru değildir. Tersine, çocuğun kavraması istenen her şey, ona oyun içinde gösterilerek, yaptırılarak öğretilmeli ve kavratılmalıdır. Yani her şey çocuğa oyun içinde ve nesnel olarak kazandırılmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 57). Çocuğa vermek istediğimiz her şeyi oyun içerisinde verebiliriz. Çünkü bazı çocuklar, yemek yemenin gerekliliğini bile oyuna bağlayabiliyor. Ahmet ile Hasan arasında geçen ilginç konuşma buna çok güzel bir örnektir; “Ahmet Hasan’a acıktığını ve yemek yemezlerse, hasta olacaklarını, hasta olurlarsa da dışarıya çıkamayacaklarını, dolayısıyla oynayamayacaklarını söyler. Hasan da arkadaşına hak verir ve biran önce yemek yemeleri gerektiğini ifade eder.” Çocuklar için oyun vazgeçilmezdir. Ebeveynler ve eğitimciler çocukların bu durumundan faydalanmalı, çocuğa vermek istedikleri bir çok zihinsel beceriyi oyun içinde vermeye çalışmalıdırlar. Bu amaçla, ülkemizde ve dünya da zihinsel becerileri artıran oyuncaklar hızla artmış, hatta bir sektör haline almıştır.

Bazı ebeveynler çocuklarına çok pahalı, bir çok değişik özelliği olan, uçabilen, konuşabilen oyuncaklar alırlar. Oysa oyuncak, çocuğun hiç ilgisini çekmez ve oyuncağın kutusu ona daha cazip gelir. Oyuncakların pahalılığına değil, çocuğun ilgisine, yaratıcılığına uygun olmasına dikkat edilmelidir. “Eskiden oynadığınız ya da yakın geçmişte çocukları zevkle oynarken gördüğünüz bir oyuncağı düşünün ve onun çocukları nasıl uyardığını çözümleyin. Gizil yararları nelerdir? Çocuklar onunla oynarken ne düşünürler? Hangi kavramları geliştirebilir? Hangi hareket becerilerinin uygulanmasını sağlayabilir?” (Onur, 1998, s. 258).

Çocuğun oyunda, içerisine girmiş olduğu zihinsel çalışma doğru olarak; algılama, yorumlama, değerlendirme ve karar verme gibi zihinsel yeteneklerin gelişmesini sağlar. Şurası unutulmamalıdır ki, zihinsel gelişim fiziksel, sosyal ve psikolojik gelişimden ayrı olarak düşünülemez, bunların hepsi bir arada gelişir ve birbirini tamamlar (Hazar, 1996, s. 17). Bazı oyunlar bazı özellikleri daha fazla ortaya çıkarsa da, bir çok oyun insan gelişimini her yönden etkileyebilmektedir. Örneğin, grupla oynanan oyunlar, çocukların sosyal yönlerini daha fazla geliştirmekte iken, topla oynanan oyunlar ise çocukların daha çok fiziksel gelişimini ön plana çıkarmaktadır.

2.4. Oyun ve Dil Gelişimi:

Okulöncesi çocuğu sürekli olarak konuşma ve soru sorma ihtiyacı duyar. Kendini ifade etme onun için vazgeçilmezdir. Anaokullarındaki çocukların arkadaşları ve öğretmenleri tarafından dinlenmeleri, onlara hem güven verir hem de beğenilme, sevilme duygusunu tattırır. Okulöncesi çocukları kendilerini ifade etmeyi o kadar çok isterler ki, öğretmen herhangi bir konuda bir soru sorduğunda çocuklar bu soruda geçen başka bir kavram üzerinde veya hiç alakası olmayan başka bir olayı anlatabilmektedir. Örneğin öğretmen çocuklara:” İlkbahar mevsiminde evlerimizde ne gibi değişiklikler olur?” sorusunu yönelttiğinde öğrencinin bir tanesi: “bahçeye çiçek dikeriz” cevabını verirken, başka bir öğrenci: “Dedesinin evinden taşındığını” ifade edebilmektedir. Yani çocuklar sürekli olarak konuşmak ve kendilerini ifade etmek isterler.

Ayrıca Anaokullarında yapılan resim çalışmalarında, çocuklardan yaptıkları resmi anlatmaları istenir. Bu da çocukların dil gelişimini olumlu yönde

etkilemektedir. Çocuklar yaptıkları resimleri anlatırken hayal güçlerini de devreye sokacak, bu sayede çocuğun yapmak istediğini ifade etme becerisi artacaktır.

6 yaşına gelmiş bir çocuk hemen hemen yetişkinler kadar cümleleri anlayabilir ve konuşabilir. Çocukların bireysel oyunlarda bile kendi kendilerine konuştukları bir çok defa gözlenmiştir. Dil gelişimi açısından yararlı olan oyunlar ise grupla oynanan oyunlardır. Çocuk arkadaş gurubu ile oynarken hem yeni kelimeler öğrenecek, hem de öğrendiği kelimeleri uygulama fırsatı bulup, bu kelimeleri pekiştirecektir. Burada çevre faktörü çok önemlidir. Çünkü çocuk çevresindeki insanları taklit ederek konuşmasını şekillendirecektir.

Okul öncesi çocuğu bitmek bilmeyen enerjisi ile sürekli sorular sorar ve dünyayı keşfetmeye çalışır. Bu yaştaki çocuklar sürekli aynı yerde oturamazlar, birikmiş enerjilerini biran önce harcamalıdır. Bu amaçla bazen yetişkinler ile bazen ise yaşlıları ile sürekli etkileşim halindedirler. Hatta bazı anaokullarında öğretmenler, çocukları susturmak konusunda sorunlar yaşayabilirler. Bu özellik onların o döneme ait özelliğidir. Bu yüzden ebeveynler ve eğitimciler çocukların konuşmalarını engellememeli, bilakis onları konuşmaya teşvik etmelidir.

Bilindiği üzere bir çok oyun şarkı eşliğinde oynanır. Cümleler belli bir armoni ile sıralanır. Haliyle çocuk bazı kelimelerin ne anlama geldiğini bilmeden telaffuz eder. Zamanla yanlış söylediği sözleri bu şekilde (tekrarla) düzeltir. Oyunda öğrendiklerini de normal yaşantısında uygular. Bu sayede çocuğun konuşmasında akıcılık olur ve çocuğun kelime hazinesi gelişir. Düzgün cümle kurar, rahat konuşur. Düşüncelerini rahat açıklar. Zihin gücü gerektiren soyut yetenekleri gelişir.

Anaokullarında rol taksimi ile yapılan dramatizasyon çalışmaları da çocukların zihinsel ve dil gelişimlerini önemli ölçüde etkiler. Çocuklar basit, küçük hikayeleri kolaylıkla canlandırabilirler. Dramatize edilmek için seçilen hikaye, kısa ve hareketli olmalıdır. Öğretmen hikayeyi okur; çocuklar dramatize etmek istiyorlarsa, karakterleri paylaşırlar. Hikayedeki sözleri aynen tekrar etmeden; kendi ifadeleriyle bazen de değiştirerek canlandırırlar. Çocukların çok severek dramatize ettikleri bir hikaye örneği, “çocuklarla konuşan, fakat yetişkinlerle asla konuşmayan bir köpeğin hikayesi”dir. Bu hikayede, çocuklardan biri köpek olur, diğeri de anne. Çocuklar köpeği evlerine götürmek isterler. Anneleri istemez. Çocuklar köpeğin

konuştığını ısrarla annelerine söylerler. Fakat köpek ortaya gelir, anneye bakar ve yalnız “hav hav” der. Çocuklar köpeğe konuşması için yalvarırlar. Köpek yine konuşmaz. Hikaye öyle heyecanlı bir hal alır ki, dramatizasyonda rol almayıp, seyirci olan çocuklar bile oturdukları yerden karışırlar. Köpeğe konuşmasını söylerler. Sonunda köpek anne ile konuşur ve hikaye de mutlu bir sonla biter (Oğuzkan ve Oral, 1992, s. 146). Hikayede görüldüğü gibi çocuklar, dramatizasyon çalışmalarında hikayede geçen bazı kelimeleri öğrenirler. Aynı zamanda hikayenin heyecanı ile birlikte, hikayeye duygularını da katarak hikayenin mutlu sonla bitmesini isterler. Bu sayede çocuk hem kelime hazinesini geliştirir, hem de hayal dünyasını genişletir.

Dört ve beş yaş çocuğunun kelime hazinesi yavaş yavaş gelişir ve konuşmak onun için bir eğlence halini almaya başlar. Benzer tek heceli sözcükleri tekrarlamaktan hoşlanır (bir şarkı veya bir şiirdeki tekrar gibi). Bu yaş çocukları hayal ürünü hikâyeler anlatırlar. Kendilerini dinleyen buldukları anda doğaçlama hikâye anlatmaya başlar. Bu onda yaratıcılığın başlangıcıdır ve onun ilk doğaçlama konuşma biçimidir. Yakın çevrelerindeki insanların taklitlerini yapmaya başlarlar: postacı, sebzeçi, polis, bekçi, doktor, marangoz, bakkal, muslukçu vb. (Morgül, 1995). Bu yaştaki çocuklar, en az yetişkinler kadar konuşmalarının dinlenmesini isterler. Çocuklar, olağan üstü olaylar anlatırlar. Kendilerini olağan üstü karakterlerle özdeşleştirirler. Bazı yetişkinler çocukların yalan söylediklerini savunup, onları dinlemezlerken, bazıları onları dinlemekten zevk alırlar. Çocukların anlattıkları yalan değil, onların yaratıcılıkları ve hayal güçleridir. Çocuklar bunları anlatırken sanki olayı yaşıyorlarmış gibi çok mutlu olurlar.

Anaokullarında çocukların serbest oyun zamanlarında birbirlerinden etkilenerken, kelime dağarcıklarını geliştirmelerinin yanında, her Anaokulunda planlı olarak “Anadili çalışmaları” yapılmaktadır. Bu etkinlikler başlıca şunlardır (Oğuzkan ve Oral, 1992):

- ◆ Hikaye öncesi yapılan etkinlikler
- ◆ Tekerlemeler
- ◆ Bilmeceler
- ◆ Şiirler
- ◆ Hikaye anlatımı

- ◆ Resimli kitaplarla yapılan çalışmalar
- ◆ Hikaye sonrası yapılan etkinlikler
- ◆ Pantomim çalışmaları
- ◆ Rol taksimi ile yapılan yaratıcı dramatizasyon çalışmaları

Bu çalışmalar çocukların yeni kelimeler öğrenmesine, düzgün konuşmasına ve kendilerini sözle ifade etmelerine yardım eder. Onlara kitap sevgisi aşılar. Ayrıca çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerine yardım eder (Oğuzkan ve Oral, 1992, s. 133). Çocuklar bu etkinlikleri birlikte yaptıklarında daha etkili olmaktadır.

Günümüzde Televizyon ve radyo gibi iletişim araçları çocukların hayatlarında vazgeçilmez birer unsur olduğundan, onların da çocukların dil gelişimlerinde olan etkileri her geçen gün artmaktadır. Televizyonlarda, çocuklara yönelik olan programlarda düzgün ve anlaşılır bir Türkçe kullanılması gelecekte Türkçe'mizi sağlam temellere oturtacaktır.

Televizyon programı şiddet içeriyorsa ve bu program çizgi film bile olsa, bunu seyreden çocukların davranışlarında saldırganlık ögesinin yoğunluk kazandığı Bendura ve arkadaşlarının 1968'de yaptığı çalışmada ortaya çıkmıştır. Bu deneyde karakterleri canlı olsun-olmasın şiddet ögesi taşıyan mesajlara maruz kalan çocukların şiddete yönelik davranışları taklit etme eğiliminde oldukları gözlenmiştir. Başka bir çalışmada da anaokulu çağındaki çocukların televizyonda izledikleri saldırganlık davranışını anında taklit ettikleri gözlenmiştir. Ayrıca şiddet içeren programları izleyen çocuklar şiddet olaylarını taklit etmenin yanı sıra saldırgan davranışları normal ve uygulanabilir gibi kavrayıp öğrenebilmektedirler. Dolayısıyla, çocukları Televizyonun bu zararlarından korumak gerekir. Çocukları yararlı Televizyon programlarına sevk etmek ve uzmanların da çocuklara yönelik Televizyon programları hazırlaması gerekir. Son yıllarda TRT kanalında çıkan "Susam Sokağı" programı bu konuda yapılmış en iyi örnektir. Çocukların sadece dil gelişimine değil, onların bir çok gelişim özelliğine yönelik olarak hazırlanan bu program, hem çocuklar tarafından ilgiyle izlenmekte, hem de yetişkinler tarafından beğenilmektedir.

Çocuklar, sadece kendi ilgilerine hitap eden programlara değil, toplumsal olaylarda da televizyona karşı kayıtsız kalmamaktadırlar. Ülkemizi derinden sarsan

17 Ağustos 1999'daki depremde sonra, 4 yaşındaki küçük Büşra'nın söyledikleri bunun göstergesidir: "Evet sayın seyirciler, haberleri sunuyorum, Deprem oldu, bütün ablalar, amcalar, teyzeler, öldüler!"

Çocuklar hiç umulmadık olaylardan bile oyun çıkarabilirler. Çünkü oyun, onların hayata bakış açılarıdır. Çocuk oyun sayesinde gerçek hayata hazırlanır. Oyunun çocukların dil gelişimlerine olan etkileri aşağıdaki şekilde sıralanabilir (Sun ve Seyrek, 1997, s. 58):

- ◆ Sözcük dağarcığı gelişir.
- ◆ Düzgün cümleler kurma alışkanlığı kazanır.
- ◆ Soru sormayı, yeni bilgiler edinmeyi, bilgilerini başkalarına aktarma yetisini geliştirir.
- ◆ Rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanır.
- ◆ Nesneleri, araç-gereçleri tanır, adlarını beller, işlevlerini kavrar, onları kullanmayı öğrenir.
- ◆ Eski deneyimlerine, bilgilerine, tasarımlarına, davranışlarına yenilerini katar, kendini zenginleştirir.

Anaokullarındaki öğretmenlerin çocukların kelime dağarcıklarını geliştirecek etkinliklere yer verirken, bütün bu özellikleri dikkate alarak, çocukların zevk alarak öğrenmelerine imkân tanıyan oyunları iyi planlaması ve bu oyunları çocuklar oynarlarken onlara serbest bir ortam hazırlaması gerekmektedir.

2.5. Oyun ve Sosyal Gelişim:

Çocuk gelişiminde en önemli süreçlerden birisi toplumsallaşmadır. Yalın bir anlatımla toplumsallaşma, bireylerin, özellikle de çocukların belirli bir grubun işlevsel üyeleri haline geldikleri ve grubun öteki üyelerinin değerlerini, davranışlarını ve inançlarını kazandıkları süreçtir. Sürecin gerçekte doğumdan hemen sonra başlayıp bir insanın yaşamı boyunca sürmesine karşın, etkilediği davranışların çoğu ilk çocukluk döneminde özellikle belirgin hale gelir. Bunlar arasında, anababa-çocuk, çocuk-kardeşler, çocuk-yaşlılar arası etkileşimler vardır (Onur, 1998, s. 274).

İnsan toplumsal bir varlıktır. Diğer insanlarla sürekli etkileşim içerisinde. İyi veya kötü, doğru veya yanlış, bulunduğu toplumun örf ve ananelerine uygun

olarak hareket eder. Çocuk doğumuyla birlikte bu toplumsallaşma sürecine girmiştir. Fakat, özellikle okul öncesi çocuğu oyunlarla birlikte bu toplumsallaşma sürecini hızlandırır. Çocuk toplumda uyması gereken kuralları, insanlarla olan ilişkilerindeki davranış kalıplarını hep oyun içerisinde öğrenir.

Oyun çocukluğun yakışığı olduğu kadar gereğidir de. Çocuk, hayatı oyun içerisinde tanır. Aileden getirmiş olduğu özellikleri oyunda test eder, şekillendirir. Almış olduğu eğitimi oyuna yansıtır. Aile ortamında her istediği yapılan, bir dediği iki edilmeyen çocuk başlangıçta oyun oynamakta zorlanır. Bencil davranır, paylaşmaya yanaşmaz, çabuk küser, mızıkçılık eder, zora gelince büyüklere şikayete gider. Başlangıçta belli bir seviyeye kadar bu davranışlar normaldir, ama bazı çocuklarda çok belirgindir. Özellikle de ev dışında az oyun oynayan çocuklarda sıklıkla görülür. Böyle çocuklar uzun süre başkalarının oyunlarını izlerler, oyuna katılmazlar. Sürekli oyun dışında kalan ya da hep yalnız oynayan çocuk, grup oyunlarında ciddi bir uyumsuzluk içinde kalır. Oyun içinde bencil ve saldırgan davranışlarda bulunan çocuk, ya ana-babasının tutumunu oyuna yansıtıyordur ya da evinde sindirilen, kısıtlanan bir çocuktur. Oyunda hep silik kalan, başkalarını izleyen çocuk da bağımlı yetiştirilmesini yansıtıyordur (Yörükoğlu, 1996, s. 47).

Her çocuk oyuna değişik ebeveynden ve değişik kültür ortamından katılmaktadır. Fakat 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 onları cezalandırmış olurlar. Hiçbir çocuk bu duruma düşmek istemez. Oyunun bu niteliği çocuklara kurallara uymayı öğretir. Birey büyüdüğünde de toplumun kurallarına uyar ve toplumla uyumlu hale gelir. Çocuklar oyun içerisinde başkalarının (karşı oyuncuları) haklarına saygı göstermek, mağlubiyeti kabullenmek zorundadırlar; aksi halde yine oyun dışı kalırlar. Böylelikle isyan etmemeyi, başkalarına saygıyı ve kabullenmeyi öğrenirler; bu da toplum hayatında oldukça önemlidir ve oyun içerisinde öğrenilir (Hazar, 1996).

Çocuk oyun oynarken çevresiyle etkileşim halindedir. Okulda, sınıf arkadaşları ve öğretmen, mahallede, arkadaşları ve alan genişletildiğinde belli topluluklarda kendini gösterme. Kısacası dışa dönük olma. Kendisi ile ilgili (özel

yetenekleri) sezme ve o yönde ilerleme halindedir. Çocuk oyun sayesinde arkadaşları ile uyumlu olmayı öğrenir. Karşısındakinin haklarına, özgürlüklerine saygılı olmayı öğrenir. Yardımlaşmayı, paylaşmayı, kazanmayı, kaybetmeyi öğrenir. Kısacası hayatın ve toplumun gereklerini öğrenir.

Oyun, çocuğun ilgisini kamçılar ve çocuğa gerçeği tanıtır, yeni buluşlar yapmasına yol açar. Doğru-yanlış, iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramlar ve törel (ahlaki) alışkanlıkları, çocuk oyun sırasında görür, öğrenir, dener ve benimser. Kendine uygun gelenleri yineleyerek pekiştirir, kendisinin bir parçası yapar. Toplum kuralları ve gerçekleri en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenir. Sıraya girmek, sırasını beklemek, başkalarının haklarına saygı göstermek, yönetmek, yönetilmek, düzenlilik ve temizlik alışkanlıkları edinmek, başkalarıyla uyum ve eşgüdüm sağlamak, kendi payına düşeni yapabilmek, oyunda geliştirilmesi öngörülen becerileridir. Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk, hak güderlik ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazandırmada en etkili yöntem oyundur (Sun ve Seyrek, 1997, s. 55).

Çocuk oyunda gerçek hayatı yaşar. Onun için oyun, hayatın ta kendisidir. Dolayısıyla oyuna verdiği önem de o ölçüde olur. Çocuk hayatın bir çok gerçeğini oyun içerisinde tanır. Özellikle grup oyunlarında toplumdaki yerini edinir. Karakteri biçimlenir. Çocuk oyunda hem yenmenin verdiği tadı hem de yenilmenin verdiği üzüntüyü yaşayabilir. Oyunla büyümüş bir çocuk hiç oyun oynamayarak büyümüş bir çocuğa göre, hayatının ileriki dönemlerinde başarısız olduğunda daha az hayal kırıklığına uğrayacak, dolayısıyla daha az etkilenecektir. Çocuk oyunda bir çok kişiliği yansıtır. Bazen bebeğini seven bir anne olur, bazen bir öğretmen, bazen suçluları yakalayan bir polis. Çocuk bu kişilikleri oynarken yavaş yavaş kendi karakterini de oluşturur ve kendisini başkalarından ayıran özelliklerin farkına varır.

Oyun çocukların en doğal anlaşma ortamıdır. Bir araya gelen iki küçük çocuk, daha birbirinin adını öğrenmeden oynamaya koyulurlar. Çünkü oyun onların ortak dilidir. Ancak birlikte oynayabilmek için, oyuncakları paylaşmak, oyun kurallarını bozmamak gerekir. Oyunun çekiciliği üç yaşından başlayarak çocukları işbirliğine iter. Böylece oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde en doğal ortam olur. Başlangıçta çekişme, mızıkçılık, küsme gibi davranışlar görülmesi

olağandır. Ancak düzelmeyecek gibi bozulan bu ortaklıklar kısa sürede yeniden kurulur. Oyunun tadı bencilliği geri plana iter. Oyun aracılığıyla gelişen bu arkadaş ilişkisi giderek toplu oyunlarda daha düzenli bir işbirliğine yol açar. Başlangıçta üç çocuk bir araya gelince birisi kenarda kalır. Zamanla üçlü ve daha kalabalık kümelerde anlaşma sağlanır. Bu toplumsal ilişki, ilkokul çağında takım oyunlarına doğru gelişir (Yörükoğlu, 1996, s. 70). Anaokullarındaki serbest oyun zamanlarında çocuklar genelde birlikte oynamayı tercih ediyorlar. Bu oyunlar en az iki kişiden oluşuyor. Çocuklar birbirleriyle telefonda konuşuyorlar, blokları ellerine alıp (mikrofon yerine), şarkı söylüyorlar vb. fakat çocuklar bir oyunu en fazla beş dakika sürdürüp, sıkılıyorlar ve başka bir oyun oynamaya başlıyorlar.

Arkadaşlarıyla oynamak, çocuğa işbirliğini ve toplumda yaşamak için gerekli olan kuralları öğretir. Oyun yoluyla sosyalleşen çocuk, “ben ve başkası” kavramlarının bilincine varır. Ayrıca vermeyi ve almayı da oyun aracılığıyla öğrenir. Çocuk çevresinde neyin doğru, neyin yanlış kabul edildiğini görür. Ancak bu tür kurallara uymanın zorunluluğunu oyun ortamında anlayabilir. Piaget’ye göre, çocuk oyunları bir nevi sosyal kuruluşlardır. Örneğin, bilye oyununda karmaşık bir kural sistemi vardır. Çocuk ahlak kurallarını yetişkinden öğrenirken, en basit oyun kurallarını kendisi bulur ve kuşaktan kuşağa iletir (Yavuzer, 1996a).

5-6 yaş çocukları, çoğunlukla grup oyunlarına ilgi duyar. Yavaş yavaş çevresini tanımaya başlar. Komşu ve mahallesindeki yaşdaşları ile arkadaşlık kurar. Oynadıkları oyun kurallarına saygılı olmayı burada öğrenir. Eşli eğlenceli oyunlar yine bu yaştaki çocukların yakından ilgi duydukları bir uğraştır. Oyuncak olarak masa oyunlarına, yapı oyuncaklarına düşkündürler (Ömeroğlu, 1995, s. 17).

Oyunun çocuğun sosyal gelişimine olan etkisi şu şekilde özetlenebilir (Dönmez, 1992, s. 38-39):

- ◆ Cinsel kimlik kazanımı: Kız çocuklarının anne ya da yakın çevresindeki bir kadını model alarak kendi rolünü benimsemesi ve öğrenmesi, erkek çocuklarının da baba ya da yakın çevresindeki bir erkek modeli benimsemesi.
- ◆ Çocuk oyun yoluyla aile bireyleri rollerini üstlenerek, aile, akraba ve yakın çevre ilişkilerini, görevlerini, sorumluluklarını, davranış biçimlerini ve kişiliklerini yaşayarak öğrenir ve ortaya koyar.

- ◆ Çocuk oyunda meslek gruplarındaki öğretmen, doktor, postacı gibi değişik rolleri üstlenerek, o rolün gerektirdiği kuralları öğrenir.
- ◆ Çocuk oyun oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem yapmayı, işbirliği yapmayı ve yardımlaşmayı öğrenir.
- ◆ Çocuklar oyun yoluyla sözel (teşekkür etme, günaydın, iyi geceler gibi) ve sözel olamayan (sırasını bekleme, konuşanı dinleme vb.) sosyal kuralları öğrenirler.
- ◆ Telefonla konuşma, yemek yeme, ulaşım araçlarını kullanabilme, trafik kurallarına uyma gibi toplu yaşam modelleriyle ilgili sosyal kuralları öğrenirler. Başkalarına sevgi, saygı gösterme, koruma, korunma, başkalarının haklarına saygı gösterme, yönetme, yönetilme, verilen görevi üstlenebilme (sorumluluk alabilme), kendine ve başkalarına güven duyma, bir konuda karar verebilme ve uygulayabilme, işbirliği sağlayabilme gibi toplumsal ilişkilerin gerektirdiği kuralları öğrenirler.

3. Oyun Örnekleri

3.1. Bedensel Gelişimi Etkileyen Oyun Örnekleri

Oyun I: Çürük Elma

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf veya açık hava

Araç-gereçler: Sağlam ip, tebeşir

Yaş Grubu: 5-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Tebeşirle bir çizgi çizilir. Oyuncular iki gruba ayrılır. Bir grup çizginin bir tarafına geçer. İpin uçları grubun iki liderine verilir. Çocuklar ipi elleriyle sımsıkı tutarak arka arkaya dizilirler. Karşılıklı ipi çekmeye başlarlar. Kim karşı grubun sahasına girerse o karşı gruba geçer. En son çizginin tarafında tek kalan çürük elma olur.

Oyun II: Deve-Cüce

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf veya salon

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 4-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Bütün çocuklar daire olurlar. Öğretmen ortada durur. Öğretmen deve deyince çocuklar oturur. Cüce deyince kalkar. Yanılan çocuk oyundan çıkar. En sona kalan çocuk alkışlanır.

Oyun III: Arkama Geç Oyunu

Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe

Araç-gereçler: -

Yaş Gurubu: 4-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Oyuncular birbirlerinin bellerinden tutarlar. En öndeki oyuncu bekçi olur. Bir oyuncu da bekçinin karşısına geçerek tilki olur. Grubun sonundaki öğrenci tavuktur. Tilki tavuğu yakalamaya çalışır. Bu sırada gruptaki öğrenciler bekçiye yardımcı olurlar ve birbirlerinin belini bırakmadan yakalatmaya çalışırlar. Tilki, tavuğu yakalarsa, tavuk tilki, tilki de bekçi olur.

Değişiklik: Çocuklar halka halinde olurlar. Tavuk ortada, tilki dışarıda olur. Bekçi tavuğun yanında olur ve tavuğu korur. Halka olan çocuklar tilkinin içeri girememesi için kollarını kaldırıp, indirirler. Bu oyunda tavuğa dokunmak yeterlidir.

Oyun IV: Geri Geri Yarışma (Poyraz, 1999, s. 78)

Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe veya geniş bir alan

Araç-gereçler: Sandalye ve sehpa

Yaş Gurubu: 5-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Çocuklar eşit iki guruba ayrılırlar. Her iki grup oyuncuları birbiri ardına sıralanırlar. Bunların 8-10 adım karşısına birer sandalye ya da sehpa konur. Öğretmen oyuna başlama işareti verince grubun ilk oyuncuları çıkış çizgisinden sehpa ya da sandalye kadar geri geri koşarlar. Sehpanın arkasından dolaştıktan sonra düz koşu ile iki numaralı arkadaşının eline vurur, sıranın arkasına giderler. Diğer oyuncular da aynı hareketi yaparlar. Yarışmayı önce tamamlayan grup birinci olur.

Oyun V: Ayak Yere Basmaz (Poyraz, 1999, s. 81)

Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe

Araç-gereçler: -

Yaş Gurubu: 5-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Diğer çocuklar sınırı belli edilmiş bir alan içine dağılır. Ebe, ayağı yere basanları kovalamaya başlar. Diğerleri de kendini kurtarmak ve yakalanmamak için, ayaklarını yerden kesmeğe çalışırlar. (Bir yere oturup ayakları yukarı kaldırabilir veya isterse bir taşın üstüne de çıkabilir).

3.2. Zihinsel Gelişimi Etkileyen Oyun Örnekleri

Oyun I: Büyü Büyü-Küçül Küçül

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 4-5 yaş

Oyunun Oynanışı: Çocuklar ayakta durular. Öğretmenin söylediği sözlere göre hareket ederler. Öğretmen:

“Büyü büyü, yukarı kaldır,

Daha çok kaldır, ayak parmaklarının ve ona bas

Büyü büyü kocaman ol” der ve çocuklar yükseldiklerinde ara vermeden öğretmen:

“Küçül küçül kollarını indir

Çömelerek büzül, daha çok büzül

Küçül küçül minicik ol” der. Çocuklar öğretmenin komutuna göre hareket ederler.

Oyun II: Dokunma Oyunu

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 4-5 yaş

Oyunun Oynanışı: Çocuklar yarım daire biçiminde oturtulur. Öğretmen çocuklara ellerinin, gözlerinin, ayaklarının vb. organlarının yerlerini öğretir. Sonra çocuklara “gözlerinize dokunun” der, fakat kendisi ağzına dokunur. Çocuklar öğretmenin gösterdiği yere şaşırmadan gözünü göstermelidir.

Oyun III: Rengi Nedir?

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 4-5 yaş

Oyunun Oynanışı: Çocuklar yere oturtulur ve sınıfta bulunan eşyaların ve çocukların giysilerinin renkleri söylenir. Sonra içlerinden bir ebe seçilir ve ebenin gözleri kapatılır. Ebeye “Ali’nin kazağı ne renk?” ya da “Dolabın kapağı ne renk?” gibi sorular sorulur.

Oyun IV: Büyük, daha büyük, en büyük (Poyraz, 1999, s. 84)

Oyunun oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: Yazı tahtası

Yaş gurubu: 4-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Bu oyun tüm yaş gurupları için uygulanabilir. En iyi sonucu ise küçük çocuklarda verir. Sınıf ikiye ayrılır ve puanlar tahtada öğretmen tarafından tutulur. Oyunculardan biri ayağa kalkar ve “en uzun saça sahibim,” der. Eğer karşı guruptan biri buna karşı çıkarsa, ayağa kalkar ve “benimki senden uzun” der. Eğer anlaşma sağlanamazsa her ikisinin de saç ölçülür. Saçı uzun olan öğrenci takımına 1 puan kazandırır.

Sonuçta en çok puana sahip olan takım oyunu kazanır. Eğer uygun görülürse oyun öncesi karşılaştırma yapılabilecek konular tahtaya yazılabilir.

Oyun V: Hayvanlar ve Bitkiler (Poyraz, 1999, s. 90)

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: Değişik hayvan ve bitki resimleri

Yaş gurubu: 5 yaş

Oyunun Oynanışı: Resimler tersine kapatılarak masanın üzerine konulur. Oyuna başlarken hangi bitki ya da hayvanların aranacağı sınıfta kararlaştırılır. Örnek: Yabani hayvanlar. Her oyuncu sırasıyla masanın üzerinden istediği bir resmi açar aranan olup olmadığını kontrol eder, eğer aranansa resim oyuncuda kalır, değilse resim tekrar kapatılarak yerine konur.

Her öğrenci aranan resim olup olmadığına kendisi karar verir, diğer oyuncular yardım etmez. Sonunda elinde en çok resim olan oyunu kazanır.

Değişiklik: Oyun sonunda her oyuncu elindeki resim hayvansa yavrusunun adını, bitki ise yenip yenmediğini söyler. Soru doğru cevaplanırsa resim oyuncuda kalır. Cevaplanamazsa tekrar yerine konur. Bu oyunda hayvan ve bitki konuları dışında kalan diğer konular da işlenebilir.

3.3. Dil Gelişimini Etkileyen Oyun Örnekleri

Oyun I: Dudak Hareketlerini Anlama Oyunu

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 4-5 yaş

Oyunun Oynanışı: Öğretmen bilinmesi kolay olan kelimelerden birini (Örn.; anne, baba, okul vb.) dudak hareketi ile ses çıkarmadan söyler. Söylediği kelimeyi bilen öğretmen olur. Oyun böyle devam eder.

Oyun II: Kelime Bulmacaları

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 5-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Çocuklar sınıfta düzenli bir şekilde otururlar. Öğretmen; “Ben ne söylersem tersini söyleyeceksiniz” der. “Büyük-Küçük, Şişman-Zayıf, Beyaz-Siyah, Kalın-İnce.

Öğretmen “Ben bir kelime söyleyeceğim, ona benzeyen başka anlamda bir kelime bulunuz” der. Örneğin; Güzel-Sevimli, Yakışıklı-Hoş gibi.

Oyun III: Hatırlamadın mı? (Poyraz, 1999, s. 94)

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: Slayt makinesi ve slaytlar veya geniş bir duvar ve poster ebadında resimler.

Yaş gurubu: 4-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Bu bir hafıza testidir ve sözlük dağarcığını geliştirmeyi amaçlar. Seçilmiş özel slaytlar veya sınıfın arka sıralarından bile görünebilecek büyüklükteki duvar panoları sınıfa birkaç saniye gösterilir. Gösterildikten sonra öğrenciler gördüklerinden hatırladıklarını söylerler. Böylece bütün objeleri görünce hatırlamış olurlar. Eğer resimde bir ev varsa öğrenci evin bölümlerini de ayırt etmiş olur (çatı, pencereler, duvarlar vs.) daha fazla sözcük üreten öğrenci kazanır.

Oyun IV: Sola Dön Sağa Dön (Poyraz, 1999, s.102)

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf veya Bahçe

Araç-gereçler: Göz Bağı

Yaş gurubu: 4-5 yaş

Oyunun Oynanışı: Oyun büyük bir odada veya açık havada oynanır. Bir ebe seçilir ve ebe odayı terk edince diğerleri eşyaların yerlerini değiştirir. İşleri bitince, ebeyi gözleri bağlı olarak odaya alırlar. Ebe tam kapıda durarak yönlendirmeleri bekler. Diğerleri odanın bir duvarına sıralanırlar. Herkes sırayla ebenin yapması gerekeni söyler. Yönergelerle hedefe varmaya çalışan ebe son kişi söylemeden hedefi bulursa o kişi ebe olur. Herkes tek emir verebilir. Örnek: Sağa dön, sola dön, ileri tek adım vb. gibi.

Oyun V: Devam Eden Hikaye (Poyraz, 1999, s. 96)

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf veya geniş bir alan

Araç-gereçler: Kaset çalar

Yaş gurubu: 5-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Sahneyi yaratacak, karakterleri sunacak ve durumu açıklayacak kadar bir hikayeyi başlatıp kısa bir süre konuşmaya devam ederek

oyunun başlatınız. Ondan sonra, önemli bir noktada bıraktığınız yerden hikayeye devam edecek bir öğrenci seçiniz. Sonra, başka bir öğrenciye işaret ederek bir önceki öğrencinin kaldığı yerden devam etmesini söyleyiniz ve böylece sınıftaki herkes hikaye durmadan istediği şekilde katkıda bulunur. En son konuşmacı hikayenin sonunu tamamlar. Hikaye bittikten sonra eğer bir kasede kaydedilmişse tekrar çalınabilir. Ayrıca eğlenceli olması yönünden de öğrencilere telaffuzlarındaki hataları bulma olanağı sağlar.

3.4. Sosyal Gelişimi Etkileyen Oyun Örnekleri

Oyun I: Benim Adım Ne?

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf veya bahçe

Araç-gereçler: Oyun Topu

Yaş Grubu: 5-6 yaş

Oyunun Oynanışı: Bu oyun üç aşamada oynanır.

Tüm çocuklar yere daire şeklinde otururlar ve topu birbirlerine yuvarlarlar. Etkinliği öğretmen başlatır. Topu yavaşça bir çocuğa yuvarlar. Topu eline alan çocuk, yüksek sesle, “Benim adım.....” der. Sonra topu kendi seçtiği ve adını öğrenmek istediği çocuğa yuvarlar. Çalışma bir süre devam eder.

Bu aşamada topu alan çocuk; “Benim adım....., senin adın ne?” deyip, topu diğer çocuğa yuvarlar. Topu alan çocuk, “Benim adım....., senin adın ne?” diyerek, topu başka çocuğa yuvarlar.

Bu aşamaya isimler iyice öğrenildikten sonra geçilir. Topu alan çocuk; “Benim adım....., senin adın.....” der. Böylece çocuklar birbirlerini tanıyabilirler.

Oyun II: Olmayanı Bul

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 3-4 yaş

Oyunun Oynanışı: Oyuncuların haberi olmadan biri dışarıya çıkartılır. Öğretmen bütün çocuklara; “Aranızdan birini dışarıya çıkardık. Acaba kim?” der. Oyuncular birbirlerine dikkatle bakarlar. Çıkanın kim olduğunu bulmaya çalışırlar.

Oyun III: Ebeyi Takip Oyunu

Oynandığı Yer: Bahçe

Oynayacak kişiler: 10-15 kişi

Yaş Grubu: 3-4 yaş

Araç-gereçler: -

Oyunun Oynanışı: Çocuklar tek sıra olurlar, en önde yürüten ebeyi takip ederler. Düdükle oyun başlar. Ebe ne çeşit yürür ve ne biçim hareketler yaparsa, bütün çocuklar tıpkı onun gibi hareket edeceklerdir. Geç kalan oyundan çıkar.

Oyun IV: Trafik Oyunu (Poyraz, 1999, s. 104)

Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe

Araç-gereçler: Küçük arabalar

Yaş Grubu: 4-5 yaş

Oyunun Oynanışı: Çocuklar trafik sınavına girmek için oyun alanına toplanırlar. Birkaç oyuncu da cankurtaran ve itfaiye arabalarının şoförü olurlar. Oyuna başlama:

Öğretmen: - Trafik sınavına giriyorsunuz. Arabalarınızı sürerken klakson çalmayacaksınız, birbirinize çarpmak yok, cankurtaran ve itfaiye arabalarına yol vereceksiniz. Belli bir süre içinde arabalarını dikkatli süren oyunculara şoför ehliyeti verilecek der. Oyun bir süre izlendikten sonra en başarılı olanlar trafik polisi seçilir ve oyun daha çok renklendirilir.

Oyun V: Tip-Top (Poyraz, 1999, s. 109)

Oyunun Oynandığı Yer: Sınıf

Araç-gereçler: -

Yaş Grubu: 5 yaş

Oyunun Oynanışı: Bir oyuncu ayakta kalır, diğerleri oturur. Ayakta kalan oyuncu, oturan bir arkadaşının yanına gider: “Tip” der, 10’a kadar acele sayar. Oturan oyuncu, sağındaki arkadaşının adını soyadını hemen söyler. Söyleyemezse yerini ayaktaki arkadaşına verir. Söylerse arkadaşını başka birine gider.

Ayaktaki Oyuncu, “Top” derse oturur, oyuncu solunda oturan arkadaşının adını söyler. “Tip-Top” denirse, herkes ayağa kalkar yer değiştirir. Bu arada, ayakta olan kendine bir yer kapabilir. Ayakta kalan ebe olur.



4. Hacı Behiye Barut Anaokulu Örneği

Bu bölümde örnek olarak alınan 5 oyunun çocukların gelişim özelliklerini nasıl etkilediği üzerinde durulacaktır.

4.1. Oyun 1: Senin Görmediğini Görüyorum

Amaç: Eşyaların özelliklerini kavramak ve bu özellikleri düzgün cümlelerle anlatabilme becerisini kazanmak.

Araçlar: Sınıftaki, dolaptaki veya çantamızdaki eşyalar.

İşleniş: Öğrencilerden biri ebe olur. Ebe, sınıfın içindeki eşyalardan birini, aklından tutar ve şöyle der: “Ben, sizin göremediğiniz, demirden yapılmış, bir şey görüyorum”. Öğrenciler sırayla sorular sorarlar:

- ◆ “Rengi sarı mı?”
- ◆ “Boyuna bir metreden küçük mü?”
- ◆ “Dört köşe mi?”
- ◆ “Yuvarlak mı?”
- ◆ “Ayaklı mı?”

Ebe, bu soruları “evet” ya da “hayır” ile cevaplar. Sıra eşyanın adını bulmaya gelir. Her öğrenci bulduğu adı söyler. Doğruyu bulan ebe olur. Ebe isterse, açıklama yapabilir. Doğru cevabı da ilk bulan söyleyebilir.

Not: Oyun oynanırken eşyaların biçimi, yeri, durumu, neden yapıldığı, rengi, büyüklüğü, ağırlığı, hangi işte kullanıldığı, kokusu, tadı vb. özellikleri üzerinde durulmalıdır. Hatta çocuklar, soru sormakta güçlük çekiyorlarsa soru kurmaya yardımcı olacak kelimeler tahtaya yazılmalıdır.

Bu oyun öğrenciler tarafından şu şekilde oynanmıştır:

Öğretmen, oyun hakkında bilgi verir ve oyunu önce kendisi uygular. Daha sonra bir çocuk ebe seçilir ve oyun başlar. Ebe aklında sınıfta bulunan bir şey tutar ve Çocuklar ebeye sorular yöneltirler. Aşağıda bu oyunun oynandığı bir sınıfta oyun oynanırken çocuklar arasında geçen soru-cevaplar vardır:

I. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Yumuşak mı, sert mi?
- ◆ Yumuşak.
- ◆ Şekli nasıl?
- ◆ Dikdörtgen.
- ◆ Rengi ne?
- ◆ Beyaz.
- ◆ MASA (bulundu)

II. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Yerinde duruyor mu?
- ◆ Evet.
- ◆ Peki istediği zaman gidebiliyor mu?
- ◆ Evet.
- ◆ Yumuşak mı, sert mi?
- ◆ Yumuşak yeri de var sert yeri de.
- ◆ Sınıftakilerden biri mi?
- ◆ Evet.
- ◆ Saçının rengi ne?
- ◆ Sarı.
- ◆ Eteği var mı?
- ◆ Yok.
- ◆ Pantolonu var mı?
- ◆ Var.
- ◆ Pantolonun rengi ne?
- ◆ Lacivert.
- ◆ BUĞRA (bulundu)

III. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Canlı mı?
- ◆ Cansız.
- ◆ Rengi ne?
- ◆ Yeşil.
- ◆ Şekli nasıl?
- ◆ Yuvarlak.
- ◆ Oyun oynanıyor mu?
- ◆ Evet.
- ◆ TOP (bulundu)

IV. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Sert mi?
- ◆ Sert.
- ◆ Rengi ne?
- ◆ Mavi.
- ◆ Canlı mı?
- ◆ Cansız.
- ◆ Oynanabiliyor mu?
- ◆ Oynanamıyor.
- ◆ Altta mı duruyor, yoksa üstte mi?
- ◆ Üstte.
- ◆ GÖKYÜZÜ (bulundu)

V. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Sert mi, yumuşak mı?
- ◆ Sert.
- ◆ Yerinden kımıldıyor mu?
- ◆ Hayır.
- ◆ Hangi renk?

- ◆ Mavi-sarı.
- ◆ Canlı mı?
- ◆ Cansız.
- ◆ Üzerinde bir şey taşınıyor mu?
- ◆ Hayır. Ama bir şey asılabilir.
- ◆ Fortmanto mu?
- ◆ Hayır.
- ◆ Şekli nasıl? Düz mü, eğri mi?
- ◆ Kare.
- ◆ Köşeleri var mı?
- ◆ Evet.
- ◆ DUVAR (bulundu)

VI. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Sert mi, yumuşak mı?
- ◆ Sert.
- ◆ Yerinden kımıldıyor mu?
- ◆ Kımıldamıyor.
- ◆ Şekli nasıl?
- ◆ Yuvarlak.
- ◆ Rengi nasıl?
- ◆ Siyah ve lacivert.
- ◆ Oynanıyor mu?
- ◆ Oynanmıyor.
- ◆ Büyük mü, küçük mü?
- ◆ Büyük.
- ◆ DÜNYA (bulundu)

VII. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Sert mi, yumuşak mı?
- ◆ Sert.
- ◆ Yerinden oynuyor mu?
- ◆ İnsan sayesinde oynar.
- ◆ Şekli nasıl?
- ◆ Dikdörtgen.
- ◆ Rengi nasıl?
- ◆ Her renk olabilir.
- ◆ Bize bilgi verir mi?
- ◆ Veriyor.
- ◆ Nerde oluyor?
- ◆ Masa üzerinde veya duvara asılı
- ◆ Üzerinde ne var?
- ◆ Rakam ve yazılar. Her gün bir şey öğreniyoruz.
- ◆ TAKVİM (bulundu)

VIII. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Sert mi, yumuşak mı?
- ◆ Yumuşak.
- ◆ Şekli nasıl?
- ◆ Dikdörtgen.
- ◆ Rengi nasıl?
- ◆ Siyahla kırmızı.
- ◆ Bize bilgi verir mi?
- ◆ Evet.
- ◆ DEFTER (Bulundu)

IX. Öğrenciye (Ebe) Sorulan Sorular ve Verilen Cevaplar

- ◆ Sert mi, yumuşak mı?

- ◆ Sert.
- ◆ Şekli nasıl?
- ◆ Kare.
- ◆ Büyük mü?
- ◆ Büyük.
- ◆ TELEVİZYON (bulundu)

Yapılan gözlem ve görüşmeler sonucunda bu oyunla ilgili olarak aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Yukarıdaki oyunda çocukların konuşmaları hiçbir ekleme ve çıkarma yapılmadan aynen alınmıştır. Yukarıdaki oyun metninden de anlaşılacağı gibi oyunda çocukların birbirlerinden etkilenecek öğrenebileceği bir çok kavram vardır. “Bir ile altı buçuk yaşındaki okul öncesi çocuklar günde dokuz yeni kelime öğrenirler. Genel olarak, bazı araştırmacılar yeni kelimelerin kaynağı olarak Televizyonu gösterebilirler de” (Singer ve Singer, 1998), çocukların oyunlarda birbirlerinden etkilenecek yeni kelimeler öğrenmeleri, özellikle de Anaokulu gibi bir ortamda vazgeçilmezdir. Oyunda öğretmen sadece rehberlik etmiş, fakat gerekli yerlerde de oyuna müdahale etmiştir.

Bu oyun sonunda çocuklarda gelişmesi beklenen özellikler şunlardır:

1. Dil Becerisi: Oyunda bazı çocukların bilmediği veya uzak olduğu bazı kavram ve kelimeler geçmekte olup, çocuklar oyun sırasında bilmedikleri kelimeleri öğretmene sorabilmektedir. Örneğin oyun sırasında “Portmanto” kelimesini bir öğrenci kullanmış, bazı öğrenciler ise anlamını bilmedikleri bu kelimeyi öğretmenlerine sormuşlardır. Yine oyunda renk kavramı bir çok kez geçmiş olup, çocuklar bildikleri renkleri pekiştirmişlerdir. Oyunda geçen şekil kavramını bütün öğrenciler anlayabilmektedir. Dikdörtgen, kare, yuvarlak kelimelerini doğru olarak kullanabilmektedirler. Ayrıca oyunda büyüklük ve küçüklük kavramları geçmekte olup, çocuklar karşılaştırma yapabilmektedirler. Çocuklar günlük hayatta kullandıkları bir çok kelimeyi de oyun sayesinde kontrol edebilmektedirler. Örneğin, pantolon, etek vb. gibi.

Bütün bunların yanında çocuklar bu oyun sayesinde “soru nasıl sorulur?”, “Nasıl cevap verilir?” bunları da uygulamalı olarak öğrenme fırsatı bulmaktadırlar. Bazı çocuklar sürekli aynı soruları sorarlarken, bazıları ise yeni ve ilginç sorular yöneltebilmektedirler. Dolayısıyla çocuklar farkında olmadan “soru sormayı” ve “cevap vermeyi” de uygulamalı olarak öğrenmektedirler.

2. Sosyal Gelişimi: Çocuklar bu oyun sayesinde sırası gelince konuşmayı, sırası gelince soru sormayı ve cevap vermeyi öğrenebilmektedirler. Bazı öğrenciler sabırsızca davranıp, sürekli yeni cevaplar üretseler de öğretmen tarafından uyarılıp, sırası gelince konuşmayı öğrenmektedirler. Çocuklar Ebe’nin tuttuğu kelimeyi bulabilmek için birbirleriyle yarış etmekte olup, bu da onların sosyal gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir.

3. Bilişsel Gelişimi: Bu oyun sayesinde çocukların “anlama” ve “anlatım” becerileri de artacaktır. Çünkü oyunda çocuk sürekli olarak yeni bir problemle karşılaşmakta olup, bu problemi çözmek için uğraşmaktadır. Dolayısıyla çocuk yeni bir problemle karşı karşıya kaldıkça yeni çözüm yolları üretmeyi deneyecek bu da onun bilişsel gelişimini olumlu yönde etkileyecektir.

4. Yaratıcılık Gelişimi: Çocuklar ebenin sorduğu soruyu cevaplamak için düşünürken aynı zamanda sorunun cevabı olabilecek nesnelerle ilgili geçmiş yaşantılarını hatırlamaktadırlar. Bu da çocukların geçmiş yaşantılarına yeni şeyler hayal ederek eklemelerine neden olmaktadır. “Çocuklar yaklaşık olarak üç yaşın sonu ve altı yaş arası yuvanın kurallarını, sokakları öğrenmeye başlarlar. Bu dönem içinde öğrenmesi oldukça kuvvetlidir ve bu geleceğini yönlendirir. Bu önemli dönemde çocuk oyun oynamayı ve yaratıcılığını geliştirir” (Singer ve Singer, 1998). Çocuklar bu oyunda ebenin sorularını cevaplayabilmek için tüm yaratıcılıklarını kullanmışlardır. Örneğin cevabı “Gökyüzü” olan bölümde çocuklar önce “deniz,” “göl” vb. demişler, sorunun doğru cevabını bulabilmek için değişik nesnelere ulaşmışlardır.

4.2. Oyun 2: Öt Kuşum Öt!

Amaç: Sosyal kaynaşmanın sağlanması.

İşleniş: Çocuklar arasından bir ebe seçilir, gözü bağlanır. Arkadaşlarından birisi, ebenin karşısına geçer. Oyunu yöneten ebeye:

“Bir arkadaşın karşıda duruyor, ellerinle dokunarak onu tanı bakalım!” der. Ebe arkadaşının önce kız mı, erkek mi olduğunu saçlarından, giysilerinden bulmaya çalışır. Şayet tanıyamazsa: “Öt kuşum öt!” der. O da “cık-cık” diye kuş sesini taklit etmeye çalışır. Ebe arkadaşını sesinden tanıyabilirse “başarılı” sayılır.

Değişiklik: Ebe, karşısına geçen oyuncuyu tanıyamadığı zaman:

- ◆ Kükre aslanım, kükre!
- ◆ Havla köpeğim havla!
- ◆ Mele kuzum mele!
- ◆ Anır eşeğim anır! Gibi başka emir tümceleri söyler. Arkadaşı da istenen hayvanın sesini taklit eder.

Yapılan gözlem ve görüşmeler sonucunda bu oyunla ilgili olarak aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Yukarıdaki oyun görünüşte çok basit olarak algılanabilir. Fakat, oyunun üstlendiği görev çok önemlidir. İnsan toplumsal bir varlıktır. Diğer insanlarla sürekli etkileşim içerisinde. Her çocuk oyuna değişik ailelerden ve değişik kültür ortamlarından katılmaktadır. Fakat oyun bir grup çalışmasıdır. Bu oyunun da ana işlevi çocukların kaynaşmalarını sağlamaktır.

Okulöncesi eğitim kurumlarında bu oyun çocukların daha çok birbirlerini tanımaları ve birbirleriyle kaynaşmaları amacıyla oynanmaktadır. Bu amaçla oyunun oynanması, yaklaşık olarak okulların açılmasından bir ay sonraya denk getirilmekte ve çocukların aralarında kaynaşıp kaynaşmadıkları, birbirlerini tanıyıp tanıyamadıkları tespit edilmeye çalışılmaktadır.

Oyunun çocukların gelişimleri açısından önemi: Araştırmanın yıl sonuna doğru yapılmasından dolayı, oyunda bütün öğrenciler başarılı olmuşlardır. Her çocuk arkadaşını zorlanmadan tanımış, onu bazen saçlarından, bazen giydiği kazaktan, bazen ise çıkardığı sestten tanımıştır. Bu oyunda çocukların birbirleri ile kaynaşmaları ve sosyalleşmelerinin yanında önemli bir etki daha görülmektedir. O da çocukların gözleri bağlı iken elleri ile varlıklara dokunarak onları test etmeleri, dolayısı ile dokunma duyularını oyun ile geliştirmeleridir. Oyunda her çocuk ebe olmak istemekte, bu da onların temel güven duygularını geliştirmektedir. Bu yüzden

oyunun süresi uzun tutulup, bütün öğrencilere görev verilmelidir. Bu çocukların kendilerine güvenlerini geliştirecek, onların daha aktif ve katılımcı olmalarını sağlayacaktır.

4.3. Oyun 3: Arkama Geç Oyunu

Oynanılacak yer: Bahçe

Oynayacak kişiler: 10-15 kişi

Oynanışı: Oyuncular birbirlerinin bellerinden tutarlar. En öndeki oyuncu bekçi olur. Bir oyuncu da bekçinin karşısına geçerek tilki olur. Grubun sonundaki öğrenci tavuktur. Tilki tavuğu yakalamaya çalışır. Bu sırada gruptaki öğrenciler bekçiye yardımcı olurlar ve birbirlerinin belini bırakmadan yakalatmaya çalışırlar. Tilki, tavuğu yakalarsa, tavuk tilki, tilki de bekçi olur.

Değişiklik: Çocuklar halka halinde olurlar. Tavuk ortada, tilki dışarıda olur. Bekçi tavuğun yanında olur ve tavuğu korur. Halka olan çocuklar tilkinin içeri girememesi için kollarını kaldırıp, indirirler. Bu oyunda tavuğa dokunmak yeterlidir.

Yapılan gözlem ve görüşmeler sonucunda bu oyunla ilgili olarak aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Bütün çocuklar oyuna isteyerek katılmışlar ve hepsi de çok eğlenerek oynamışlardır. Fakat bir çok oyunda olduğu gibi bu oyunda da bütün çocuklar oyunda aktif görev almak istemişlerdir. Bu yüzden bu tür oyunlarda zaman biraz uzun tutulup, bütün çocuklara görev verilmelidir.

Oyunun çocukların gelişimleri açısından önemi: Bu oyun çocukların gelişimleri iki açıdan incelenmelidir; öncelikle bütün çocukların toplu olarak hareket etmelerinden dolayı toplu olarak, ikinci olarak çocukların bireysel davranışları açısından oyuna bakılmalıdır. Bu oyuna katılan 15 öğrencinin hepsi oyunda aktif olarak görev almıştır. Çocuklar tilkiyi halkanın içerisine almamak için var güçleriyle çalışmışlardır. Burada çocukların toplu olarak hareket etmeleri söz konusudur. Bu yüzden çocukların grup bilincine ulaşmaları, dolayısı ile sosyalleşmeleri kaçınılmazdır. Her çocuk oyunda kendisinin bir görevi olduğunun farkındadır ve bu görevi de yerine getirmeye çalışmaktadır. Oyuna bireysel açıdan bakıldığında atletik yapılı ve bedensel gelişimi yerinde olan çocukların bu oyunda daha becerikli olduğu

görülmüştür. Çocuklar bu oyunda bir problemle karşı karşıyadırlar ve bu problemi çözmek için değişik çözüm yolları üretirler. Dolayısı ile bu oyunda bir zihinsel gelişim de söz konusudur.

4.4. Oyun 4: Sebzeler- Meyveler

Oynanılacak yer: Bahçe veya sınıf

Oynayacak kişiler: 10-15 kişi

Çocuklar bir halka olur, yerlerini alırlar. Bundan sonra hepsine birer meyve sebze adı verilir.

Oyuna başlama:

Öğretmen: Ben size başımdan geçen bir olayı anlatacağım, bu arada kimin takma adı geçerse, o hemen ayağa kalkıp: “o meyve burada, o sebze burada” cevabını vereceksiniz, der. Ama, bazen: (Pazar yerine!) dediğim zaman bütün oyuncular oturdukları yerden kalkıp birer köşe bulacaklar. Geç kalan oyunda başarısız sayılır, der.

Değişiklik: Sebze-Meyve adları dağıtılırken bir de ebe seçilir. Öğretmenin (Pazar yerine!) dediği zaman oyuncuları kovalar, köşelerini bulamayan çocukları ebeler. Oyun sınıfta oynanacak olursa alanın dar olmasından dolayı çocuklar “Pazar yerine” denince köşelere kaçmak yerine sınıfın ortasına oturabilirler. Geç kalan öğrenci oyundan çıkar. Bu araştırmada oyun bu şekilde oynanmıştır.

Yapılan gözlem ve görüşmeler sonucunda bu oyunla ilgili olarak aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Çocuklar oyuna isteyerek katılmışlardır. Öğretmen İlkbahar mevsiminden bahseder. Mevsim şeridini göstererek ağaçlardaki çiçekler vb. den sonra meyvelerden bahseder. “Bu mevsimde hangi meyve ve sebzeler olur” diye bir soru yöneltir öğretmen. Daha sonra çocuklar meyve ve sebzelerle ilgili olarak başlarından geçen olayları birer birer anlatırlar. Örneğin bahçelerindeki meyveleri arkadaşları ile paylaştıklarını anlatırlar. Burada öğretmen yaratıcılığını kullanarak çocukların dikkatlerini çekebilecek, onların geçmiş yaşantılarını içerisine alan hikayeler anlatır ve çocuklar hikayeyi dikkatle dinlemişlerdir. Öğretmen çocukların almış oldukları meyve-sebze adları karışmasın diye bunları kâğıda not alır. Ayrıca öğretmen bu

oyunda çocuklarda istediği davranış değişikliklerini de sıralamıştır. Bu, oyun içerisinde olduğundan daha etkili olmuştur.

Oyunun çocukların gelişimleri açısından önemi: Oyunda çocukların öncelikle dikkat becerileri ön plana çıkmaktadır. Fakat hikaye anlatımı çocuklara bırakıldığında çocukların yaratıcılıklarını kullanarak çok ilginç hikayeler anlattıkları da ortaya çıkmıştır. Çocuklar bu hikayeleri daha çok kendi yaşantılarından almışlar, bunlara bazı abartılı olaylar da eklemesini bilmişlerdir. Çocukların oyun içerisinde aldıkları meyve isimleri şunlardır: Kiraz, Elma, Armut, Şeftali, Vişne, Çilek, Portakal, Limon, Kayısı, Erik, Karpuz, Kavun, Üzüm. Çocuklar bu isimleri öncelikle kendileri belirlemişlerdir. İsim bulmakta zorluk çekildiğinde öğretmen yardımcı olmuştur. Bu oyun çocukların meyve isimlerini öğrenmeleri ve bildikleri meyve isimlerini de pekiştirmeleri açısından da önemlidir. Bu arada meyve isimleri belirlenirken meyvenin tarifinin yapılması da yararlı olacaktır. Çocuklar oyunda isimleri (meyve isimleri) söylendiğinde hemen cevaplamışlar, fakat dikkatlerini bu yöne verdiklerinden dolayı “Pazar yerine” diye söylenildiğinde çabucak hareket edememişlerdir. Bu oyun tek kişi kalıncaya kadar devam etmiştir. Oyun bittikten sonra çocuklar birbirlerine meyve-sebze isimleriyle hitap etmeye başlamışlar, fakat bu çok fazla sürmemiştir.

4.5. Oyun 5: Ebeyi Takip Oyunu

Oynanılacak yer: Bahçe

Oynayacak kişiler: 10-15 kişi

Oyunun oynanışı: Çocuklar tek sıra olurlar, en önde yürüyen ebeyi takip ederler. Düdükle oyun başlar. Ebe ne çeşit yürür ve ne biçim hareketler yaparsa, bütün çocuklar tıpkı onun gibi hareket edeceklerdir. Geç kalan oyundan çıkar.

Yapılan gözlem ve görüşmeler sonucunda bu oyunla ilgili olarak aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Bu oyun çocukların yaratıcılıklarını göstermeleri için kaçınılmaz bir fırsattır. Her çocuk oyunda ebe olunca yaratıcılığını kullanacak ve oyun daha zevkli hale gelecektir. Bu oyunda çocuklar yaşantılarından da yararlanmışlardır. Ebe olan çocuklardan bazıları yağmur yağınca oluşan çamurdan atlar gibi sıçramalarda

bulunmuşlar, bazıları balon şişirir gibi hareketlerde bulunmuşlar, bazıları kendilerini uçan bir kelebek yerine koymuşlar, bazıları makara sarar gibi hareketlerde bulunmuşlar, bazıları kuş gibi kanat çırpılmışlardır. Burada bazı öğrenciler, diğerlerini taklit etmişler, bazıları ise yaratıcılıklarını kullanarak kendilerinden önceki ebelerden farklı olarak kendilerine özgü figürler ortaya çıkarmışlardır. Bu şekilde davranan çocukların diğer çocuklardan daha yaratıcı ve kendilerine daha güvenli çocuklar oldukları gözlenmiştir. Oyunda dikkat çeken başka bir unsur da öğrencilerin bu figürleri oluştururken sanki o figürleri yaşıyorlarmış gibi davranmalarıdır. Bu oyunda çocukların liderlik özelliği de ortaya çıkabilmektedir. Zira arkasındaki guruba hakim olabilen öğrencilerin liderlik özelliklerinin daha belirgin oldukları ortaya çıkmıştır.

Bu oyunun dikkat çeken başka bir özelliği de öğrencilerin önlerindeki arkadaşlarını takip edip onların yaptıkları figürleri anında yapabilmeleridir. Zaten oyunun kuralına göre bu figürleri yapmakta geç kalan öğrenci oyundan çıkacaktır. Bu oyunda çocukların özellikle arkada kalan kısmının oyundan öncelikle çıktıkları gözlenmiştir. Bu oyunda da çocuklar olabildiğince eğlenmişlerdir. Fakat bir çok oyunda olduğu gibi bu oyunda da hemen hemen her öğrenci ebe olmak istemektedir. Onların bu isteklerinin kırılmaması için oyunun uzun bir zaman dilimine ihtiyacı vardır.

BÖLÜM V

Özet, Sonuç Ve Öneriler

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgulara dayalı olarak ulaşılan genel sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

Bu araştırma Kastamonu ili merkezindeki “Hacı Behiye Barut Anaokulu”nda bulunan 4-6 yaş çocuklarının oyunlarının incelenmesi ve oyunların çocukların gelişim özelliklerini nasıl etkilediği ile ilgili kaynakların taranması ile ortaya çıkmıştır. Araştırmanın bulgularına genel olarak bakıldığında,

1. Uygarlığın bilim, sanat, mimarlık gibi her alandaki gelişmesi çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına da yansımıştır. Her çocuk bulunduğu yerin ve zamanın etkisi altında, ama mutlaka oyun oynamıştır.
2. 21. yy.’ın bir gereği olarak, Bilgisayar gibi elektronik oyuncaklarla henüz çok erken yaşlarda tanışan ve onları hayatının vazgeçilmez birer parçası haline getiren bu günkü çağdaş çocuk, farkında olmadan, kendisini oyunların bir çok yararlarından mahrum bırakmakta, bu da gelecekte nasıl bir yetişkin tipinin ortaya çıkacağı konusunda eğitimcileri düşünceye sevk etmektedir. Çocuklar, saklambaç, kovalamaca, körebe gibi oyunlardan mahrum kalıp, bu oyunlardaki yüz yüze ilişkilerden, heyecandan, doğallıktan, hareketlilikten yoksun olarak yetişmekte bu da onların gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir.
3. Şehirleşmenin ve buna bağlı olarak da betonlaşmanın hızla artmasıyla çocukların oyun alanları gittikçe azalmakta, toplumdaki şiddet olaylarının da hız kazanmasıyla aileler çocuklarını sokağa gönderme konusunda kararsızlık yaşamaktadır. Böylece evden sokağa çıkamayan, yaşlılarıyla oynayamayan mutsuz bir çocuk tipi ortaya çıkmaktadır. Burada eğitimcilere düşen en büyük görev, çocukların çocukluklarını doyasıya ve mutlu bir şekilde geçirmelerini sağlamaktır. Bu da, ancak çocukların en doğal ortamı olan, yetişkinlerin giremediği dünyaları oyun ortamında gerçekleştirebilir.
4. Bir Anaokulunda bulunması gereken başlıca oyun yerleri şunlardır: 1) Özel oyun salonu 2) Derslik ya da küme oyun odası 3) İlgi köşeleri 4) Oyun

bahçesi

5. Bazı anne-babalar için oyuncak, çocuğu tembelliğe ve israfa alıştıran gereksiz bir harcamadır. Bazıları için de oyuncak, çocuğu ödüllendirmek için alınan bir armağandır. Oysa, oyuncak ne gereksiz bir harcama, ne de ödüllendirme aracıdır. Oyuncaklar, zekayı, duyuları uyaran, yaratıcılık ve hayal gücünü geliştiren, çocuğun bedensel, ruhsal ve toplumsal gelişimini sağlayan araç-gereçlerdir.

6. Bu araştırma için söz konusu olan, 4-6 yaş grubu anaokulu öğrencilerinin serbest oyun zamanlarında daha çok cinsiyete göre grup oluşturdukları, kız çocuklarının bebeklerle, erkek çocuklarının ise blok veya arabalarla oynadıkları ortaya çıkmıştır.

7. Çocuklar okul öncesi dönemde sürekli hareket etmek isterler. Koşmak, tırmanmak vb. etkinlikler onlar için vazgeçilmezdir. Bazı ebeveynler çocukların bu durumlarını yadırgayıp, “iyi çocuk” olmak için uslu uslu oturmak gerektiğini savunurlar. Oysa onların her bir etkinliği gelişimleri açısından oldukça önemlidir. Çocuklar yetişkinlerle bir tutulmamalıdır. Onlar çok çabuk sıkılırlar ve sürekli bir uğraşlarının olmasını isterler. Bu yüzden ebeveynler çocukların oyunlarına karışmamalı, onlara rahatlıkla oynayabilecekleri bir ortam hazırlamalıdır.

8. Oyun sırasında çocukların bazı hareketleri sık sık tekrar etmeleri kas gelişimlerini hızlandıracaktır. Örneğin; bisiklete binme, ip atlama gibi oyunlar aynı hareketleri tekrar etmeye dayandığı için çocukların kas gelişimlerini hızlandırır ve güçlendirir. Seçilen değişik oyunlar çocukların büyük ve küçük kas gelişimlerini olumlu yönde etkileyecektir. Örneğin bahçe oyunlarında çocuklar bir çok fiziksel faaliyet içerisindedir; koşma, dengede durma, top taklidi, sek sek vb. bunlardan bazılarıdır. Oyun içerisinde vücut fonksiyonları daha aktif çalışır, el-göz koordinasyonu gelişir, çocuk kaslarını kontrol altına almayı öğrenir.

9. Çocukların günlük hayatta yapamadıkları bir çok etkinlik, oyun içerisinde yaptırılabilir. Çünkü oyunda neşe, yenme arzusu ve başarıya ulaşma gibi duygular vardır. İşte bu duygular çocuğun isteğini artırır ve çocuk bir çok beceriyi bu şekilde öğrenebilir. Örneğin “körebe oyunu” çocuklar için ilk

bakışta korkutucu olabilir. Çünkü gözlerimiz kapanınca karanlık bir dünya içine girmiş oluruz. Oysa, çocuklar oyun içerisinde hiçte böyle düşünmezler. Çünkü, oyunda diğer oyuncuları yakalama ve kazanma azmi vardır. Hiç bu oyunu oynamamış bir çocuk karanlıkta kalınca, diğer çocuğa göre daha fazla tepkide bulunacaktır. İşte bu gibi oyunlar çocuğun zayıf iradesini de güçlendirir.

10.Çocuklarda düşünmenin gelişmesi, farklı bir problemle karşılaşmaları sonucu gerçekleşmektedir. Çocuklar oyunlarda sürekli olarak farklı problemlerle karşılaşmaktadırlar. Her hangi bir problemle karşılaşan çocuk, bu problemi çözmek için uğraşacak, böylece farklı çözüm yolları üretecektir. Çocuğa bilgiyi vermenin en doğal yolu oyundur. Öğrenme, bu yaşlarda çok hızlıdır. Beyin her zaman yeni bilgiye açıktır. Oyunla öğretilen bilgi daha kalıcı olacaktır. Ezbere değil (teorik), uygulamaya dönük olduğu için öğrenme daha hızlı ve kalıcı olur. Ayrıca oyun sırasında çocuğun duyuları sürekli çalıştığından, çocuğun zeka ve mantık yürütme, merak, anlama becerisi de gelişecektir.

11.Çocuk oyun oynarken çevresiyle etkileşim halindedir. Okulda, sınıf arkadaşları ve öğretmen, mahallede, arkadaşları ve alan genişletildiğinde belli topluluklarda kendini gösterme. Kısacası dışa dönük olma. Kendisi ile ilgili (özel yetenekleri) sezme ve o yönde ilerleme halindedir. Çocuk oyun sayesinde arkadaşları ile uyumlu olmayı öğrenir. Karşısındakinin haklarına, özgürlüklerine saygılı olmayı öğrenir. Yardımlaşmayı, paylaşmayı, kazanmayı, kaybetmeyi öğrenir. Kısacası hayatın ve toplumun gereklerini öğrenir.

12.Çocuk oyunda gerçek hayatı yaşar. Onun için oyun, hayatın ta kendisidir. Dolayısıyla oyuna verdiği önemde o ölçüde olur. Çocuk hayatın bir çok gerçeğini oyun içerisinde tanır. Özellikle grup oyunlarında toplumdaki yerini edinir. Karakteri biçimlenir. Çocuk oyunda hem yenmenin verdiği tadı hem de yenilmenin verdiği üzüntüyü yaşayabilir. Oyunla büyümüş bir çocuk hiç oyun oynamayarak büyümüş bir çocuğa göre, hayatının ileriki dönemlerinde başarısız olduğunda daha az hayal kırıklığına uğrayacak, dolayısıyla daha az etkilenecektir. Çocuk oyunda bir çok kişiliği yansıtır. Bazen bebeğini seven

bir anne olur, bazen bir öğretmen, bazen suçluları yakalayan bir polis. Çocuk bu kişilikleri oynarken yavaş yavaş kendi karakterini de oluşturur ve kendisini başkalarından ayıran özelliklerin farkına varır.

13.İnsanlık tarihi kadar geçmişi olan oyun, önceleri dini tören ve şenlik olarak gelişmiş, daha sonra ise din dışı konulara yönelmiştir. Bu, bazen bir başarıyı kutlama, bazen düğün gibi özel günler olarak günümüze kadar gelmiştir. Köylü, kentli, zengin, fakir demeksizin her çocuk, bulunduğu yerin ve zamanın etkisi altında oyun oynamıştır.

14.Eski Türkler de her an savaşa hazır olmak, topraklarını ve ailelerini korumak amacıyla çocuklar daha yürümeye başlar başlamaz kılıçla, kalkanla, okla tanışır, kendisini geleceğe hazırlamak amacıyla bunları oyuncak edinir, zamanının büyük bir kısmını bunlarla oynayarak geçirirdi. Ata binmek, avcılık Türk çocukları için vazgeçilmez etkinliklerdir. Hatta “Dede Korkut hikayelerinde” önemli bir başarı kazanmadıkça, Türk çocuklarına isim verilmediği belirtilmektedir. Yani bir çocuk ancak önemli bir işi gerçekleştirerek, kendini ispat ederek isim sahibi olabilirdi.

15.En iyi ve uzun süreli eğitim, eğitilen ya da öğrenilenin yaptığı işi isteyerek, severek ve mutlu bir ortamda uygulamasıyla gerçekleşir. Çocuk oyunda öğrenmeyi öğrenir, kendini tanır, yaşamın gereklerini kavrar, özgüvenini geliştirir. Çocuk oyununun en yüksek düzeyde yarar sağlayabilmesi için ona gereken yaş ve gelişimini çok yönlü etkileyen alan, gereç ve olanakları bilinçli biçimde oluşturmak gerekir. Sağlıklı gelişme için çocuğun dengeli beslenmesi gerekir. Aynı biçimde çocuğun bulunduğu evrenin gerektirdiği aşama ve becerileri geliştirebilmesi ve sağlıklı büyümesi için çeşitli nitelikte oyun araç-gereçlerine gereksinmesi vardır. çocuğun oyuncakları, belirli bir amaca yönelik, onun gelişim düzeyine uygun ve ileri aşamalara hazırlayıcı nitelikte olmalıdır (Sun ve Seyrek, 1997, s. 72).

Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bulgulara dayanılarak aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

1. Çocuklar oyun oynanılacak yer konusunda fazla seçici değildir. Onlar için önemli olan oyundur. Bu yüzden ana-baba ve öğretmenler çocukların oyun oynadıkları yerlerin özelliklerine dikkat etmelidirler. Sınıf içerisinde ise, sınıf ortamı aydınlık, temizlik, ısı ve havalandırma yönünden sağlıklı şartlara uygun mu? Oyun dışarıda oynanacaksa, seçilen oyun için hava koşulları uygun mu? Çocukları tehlikeye itebilecek bir durum var mı? Bütün bunlar dikkate alınmak zorundadır.
2. Anaokullarındaki sınıfların geniş olması, oyunların rahat oynanabilmesi ve çocukların kendilerini daha iyi ifade edebilmeleri açısından çok önemlidir. Bu yüzden özellikle sınıf içi mekanın geniş olması gerekir. Kışın havalar soğuk olduğundan bahçe oyunları yeteri kadar oynanamaz. Bu yüzden koşmaya, zıplamaya dayanan oyunların sınıf içerisinde oynanması gerekir. Bu da ancak geniş bir sınıf ortamında gerçekleşir. Çocuklar oyunda koşabilmeli, rahat hareket edebilmelidirler.
3. Anaokullarının en önemli bölümlerinden bir tanesi bahçedir. İyi düzenlenmiş bir bahçe, çok sayıda ve çeşitli oyunların oynanmasına elverişli bir alan olduğu gibi, doğa ile ilgili fırsat eğitiminin en iyi biçimde gerçekleştirilebileceği bir yer olarak da önem taşır. Öğretmen oyun süresince çocukların yanında olmalı, gerekmedikçe çocukların oyunlarına karışmamalı, fakat onları sezdirmeden denetim altında tutmalıdır. Karışıcı değil, yönlendirici bir tutum içerisinde olmalıdır.
4. Oyun bahçesinin genişliği (bir çocuk için yaklaşık 10 m.) anaokulundaki çocuk sayısına göre gereken büyüklükte olmalıdır.
5. Oyuncaklar çocuğun merakını, ilgisini, el becerilerini, girişimciliğini, yaratıcılığını, hayal gücünü etkilemeli, sorunlara çözümler bulmasını ve çok yönlü kullanabilme olanaklarını yaratmalıdır. Çocuğun özgürce oynamasına ek olarak, gözlem, deneyim ve keşfetme isteğini uyarmalı ve sosyal ilişkilerinin gelişmesine katkıda bulunacak nitelikte olmalıdır.
6. Oyuncak sade, ayrıntıları az, iyi zımparalanmış, sivri köşeleri

yuvarlatılmış, pürüzü ve çatlağı olmayan gereçlerden olmalı, sivri, keskin ve kesici yanları olmamalıdır. Çocuğun yaş-gelişim-ilgi ve gereksinmelerine uygun olmalı; boyuna uygun boyutlarda ve kullanışlı olmalıdır.

7. Yetişkinlerin oyun ve oyuncak seçimini doğru yapabilmeleri için çocukları iyi tanınması, gelişim aşamaları ile bu aşamaların özelliklerini çok iyi bilmesi gerekir.

8. Her çocuk evinde kendisinin oynayabileceği, oyuncaklarını koyabileceği bir köşenin olmasını ister. Evde çocuğa böyle bir köşe hazırlanmalıdır. Bu köşenin çocuğun oynayabileceği kadar geniş, rahat olmasına özen gösterilmelidir. Bu köşede oyuncak sepeti veya kutuları, minderler veya çocuğun boyuna uygun sandalye, masa vb. eşyalar olabilir.

9. Anaokullarında da çocukların serbest oyun zamanlarını geçirebilmeleri için öncelikle güvenli, serbest, geniş bir alana ihtiyaçları vardır. Bu, uygun hava koşullarında bahçelerde nispeten sağlanabilmekte ise de kışın özellikle sınıflarda yapılan oyunlarda sınıfların küçük olması sebebiyle geniş bir alan sağlanamamaktadır. Bu yüzden serbest oyun zamanlarında çocuklara kısmen de olsa geniş bir alan sağlamak için, sınıftaki masa, sandalye vb. malzemelerin bu zamanlarda köşelere kaldırılması çocukların güvenlikleri ve rahat oynayabilmeleri açısından daha yararlı olacaktır.

10. Okul öncesi dönemde, büyük ve küçük kasların geliştirilmesinde yararlı olan oyunlara öncelik verilmelidir. Çünkü çocukların bir çok yeterlilikleri bu kasların gelişmesine bağlıdır. Tırmanma merdivenleri, kayma olukları, atlama ipleri, üç tekerlekli bisikletler büyük kasların gelişmesine; denge tahtası, bloklar, el işleri vb. araç-gereçlerle yapılan oyunlar da küçük kasların gelişmesine yardımcı olurlar. Bu nedenle anaokullarında, çocukların büyük ve küçük kaslarının gelişmesi için gerekli olan araç-gereçlerin bulundurulması gerekir. İyi bir öğretmen, çocuklar için oynatacağı oyunları seçerken bütün bunları dikkate almak zorundadır (Sun ve Seyrek, 1997).

11. Strom (1978) bazı ana-babaların çocuklarına oyuncak ve harçlık verme, fakat onlarla çok seyrek iletişim kurma eğilimini tartışmıştır. Bütün gün çalışan ve eve geldiklerinde yorgun olan ana-babalar çocuklarıyla oynamayı hafta sonuna kadar erteleyebilirler. Strom, bu ana-babaların

çocuklarıyla günde en az onar dakikalık iki evre oynamaya çalışmalarını önermektedir. Bu, bazı ev işlerini birlikte yapmak, bir öykü okumak ya da karşılıklı top oynamak gibi basit etkinlikler içerebilir (Onur, 1998, s. 258). Günümüzde bir çok ana-baba çocuklarına karşı ilgisiz kalmakta bu da çocukları başka şeylere yönlentmektedir. Televizyon, ya da Bilgisayar oyunları en çok tercih edilen etkinliklerdir. Dolayısıyla, hiç Televizyonun karşısından kalkmayan bir çocuk tiplemesi karşımıza çıkmaktadır. Ebeveynler bütün bunları dikkate alarak çocukları ile birlikte oyun oynamaya zaman ayırmalıdır.



Özet

Bu araştırma, Kastamonu İli merkezinde bulunan “Hacı Behiye Barut Anaokulu” öğrencilerinin oyunlarının incelenmesi ve oyunların çocukların gelişimlerini nasıl etkilediğini ortaya çıkarmak amacıyla yapılmıştır.

Bu araştırmaya 31 adet 4-5 yaş gurubu çocuk, 16 adet 5-6 yaş gurubu çocuk katılmıştır. Bunlardan 24’ü kız, 23’ü erkek çocuğudur. Araştırmada toplam 47 çocuk gözlemlenmiştir. Bunların yanı sıra 10 öğretmenle de görüşme yapılmıştır. Öğretmenlerin hepsi araştırma yapılan sınıflarda bulunmamakla birlikte, durum çalışmasının yapıldığı okulda görev yapmaktadırlar.

Oyunun çocukların gelişim özelliklerini nasıl etkilediğini ortaya çıkarmak amacıyla çocuklara örnek oyunlar oynatılmış ve oynadıkları oyunlar gözlemlenmiştir. Öğretmenler ile görüşmeler gerçekleştirilmiş ve bu konuda yapılmış araştırmaları içeren kaynaklar taranmıştır.

Araştırmanın bulgularına bakıldığında:

1. Bir Anaokulunda bulunması gereken başlıca oyun yerleri şunlardır: 1) Özel oyun salonu 2) Derslik ya da küme oyun odası 3) İlgi köşeleri 4) Oyun bahçesi
2. Bu araştırma için söz konusu olan, 4-6 yaş grubu anaokulu öğrencilerinin serbest oyun zamanlarında daha çok cinsiyete göre grup oluşturdukları, kız çocuklarının bebeklerle, erkek çocuklarının ise blok veya arabalarla oynadıkları ortaya çıkmıştır.
3. Çocuklar okul öncesi dönemde sürekli hareket etmek isterler. Koşmak, tırmanmak vb. etkinlikler onlar için vazgeçilmezdir. Bazı ebeveynler çocukların bu durumlarını yadırgayıp, “iyi çocuk” olmak için uslu uslu oturmak gerektiğini savunurlar. Oysa onların her bir etkinliği gelişimleri açısından oldukça önemlidir. Çocuklar yetişkinlerle bir tutulmamalıdır. Onlar çok çabuk sıkılırlar ve sürekli bir uğraşlarının olmasını isterler. Bu yüzden ebeveynler çocukların oyunlarına karışmamalı, onlara rahatlıkla oynayabilecekleri bir ortam hazırlamalıdır.
4. Oyun sırasında çocukların bazı hareketleri sık sık tekrar etmeleri kas gelişimlerini hızlandıracaktır. Örneğin; bisiklete binme, ip atlama gibi oyunlar

aynı hareketleri tekrar etmeye dayandığı için çocukların kas gelişimlerini hızlandırır ve güçlendirir. Seçilen değişik oyunlar çocukların büyük ve küçük kas gelişimlerini olumlu yönde etkileyecektir. Örneğin bahçe oyunlarında çocuklar bir çok fiziksel faaliyet içerisindedir;koşma, dengede durma, top taklidi, sek sek vb. bunlardan bazılarıdır. Oyun içerisinde vücut fonksiyonları daha aktif çalışır, el-göz koordinasyonu gelişir, çocuk kaslarını kontrol altına almayı öğrenir.

5. Çocukların günlük hayatta yapamadıkları bir çok etkinlik, oyun içerisinde yaptırılabilir. Çünkü oyunda neşe, yenme arzusu ve başarıya ulaşma gibi duygular vardır. İşte bu duygular çocuğun isteğini artırır ve çocuk bir çok beceriyi bu şekilde öğrenebilir. Örneğin “körebe oyunu” çocuklar için ilk bakışta korkutucu olabilir. Çünkü gözlerimiz kapanınca karanlık bir dünya içine girmiş oluruz. Oysa, çocuklar oyun içerisinde hiçte böyle düşünmezler. Çünkü, oyunda diğer oyuncuları yakalama ve kazanma azmi vardır. Hiç bu oyunu oynamamış bir çocuk karanlıkta kalınca, diğer çocuğa göre daha fazla tepkide bulunacaktır. İşte bu gibi oyunlar çocuğun zayıf iradesini de güçlendirir.

6. Çocuklarda düşünmenin gelişmesi, farklı bir problemle karşılaşmaları sonucu gerçekleşmektedir. Çocuklar oyunlarda sürekli olarak farklı problemlerle karşılaşmaktadırlar. Her hangi bir problemle karşılaşan çocuk, bu problemi çözmek için uğraşacak, böylece farklı çözüm yolları üretecektir. Çocuğa bilgiyi vermenin en doğal yolu oyundur. Öğrenme, bu yaşlarda çok hızlıdır. Beyin her zaman yeni bilgiye açıktır. Oyunla öğretilen bilgi daha kalıcı olacaktır. Ezbere değil (teorik), uygulamaya dönük olduğu için öğrenme daha hızlı ve kalıcı olur. Ayrıca oyun sırasında çocuğun duyuları sürekli çalıştığından, çocuğun zeka ve mantık yürütme, merak, anlama becerisi de gelişecektir.

7. Çocuk oyun oynarken çevresiyle etkileşim halindedir. Okulda, sınıf arkadaşları ve öğretmen, mahallede, arkadaşları ve alan genişletildiğinde belli topluluklarda kendini gösterme. Kısacası dışa dönük olma. Kendisi ile ilgili (özel yetenekleri) sezme ve o yönde ilerleme halindedir. Çocuk oyun sayesinde arkadaşları ile uyumlu olmayı öğrenir. Karşısındakinin haklarına,

özgürlüklerine saygılı olmayı öğrenir. Yardımlaşmayı, paylaşmayı, kazanmayı, kaybetmeyi öğrenir. Kısacası hayatın ve toplumun gereklerini öğrenir.

8. Çocuk oyunda gerçek hayatı yaşar. Onun için oyun, hayatın ta kendisidir. Dolayısıyla oyuna verdiği önemde o ölçüde olur. Çocuk hayatın bir çok gerçeğini oyun içerisinde tanır. Özellikle grup oyunlarında toplumdaki yerini edinir. Karakteri biçimlenir. Çocuk oyunda hem yenmenin verdiği tadı hem de yenilmenin verdiği üzüntüyü yaşayabilir. Oyunla büyümüş bir çocuk hiç oyun oynamayarak büyümüş bir çocuğa göre, hayatının ileriki dönemlerinde başarısız olduğunda daha az hayal kırıklığına uğrayacak, dolayısıyla daha az etkilenecektir. Çocuk oyunda bir çok kişiliği yansıtır. Bazen bebeğini seven bir anne olur, bazen bir öğretmen, bazen suçluları yakalayan bir polis. Çocuk bu kişilikleri oynarken yavaş yavaş kendi karakterini de oluşturur ve kendisini başkalarından ayıran özelliklerin farkına varır.

9. İnsanlık tarihi kadar geçmiş olan oyun, önceleri dini tören ve şenlik olarak gelişmiş, daha sonra ise din dışı konulara yönelmiştir. Bu, bazen bir başarıyı kutlama, bazen düğün gibi özel günler olarak günümüze kadar gelmiştir. Köylü, kentli, zengin, fakir demeksizin her çocuk, bulunduğu yerin ve zamanın etkisi altında oyun oynamıştır.

10. Eski Türkler de her an savaşa hazır olmak, topraklarını ve ailelerini korumak amacıyla çocuklar daha yürümeye başlar başlamaz kılıçla, kalkanla, okla tanışır, kendisini geleceğe hazırlamak amacıyla bunları oyuncak edinir, zamanının büyük bir kısmını bunlarla oynayarak geçirirdi. Ata binmek, avcılık Türk çocukları için vazgeçilmez etkinliklerdir. Hatta “Dede Korkut hikayelerinde” önemli bir başarı kazanmadıkça, Türk çocuklarına isim verilmediği belirtilmektedir. Yani bir çocuk ancak önemli bir işi gerçekleştirerek, kendini ispat ederek isim sahibi olabilirdi.

Abstract

This study is made to find out the student games and to find out the effect on the Childs growth of the students at “Hacı Behiye Barut Kindergarten”, Kastamonu.

31 students at 4-5 aged, 16 students at 5-6 aged were included in this study. 24 were girl and 23 were boys. 47 students were observed in this study. Beside these negotiations were made with 10 teachers. Although the teachers didn't comprehend in the classes that were studied, their duty was at the school where the study took place.

To put forth the effect of the games in the Childs growth example games were played by the children and then they were observed. Negotiations were made with teachers and resources which were on same subject were researched.

When looked at the findings:

1. The main playgrounds that must be in a kindergarten are; 1) Special game room 2) Class or group play rooms 3) interest corners 4) Playground.
2. The students aged 4-5 which were included in the study played games in groups of their gender in their free game time; girls played with dolls, and boys played with blocks or cars.
3. Children are very active in the prior school period. Activities like running, climbing are normal. Some parents think that a “good child” has to sit still and find the children's behavior strange. instead every activity that they do has a very important place in their growth. Children mustn't be put in the adults place. They get bored quickly and always want to do something. So the parents mustn't disturb the children playing games and must set an environment where they can play freely.
4. During the games some movements of the child accelerates their muscular growth. As an example, games like riding a bike, skipping a scope include repeatedly actions and fasten their muscular growth. Differentiation of the games will provide positive effect on the small and big muscles. As an example children are in physical activities in the playgrounds; running. Balancing, acting as a ball and hopping are some. During the games their

physical functions are active, their hand-eye coordination develops and children learn to control their muscles.

5. Children do a lot of activities in a game which they can't do in daily life. Because in a game there are feelings as happiness, winning and achievement. By these feelings as happiness, winning and the child gains a lot of skills. As an example the game " blind man's buff" might be frightening. Because when our eyes are shut we think we're in a dark world. However, during the game children don't think like so. Because there is a demand of catching the others and winning. A child who has never played this game would give more reaction than the other. Games as these strengthen their violation.
6. The development of their thinking is provided by the child facing different problems. Children face different problems during the games. Facing a problem the child has to try to solve it and provide different solutions. The natural way to give knowledge to a child is by games. Learning, is very fast in these ages. The mind is open to new knowledge. The knowledge that is given in games will be more lasting. Because it's not will be memorizing (theoretical) and it's practical the learning more rapid and lasting. Besides, because the Child's senses are activate Child's intelligence and logic, curiosity, understanding will develop as well.
7. When playing a game the child is in interaction with the environment. At school, with his classmates and teacher, in the neighbor, friends and when the field is broadened the child wants to show himself. Briefly being extrovert. Understanding (special skills) his senses and trying to increase it in the same way. The child by the games learns to be harmonious with his friends. Learns to be respectful to others freedom and rights. Learns helping, sharing, winning and losing. Briefly learns the necessities of the society.
8. The child lives the real life in games. For him games are real life. So the importance he gives to the games depends on that amount. Child learns the truth of life by games. By group games the child gains it's place in the society. His character is formed. The child can test the happiness of winning

and the sadness of loosing in a game. A child grown up by playing games in the former period in his life well he is faced with failure will go into less frustration and will be effected less than a child who hasn't grown up by playing games. The child reflexes a lot of characters. Sometimes its a mother loving her baby, sometimes teacher, and sometimes a police catching criminals. When the child plays these characters his character formates and realizes the difference of his characters.

9. As old as human history games, were developed by religious ceremonies, then was directed towards unreligious matters. This was to graduate a success and sometimes used in wedding ceremonies and has come to these days. Village people, city people, rich ve poor every child depending on the place and time has played games.
10. Ancient Turks, to be ready to a war, to protect their land and family, used to play with swords, shields, arrows so they can get ready for the future and used to play with these most of his time. Riding a horse, hunting were activities that Turkish children done. Even in “ Dede Korkut stories” they didn't give names to children unless they done something brave. That is a child can be given a name by proving himself by doing an important thing.

Kaynakça

- ADLER, Alfred. (1998). **Çocuk Eğitimi**. İstanbul: Cem Yayınevi.
- AFYON, Yakup Akif ve Tunç, Ali. (1997). **Beden Eğitimi Ve Spor Tarihi**. Konya: Damla Ofset Matbaacılık ve Ticaret Anonim A.Ş.
- AKSOY, C. (1990). **3-6 Yaş Arası Çocukların Oyuncak Tercihlerinde Cinsiyet Faktörünün Etkisinin İncelenmesi**. Ankara: H. Ü. Sağlık Bilimleri Enstitüsü (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- ALPMAN, Cemal. (1972). **Eğitimin Bütünlüğü İçinde Beden Eğitimi ve Çağlar Boyunca Gelişimi**. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Anasınıfı Programı**. (1995). Ankara: Öğün yayınları.
- AND, Metin. (1974). **Oyun ve Būğü**. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- ARAL, Neriman, AKTAŞ, Yaşare ve DOĞANAY, Jale. (1997). Anasınıfına Devam Eden Beş-Altı Yaş Grubu Çocukların Oyuncak Tercihlerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. **I. Ulusal Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Kongresi**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- ARI, Ramazan, ÜRE, Ömer ve YILMAZ, Hasan. (1997). **Eğitim Psikolojisi Ders Notu**. Konya: Günay Ofset Matbaacılık san. ve ltd. şti.
- BARAN, Musa. (1999). **Çocuk Oyunları**. Ankara: Moro Yayıncılık Ltd. Şrt.
- CÜCELOĞLU, Doğan. (1993) **İnsan ve Davranışı**. İstanbul: Remzi kitabevi.
- DİNÇER, Çağlayan. (1997). Almanya’da Okul Öncesi Eğitim. **I. Ulusal Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Kongresi**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- DÖNMEZ, Baykoç Necate. (1992). **Oyun Kitabı**. İstanbul: Esin Yayınevi.
- ELLİSON, Sheila ve GRAY, Judith. (1998). **365 Yaratıcı Oyun**. İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- ERKUNT, Nimet. (1966). **Okul Öncesi Eğitimi İle İlgili Uygulamalı Çalışmalar**. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- ERTÜRK, Selahattin. (1984). **Eğitimde Program Geliştirme**. Ankara: Yelkent Yayınları.
- GÜVEN, Özbay. (1992). **Türklerde Spor Kültürü**. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- HAUSER, Grüneberg. (1995). **Erziehen Als Beruf**. Köln: Stam Verlag.
- HAZAR, Muhsin. (1996). **Oyunla Eğitim**. Ankara: Tutibay Ltd. Şti.
- İŞCAN, Fehmi. (1988). **Türklerde Spor**. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- KARAÇELEBİ, A. Feray. (1998). Okul Öncesi Eğitim. **24 Kasım Dergisi**, 10,51.
- KEPÇEOĞLU, Muharrem. (1995). **Psikolojik Danışma ve Rehberlik**. Ankara: Özerler Matbaası.

KOÇAK, Nurcan. (1993). Geleneksel Türk Oyuncakları. **9. Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri**. Ankara: Ya-pa yayınları.

KOÇAK, Nurcan. (1997). Geleneksel Türk Oyuncaklarından Bebekler. **I. Ulusal Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Kongresi**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

KURT, İhsan. (1990). **Türk Atasözlerine Psikolojik Bir Yaklaşım**. Ankara: Kültür Bakanlığı, Gençlik ve Halk Kitapları.

MORGÜL, Mahiye. (1998). **Oyunlu Şarkılar**. Ankara: Kök Yayıncılık.

NUTKU, Özdemir. (1998). **Oyun, Çocuk, Tiyatro**. İstanbul: Özgür Yayınları.

OĞUZKAN, Şükran ve ORAL, Gürel. (1992). **Okul Öncesi Eğitimi**. İstanbul: Oğul Matbaacılık.

OKTAY, Ayla. (1987). **5. Ya-Pa Okul Öncesi Eğitimi Ve Yaygınlaştırılması Semineri**. İstanbul: Ya-Pa yayın pazarlama san. Ltd. Şti.

ONUR, Bekir. (1998). **Çocuk ve Ergen Gelişimi**. Ankara: İmge Kitabevi.

ÖMEROĞLU, Esra. (1995). **Çocuk ve Oyun**. İstanbul: Seha Neşriyat.

ÖZYURT, Selahattin ve GİRGIN, Nesri. (2000). **Gelişim Süreçleri**. Adapazarı: Değişim Yayınları.

POYRAZ, Hatice. (1999). **Okul Öncesi Dönemde Oyun Ve Oyuncak**. Ankara: Anı Yayıncılık.

POYRAZ, Hatice. (2000). **Okul Öncesi Eğitim-Dosyalar/Oyunlar.html**.

RAZON, Norma. (1984). Okul Öncesi Dönemde Oyunağın Yeri Ve Önemi **Ya-Pa Okul Öncesi Eğitimi Ve Yaygınlaştırılması Semineri 1**. İstanbul: Ya-Pa yayın pazarlama san. Ltd. Şti.

RAZON, Norma. (1985). Okul Öncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi. **Ya-Pa Okul Öncesi Eğitimi Ve Yaygınlaştırılması Semineri 2-3**. İstanbul: Ya-Pa yayın pazarlama san. Ltd. Şti.

SİNGER, Dorothy G. ve SİNGER, Jerome L. (1998). **Çocuklarda Yaratıcılığın Gelişimi**. İstanbul: Gendaş A.Ş.

SİVASLIOĞLU, Aziz. (1995). **Okul Öncesi Eğitiminde Üniteler, Özel Hafta ve Günler**. İstanbul: Ya-pa Yayınları.

STORM, R. (1978). **Growing Together**. Kaliforniya: Brooks / Cole.

SUN, Muammer ve SEYREK, Hilmi. (1997). **Okul Öncesi Eğitimde Oyun**. İzmir. Müzik Eserleri Yayınları.

ŞAHİN, Fatma. (1993). Çocuk Oyun İlişkisi. **9. Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri**. Ankara: Ya-pa yayınları.

TAYGA, Yunus. (1990). **Türk Spor Tarihine Genel Bakış**. Ankara: Başbakanlık Gençlik Ve Spor Genel Müdürlüğü Yayınları.

TUĞRUL, Belma. (1997). **Oyun İle Eğitim. I. Ulusal Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Kongresi**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

- YAVUZER, Haluk. (1996a). **Çocuk Psikolojisi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- YAVUZER, Haluk. (1996b). **Çocuk Eğitimi El Kitabı**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- YAVUZER, Haluk. (1999). **Çocuğunuzun İlk Altı Yılı**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- YILDIR, Nilüfer. (1991). Kız Teknik Öğretim Genel Müdürlüğünün Okulöncesi Eğitim Çalışmaları. **7. Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri**. İstanbul: Ya-Pa yayın pazarlama san. Ltd. Şti.
- YILDIRIM, Ali ve Şimşek, Hasan. (1999). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- YÖRÜKOĞLU, Atalay. (1996). **Çocuk Ruh Sağlığı**. İstanbul: Özgür Yayınları.
- ZULLİGER, Hans. (1998). **Çocukta Oyunla Tedavi**. İstanbul: Cem Yayınevi.



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER



EK: RESİMLER

EK: RESİMLER



EK: RESİMLER