

**T.C.  
KARAMANOĐLU MEHMETBEY ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM KUR'AN ÖĐRETİMİNDE EĐİTSEL OYUN VE  
ETKİNLİKLER**

**EMİNE CAN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman: Doç. Dr. Mustafa BAŞKONAK**

**HAZİRAN- 2023**

T.C.  
KARAMANOĞLU MEHMETBEY ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

OKUL ÖNCESİ DÖNEM KUR'AN ÖĞRETİMİNDE  
EĞİTSEL OYUN VE ETKİNLİKLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emine CAN

Enstitü Anabilim Dalı: Felsefe ve Din Bilimleri  
Enstitü Bilim Dalı :

“Bu tez 20/06/2023 tarihinde online olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri  
bulunan jüri üyeleri tarafından Oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI
Doç. Dr. Mustafa BAŞKONAK	Başarılı
Doç. Dr. M. Fatih TURANALP	Başarılı
Doç. Dr. Mustafa ÖZDEMİR	Başarılı

## ETİK BEYAN METNİ

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

**Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?**

**Evet**

**Hayır**

(Etik Kurul izni gerektiren arařtırmalar ařađıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütölen her türlü arařtırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diđer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik arařtırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan arařtırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmaları.)

**Emine CAN**

**20.06.2023**

## ÖNSÖZ

Uzun yıllar Diyanet İşleri Başkanlığı'nda ihtiyaç odaklı Kur'an kurslarında Kur'an kursu öğreticisi olarak görev yaptıktan sonra 4-6 yaş çocukların dini eğitiminde görev almak benim için büyük bir değişiklikti. Zira, öğrendiğimiz bilgileri daha henüz çocukluk döneminde olanlara aktarmamız gerekiyordu. İman, ibadet, siyer, Kur'an, ahlâk ve değerler gibi konular içerisinde öğretiminde en çok farklı yöntem ve tekniklere ihtiyaç duyduğumuz alanların başında Kur'an eğitimi gelmekteydi. Böylece kendimce harflerin ve okunuşlarının öğretilmesine dair etkinlikler yapmaya ve oyunlar kurgulamaya başladım. Başarılı bulduklarımı kullanmaya devam ediyor, kimisini ise yenileriyle değiştiriyordum. Günün birinde din eğitimi alanında yüksek lisans yapma fikri aklımda belirip imkân ortaya çıkınca tereddüt etmeden tez konumun Kur'an öğretiminde oyun ve etkinlikler olması gerektiğini biliyordum. Her ne kadar 4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı'nda (DİB, 2018) oyun ve etkinliklerden istifade edilmesi tavsiye ediliyorsa da neler olabileceğine dair yeterli örnekler ortada yoktu. Bundan dolayı, yıllar içinde üretilip uyguladığım çalışmaların tez haline gelmesi ve belki daha sonra kitaplaştırma fikri oldukça teşvik edici oldu.

Konuyu araştırmaya başladıktan sonra birkaç şahsi ve kurumsal çabanın ortaya konduğunu ifade etmeliyim. Günümüzde ise öğretmenler olarak geçmişe nispetle birçok örneğe ulaşabilir durumdayız. Bunlardan çalışmamda yararlandım. Araya Covid-19 salgını girmesiyle motivasyonumda düşme yaşadım. Ancak tüm eksikleri ve yapmayı düşündüğüm birçok şeyi hakkıyla gerçekleştirememiş olmadığımı itirafla birlikte tamamlanmasını nasip eden Rabbime hamdüsena eder ediyorum.

Çalışmanın ortaya çıkmasında birçok kimsenin katkısı vardır. Öncelikle konuyu çalışmamı teşvik eden danışmanım sayın Doç. Dr. Mustafa BAŞKONAK'a katkılarından dolayı teşekkür ediyorum. Ayrıca, oyun ve etkinliklerle ilgili görüş ve tavsiyelerinden dolayı iş arkadaşlarıma; çalışmanın yazımı, düzeni ve son okuması konusunda yardımını esirgemeyen eşim Mesut CAN'a da minnettarım.

Emine CAN

Karaman, 2023

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	
İÇİNDEKİLER.....	I
KISALTMALAR.....	VII
TABLO LİSTESİ.....	VIII
ÖZET .....	IX
ABSTRACT .....	X
GİRİŞ.....	1
1. Araştırmanın Konusu ve Problemi .....	1
2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	1
3. Araştırmanın Yöntemi, Kapsamı ve Sınırlılıkları .....	4
4. İlgili Literatür .....	5
5. 4-6 Yaş Kur'an Kursları ve Yaygın Din Eğitimindeki Yeri .....	13

## BİRİNCİ BÖLÜM

### OYUNUN TANIMI, TARİHÇESİ VE EĞİTİM-ÖĞRETİMDE KULLANIMI

1.1. Oyunun Tanımı .....	16
1.2. Dünyada Oyun .....	21
1.3. Kültürümüzde Oyun.....	26
1.4. Kur'an'da ve Hz. Peygamber'in Hayatında Oyun .....	28
1.5. Oyunla Eğitimin Ortaya Çıkışı.....	31
1.6. Oyun Kuramları .....	35
1.6.1. Klasik Oyun Teorileri .....	36
1.6.2. Dinamik/Modern Oyun Kuramları .....	40

1.7. Oyunların Sınıflandırılması .....	47
1.8. Oyunun Çocuğın Gelişimine Etkileri .....	51
1.8.1. Oyunun Bedensel (Fiziksel) Gelişime Etkisi .....	52
1.8.2. Oyunun Devinişsel (Psiko-Motor) Gelişime Etkisi.....	54
1.8.3. Oyunun Duygusal (Psikolojik) Gelişime Etkisi .....	55
1.8.4. Oyunun Zihinsel (Bilişsel) Gelişime Etkisi .....	56
1.8.5. Oyunun Sosyal Gelişime .....	58
1.8.6. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi .....	60
1.8.7. Oyunun Dini Gelişime Etkisi.....	62
1.9. Eğitsel Oyun Tekniğı .....	64
1.9.1. Eğitsel Oyun Tekniğın Kullanılışı.....	65
1.9.2. Tekniğın Üstün Yönleri .....	70
1.9.3. Tekniğın Sınırlılıkları .....	72

## İKİNCİ BÖLÜM

### KUR'AN ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN VE ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

2.1. Harfleri Tanıma ve Okuma .....	75
2.1.1. Bardaktaki Şanslı Harf.....	75
2.1.2. Müzikli Balonlar.....	77
2.1.3. Hızlı Davran.....	78
2.1.4. Hadi Harfi Bulalım! .....	79
2.1.5. Hangi Harf? Bil! .....	80
2.1.6. Harf / Kelime Kimin? .....	82
2.1.7. Harf Kovalamaca .....	84
2.1.8. Harf Körebesi .....	87

2.1.9. Harf Yapbozu .....	89
2.1.10. Toptan Harfler.....	91
2.1.11. Hızlı Eller .....	93
2.1.12. Kova Doldurmaca .....	96
2.1.13. Kutu Kutu Pense .....	98
2.1.14. Kürdanla Harf Yazma .....	100
2.1.15. Mendil Kapmaca .....	102
2.1.16. Nefes Oyunu.....	104
2.1.17. Rengarenk Harfler .....	106
2.1.18. Sincap Fındık Nerede.....	108
2.1.19. Şapka Kimde?.....	111
2.1.20. Harf Kapmaca .....	114
2.1.21. Şemsiyem Dönsün.....	118
2.1.22. Tabak Kapmaca .....	120
2.1.23. Tuzluk Harfler .....	122
2.1.24. Yıldızlar Buluşması .....	124
2.1.25. Eşleşen Toplar .....	126
2.2. Harekeleri Tanıma ve Okuma .....	129
2.2.1. Balonlu Kelime Yarışı.....	129
2.2.2. Benim Adım .....	131
2.2.3. Harekeli Çiçekler.....	132
2.2.4. Doğru Sandalye .....	133
2.2.5. Harf Sıralamaca .....	135
2.2.6. Doğru-Yanlış.....	137

2.2.7. Aklında Tut.....	139
2.2.8. Hangi Kelime? .....	141
2.2.9. Harekeli Balıklar .....	143
2.2.10. Harfi Bil, Puanı Kap!.....	145
2.2.11. Harekeli Çiçekler.....	146
2.2.12. Harekeli Sudoku.....	147
2.2.14. Kelimeyi Patlat .....	150
2.2.15. Kelime Çarkı.....	151
2.2.16. Kelime Asmaca .....	153
2.2.17. Kelime Yarışı .....	155
2.2.18. Kodlama Oyunu .....	156
2.3. Med Harflerini Tanıma ve Okuma .....	159
2.3.1. Balonu Uzat.....	159
2.3.2. Kurt Acıktı.....	160
2.3.3. Medsiz! Bom!.....	161
2.3.4. Kart Kazanmaca .....	162
2.3.5. Top Havada.....	164
2.3.6. Hızlı Sırala .....	165
2.4. Cezm İşaretini Tanıma ve Okuma .....	167
2.4.1. Bende, Kimde?.....	167
2.4.2. Harflerle Bowling .....	168
2.4.3. Cezm Eşleştirme .....	170
2.4.4. Cezm Hafıza Kartları.....	172
2.4.5. Cezm Oyunu: Pulları Yerleştir .....	174

2.4.6. Cezm Avı.....	176
2.4.7. Cezmli Evler.....	178
2.4.8. Cezmli Geometri Tahtası.....	181
2.4.9. Cezmli Küpler.....	183
2.4.10. Köşe Kapmaca.....	185
2.4.11. Toplar Çarpışıyor.....	187
2.5. Şedde İşaretini Tanıma ve Okuma.....	190
2.5.1. Aç Kapıyı Bezirgân Baş.....	190
2.5.2. Elden Ele Balon.....	192
2.5.3. Bom Patladı.....	193
2.5.4. El Çırpma.....	194
2.5.5. Pullu Şedde Oyunu.....	195
2.5.6. Şeddeli Kelime Kimde?.....	197
2.5.7. Yumurta Kolisinde Pinpon Topu.....	198
2.6. Tenvin İşaretini Tanıma ve Okuma.....	199
2.6.1. Popitle Patlat.....	199
2.6.2. Sür Arabayı.....	200
2.6.3. Tenvin Kulesi.....	201
2.6.4. Tenvinli Bardak Oyunu.....	204
2.6.5. Tenvinli Yumurtalar Koliye!.....	207
2.6.6. Topunu Bul.....	209
2.6.7. Yağ Satarım Bal Satarım.....	210
2.7. Lafzatullahı Tanıma ve Okuma.....	211
2.7.1. Çarkı Çevir.....	211

2.7.2. En Büyük Kule .....	213
2.7.3. Puan Avı.....	216
2.8. Dua/Sûre Öğretimi (Ezber).....	217
2.8.1. At-Oku-Otur .....	217
2.8.2. Ezber Müsabakası .....	218
2.8.3. Ezber Yolu .....	219
2.8.4. Kulaktan Kulağa .....	220
2.8.5. Kurbağa Sıçradı .....	221
2.8.6. Ne Okuyalım? .....	222
2.8.7. Top Sende.....	224
SONUÇ .....	225
KAYNAKÇA.....	227
EKLER .....	234
ÖZGEÇMİŞ.....	235

## KISALTMALAR

Akt. : Aktaran

Bk. : Bakanız

Çev. : Çeviren

DİB : Diyanet İşleri Başkanlığı

DİA : Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi

DKAB : Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

s. : Sayfa

ss. : Sayfalar arası

sy. : Sayı

ts. : Tarih yok

vb. : Ve benzeri

vd. : Ve diğerleri

vs. : vesaire

## TABLO LİSTESİ

Tablo I: Pieter Breughel'in Çocuk Oyunları Tablosu (1560, Kunsthistoriches Müzesi, Viyana) .....	23
Tablo II: Kuramcılara Göre Oyun Çeşitleri.....	48
Tablo III: Bühler'in 5'li Oyun Sınıflandırması .....	50



## ÖZET

**Başlık:** Okul Öncesi Dönem Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun ve Etkinlikler

**Yazar:** Emine CAN

**Danışman:** Doç. Dr. Mustafa BAŞKONAK

**Kabul Tarihi:** 20.06.2023

**Sayfa Sayısı:** 249

Geçtiğimiz yüzyıl içerisinde yapılan bilimsel araştırmalar, her ne kadar farklı görüşler ve kuramlar ortaya atmış olsalar da oyun ve oyuncağın çocuğun hayatında eskiden tahmin edildiğinden çok daha fazlasını ifade ettiğini ortaya koymuştur. Muhtelif branşlarda pek çok bilim adamı oyunun anlamını, doğasını, gücünü saptamaya ve hayat içindeki yerini belirlemeye çalışmıştır. Özellikle geçtiğimiz yüzyıl içinde oyunun çocuğun gelişimindeki etkisi pedagogların ve doktorların ilgisini çekerken, eğitimciler oyunun çocuklarda meydana getirdiği davranış değişikliği üzerine odaklanmışlardır. Gerek oyunun tanımı gerekse oyun kavramına farklı kuramsal yaklaşımlarına rağmen hepsinin ortak noktası olarak ifade edebileceğimiz husus, oyun ile ilgili mütemadiyen kayda değer çalışmalar içinde olmalarıdır. Gelineen noktada oyun çocuk için yalnız bir eğlence, boş vakit geçirme aracı veya yorgunluğunu giderme yöntemi değil, bizzat hayatın kendisidir. Oyun, çocuğun en önemli işidir. Günümüzde özellikle öğrenci merkezli eğitim-öğretim modelinin yaygınlaşması ile birlikte oyunun eğitim faaliyetlerindeki rolü daha da artmıştır.

Bu çalışmada, okul öncesi dönemde çocukların eğitiminde önemli bir yeri olan oyun ve etkinliklerin Kur'an öğretiminde kullanım imkânı aranmaktadır. Klasik öğretim modeline alternatif, daha etkin bir öğretim modeli sunulmaya çalışılacaktır. Çalışmanın birinci ve ikinci bölümleri literatür tarama çalışmasıdır. Birinci bölümde oyunun ne olduğu ve tarihten günümüze kadarki seyri ele alınmıştır. İkinci bölümde ise oyunun eğitim-öğretim alanında kullanımına dair bilgiler verilmiştir. Bu çerçevede belli başlı oyun kuramları ele alındıktan sonra eğitsel oyun tekniğinin teorik ve pratik açıdan tanımı yapılmıştır. Üçüncü ve son bölümde ise okul öncesi dönem çocukların Kur'an öğretiminde kullanılabilecek oyun ve etkinlik örneklerine yer verilmiştir. Burada yer alan oyun ve etkinlik örnekleri, gerek konuyla ilgilenen uzmanların kaleme aldığı ilgili alan yazının ve günümüzde gittikçe yaygınlaşan internet ve sosyal medyadaki örneklerin incelenmesine; gerekse altı yıllık 4-6 yaş Kur'an kursu öğreticiliği tecrübem esnasındaki kendi uygulamalarıma dayanmaktadır. Oyun ve etkinliklerin üretilmesinde DİB 4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı'nda (2022) öngörülen müfredat esas alınmıştır. Sonuç olarak eğitsel oyun ve etkinliklerin okul öncesi dönem Kur'an öğretiminde son derece etkili bir teknik olduğu görülmüş olup, her bir öğretim alanına dair uygulanmış, seçme örnekler yer verilmiştir. Söz konusu oyun ve etkinlik örneklerinin DİB 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında çalışan öğretmenler için olduğu kadar, gerek camilerdeki yaz kurslarında öğretim yapan görevliler gerekse evde çocuklarına Kur'an okumayı öğretmek isteyen ebeveynler için Kur'an öğretimini öğrenci merkezli, daha kolay, daha eğlenceli hale getirmesi beklenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Din Eğitimi, 4-6 Yaş Kur'an Öğretimi, Eğitsel Oyun.

## ABSTRACT

**Title of Thesis:** Educational Games and Activities in Preschool Period Quran Teaching

**Author of Thesis:** Emine CAN

**Supervisor:** Assoc. Prof. Mustafa BAŞKONAK

**Accepted Date:** 20.06.2023

**Number of Pages:** 249

Scientific researches carried out in the last century have revealed that, although different opinions and theories have been put forward, games and toys mean much more than previously thought in the child's life. Many scientists in various branches have tried to determine the meaning, nature and power of play and to determine their place in life. While the effects of games on early childhood development has attracted the attention of pedagogues and doctors, educators have focused on the behavior change that the game creates in children. Despite their different theoretical approaches to both the definition of games and its concepts, what we can express as the common point of all of them is that they are constantly involved in significant studies on play. At this point, games are not just a fun, leisure time or a way to relieve the tiredness for the child, they are the life themselves. Play is the most important work of the child. Today, especially with the spread of the student-centered education model, the role of play in educational activities has increased even more.

In this study, the possibility of using games and activities, which have an important place in the early period of a child's education is sought in Quran teaching. It has been tried to present a more effective teaching model as an alternative to the classical teaching model. The first and second parts of the study are the literature review. In the first chapter, what the game is and its development from history to the present are discussed. In the second part, information about the use of play in the field of education is given. In this framework, after the basic play theories are discussed at the beginning of the study, the theoretical and practical definition of the educational play technique is made. In the third and last part, examples of games and activities that can be used in Quran teaching of preschool children are given. The examples of games and activities included here are based on both examining the related literature written by experts who are interested in the subject and the examples on the internet and social media which are becoming increasingly common today; and also on my own practices during my experience of 6 years in Quran teaching of 4-6 years old children. While producing games and activities, the subjects included in the DIB 4-6 Age Group Quran Courses Curriculum (2022) were taken as a basis. As a result, it has been seen that educational games and activities are a very effective technique in the teaching of the Quran in the preschool education, and selected examples are included in each teaching field. It is expected that these examples of games and activities will make the teaching of the Quran student-centered, easier and more fun, both for the staff who teach at summer courses in mosques and for parents who want to teach their children to read the Quran at home as well as for teachers working in DIB 4-6 Years-Old Quran Courses.

**Keywords:** Religious Education, 4-6 Years Old Quran Teaching, Educational Play

# GİRİŞ

## 1. Araştırmanın Konusu ve Problemi

Oyun, insanoğlunun dünyaya gelmesinden itibaren yapmaya başladığı belki de ilk işidir. Bu sebeple tarih boyunca farklı kültür ve medeniyete mensup düşünürler oyuna dair birtakım fikirler ortaya koymuşlardır. Son yüzyıldan itibaren de eğitim-öğretim alanında oyunun önemine dair dikkatler çekilmiş, bu konuda çok sayıda birbirinden farklı kuramlar ortaya atılmıştır. Buradan hareketle araştırmanın temel problemi, okul öncesi Kur'ân-ı Kerim öğretiminde kullanılabilir oyun örneklerinin neler olabileceğidir. Bununla birlikte aşağıdaki sorular, çalışmanın alt problemlerini oluşturmaktadır:

- Oyun nedir? Kültürümüzde ve diğer kültürlerde oyun mefhumu nasıldır?
- Oyun üzerine yapılan çalışmalar nelerdir?
- Oyun kuramları hangileridir ve temel özellikleri nelerdir?
- Oyunun eğitim-öğretimdeki yeri ve önemi nelerdir?
- Kur'ân öğretimi alanında harf, hareke, kelime, şedde, tenvin, lafzatullah gibi müfredattaki konuların her birinde eğitsel oyun ve etkinlikler kullanılabilir mi?

## 2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın temel amacı, okul öncesi dönem çocuklarına Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyun tekniğinin kullanımı ile buna dair oyun ve etkinlik örneklerinin üretilmesidir. Son yıllarda yapılan araştırmalar göstermektedir ki, çocuk oyun oynayarak dilini, kültürünü, değerlerini öğrenmekte, zihnini, bedenini, duygularını ve insanlarla iletişim şeklini geliştirmektedir. Kısacası, çocuk oyunla kişiliğini oluşturmaktadır. Bu da oyunun çocukluk dönemin ve sonrası için hayati öneme sahip olduğu anlamına gelir. Çocuğun gelişimindeki işlevselliği ve sağladığı motivasyon nedeniyle oyun eğitimcilerin de dikkatini çekmiş, eğitim-öğretim yöntem ve tekniklerinde oyuna da ağırlık vermeye başlamışlardır. Dolayısıyla günümüzde çocuklara verilecek din eğitimi eğitsel oyun tekniğinin önemi giderek artmakta, akademik çalışmalar da buna paralel olarak giderek daha fazla ilgi duymaktadır.

Çalışmanın, Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından yayınlanan 4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı'nda (2022) belirtilen genel amaçlar, yaklaşım ve öğretici yeterlikleri açısından destekleyici bir özellikte olmasına dikkat edilmiştir. Programın genel amaçları dikkate alındığında Kur'an öğretiminde uygulanması önerilen eğitsel oyun ve etkinliklerin İslam'ın temel kaynağı olan Kur'an-ı Kerim'i ses ve şekil olarak tanımalarını (3. madde); dini kavramlar, dini davranışlar ve değerler ile ilgili *olumlu deneyimler* yaşamalarını (7. madde); öğrencilerin bilişsel, sosyal-duygusal, motor, dil ve öz bakım gelişim alanlarını çeşitli etkinliklerle destekleyecek nitelikte öğrenim görmelerini (8. madde) sağlamaya yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Söz konusu program temel yaklaşım olarak çocukların bilişsel, sosyo-duygusal, dil, motor ve öz bakım becerileri yönünden gelişimlerini dikkate alan, öğrenen merkezli yöntem ve teknikleri kullanmayı öngörmekte; bireysel farklılıkları göz önünde bulunduran, işlevsel ve esnek bir öğretim programı anlayışını benimsemekte; bu bağlamda öğreticilerin eğitim-öğretimi öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda planlamasını istemektedir.<sup>1</sup> Eğitsel oyunların burada ifade edilen hususların tamamını eğitim programına yansıtma son derece faydalı ve kullanışlı olacağı muhakkaktır.

Bu çalışmanın, DİB programının 4-6 yaş grubu Kur'an kursu öğretici yeterlikleri konusunda ortaya koyduğu ilkeler açısından da katkı sunması beklenmektedir. Nitekim program eğitimcilerin çocuklara din ve değerler eğitimi verirken hangi yöntem ve teknikleri kullanacağını bilmesini (4. madde), programın temel ilkeleri çerçevesinde etkinlikler hazırlayıp uygulamasını (7. Madde), program içeriğine uygun materyal geliştirme becerisine sahip olmasını (9. madde) ve çocukların bireysel farklılıklarını dikkate alarak onların aktif öğrenmelerini desteklemesini (13. madde) beklemektedir.<sup>2</sup> Eğitsel oyun ve etkinliklerin öğreticilerin eğitim faaliyetlerinde kullanabilecekleri önemli bir teknik olduğu ve diğer tekniklerle beraber öğreticilerin bu tekniği de bilmeleri ve

---

<sup>1</sup> T.C. Cumhurbaşkanlığı Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü, "4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı", 2022, 6.

<sup>2</sup> T.C. Cumhurbaşkanlığı Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü, "4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı", 9.

uygulayabilmeleri gerektiği muhakkaktır. Aynı şekilde oyun, öğrencilerin bireysel farklılıkları dikkate alınarak uygulanabilecek en verimli tekniklerden birisidir ve programın öngördüğü üzere öğrencilerin eğitim-öğretime en aktif şekilde katılmalarını sağlayan tekniklerdendir. Kısacası, programda belirtilen amaçlar, ilkeler, yeterlilikler vs. açısından çocukların Kur'an öğretiminde oyun tekniğinin vazgeçilmez olduğunu, eğitim-öğretim faaliyetlerinde mutlaka yer verilmesi gerektiği söylenebilir.

Oyun, okul öncesi eğitim için vazgeçilmez bir unsurdur. Nitekim MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından hazırlanan *Okul Öncesi Eğitim Programı*, okul öncesi eğitiminin temel ilkelerini sıralarken "Oyun bu yaş grubundaki çocuklar için en uygun öğrenme yöntemidir. Bütün etkinlikler oyun temelli düzenlenmelidir." (9. madde)<sup>3</sup> şeklinde ifadeye yer vermektedir. 4-6 yaş Kur'an kursları da okul öncesi eğitimin bir parçası olarak burada ifade edilen ilke doğrultusunda dini ve ahlaki değerler eğitimi faaliyetlerini düzenlemek durumundadır. Dolayısıyla bu kurslardaki öğretim faaliyetlerinin bir parçası olan Kur'an öğretiminde oyun önemli bir yere sahiptir ve elinizdeki bu çalışmanın söz konusu ihtiyaca katkı sunması beklenmektedir.

Son zamanlarda din eğitiminde eğitsel oyun tekniğine ilginin artmasına rağmen okul öncesi dönem çocuklarına Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyun tekniğinin kullanımı ve buna dair oyun örneklerine dair çalışmalar beklenen seviyede değildir. Ayrıca yakın zamanda yapılan bir çalışma, öğretmenlerin Kur'an öğretimi özel alanına dair yöntem ve tekniklerin kullanımı hakkında yeterli bilgi ve tecrübeye sahip olmadıklarını göstermektedir.<sup>4</sup> Özellikle bu çalışma konusuna karar verilen tarihlerde ülkemizde hemen hemen konuya dair müstakil bir çalışma bulunmamaktaydı. Biz yapacağımız bu çalışma ile gerek literatürde önemli bir boşluğu doldurmayı gerekse uygulamadaki ihtiyacın giderilmesi hedeflenmiştir. Hayatımızı derinden etkileyen Covid-19 salgınının da etkisiyle tamamlanması geciken bu çalışmadan önce, geçtiğimiz son birkaç yılda çocuklara Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyuna dair sevindirici gelişmeler olmuştur.

---

<sup>3</sup> T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, "Okul Öncesi Eğitimi Programı", 2013, 11.

<sup>4</sup> Fatma Tuba Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları* (Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021), 157.

Özellikle bu süreçte uzaktan eğitimin de etkisiyle klasik yöntemlerden ziyade, eğitsel oyun gibi modern teknikler ön plana çıkmış, ilgili yazında olduğu kadar sosyal medya, internet ve elektronik kaynaklarda bolca örneklerine rastlanır hale gelmiştir. Mümkün olduğunca erişilebilenler, gerek tarafımızca uyarladığımız örneklerde gerekse kaynakçada işaret edilerek konuya ilgi duyanların dikkatine sunulmuştur.

### **3. Araştırmanın Yöntemi, Kapsamı ve Sınırlılıkları**

Elinizdeki çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci ve ikinci bölümler benzer çalışmalarda görülebileceği üzere konunun teorik boyutunu sunmayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede oyunun tanımı, tarihçesi, oyun kuramları ve eğitsel oyun tekniği gibi konular ele alınmıştır. Konuyla ilgili tez, makale ve kitap taraması yapılmış, konunun teorik alt yapısı söz konusu kaynaklardan elde edilen bilgilerle oluşturulmuştur. Dolayısıyla bu kısımda betimsel yaklaşım kullanılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünü, okul öncesi Kur'an öğretiminde kullanılmak üzere üretilen oyun örnekleri oluşturmaktadır. Bu oyunlar, gerek 2016-2017 eğitim öğretim yılından itibaren yaklaşık altı yıllık 4-6 yaş Kur'an öğretimi tecrübem esnasında kendi uygulamalarıma, gerekse basılı ve internet ortamındaki dijital çalışmalara dayanmaktadır. Oyunlar geliştirilirken istifade edilen söz konusu kaynaklara kaynakça kısmında işaret edilmiştir.

Günümüze kadar oyunun tarihi ve kuramsal çerçevesi konusunda konunun uzmanları tarafından birçok farklı görüş ve düşünce ortaya atılmıştır. Çalışmanın birinci ve ikinci bölümlerinde konunun mahiyetinin anlaşılması için oyunun tarihi ve eğitsel oyun tekniği hakkında bilgilere yer verilmiş, ancak asıl amacın kaybolmaması adına bilimsel tartışmalara girmemeye özen gösterilmiştir.

Oyunların tespitinde ve tasarlanmasında *DİB 4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı (2022)* esas alınmıştır. Programda öngörülen her bir öğretim müfredatı ve kazanımları dikkate alınarak tamamı hakkında oyunlara yer verilmiştir. Her bir alt konuya dair oyun ve etkinliklere dair örneklere yer verilmekle birlikte, gerek oyunların türünün tespitinde gerekse sayısında öğretilmesi düşünülen konunun zorluk derecesi ve uygulamada yer verilen haftalık ders saati dikkate alınmıştır.

#### 4. İlgili Literatür

Ülkemizde din öğretiminde oyunun yeri ve önemine dair akademik ilginin başlangıcı 1990'lı yıllara kadar uzanmaktadır. Ancak doğrudan Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyun tekniği ve oyun örneklerine dair müstakil çalışmalar daha yakın dönemde yapılmaya başlanmıştır. Nitekim bizim de bu konuyu çalışmaya karar vermemizde etkili olan saik, müstakil olarak 4-6 yaş Kur'an kurslarında Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyuna dair akademik bir çalışmanın bulunmayışı ve bu alanda yeteri kadar oyun örneklerine sahip olunmamasıdır. Diyanet İşleri Başkanlığı'mız tarafından 4-6 yaş Kur'an kurslarının yaygınlaştırılması ile özellikle bu kurumlarda görev yapan öğreticiler için oyun tekniğine ve örneklerine olan ihtiyaç giderek artmıştır. Böylece Kur'an öğretiminde oyun tekniği ve oyun örneklerine dair müstakil çalışma ve araştırmalar geç de olsa gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Yakın zamanda yaşadığımız pandemi döneminde ise oyuna olan ihtiyaç daha da artmıştır.

Tespit edebildiğimiz kadarıyla, söz konusu ihtiyacın giderilmesi amacıyla yapılan kitap çalışmalarından ilki Ayşe Öztürk, Ruşen Yavuz ve Tülin Öztürk tarafından hazırlanan ve ilk baskısını 2018 yılında yapan *Kur'an-ı Kerim Öğretiminde Oyunlar ve Etkinlikler*<sup>5</sup> adlı çalışmadır. Kitapta Kur'an-ı Kerim eğitimi için 62 etkinliğe ve 108 oyuna yer verilmektedir. Kitap iki bölümde oluşmakta, birinci bölümde yüzünden okuma, ezber ve tecvid konularında; ikinci bölümde ise harf öğretimine dair etkinlik ve oyun örneklerine yer verilmektedir. Görsel malzemelerle desteklenen kitapta, her bir etkinlik ve oyuna dair tanıtıcı ve açıklayıcı kısa bilgilere yer verilmiştir. Bu açıdan bakıldığında müstakil olarak sadece 4-6 yaş Kur'an öğretimi müfredatını esas almayıp, ayrıyeten Din Kültürü ve Ahlâk Bilgisi, İmam Hatip Lisesi Meslek dersleri öğretmenleri ile okul öncesi öğretmenleri ve hatta ebeveynlere de hitap edecek şekilde geniş bir kitleye hitap edecek şekilde tasarlandığı anlaşılmaktadır.

Bu alanda yapılan çalışmalardan bir diğeri, ilk baskısını 2018 yılında yapmış olan ve Merve Gülcemal tarafından hazırlanan *Çocuklara Oyunlar Eşliğinde Kur'an-ı Kerim*

---

<sup>5</sup> Ayşe Öztürk vd., *Kur'an-ı Kerim Öğretiminde Oyunlar ve Etkinlikler* (İstanbul: Yekder Yayınları, 2019) Çalışmamızda kullandığımız nüsha 2. baskıya aittir. .

*Öğretme Teknikleri*<sup>6</sup> adlı kitaptır. Yazar kitabında çocuklara Kur'an okumayı öğretmekten önce sevdirmeyi hedeflediğini; okuyucunun harfleri, hareketleri ve daha fazlasını öğretmek için uygulayabileceği birçok teknik ve oyun önerisini bulabileceğini belirtmektedir. Çalışma akademik ve sistemli bir çalışma olmaktan ziyade, kendisinin de ifade ettiği üzere yazarın hem öğreticilik yaparken öğrencilerine hem de kendi çocuklarına Kur'an öğretirken uyguladığını ve başarılı sonuçlar aldığını belirttiği birtakım teknik ve oyunlardan oluşmaktadır. Kitapta ele alınan belli başlı konular şunlardır: Harf Öğretiminde Uygulanan Teknikler, Harekelerin Öğretimi, Şedde Öğretimi, Cezm Öğretimi, Tenvin Öğretimi, Uzatma Harflerinin Öğretimi, Diğer Konulara Dair Teknikler.

Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyunlara yer veren tanıtacağımız son müstakil çalışma, Rabia Demir Alagöz tarafından hazırlanan ve 2022 yılında TDV Yayınları'ndan çıkan *Okul Öncesi Elifbâ Öğretiminde Bir Tutam Oyun Bir Tutam Drama*<sup>7</sup> adlı kitaptır. Kitapta belirtildiğine göre burada yer verilen oyun ve dramalar yazarı tarafından öğretici eğitimi seminerlerinde uygulanmış, 4-6 yaş Kur'an kurslarında çocuklarla oynanmış ve dönütleri değerlendirilerek yeniden düzenlenmiştir. Kitap üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm Ses Farkındalığı Ve Harflerle Tanışma Oyunları ve Dramalar, ikinci bölüm Kelime Okuma Oyunları, üçüncü bölüm Ezber Oyunları ve Dramaları ismini taşımaktadır. Kitapta 44 oyuna ve 12 drama yer verilmektedir.

Yukarıda yer verilen üç çalışma dışında müstakil olarak Kur'an-ı Kerim öğretiminde eğitsel oyuna dair başka çalışmalara rastlanılmamıştır. Görüldüğü üzere bu konunun ilgililer ve uzmanlar nezdinde çalışma konusu yapılması oldukça yeni sayılır. Buna karşın genel manada din eğitiminde oyuna dair çalışmalar, özellikle teorik olanları daha eski tarihlere uzanmaktadır.

---

<sup>6</sup> Merve Gülcemal, *Çocuklara Oyunlar Eşliğinde Kur'an-ı Kerim Öğretme Teknikleri* (İstanbul: Cezve Kitap, 2018).

<sup>7</sup> Rabia Demir Alagöz, *Okul Öncesi Elifbâ Öğretiminde Bir Tutam oyun Bir Tutam Drama* (Ankara: TDV Yayınları, 2022).

Mustafa Kalender'in 1999'da yayımladığı, bu konuda ilk ve tek doktora çalışması niteliğini taşıyan *Din Eğitiminde Oyun*<sup>8</sup> adlı tezi, konunun teorik boyutunu çeşitli yönleriyle ele almaktadır. Çalışma giriş ve üç bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde oyunun kültür, felsefe, hukuk vb. disiplinlerle ilişkisi üzerinde durulmuştur. Birinci bölümde oyun kuramları, oyun çeşitleri ve oyuncak konusu ele alınmaktadır. İkinci bölümünde oyunların sınıflandırılmasına yer verilmiş, oyunun fayda ve zararları ele alınmıştır. Son bölümde ise din eğitimi açısından oyun konusu irdelenmektedir. Bu bağlamda oyunun sünnetteki yeri, hadislere göre oyun çeşitleri ve oyunun öğrenme ile ilişkisi gibi alt başlıklara yer verilmektedir.

Kalender ile aynı tarihlere tekabül eden yüksek lisans çalışmasında Müzeyyen Özen, *İslâm Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*<sup>9</sup> adlı literatür taraması yöntemine dayanan çalışmasında, adından anlaşıldığı üzere konuyu Müslüman eğitimci ve düşünürlerin görüşleri çerçevesinde ele almıştır. Giriş ve beş bölümden oluşan çalışması, birinci bölümde oyun ve oyuncakın tanımı, tarihsel gelişimi ve oyun kuramları konularını içermektedir. İkinci bölümde okul öncesi dönemde oyunun yeri ve önemi ele alınmaktadır. Üçüncü bölüm, oyuncakın eğitsel değeri üzerinde durmaktadır. Dördüncü bölüm oyun evreleri ve oyunu etkileyen faktörler başlığını taşımaktadır. Beşinci ve son bölüm ise sünnette oyunun yeri konusuna değinmektedir.

Benzer bir çalışma, *Hz. Peygamber'in Hadisleri Işığında Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri* adıyla Afife Turhan tarafından 2004 yılında yapılmıştır.<sup>10</sup> Turhan bu yüksek lisans çalışmasında oyunun tanımı, tarihçesi, oyun teorileri, çocuğun gelişiminde oyunun etkileri, çocuğun eğitim ve öğretiminde oyunun yeri, oyunu etkileyen faktörler, oyun çeşitleri gibi teorik konulara yer verdikten sonra sadece 15 sayfadan oluşan beşinci ve

---

<sup>8</sup> Mustafa Kalender, *Din Eğitiminde Oyun* (İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 1999).

<sup>9</sup> Müzeyyen Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak* (İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 1999).

<sup>10</sup> Afife Turhan, *(Hz. Peygamber'in hadisleri ışığında) Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri* (İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / İlahiyat Anabilim Dalı / Felsefe ve Din Bilimleri Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2004).

son bölümde teze adını veren “Hz. Peygamberin Sünnetinde Oyun” konusuna yer vermektedir.

Genel anlamda din eğitiminde oyuna ve eğitsel oyun örneklerine yer verilen pratiğe yönelik çalışmalar da bulunmaktadır. Halise Kader Zengin’in 2002 yılında tamamladığı *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*<sup>11</sup> adlı çalışması literatür taramasına ve bazı oyunların din dersinde kullanımına yer vermektedir. Çalışma üç bölümden oluşmakta olup birinci bölümünde araştırmanın probleminden ve yönteminden bahsedilmekte, İkinci bölümde oyun, oyunla ilgili kuramlar ve eğitsel oyunlara yer verilmektedir. Üçüncü bölümde ise konumuzla ilgili olmak üzere ezber oyunlarına, yazılı oyunlara, tartışma oyunlarına, drama oyunlarına, rol oynama ve iletişim oyunlarına dair Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde oynanabilecek oyunlara değinilmektedir.

Bahar Sevim tarafından 2010 yılında yayımlanan *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri*<sup>12</sup> adlı çalışma, yazarın Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü’nde yaptığı yüksek lisans tezinden üretilmiş, tekrar gözden geçirilerek yeni oyunlar geliştirilmiş ve kitap hâline getirilmiştir. Çalışma iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde oyun, eğitsel oyun tekniği ve çeşitleri üzerinde durulmuş; ikinci bölümde 17 adet eğitsel oyun tekniğiyle hazırlanmış ders planına yer verilmiş, kitabın sonunda Oyunlar başlığı altında din öğretiminde kullanılacak 27 adet oyun tanıtılmıştır.

Elif Karasan tarafından 2013 yılında hazırlanan *4. ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar*<sup>13</sup> çalışma da Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılacak oyun örneklerine yer vermektedir. Çalışma, giriş ve iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümünde oyun, oyunun çocuğun hayatındaki ve gelişimindeki yeri, eğitimde oyunun kullanılması gibi konulara değinilmektedir. İkinci

---

<sup>11</sup> Halise Kader Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı* (Ankara: Ankara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, 2002).

<sup>12</sup> Bahar Sevim, *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013).

<sup>13</sup> Elif Karasan, *4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar* (Rize: Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2013).

bölümde ise DİKAB derslerinde kullanılabilir oyun örnekleri ve bu oyunların derslerdeki uygulanışı aktarılmaktadır.

Safiye Nuran Göktepe, *Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri*<sup>14</sup> çalışmasında diğer çalışmalarda olduğu gibi literatür taramasına yer verdikten sonra üçüncü bölümde okul öncesi din eğitiminde kullanılabilir 25 oyun, 15 oyuncak ve 27 görsel sanat etkinliği tasarımına yer vermektedir.

Bilal Yorulmaz'ın *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilir Eğitsel Oyunlar*<sup>15</sup> adlı kitabı iki bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemi, oyunun çeşitli gelişim aşamalarına etkisi, eğitimde oyun kullanımının yararları ve sınırlılıkları incelenmiştir. İkinci bölümde çocuğun din eğitiminde kullanılması önerilen eğitsel oyunlara yer verilmektedir.

Mahmut Zengin, Nursel Arslan, Sevim Uçar, Selma Aydoğdu tarafından hazırlanan *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar*<sup>16</sup> adlı çalışma din ve değerler eğitiminde kullanılmak üzere tasarlanmış 87 adet oyun tasarımından oluşmaktadır. Bu çalışma, araştırmacının üç lisans öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Oyunlar öğrenme alanına göre herhangi bir sınıflandırmaya tabi tutulmadan verilmektedir.

Şevket Mert'in, *Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi*<sup>17</sup> adlı çalışması giriş ve dört bölümden oluşmaktadır. Diğer birçok çalışmada olduğu gibi birinci bölümünde çocuğun dini gelişimiyle ilgili kuramlara yer vermiştir. İkinci bölümünde okul öncesi dönemde din eğitimi ve bilgisayar oyunları çeşitlerine yer vermiştir. Yazar üçüncü bölümünde meşhur olan bilgisayar oyunlarındaki dini sembolleri ve içerikleri incelemiş, tespit ettiği dini sembolleri resimleri ile birlikte sunmuştur. Dördüncü

---

<sup>14</sup> Safiye Nuran Göktepe, *Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak Ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri* (Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2015).

<sup>15</sup> Bilal Yorulmaz, *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilir Eğitsel Oyunlar* (İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015).

<sup>16</sup> Mahmut Zengin vd., *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar* (İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları, 2015).

<sup>17</sup> Şevket Mert, *Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi* (Çorum: Hitit Üniversitesi SBE, Yüksek Lisans Tezi, 2015).

bölümünde ise hem kendisinin geliştirdiği hem de internet sitelerinden ulaştığı okul öncesi dönem çocukları için dini oyun örneklerine resimleriyle birlikte yer vermektedir.

Din eğitiminde eğitsel oyun örneklerine yer veren tezlerin yanı sıra, son zamanlarda eğitsel oyunların uygulamadaki durumunu ve öğrenci başarısı üzerindeki etkilerini inceleyen akademik çalışmalar da yapılmaktadır. Nursel Arslan, *4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretim*<sup>18</sup> adlı deneysel çalışmasında Zengin ve arkadaşları tarafından hazırlanan *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar* adlı kitaptan seçtiği oyunları kullanmıştır. Deneysel ve kontrol gruplarının kullanıldığı çalışmada öncesinde ve sonrasında başarı testi uygulanarak ilkökul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun tekniğinin öğrenci başarısı ve derse karşı tutuma etkisi araştırılmıştır. Sonuç olarak eğitsel oyun tekniğinin ilkökul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde başarıyı olumlu etkilediği ileri sürülmektedir.

Benzer şekilde Ayşe Göv, *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi*<sup>19</sup> adını taşıyan çalışmasında, Yorulmaz'ın *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar* adlı kitabından seçtiği oyunları kullanarak, bunların din eğitiminde öğrenci başarısı üzerine etkisini araştırmıştır.

Kübra Çeken, *Eğitsel Oyun Ve Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı*<sup>20</sup> çalışmasında kazanımlara uygun olarak hem Yorulmaz'ın (2015) *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar*, hem de Zengin'in (2015) *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar* adlı kitaplarından seçtiği oyunlarla eğitsel oyunların DİKAB dersinde kullanımı ve başarıya etkisini incelemiştir.

*Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*<sup>21</sup> adını taşıyan çalışmasında Fatma Tuba Şaşa,

---

<sup>18</sup> Nursel Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim* (İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2017).

<sup>19</sup> Ayşe Göv, *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019).

<sup>20</sup> Kübra Çeken, *Eğitsel Oyun Ve Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı* (Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022).

<sup>21</sup> Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*.

Malatya ili merkez ilçelerinde görev yapmakta olan 20 öğretici ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapmıştır. Bu kapsamda öğretmenlerin Kur'an-ı Kerim öğretim sürecinde hangi eğitsel oyunları oynattıkları, eğitsel oyun uygulamalarına ne sıklıkla yer verdikleri, uygulamalar esnasında yaşadıkları sorunlar, öğretim yapılan mekânın eğitsel oyunlara uygunluğu ve kurumun materyal desteği ele alınmıştır. Görüşmeler neticesinde elde edilen veriler veri analizi programı ile analiz edilerek bulgulara ulaşılmıştır. Çalışmanın, günümüzde eğitsel oyun tekniğinin sahada uygulamasına dair birinci el kıymetli veriler içermesi bakımından önemli olduğunu düşünüyoruz.

Çalışmamızda istifade ettiğimiz kaynaklardan bir diğeri genel manada okul öncesi dönem çocuklarda oyun ve oyun tekniği konusunda yazılmış gerek teorik gerekse pratiğe dair eserlerdir. Bu çalışmalar din öğretimi vb. gibi özel alanlara indirgenmemiş olup genel olarak çocuklarda gelişim ve eğitim açısından oyunu konu edinmektedirler. Müzeyyen Sevinç'in *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*<sup>22</sup> adlı çalışması söz konusu eserlerdendir. Sevinç kitabında daha çok oyun teorileri, çocuğun gelişimi ve eğitiminde oyunun yeri ve oyun tekniğinin kullanımı gibi teorik konuları ele almaktadır. İlgili konu başlıklarında bu eserden istifade edilmiştir.

Hatice Poyraz'a ait *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri*<sup>23</sup> adlı çalışma, oyun ve oyuncaklarla ilgili teorik bilgiler verdikten sonra, kitabın isminden de anlaşıldığı üzere, uygulama örneklerine yer vermektedir. Kitap üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde dünyada ve Türklere oyun ve oyuncağa dair tarihi bilgiler yer almaktadır. İkinci bölümde oyun teorileri ve yaşlara göre oyun çeşitleri ele alınmaktadır. Üçüncü bölüm ise çocuk eğitiminde kullanılabilecek oyun derlemelerinden oluşmaktadır.

Fatma Çetin tarafından kaleme alınan *Ebesin Okul Öncesi Çocuklar İçin 90 Yeni Oyun*<sup>24</sup> adlı çalışma, adından da anlaşıldığı üzere toplam 90 oyun içermekte olup konunun teorik boyutundan ziyade uygulamaya yöneliktir. Kitap 21 oyuna yer verilen Düşündüren Oyunlar, 33 oyuna yer verilen Sınıfta Oynanan Oyunlar ve 36 oyuna yer verilen Dışarıda Oynanan Oyunlar olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Her bir oyuna dair hedef ve

---

<sup>22</sup> Müzeyyen Sevinç, *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun* (İstanbul: Morpa, 2009).

<sup>23</sup> Hatice Poyraz, *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri* (Ankara: Anı Yayıncılık, 2017).

<sup>24</sup> Fatma Çetin, *Ebesin (Okul Öncesi Çocuklar İçin 90 Yeni Oyun)* (İstanbul: Morpa, 2009).

kazanımlara işaret edilmiş ve oyunların uygulamalarına dair açıklamalara da yer verilmiştir. Görsel malzemelerle desteklenen kitabın konuya ilgi duyan eğitimciler ve ebeveynler için özellikle oyun çeşitliliği açısından oldukça faydalı olduğunu söyleyebiliriz.

Duygu Harmandar Demirel ve arkadaşları tarafından kaleme alınan *Okul Öncesi ve İlkokulda Eğitsel Oyunlar*<sup>25</sup> adlı çalışma hem konunun teorik arka planı hem de uygulama örneklerini birlikte ihtiva etmesi bakımından teori ile pratiği birleştiren bir metot takip etmektedir. Kitap üç bölümden oluşmaktadır: 1. Oyun, Oyuncak ve Eğitsel Oyunlar İle İlgili Genel Bilgiler Oyunun Planlanması, Yönetimi Ve Öğretimi, 2. Okul Öncesi Eğitim, Çocuğun Gelişimi, Oyuncak ve Eğitsel Oyunlar, 3. İlkokul Öğrencilerinin Gelişimi, Kazanımları ve Eğitsel Oyunlar. Birinci bölüm tamamen oyun ve oyun tekniğine dair teorik bilgiler ihtiva etmektedir. İkinci bölümde okul öncesi dönemde çocuğun gelişiminde oyunun yeri ve önemi ile oyun ve etkinlik örneklerine yer verilmektedir. Üçüncü ve son bölümde ise ilkokul düzeyinde oyun tekniğinin yeri ve önemi ile örnek uygulamalara yer verilmektedir.

Arzu Güzin Terzi'nin hazırladığı *Oyun ile Öğretme Okul Öncesi ve İlkokullar İçin Eğitsel Oyunlar*<sup>26</sup> adlı çalışma, yazarın birçok atölye çalışması sonucunda ürettiği oyunlara dayanmaktadır. Yayım aşamasında Prof. Dr. Mehmet Zeki Aydın tarafından danışmanlık yapılmıştır. Kitap, Türkçe, Matematik, Hayat Bilgisi, Cüz ve Kur'an öğretimi, şiir dua vs. ezberi gibi alanlarda kullanılabileceği ifade edilen 100 oyundan oluşmaktadır. Oyuna dair kuramsal bilgilere yer verilmemektedir. Oyunların hemen hemen tamamında ezber öğretimine dair açıklamalara yer verildiği görülmekte olup oyunların ezber öğretiminde kullanımına ayrıca önem verildiği söylenebilir.

Söz konusu kaynaklardan tanıtacağımız son çalışma Yavuz Samur ve Zeynep Cömert tarafından kaleme alınan *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı*<sup>27</sup> adlı

---

<sup>25</sup> Duygu Harmandar Demirel vd., *Okul Öncesi ve İlkokulda Eğitsel Oyunlar* (İstanbul: Eğitim Kesit, 2017).

<sup>26</sup> Arzu Güzin Terzi, *Oyun ile Öğretme Okul Öncesi ve İlkokullar İçin Eğitsel Oyunlar* (Nobel Akademik Yayıncılık, 2021).

<sup>27</sup> Yavuz Samur - Zeynep Cömert, *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı* (İstanbul: Altın Kitaplar Akademi, 2022).

kitaptır. Bu çalışma içerdiği birtakım farklı başlıklarla alanyazındaki örneklerinden ayrılmaktadır. Kitap, 18 seviye olarak tasarlanmış olup içeriğinde çocuk gelişiminde oyunun önemine ve eğitsel oyun tekniğine dair bilgiler ihtiva etmekle birlikte Oyun Mekanikleri Ve Oyun Elementleri, Yeni Nesil Oyunların Özellikleri, Dijital Oyun Tasarımı, Uzaktan Eğitimde Oyun Temelli Öğrenme gibi türünün örneklerinden ayrılan konu başlıklarını ihtiva etmektedir. Kitabın son başlığı Oyun Örnekleri olup burada 61 adet oyunun uygulanışına yer verilmektedir.

Bu başlık altında, doğrudan Kur'an öğretiminde oyuna dair çalışmalar, din eğitiminde oyuna dair çalışmalar ve genel manada okul öncesi dönem çocuğun gelişiminde ve eğitiminde oyuna dair çalışmalar çeşkinde üç kısımda değerlendirerek yer verilen çalışmalar dışında gerek alanyazında gerekse akademik çalışmalarda daha onlarcasına rastlamak mümkündür. Kitap bölümü, makale ve bildiri düzeyindeki çalışmaları ve internet kaynaklarını da dahil edersek bu sayının daha da fazla olduğu görülecektir. Söz konusu çalışmalardan ve kaynaklardan istifade ettiklerimize kaynakçada işaret edilmiştir.

#### **5. 4-6 Yaş Kur'an Kursları ve Yaygın Din Eğitimindeki Yeri**

Ülkemizde din eğitimi ve öğretimi yapılan yaygın eğitim kurumları başta aile olmak üzere cami ve mescitler, Kur'an kursları, kitle iletişim araçları, cemaat ve tarikatlar olarak ifade edilebilir. Diyanet İşleri Başkanlığı bünyesinde cami dersleri, hutbe ve vaazlar, yaz Kur'an kursları ve İhtiyaç Odaklı Kur'an Kursları uygulaması gibi faaliyetlerin yanı sıra kitle iletişim araçları vasıtasıyla halkın dinî, ahlaki ve manevî yönden bilgilendirilmesi ve eğitilmesi söz konusudur. Ancak 2011 yılına kadar okul öncesi din eğitimi için belli bir yaş sınırlaması bulunmaktaydı. Bu sebeple Diyanet İşleri Başkanlığı ilkökul dördüncü sınıf altındaki çocuklara din eğitimi hizmeti sunamamaktaydı. 17.09.2011 tarih ve 653 sayılı Kanun Hükmünde Kararname ile söz konusu yaş sınırlaması kaldırılmış, böylece okul öncesi çocuklara din eğitimi hizmeti verilmesinin önünde engel kalmamıştır. 2013-2014 eğitim-öğretim yılından itibaren Ankara, İstanbul, İzmir, Kayseri, Gaziantep, Adana, Diyarbakır, Samsun, Rize ve Erzincan illeri olmak üzere 10 ilde açılan 4-6 yaş Kur'an kursları ile pilot uygulama başlatılmıştır. Son derece başarılı sonuçların alınması

ve halkın yoğun ilgi göstermesiyle tüm illerde il ve ilçe müftülüklerinin koordinesi ve gözetiminde 4-6 yaş Kur'an kursları açılmaya başlanmıştır.<sup>28</sup>

Açılan kurslarda çocuk gelişimi alanında diploma sahibi olanlardan veya Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü ve Milli Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü iş birliğiyle 380 saatlik *Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Kurs Programı* sertifikası almaya hak kazanan Kur'an kursu öğretmenleri görev almaktadırlar. Ayrıca alana yönelik hizmet içi eğitimlerle öğretmenlerin meslekî yeterliliklerinin gelişimine katkı sunulmaya devam edilmektedir.<sup>29</sup>

Halkımızın bu kurslara olan ilgisi her geçen gün artmakta olup 2022-2023 eğitim öğretim yılı içerisinde eğitim alan öğrenci sayısı 193 bin 564'tür.<sup>30</sup> Bu kurslarda 4-6 (48-72 ay) yaş aralığındaki çocuklara İslam dininin değerleri öğretilmekte, bu değerleri insan hayatına anlam kazandıran unsurlardan biri olarak fark etmeleri ve günlük hayatlarında kullanabilmeleri hedeflenmektedir. Yanı sıra, Kur'an-ı Kerim'i içerik, ses ve şekil olarak kendi yaş grubuna uygun olarak öğrenebilmeleri, Allah'ı sevgi temelinde tanıyabilmeleri, Peygamber efendimizin kişiliğini ve karakterini tanımaları ve rol model almaları, sağlıklı bir din ve ahlak gelişimi göstermeleri amacıyla ihtiyaç duydukları desteğin verildiği eğitim-öğretim faaliyetleri yürütülmektedir.<sup>31</sup>

Çocuğa erken yaşta din eğitimi verilmesi konusu zaman zaman özellikle bir kısım medyada tartışma konusu edilmektedir.<sup>32</sup> Ancak uzun zamandır eğitimciler arasında tartışma konusu edilen erken yaşlarda din eğitimi verilmesi meselesi çoktan geride kalmış, bu anlayış yerini artık "nasıl bir din eğitimi verilmelidir?" sorusuna bırakmıştır. Çünkü günümüzde gerek yerli gerekse yabancı alanyazında din eğitimi uzmanlarının

---

<sup>28</sup> Kevser Tüfekçi, *Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kuran Kursları Eğitiminin Öğretici Ve Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi* (Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020), 27-28.

<sup>29</sup> "Türkiye'nin yükselen değeri: 4-6 yaş Kur'an kursları", *Diyanet Haber* (Erişim 04 Haziran 2023).

<sup>30</sup> "4-6 yaş için düzenlenen Kur'an kurslarında 193 bin 564 öğrenci eğitim alıyor", *Anadolu Ajansı* (Erişim 04 Haziran 2023).

<sup>31</sup> "4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları", *T.C. Cumhurbaşkanlığı Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü* (Erişim 02 Haziran 2023).

<sup>32</sup> Örneğin bk. "Pedagojik olarak okul öncesinde niye din eğitimi verilemez?", *Cumhuriyet* (Erişim 05 Haziran 2023); *Evrensel Gazetesi*, "12 yaşından önce din eğitimi hak ihlalidir", *Evrensel.net* (Erişim 05 Haziran 2023).

ifade ettikleri üzere okul öncesi dönem, çocuğun dinî duygu ve düşüncenin dolayısıyla ahlaki yapılanmanın ve değer algılarının şekillenmesinde “Altın Çağ” ve “Kritik Dönem” olarak adlandırılmaktadır. Söz konusu dönemler çocuğun dinî ve ahlaki gelişiminde son derece önemli görülmektedir.<sup>33</sup> Bu dönemlerde çocuğun tecrübe edebileceği olumsuzluklar, ileriki yaşlarda telafisi mümkün olmayan tutum ve davranışların ortaya çıkmasının sebebi olabilmektedir. Dolayısıyla söz konusu eğitimin bu konuda yetkili ve yetkin kurumlar tarafından şeffaflıkla, denetlenebilir ve ölçülebilir kriterlerle düzenlenmiş programlar vasıtasıyla çocukların gelişim özellikleri gözetilerek verilmesi gerekir. Böyle bir eğitimin verilmesinin değil, verilmemesinin getireceği zararlar üzerinde durulmalıdır.

Ayrıca, okul öncesi din eğitimi büyük rol üstlenen aile kurumu kimi zaman çocuğa bu konuda yeterli vakti ayıramaması kimi zaman da vakit ayırsa bile ebeveynlerin yeterli bilgi ve donanıma sahip olmaması sebebiyle söz konusu ihtiyacı gidermede yeterli olamamaktadır. Bu sebeple aileler farklı arayışlar içerisine girmekte, çoğu zaman bu ihtiyacı sağlıklı bir şekilde gidermede zorluklarla karşılaşmaktadır. Sonuç olarak altını çizmek gerekirse, okul öncesi çocuklarına din eğitimi vermek isteyen ailelere bu imkânın sunulduğu yetkin kurumların sayısının yaygınlaşması, erken çocukluk dönemi din eğitiminin gerek teorik gerekse pratik alanında akademik çalışmaların artarak devam etmesi son derece önemlidir.

---

<sup>33</sup> Tüfekçi, *Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kuran Kursları Eğitiminin Öğretici Ve Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi*, 7-8.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### OYUNUN TANIMI, TARİHÇESİ VE EĞİTİM-ÖĞRETİMDE KULLANIMI

Oyun, farklı düşünür ve araştırmacılar tarafından birbirinden farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Ellis'in de ifade ettiği gibi bu farklılık, oyunun “karmaşık bir insan davranışı” olmasından kaynaklanmaktadır. Bir diğer etken ise oyunun farklı disiplinler çerçevesinde ele alınmasıdır. Birbirinden farklı uzmanlık alanlarındaki bilim adamlarının oyunu biyolojik/fiziksel, psikolojik açıdan, sosyoloji, tarihi/kültürel ve antropolojik açıdan tanımlamalarıdır.<sup>34</sup> Tüm bu farklılıklara rağmen bu başlık altında öncelikle her kültürde bir şekilde var olmuş ve günümüze kadar gelmiş olan oyun mefhumu ve tarihsel gelişimi ana hatlarıyla ele alınacak, ardından oyunun eğitim-öğretimde kullanımına yer verilecektir.

#### 1.1. Oyunun Tanımı

Günümüze kadar birbirinden farklı coğrafyalarda, farklı toplumlarda varlığını sürdüren oyun, bu açıdan insanlığın en eski uğraşlarından biri kabul edilebilir. Bu sebeple, “Oyuncu İnsan” olarak Türkçeye çevrilebilecek olan *Homo Ludens* adlı kitabın yazarı, Hollandalı filozof ve tarihçi Johan Huizinga, oyunu kültürel ve toplumsal bir öge olarak incelemiş olup eserinde oyunun kültürün oluşum sürecinde birincil önemde olduğunu savunmuştur. Huizinga, şimdiye kadar bilinen Homo Sapiens ve Homo Faber insan türlerinden farklı olarak *Homo Ludens* yani *Oyun Oynayan İnsan* fikrini ortaya atarak yeni bir kuram geliştirmiştir. Kendi ifadesiyle oyun; “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir”.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Berka Özdoğan, *Çocuk ve Oyun* (Ankara: Anı Yayıncılık, 2004), 101.

<sup>35</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı, 2006), 50.

Görüldüğü üzere Huizinga da diğer uzmanlar gibi bir oyun tanımı yapmaya çalışmaktadır ancak o, Arapça, Sanskritçe, Sanksonca, Yunanca, Almanca, İngilizce, Japonca, Çince ve Alyonken Kızılderililerinin dili Blackfoot dili gibi araştırdığı pek çok dilde oyunun ortak tek bir kelime ile “efradını câmi, ağyarını mâni” bir şekilde ifade edilemediğini de kabul etmiştir. Nitekim tespit ettiği üzere Yunanca’da oyun anlamına gelen kelimeler bazı niteliklerine göre paidia, adio, adirma, agon şeklinde birbirinden farklı kelimelerle ifade edilirken; aynı şekilde Sankritçe’de kridati, divyati, lila, lilyati, gajalilya; Arapça’da ise la’b, lehv, la’iba, lu’biyyat gibi farklı isimlendirmeler almaktadır. Bundan dolayı Huizinga oyun kelimesinin farklı dillerde birbirinden farklı kelimelerle ifade edilmesini, oyunun sahip olduğu çeşitliliğe bağlamakta ve dillerde tüm bunları içeren kategorik bir kelimenin bulunmamasına bağlamaktadır. Neşeli ve hoş vakit geçirmeye yarayan oyun; yarış, müzik ve dans gibi etkinliklerin genel adı olan eğlence-oyun kelimeleri hemen bütün dillerde yer almaktadır. Bu kelimelerin içerikleri çocukları kapsadığı gibi yetişkinleri de en az çocuklar kadar ilgilendirmektedir.

Huizinga’nın ulaştığı bu sonuç, Türkçe için de geçerlidir. Türkçede oyun kavramı, aşağıda açıkça görülebileceği üzere, birçok durumu ifade etmek için kullanılan geniş bir yelpazeye sahiptir:

1. Hesap, dikkat, çeviklik ya da rastlantıya dayanan eğlenceli yarış: Satranç, drama, bilardo poker, tavla, tenis, futbol, cirit vb. oyunlar.
2. Hoş vakit geçirmek için yapılan eğlendirici, öğretici veya estetik duygulara hitap eden hüner: Karagöz, Hokkabaz oyunu, Bale ve tiyatro oyunları vb.
3. Düzen, hile.
4. Rakibi yenmek için yapılan şaşırtıcı hareketler.

Türkçede oyun kelimesi “vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; kumar; şaşkınlık uyandırıcı hüner; genellikle müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü; temsil, piyes; fizik gücünü ve zekâyı geliştirmek amacıyla yapılan yarışma; hile, düzen” gibi anlamlara gelmektedir. Oyunun farklı kullanımı deyimlerimizde ve isimlendirmelerimizde de yer bulmuştur. Oyun almak, oyun çıkarmak, oyun etmek, oyun

havası, oyun kâğıdı, oyuna çıkmak, oyuna gelmek, oyuna getirmek, oyunu almak bunlardan bazılarıdır.<sup>36</sup>

Gösteri sanatlarında ise oyun, bir tiyatro sanatçısının sahnedeki oyunu ve oynanmak üzere yazılmış tiyatro yapıtı olarak tarif edilir.<sup>37</sup> Sel ve And da Türkçede oyun ve oynamak sözcüklerinin pek çok anlamı olduğunu, tiyatro oyunu, spor oyunları, kâğıt ve zar oyunları, çocuk oyunları, dans gibi eylemlerin oyun sözcüğü ile ifade edildiğini vurgularlar.<sup>38</sup>

Yabancı ve yerli düşünür, uzman ve araştırmacıların yer verdiği tanımlardan bazılarını verecek olursak; M. Montaigne, oyunu çocukların en gerçek uğraşları, çocuğun işi olarak tanımlamıştır.<sup>39</sup>

Fröbel'e göre oyun, neşe, hürriyet, memnuluk, rahatlık, dostluk ve barış yaratan bir etmendir. Her iyiliğin kaynağı oyundur ve oyundan meydana gelir. Çocukların ve küçük yaşta olanların en değerli gelişim vasıtasıdır. Zira oyun, çocuğun iç aleminin serbest bir deyimidir, iç alemin zorluklarından ve ihtiyaçlarından doğan bir deyimdir.<sup>40</sup>

Alman psikoloğu Karl Groos'a göre oyun bir pratiktir. Yetişkinlerin davranış biçimleri, çocukluk yıllarında oynadıkları oyunla elde edilmektedir. Böylece Gross, ön egzersiz olgusunu tarafından oyunun bir özelliği olarak düşünmekte, organların kullanılmasıyla gelişmesi gibi bir biyolojik süreçle ilişkilendirmiş olmaktadır. Buna göre bir organın büyümesi ve işlevsel hale gelmesi için gıda neyse, insanın zihinsel gelişimi için oyun da odur. Çünkü zihinsel gelişim, bir hareket ile beslenmeye gereksinim duyar.<sup>41</sup> J. Dewey'e göre ise oyun, herhangi bir sonuca bilinçli olarak ulaşma amacı gütmeyen aktivitelerdir.<sup>42</sup>

---

<sup>36</sup> Kemal Demiray (ed.), *Türkçe sözlük* (Ankara: TDK, 1981), 623; Nebi Bozkurt, "Oyun", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2007), 34/15.

<sup>37</sup> Özdemir Nutku, *Gösterim Terimleri Sözlüğü* (İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1998), 127.

<sup>38</sup> Metin And, *Oyun ve Bügü* (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1974), 24; Ruhi Sel, *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları* (Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 1987), Önsöz, s.VIII.

<sup>39</sup> Necate Baykoç Dönmez, *Oyun Kitabı: Üniversite Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Bölümü Ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin* (İstanbul: Esin Yayınevi, 1992), 12.

<sup>40</sup> Halil Fikret Kanad, *Pedagoji Tarihi* (İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, 1963), 1/497.

<sup>41</sup> Fatma Tezel Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi* (Ankara, Uzmanlık Tezi, 1993), 3.

<sup>42</sup> John Dewey, *Demokrasi ve Eğitim Felsefesine Giriş*, çev. Tahsin Yılmaz (İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 1996), 228-229.

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.”<sup>43</sup>

J. C. F. GutsMuths'a göre “oyunlar yalın ama önemli etkinliklerdir. Bunlar salt gençlik için değil, uluslar için de bir eğitim aracıdır.” Seoshore'e göre oyun, çocuğun serbest olarak kendini ifade ettiği, en etkili anlatım aracıdır. Herbert Spencer'e göre oyun, daha ileriye yönelik olarak katkıları düşünülmezsizin, o andaki haz verici durumlardan ortaya çıkan içgüdüsel hareketlerdir. Allin'e göre oyun, çocuğun kendi inisiyatifini kullanabileceği, yeteneklerinin farkına vardığı ve doyum bulabildiği bir fırsattır.<sup>44</sup>

Oyun belirli bir zaman veya fiziki şartlar içinde, belirli davranış şekilleri üzerinde yoğunlaşmaktan öte, gözlem ve kategorik metotlarla, tam olarak kronik bir şekilde izah edilemeyen, kararlı ve üretilebilir özellikler olarak kabul edilir.<sup>45</sup>

Piaget'e göre oyun bir uyum biçimi olup çocuk oyun oynarken esasında aldığı uyarıcıları özümlemeye ve uyum sistemine yerleştirmeye çalışmaktadır. O halde oyun çocuğun zihinsel gelişimini destekler ve insan davranışlarının doğal bir özelliğidir.<sup>46</sup> Buradan anlaşıldığı üzere oyun, bir tür zekân eylemidir ve özümleme ile uyma arasındaki dengelenim sonucunda gerçekleşir. Bu, özümlemenin uyum sağlamadan farklılaşması ile başlayan bir etkinlik biçimidir ve özellikle özümleme kendi başına işlevde bulunabildiği zaman ortaya çıkar.<sup>47</sup> Yine Piaget'e göre bir çocuk, içinde yaşadığı dünyayı ne denli etkileyebileceği için oynar. Schiller'e göre ise, oyun içtepisi doğuştandır ve “güzel” ile ilişkilidir. Bu güzel de oyundaki özgürlükle ilişkilidir.<sup>48</sup>

---

<sup>43</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 12.

<sup>44</sup> Akt. Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 3-4.

<sup>45</sup> Lynn A. Barnett, “The Playful Child: Measurement of A Disposition To Play”, *Play & Culture* 4/1 (1991), 51.

<sup>46</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 13.

<sup>47</sup> Ageliki Nicolopoulou, “Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası”, çev. M. Türkan Bağlı, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 37/2 (2004), 140-142.

<sup>48</sup> İhsan Turgut, *Kaostaki Eğitim* (İzmir: Anadolu Matbaacılık, 1998), 51.

Kanad'a göre "Oyun gayesiz birtakım hareket ve faaliyetlerdir; yani oyunda bir eser yaratmak, bir şey yapıp meydana getirmek maksadı yoktur".<sup>49</sup> Oyun, insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, belirli bir amaca yönelik olarak, 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, zakâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanların ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir. Bir yetişkine göre oyun, yeniden doğuş ve monotonluktan kaçıştır. Çocuk için ise oyun ciddi bir uğraştır. Oyun çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran, serpilip açılmasına yarayan bir dost. Oyun, neşe, hürriyet, memnunluk, rahatlık, dostluk ve barış yaratan bir eylemdir.<sup>50</sup>

Oyun, çocuğun üç yaşında başlayan ve eğitim hayatı boyunca hatta erişkin evresinde bile süregiden en esaslı faaliyetlerden biridir. Çocuğun algı, hayal gücü, düzenli hareket, karakter ve disipline bağlılık gibi yetenekleri bu süreçte gelişir. Dolayısıyla oyunu ciddi hayatın zıttı saymak tam bir yanılgıdır. Çünkü ciddiyetin zıttı oyun değil, alay ve şakadır.<sup>51</sup>

Oyunlar, çocuğun dünyaya açılan penceresidir. Çocuklar duygu ve heyecanlarını, üzüntülerini ifade etmek için oyunu kullanırlar. Dolayısıyla oyun, çocuğun hayatı nasıl anladığını gösteren en güzel etkinlik ve bunu ifade etmek için kullandığı dildir.<sup>52</sup> Oyun, insanların bedeni ve zihni yeteneklerini geliştirmek amacını güden hesap, dikkat ve beceriye dayanan, çoğu kez oyalanmak için oynanan, aynı zamanda haz veren bir tür yarışmadır.<sup>53</sup>

Eğitim yönü itibarıyla bakıldığında zaman, oyunun iki türlü tanımı yapılabilir:

---

<sup>49</sup> Halil Fikret Kanad, *Ailede Çocuk Terbiyesi* (İstanbul: MEB Yayınları, 1969), 54.

<sup>50</sup> Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/497.

<sup>51</sup> Hilmi Ziya Ülken, *Eğitim Felsefesi* (İstanbul: MEB Yayınları, 1967), 167.

<sup>52</sup> Turgut, *Kaostaki Eğitim*, 50.

<sup>53</sup> Hilmi Seyrek - Muammer Sun, *Çocuk Oyunları: Okul Öncesi Eğitiminde: Oyun Dersi El Kitabı* (İzmir: Müzik Eserleri Yayınları, 1991), 2; Mehîbe Akandere, *Eğitici Okul Oyunları* (Ankara: Nobel Yayınları, 2003), 1.

1. Eğlenmek için yapılan her türlü etkinliktir. Bu türde, önceden ulaşılmaması hedeflenen bir amaç söz konusu değildir. Bir başka ifadeyle oyunun kendisi, asıl amaçtır. Çocukların uğraşları bu türe örnek olup spor faaliyetleri ve av hobileri gibi faaliyetler yetişkinlerde görülen şeklidir.

2. Belirli bir öğrenme çıktısı amacıyla, önceden düzenlenmiş, kuralları belli, öğrencinin daha önce öğrendiklerini uygulamasına ve pekiştirmesine yardımcı olan öğrenme ya da öğretme tekniğidir.<sup>54</sup>

Sonuç olarak ifade etmek gerekirse oyun olarak ifade edilen şey, esasında insan yaşamının neredeyse tamamını ilgilendiren bir mefhum olup sadece çocuklara özgü değildir. Bundan dolayı tüm yaş gruplarında oyun veya oyuna benzer etkinlikler görülebilmekte, buna göre de çeşitlilik arz edebilmektedir. Oyunun tek bir tanımının yapılamamasının temel sebebi de budur. Kuramcıların farklı tanımlamalara rağmen ortak olarak vurguladıkları ana nokta, oyunun çocuk için vaz geçilmez bir faaliyet olduğunu belirtmeleridir.<sup>55</sup> Genel tanımıyla oyunu “belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci” olarak tanımlamak mümkündür.<sup>56</sup> Her ne kadar psikologlar ile psikanalistlerin, pedagoglarla doktorların ve eğitimcilerin alanları oyun kavramına yaklaşımları farklı olsa da hepsinin ortak noktası, oyunun insan hayatı için önemini keşfetmiş olmaları ve konuyla ilgili ilmi araştırmalara devam etmeleridir.<sup>57</sup>

## 1.2. Dünyada Oyun

Oyunların ilginç bir geçmişi vardır. İnsanlar her zaman gerçek yaşam mücadelelerini oyun biçiminde soyutlamayı denemişlerdir. Hatta bazen bunların sonuçlarına sembolik büyüler atfetmişlerdir. İnsanlar önce doğaya, yağmacılara ve diğer insanlara karşı olan mücadelelerinin rastgele karşılaşmalar olmadıklarını hissetmek zorunda idiler. İnsanın;

---

<sup>54</sup> Remzi Öncül, *Eğitim ve Öğretim Bilimleri Sözlüğü* (İstanbul: MEB. Yay., 2000), 845.

<sup>55</sup> Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 3.

<sup>56</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 12.

<sup>57</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 12.

avcılar ile avın, saldırganlar ile korunanların durumlarını göstermek için çubuklar veya çakıl taşları kullanarak planını yumuşak toprağa nasıl çizebileceğini bulması muhtemelen pek uzun sürmemiştir. Ve ilk oyunda böylece doğmuş olabilir.<sup>58</sup>

Huizinga, “oyun kültürden eskidir” der. Dahası, kendisinden önce tanımlanan *homo sapiens* ve *homo faber* insan türüne *homo ludens*’i ekler. Bu, “oyun oynayan insan” demektir. Ona göre yeryüzünde insanoğlu yaşamazken hayvanlar oyun oynuyorlardı. İnsanlar oyun oynamayı hayvanlardan görerek öğrendiler. Dolayısıyla insanların sahip oldukları uygarlığın kaynağı da oyundur. İnsan ürünü olan sanat, hukuk, bilim, ibadet ne varsa hepsinin kaynağı da oyundur. Zamanla oyundan sıyrılarak bağımsız birer mefhum olmuşlardır.<sup>59</sup> Gerçekten Huizinga’nın iddia ettiği gibi oyun insanlık tarihinden eski olabilir mi? Bunun kanıtlanması şimdilik mümkün görünmemektedir. Ancak insanlık tarihinden daha eski olmasa da oyunun insanlık tarihiyle yaşıt olduğu söylenebilir. Nitekim arkeologların ortaya çıkardığı buluntular, oyuncağın insanlıkla eşit yaşta olabileceğini salık vermektedirler.<sup>60</sup>

And, çalışmasında dünyanın farklı coğrafyalarında keşfedilen birçok arkeolojik buluntunun günümüzde de yaygın olan birçok oyunun çok eski tarihlerden beri var olduğunu ortaya koyduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda Eski Yunan, Mısır, Mezopotamya, Hindistan ve Meksika bölgelerinden buluntuların ortaya koyduğu oyunlara yer vermektedir. Onun verdiği örneklerden biri de resim ustası Pieter Breughel’in ünlü Çocuk Oyunları (yaklaşık 1560) tablosudur. Bu tabloda bir zamanlar çok oynanan 80’i aşkın oyunun tespit edildiği belirtilmektedir. Arkeolojik buluntu ve resimlerin yanı sıra yazılı kaynaklar da antik oyunlardan bahsetmekte olup Homeros, Aristophanes, Aristoteles, Flavius, Arrianus, Athneaeus, Herodotos, Pausanias, Philostratus, Platon, Plutarch, Sokrates, Publius, Papinus Statius, Thucydides, Ksenefon ve daha başkaları söz konusu oyunlar hakkında bilgi vermektedirler.<sup>61</sup>

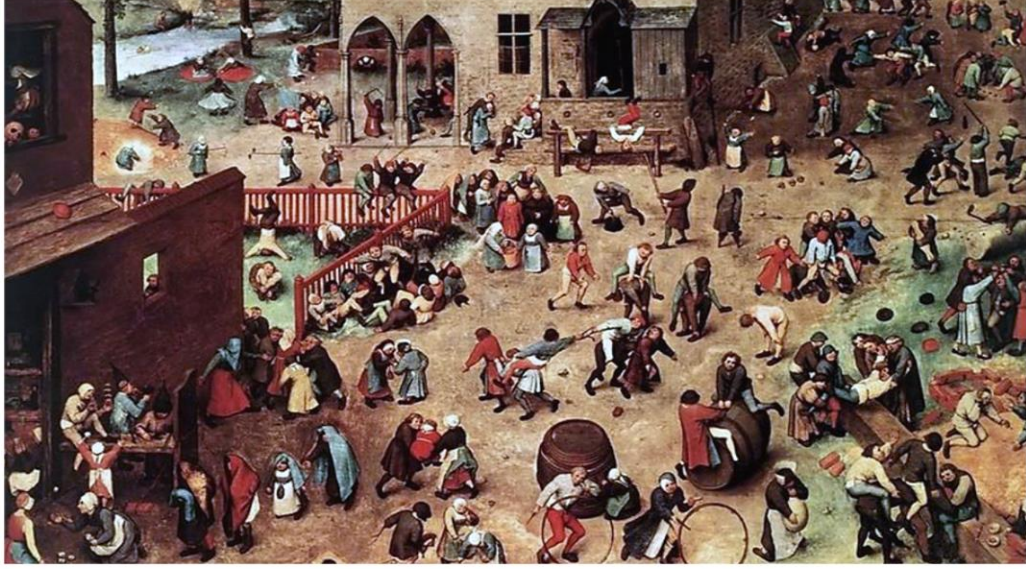
---

<sup>58</sup> Arnold Arnold, *Çocuğunuz ve Oyun*, çev. Rezzan Mahmudoğlu (İstanbul: Ece Yayınları, 1987), 46.

<sup>59</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 219.

<sup>60</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 16.

<sup>61</sup> And, *Oyun ve Bugü*, 42-43.



**Tablo I: Pieter Breughel'in Çocuk Oyunları Tablosu (1560, Kunsthistorisches Müzesi, Viyana)<sup>62</sup>**

Görüldüğü üzere, eldeki bulgular, buluntular ve belgeler bugün bilinen pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiğini göstermektedirler. Bunlar sayesinde söz konusu çağlardaki insan hayatına dair ipuçlarına ulaşmakla birlikte oyunun da ne kadar eski olduğunu anlayabilmekteyiz. Tarihi veriler, birbirinden farklı toplumlarda geleneksel kutlama törenlerinde, dinsel ritüellerde, savaş öncesi ve sonrası zafer kutlamalarında oyuna benzer etkinliklerin geleneğe önemli bir yerinin olduğunu, özellikle spor oyunlarının sağlık, eğitim, askerî amaçlar ve eğlence için oynandığını bildirmektedir.<sup>63</sup>

İran ve Mezopotamya'daki arkeolojik kazılarda M.Ö. 3000'lere tarihlenen, kız-erkek çocukların oynadığı pişmiş topraktan çingiraklar, tekerlekli hayvan, el arabası çember ve değerli küçük mobilyalar ortaya çıkarılmıştır. Ayrıca M.Ö. 4000 ya da 5000 yıllarına tarihlenen pişmiş topraktan öküz ve kurbağa figürleri, ip takılarak çocuklar tarafından

<sup>62</sup> Serap Yazgüller Arsal, "Çocuk oyunları ve Bruegel'in oyunu | Bilim ve Gelecek", 01 Temmuz 2016.

<sup>63</sup> Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 6.

çekilmek suretiyle oynanmaktaydı. Buluntular arasında çocukların oynadığı daha birçok hayvan heykeli, bebek, kukla ve bilye de yer almaktadır.<sup>64</sup>

Her birini kendi alanında oyun olarak nitelendirebileceğimiz etkinlikler, antik ve orta çağ boyunca dünyanın farklı bölgelerindeki farklı medeniyetlerinde birbirine benzer şekilde görülebilmektedir. Yunan'da, Roma'da, Mısır, İran, Orta Asya, Hindistan ve Çin'de musiki eşliğinde türlü danslar, beden ve spor etkinlikleri, savaş oyunları sıkça karşılaşılan türlerdi. Bu çağlarda özellikle oyunların çocuk ve gençlerin sağlıklı yetişmesinde, aynı zamanda savaşa hazırlanmalarında kullanıldığı dikkati çekmektedir.<sup>65</sup>

Oyunların çok eski tarihlere kadar uzanması gibi, dünyanın farklı coğrafyalarına yayılışı da hayret vericidir. Zira, aynı oyunu birbirinden çok uzak mesafelerde yer alan, iletişim kurmalarının neredeyse imkânsız gibi görüldüğü farklı toplumlarda görebilmekteyiz. Nitekim Edward William Lane Mısır'da Mankala diye bilinen oyunu farklı isimlerle de olsa Seylan'da Çarika ve Naranj; Hindistan'da Çongkak; Filipinler'de Çunkajoir, Suriye'de Lu'b-ı mecnûn, Lu'b-ı aklî; Bali'de Medj'ma; Malay'da (Malezya) Dakoiv, Habeşistan'da Gabatta ya da Madji, Afrika'da Wari, Toee, Bau, Kubuguza, Muntigala, Mangal, Kale vb.; San Domingo'da Çuba adı altında gördüğünü aktarmaktadır.<sup>66</sup>

Anadolu oyunlarının bazılarının da yeryüzüne yayılmış oyunlardan benzerlerini görmek mümkündür. Örneğin Ankara yöresinde körebe oyunlarından bir tür Kör Çebiş'tir. Çebiş, bir yaşında keçi yavrusu anlamına gelmekte olup tepesindeki saçların gözlerinin üstüne düşmesinden ve bunun gözleri bağlı ebeye benzetilmesinden dolayı bu ad verilmektedir. "Kör keçi" anlamında bu oyuna İsveç'te Blind Bock, Danimarka'da Blinde-buk, Almanlar arasında Blinde Kuh (Kör İnek), Güney Almanya'da ise Blind Bock (Kör Keçi) denilmektedir.<sup>67</sup>

Oyun denilince akla elbette oyuncak gelir. Bugün dükkanların vitrinlerinde gördüğümüz birçok oyuncağın benzerlerinin, her uygarlığa göre değişiklik gösterse de bundan iki bin yıl öncesine uzanan zamanlarda bile var olduklarını biliyoruz. Sosyal ve eğitimsel

---

<sup>64</sup> Bekir Onur, *Oyuncaklı dünya* (Ankara: Dost Kitabevi, 1992), 28.

<sup>65</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 43 vd. Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/155.

<sup>66</sup> And, *Oyun ve Bügü*, 44.

<sup>67</sup> And, *Oyun ve Bügü*, 45.

oyuncaklar ise günümüze daha yakın tarihlerde, yaklaşık 17. ve 18. Yüzyılda ortaya çıkmaya başlamıştır. Örneğin, 1750'lerden itibaren özellikle Akdeniz ülkelerinde ilgi gören coğrafya oyunu, ardından yaygınlaşan yap-boz türü oyuncakları bu türdendir. Sıçrayan Kukla (Jumping Jocks) oyuncağının birçok çeşidi tüm dünyada bilinmektedir. 1700'lerde Paris'te yaşayan çocuklar, bu gülünç oyuncaklara çok düşkünlerdi.<sup>68</sup>

Oyuncaklar, 19. yüzyıldaki bilimsel gelişmelerle oldukça çeşitlendi. Sanayileşmeyle birlikte oyuncak sektörü ortaya çıktı ve daha önceleri çoğunlukla el işçiliğine dayanan oyuncak makinalar aracılığıyla üretilenlere bırakmaya başladı. Doğal olarak hızlanan oyuncak yapımı sayı olarak artarken fiyat anlamında geriledi ve ucuzladı. 20. Yüzyıla gelindiğinde oyuncak sektöründe muazzam bir büyüme ve çeşitlenme görüldü. Mekanik zemberek ve buharlı mekanizmalarla üretilen oyuncakların yerini elektrikli olanları almaya başladı. 21. yüzyıla doğru artan uzay araştırmaları oyuncak sektörünü de etkiledi. Böylece uzay gemisi ve astronot türü elektronik oyuncaklar vitrinleri ve çocukların rüyalarını süsledi. Geçmişin mekanik oyuncaklarını elektromanyetik komutlarla işleyen robotik oyuncaklar aldı.<sup>69</sup>

Bugün neredeyse her ülkede bulunan arkeoloji müzelerinde o kültüre ait antik oyuncaklara, oyuncak müzelerinde sanayi üretimlerine, etnografya müzelerinde ise geleneksel oyuncaklara ulaşmak mümkündür. Bunlar sayesinde geçmişin kültürlerini ve oyuncaklarını müşahede edebiliriz.<sup>70</sup> Teknolojideki inanılmaz gelişmeye paralel olarak oyun ve oyuncağın seyri de gelişme ve değişme göstermiştir. Geçmişte oyuncağın malzemesi doğal olarak tahta, toprak, taş gibi materyaller iken, günümüzde ise bunların yerini neredeyse tamamen dijital bilgisayar oyunları almıştır. Çağımızın nesli, teknolojideki akıl almaz ilerleme ve değişimle birlikte büyük ve köklü bir kültürel dönüşüm geçirmiş, bu süreç yeni ve takip edilmesi zor bir değerler dünyası inşasıyla sonuçlanmıştır.<sup>71</sup> Artık küreselleşen dünyada oyunlar geçmişteki kadar masum kabul

---

<sup>68</sup> Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 10; Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 7.

<sup>69</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 72-73.

<sup>70</sup> Onur, *Oyuncaklı dünya*, 19.

<sup>71</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 18.

edilmemekte, doktorlardan pedagoğlara, sosyologlardan psikoloğlara kadar birçok alanda uzman oyunun çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerine dikkat çekmektedirler. Engel olunamayan bu deęişimin ve etkilerinin karşısında durmak her ne kadar bir seçenek olsa da, konuyu eğitim açısından deęerlendirecek olursak, oyunun olumlu katkılarını kullanarak yararlanma yoluna gidilmesi, olumsuz örneklerinin yanında çocukların gelişimi için olumlu olanlarının da üretilmesi ve hayatın her alanında istifade edilmesinin kaçınılmaz olduđu düşünölmektedir.

### 1.3. Kültürümüzde Oyun

Tüm dünyada, antik ve orta çağ medeniyetlerinin tümünde olduđu gibi Türk geleneğinde de sosyal hayatın vazgeçilmez unsurlarından biri putlaç ve şölenlerdi. Putlaç ve şölen; yemek, içmek eğlencesi, bir diđer ifadeyle toy demektir. Eski Türkler zaman zaman bunun gibi eğlenceler düzenlemekteydiler. Bunlar eğlence olduđu kadar Türklerin çocuk eğitiminde uyguladıkları metotlardan biriydi. Çocuklar bu etkinlikler vasıtasıyla avcılık ve savaş hazırlığı idmanları yapmaktaydılar. Bu vesileyle çocukların iyi ata binmesi ve silah kullanması sağlanmaktaydı. Harbe hazırlık maksadıyla yapılan oyunların başında geleneksel güreş, cirit, okçuluk, kılıç-kalkan gibi oyunlar sayılabilir.<sup>72</sup>

Türk kültürünün önemli kaynaklarından bir olan Dede Korkut hikayelerinde oyuna dair izler görmek mümkündür. Toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, düello, aşık oyunu gibi oyun türleri hakkında önemli bilgiler aktarılmaktadır. Kültürümüzde bu tür oyunlar gibi oyuncak da oldukça eskidir. Çocukların ağaç gövdesinden çıkarılan uzun kabukları bükerek yaptıkları bir tür üflemler çalgı Asya ve Anadolu'da oldukça yaygın olup çocuklar tarafından özellikle askerlik ve cengaverlik oyunlarında kullanılmaktaydı.<sup>73</sup>

Türk çocuklarının oynadıkları oyunlar hakkında Kaşgarlı Mahmut'un 1072- 1074 yıllarında Araplara Türkçe öğretmek amacı ile yazdığı *Divan-ü Lügati't-Türk* adlı

---

<sup>72</sup> Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/196-201.

<sup>73</sup> Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 4; Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 17.

eserinde de bulmaktayız. Bunlardan bazıları Müngüz, Aşık, Karaguni, Çenkli-mengli, Büzüşmek, Tepük, Ceviz, Çelik-çomak ve Bebek'tir.<sup>74</sup>

Gelibolu Mustafa Alî, 16. yüzyılın sosyal hayatını, örf ve adetlerini anlattığı *Mevâ'idü'n-Nefâ'is fî Kavâidil-Mecâlis* adlı kitabında satranç, cirit, tavla gibi oyunlardan bahsetmektedir. Daha bunun gibi kütüphanelerimizdeki pek çok yazma eser geçmişte oynanan oyunlar hakkında bilgiler içermektedir. Araştırmacıların bu yazmalar vasıtasıyla ortaya çıkardığı üzere Satratic-ı Urefâ, Peçiç, Beçiz gibi oyunlar artık günümüzde unutulmaya yüz tutmuştur.

Oxford Üniversitesi Bodleian Kütüphanesi görevlisi Profesör Thomas Hyde'in 1694'te yayımladığı *De Ludis Orientalibus* adlı kitap, Doğu dünyasının oyunlarına dair önemli bilgiler vermektedir. Oyunlar arasında Türklere mahsus olanları da tanıtılmaktadır. Alı Dikli Oyunu, Aşık oyunu, Atlanbaç Oyunu, Bızdık Oyunu, Çalık Oyunu, Dokuz Taş Oyunu, Dur Tut Oyunu, El Oyunu Falaka Oyunu, Fırlak Oyunu, Gerdan Bazı, Koz veya Ceviz Oyunu, Kumar Oyunu, Mangala Oyunu, Siramana Oyunu, Satranç Oyunu, Sultan Oyunu, Tabanca Oyunu, Takla Oyunu, Tavla Oyunu, Tek mi, Çift mi? Oyunu, Top Oyunu, Tura Oyunu, Uzun Eşek Oyunu, Yumurta Oyunu adı geçen kitapta tanıtılan oyunlarımızdandır.<sup>75</sup>

Oyunlar hakkında önemli bir kaynak da seyyahların anılarını kaleme aldıkları seyahatnamelerdir. Seyahat denilince de aklımıza gelen ilk isim elbette Evliya Çelebi'dir. Seyyahın aktardığına göre bir zamanlar İstanbul'un Eyüp semtinde yüz oyuncakçı dükkânı ile burada çalışan yüz beş kadar esnaf bulunmaktaydı. Eyüp oyuncaklarına dair yirmi çeşit örneği İstanbul Şehir Müzesi'nde görmek mümkündür.<sup>76</sup> Yine seyyahın aktardığına göre Osmanlılarda cülus, doğum, sünnet, evlenme, bayram, kandil, hırka-i şerifin sergilenmesi gibi önemli günlerde ve törenlerde şenlikler düzenlenmekteydi. Bu törenlerde cirit oyunlarının yanında çengilerin, tulumcuların, şişebaz, cambaz, ateşbaz

---

<sup>74</sup> Kaşgarlı Mahmut, *Divanü Lügat-it-Türk*, çev. Besim Atalay (Ankara: TDK, 1972), 1/66, 381, 386; Adı geçen oyunlar hakkında detaylı bilgi için bk. Yahya Akyüz, *Türk Eğitim Tarihi (Başlangıçtan 1993'e)* (İstanbul: Pegem A Yayıncılık, 2007), 37; Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 10-11.

<sup>75</sup> And, *Oyun ve Bügü*, 43-44.

<sup>76</sup> Onur, *Oyuncaklı dünya*, 208, 307, 308.

gibi h ner sahiplerinin ve eřitli hayvan terbiyecilerinin g sterileri, g lge oyunları, at yarışları gibi oyunlar d zenlenmekteydi.<sup>77</sup>

Eski toplumumuzun eęence ve sporu birleřtirerek cirit, matrak gibi oyunlar ile idman ocakları oluřturdukları bilinmektedir. Tomak ile guy-u evgan da bunlardandır. Bu oyunların Orta Asya'dan getirildięi sanılmaktadır. Tomak oyunu T rkler'in en orijinal sporudur ve bug nk  futbolun babası sayılır. T rk anayurdunda ok makbul olan bu oyunun,  k z  d n  řiřirip ayakla vurarak oynandığını Ali Kuřcu, Tarih-i Hita ve Hutenterc mesinde anlatır. Guy-u evganın esası ise, at sırtındaki oyuncuların, evgan veya savlecan denilen ucu polo veya golf sopası gibi kıvrık bir deęnek ile topa vurarak rakip takımın sahasını bařtan bařa geme esasına dayanır. Galibiyet, belli bir s rede belirlenen hedefe topu tařıyıp isabet ettirmekle belli olur. Sahada en az d rt en fazla on kiřiden oluřan takımlar, saha dıřında tezah rat yapan seyirciler vardı. Ancak guy-u evgana k  k bir mehter grubu da eřlik ederdi.<sup>78</sup>

Her toplumun vazgeilmezlerinden biri olan oyun ve spor Osmanlı toplumunda da yerini almıřtır. Osmanlı'nın eęitim anlayıřı kendisine, ilke olarak İslamiyet'in benimsedięi izgi  zerinde yoęunlařmıřtır. İslamiyet, bedeni ve zihni geliřtirmeleri saęlayan, d řman ile harpte l zumlu olan oyunlara, kumar řeklinde olmamak řartı ile izin vermiřtir. Yarıř oyunlarının ve dięer oyunların kumara vesile edilmesi yasaklanmıřtır. Osmanlı devletinin kurumlařtırdığı ve kendisine pratik hayatta kullandığı oyunlar kısaca řunlardır: G reř, atıcılık, ok atıcılıęı, binicilik, cirit oyunları, t fek atıcılıęı, g rz kaldırma ve aęırlık atma sporlarıdır. Ancak XVIII. y zyıldan itibaren Osmanlı toplumu futbol, at yarışları, jimnastik, atletizm, bisiklet, su sporları ve birok oyunun bir araya geldięi olimpiyat oyunlarıyla tanıřmıřtır.<sup>79</sup>

#### **1.4. Kur'an'da ve Hz. Peygamber'in Hayatında Oyun**

T rkedeki oyun kelimesinin Arapa karřılıęı لعب /la'b k k nden gelmekte olup, t revleriyle birlikte Kur'an'da 20 ayette gemektedir. Bu ayetlerden En'am 6/32;

---

<sup>77</sup> Evliya elebi, *Seyahatname* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınlar, 1999), 1/625.

<sup>78</sup>  zen, *İslam Eęitimcilerinden Bazılarına G re ocukta Oyun Ve Oyuncak*, 11.

<sup>79</sup> Kalender, *Din Eęitiminde Oyun*, 47.

Ankebut 29/ 64; Muhammed 47/36; Hadid 57/20'de dünya hayatı insanı eğlenceye sürükleyerek aldatması ve geçici olması sebebiyle “bir oyun” ve “eğlence” (lehv) olarak tanımlanır. Enbiya 21/16. ve 55. ayetlerde la'ib kelimesi “şakacı, oyunbaz” anlamında kullanılmıştır.

Oyun kökünden türeyen anlamlarda kullanılan bir diğer kelime هزو / hüzüv'dür. Örnek olarak yer vermek gerekirse Bakara 2/67, 23 ve Maide 5/57, 58 ayetlerinde oyun, “eğlence ve alay” manasında kullanılmaktadır. Yine aynı kökten “oyuncak edinme, eğlenceye alma” anlamında “istihza” mastarından kelimeler<sup>80</sup> yer almaktadır.<sup>81</sup>

Kur'ân-ı Kerîm'de doğrudan çocukların oyununa yer veren bir âyet de mevcuttur. Hz. Yusuf kıssasında, Hz. Yusuf'un kardeşleri, Yusuf'u bir kuyuya atmak üzere iken karar aldıktan sonra babalarına gelerek:

“Ey babamız! Biz Yusuf'a karşı hayırhah olduğumuz halde onun niçin bize emniyet etmek istemiyorsun? Yarın onu bizimle beraber gönder de gezsün-oynasın. Biz onu herhalde koruruz” dediler. Babaları: “Onu götürmeniz beni üzüyor, siz farkına varmadan onu kurdun yemesinden korkarım” dedi”.<sup>82</sup>

Görüldüğü üzere Kur'an'daki oyun kavramı her defasında tezyifi manada kullanılmıştır. Bu ayetlerde oyunu teyit eden, tasvip eden ve ona teşvik eden müspet mana görülmez.<sup>83</sup> Ancak buralarda menfî manalarda kullanılmasından maksat, dünya hayatının boşa geçirilmemesi, zamanın, ömrün iyi değerlendirilmesi, dünya hayatının sadece bir oyun ve eğlence olarak görülmemesi içindir. Mükellef çağına gelmiş bir insanın belli sorumluluklarının olduğunu hatırlatılması ve sadece eğlenerek değil, belli ölçülere riayet ederek yaşanması gerektiğini vurgulamak içindir. Yoksa çocukların veya gençlerin oyun oynamalarına menfî manada bir yaklaşım için değildir. Çünkü sünnette de Hz. Peygamberin çocuklarla oynadığını, şakalaştığını biliyoruz. Aksi takdirde Kur'ân-ı Kerîm'de yasaklanan bir şeyi Hz. Peygamberin bizzat kendisinin yapmış olacağını düşünmek bile yanlış olur. Dolayısıyla burada olumsuz olarak görülen oyun ve eğlence,

---

<sup>80</sup> Bk. Tevbe 9/65; Hud 11/8; Hicr 15/95.

<sup>81</sup> Bozkurt, “Oyun”, 34/15.

<sup>82</sup> Yusuf, 12/11-13.

<sup>83</sup> İbrahim Canan, *Bütün Meseleleriyle Kur'an'da Çocuk* (İstanbul: Cihan Yayınları, 1984), 134-135.

çocukların veya gençlerin oyunları değildir. Düşünmeden, sırf oyuna ve eğlenceye hasredilen bir dünya hayatının yanlışlığının dile getirilmesidir.<sup>84</sup>

Nitekim Peygamberimiz Hz. Muhammed'in hayatında oyunun mutlak manada dışlandığını görmemekteyiz. O, daha çocuk iken, iki gruba ayrılan çocukların uzağa fırlatılan beyaz bir kemiği aradığı, ilk bulanın kazandığı ve kaybedenlerin kazanan tarafı kemiğin bulunduğu yerden atıldığı yere kadar sırtlarında taşıdığı "azm-i vedah" denilen bir oyunu oynamıştır.<sup>85</sup> Bundan başka, Peygamberimizin yüzdüğü ve okçulukla ilgilendiği de rivayet edilir.<sup>86</sup> Rivayetlerde, Mescid-i Nebevî'de Hz. Aişe'nin Peygamber'imizin omuzuna dayanarak mızraklarıyla savaş oyunları oynayan Habeşlileri seyrettiği de aktarılmaktadır.<sup>87</sup>

Hz. Peygamber (sav) "Çocuğu olan onunla çocuklaşsın"<sup>88</sup> diyerek ailelere çocuklarıyla oynamaları tavsiyesinde bulunmuştur. Kendisi de zaman zaman ashabıyla şakalaşıp latifeler yapmıştır. Torunları Hz. Hasan ve Hz. Hüseyin ile hizmetine bakan Hz. Enes gibi yakınlarını çocuklarla oynamak üzere sokağa salarak başka çocuklarla oynamaya teşvik ettiği gibi, yolda oynayan çocuklara da selam vererek iltifatta bulunmuş, torunu Hz. Hasan'ı sokakta çocuklarla oynar gördüğü halde mâni olmamıştır.<sup>89</sup> Dolayısıyla Kur'ân-ı Kerim'de olumsuz anlam yüklenen oyuna karşılık gelen zararlı oyunlar yasaklanırken gayeli ve oyalayıcı oyunlar Peygamberimiz (sav) tarafından hem oynanmış hem de oynanması yönünde teşvik edilmiştir.

Sonuç olarak, dinimizde oyunun zararlı olmadığı müddetçe yasaklanmadığını, bilakis çocukların oynamalarına fırsat verilmesinin desteklendiğini ve ailelerin çocuklarıyla birlikte oynamalarının da teşvik edildiğini söyleyebilir. Bu sayede çocuğun ibadetlere ve dine olan sevgisinin oluşması beklenmektedir.<sup>90</sup> Dolayısıyla İslam dini kategorik anlamda

---

<sup>84</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 22; Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 114.

<sup>85</sup> Bozkurt, "Oyun", 34/16.

<sup>86</sup> Buhârî, *Enbiyâ*, 9.

<sup>87</sup> Buhari, *İdeyn*, 25.

<sup>88</sup> Buhârî, *Edep*; 81.

<sup>89</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 101.

<sup>90</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 22-23.

oyuna karşı olmayıp çocuğun yetiştirilmesinde ve eğitiminde oyundan istifade etmeyi engellememekte, bilakis teşvik etmektedir.

### 1.5. Oyunla Eğitimin Ortaya Çıkışı

Tarih boyunca oyun konusu insanoğlunun dikkatini çekmiştir. Gerek Batı’da gerekse geleneğimizde oyunun önemine dikkat çeken filozof, düşünür, alim ve sanatkâr olmuştur. Bunlardan bazılarının görüşlerine yer vermek istiyoruz.

*Devlet* adlı eserinde Platon (ö. MÖ. 347) eğitimin çocuklar için bir oyun olması gerektiğini vurgulamaktadır. Ancak bu sayede çocuğun yaratılıştan yetenekleri keşfedilebilir. Ona göre hür insan herhangi bir şeyi köleler gibi öğrenmemelidir. Zorla yapılan öğretim, bilginin akılda kalmasına manidir. Bu yüzden çocuklara zor kullanılmamasını, eğitimin bir oyun gibi olmasını tavsiye eder. *Yasalar* adlı eserinde de oyunların çocukları gerçek hayatın işleyişine ve yasalarına hazırlamadaki önemine vurgu yapar. Platon gibi Aristo da çocukların oyunlarının yetişkinlik hayatlarında yapacakları işlerle benzer olması gerektiğini dile getirir.<sup>91</sup>

İsa’dan 35 yıl sonra İspanya’da dünyaya gelen ve Roma’da önce hatiplik ve avukatlıkla uğraşan, daha sonraları öğretmenlik mesleğine yönelen Fabius Quintilianus, çocuk eğitimine ait ortaya attığı fikirleriyle Rönesans devrinde pedagogları etkilemiştir. *Hitabet Hakkında Öğretim* adını taşıyan eserinde eğitime ve öğretime ait birçok görüş ortaya atmıştır. Ona göre eğitim yedi yaşından değil, birinci yaştan itibaren başlamalı, bunun için ilk eğitim oyun içinde ve oyun şeklinde uygulanmalıdır. Çocukları oyunlara teşvik etmelidir. Oyunlar bir taraftan sıhhat, diğer taraftan yorgunluğu almaya ve en sonunda gençlerin düşüncelerini kuvvetlendirmeye yardım eder. Bunlardan başka oyunların bir diğer meziyeti ve faydası da ahlaki duyguların gelişimine yaraması ve oyun vasıtasıyla karakterlerin tanınmasıdır.<sup>92</sup>

Ünlü tıpcı Galen *Küçük Topla Egzersiz* adlı çalışmasında, insanın beden ve zihin yapısı üzerindeki yararlarını vurgular. Topla oynamanın diğer egzersizler gibi yaralanmalara yol

---

<sup>91</sup> Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/167.

<sup>92</sup> Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/182-183, 186.

açmadığı için en iyi egzersiz olduğunu ifade eder. Aynı zamanda top oynamak her yaşta insana hitap etmekte olup tüm vücudu çalıştırması ve masrafsız olması bakımından tercih sebebidir.<sup>93</sup>

İbn Sina *el-Kanun fi't-Tıb* adlı eserinde çocuğun oyun olmaksızın sürekli eğitim görmesi doğru bulmaz. Çünkü oyun çocuğun o çağlardaki en tabii ihtiyacıdır. Bu ihtiyacın giderilmemesi çocukta hem bedensel hem zihinsel gelişim açısından birtakım problemler doğuracaktır.<sup>94</sup> Ona göre çocukluk dönemi 3-5 yaş arasındadır. Bu dönem için çocuğun sabah kalktığında banyo yaptırılmasını, kahvaltıdan sonra ise bir müddet oynamasına müsaade edilmesini tavsiye eder. Bu süreç 14 yaşına kadar bu şekildedir ancak 14 yaşından sonra çocuğu günlük aktiviteleri arasında oyun azaltılmalıdır.<sup>95</sup>

İslam düşünürleri açısından oyun bir dinlenme ve enerji toplama vasıtasıdır. Örneğin Gazzâlî, *İhya*'da, ailelere dersten sonra yorucu olmamak kaydıyla bir miktar oyun oynamaları için çocuklarına izin vermelerini tavsiye etmiştir. Aksine, çocuğun oyun oynamasına izin verilmeden sadece tedrise tabi tutulmasının, çocukta zekâ kaybına sebebiyet vereceğini ve çocuğun psikolojik sıkıntılara duçar olabileceğini belirterek uyarmıştır.<sup>96</sup> İbn Miskeveyh ve Tûsî'de benzer tavsiyeleri dile getirirler.<sup>97</sup>

Aydınlanma çağı, oyuna bakışın köklü bir değişime uğradığı zamanı temsil eder. Bu tarihlerden itibaren gerek Batı dünyasında gerekse İslam dünyasında oyun salt bir eğlence ve boş zaman faaliyeti olarak görülmemeye başlanmıştır. Aydınlanmanın öncülerinden Montaigne, daha önce var olan “oyun çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır; çocuk oyundan uzak tutulduğu oranda ve ölçüde eğitilebilecektir” şeklindeki görüşlere karşı çıkarak “çocukların oyunu, oyun değil; onların en gerçek uğraşı” olduğu fikrini savunmuştur. Alman şair ve tiyatro oyunu yazarı Schiller de “İnsan, sözcüğün tam anlamıyla oynadığı yerde insandır. Oyun insanda birikmiş fazla enerjinin

---

<sup>93</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 12, 34, 35.

<sup>94</sup> Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 20-21.

<sup>95</sup> Akyüz, *Türk Eğitim Tarihi (Başlangıçtan 1993'e)*, 28.

<sup>96</sup> Muhammed Gazzâlî, *İhyâu Ulûmi'd-Dîn*, çev. Ahmed Serdaroğlu (İstanbul: Bedir Yayınevi, 1975), 3/168.

<sup>97</sup> Ebû 'Ali Ahmed b. Muhammed (ö. 421/1030) İbn Miskeveyh, *Tehzîbü'l-Ahlâk*, çev. A. Şener vd. (İstanbul: Büyüyenay Yayınları, 2013), 79; Nasîrüddîn Tûsî, *Ahlâk-ı Nâsirî*, çev. A. Gafarov - Z. Şükürov (İstanbul: Litera Yayıncılık, 2016), 212.

tüketimi değildir. Tüm yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgürlüğüdür” diyerek oyuna bakıştaki değişimi ortaya koymuştur. Bu farklı bakış kısa zaman sonra bilim insanlarının ilgisini oyuna yöneltmelerini sağlamıştır. İlklerden olması hasebiyle burada İngiliz filozof Locke zikredilmeye değerdir. O, klasik eğitimin aksine, eğitimin daha çekici hale getirilmesini ve bunun için çocukların oyun oynama arzularından istifade edilmesi gerektiğini söylemiştir.<sup>98</sup> Locke oyunun eğitsel değerinin son derece büyük olduğuna inanmaktadır. Çocuğun daha etkin olması açısından oyuncaklarını kendisinin yapmasını tavsiye eder. Oyun çocukların yeteneklerini ortaya koydukları bir faaliyet olması hasebiyle eğitmenlere yol göstericidir. Eğitmenler baskı yerine oyun oynatmalıdırlar. Bilgi çocuğa oyun yoluyla verilmelidir. Baskı ve zorlama olursa çocuk çalışsa bile kendisini üzgün hisseder, devamında canı sıkılır ve öğrenme iştahını kaybeder. Bundan dolayı öğrenme, tıpkı oyunda olduğu gibi, merakla dayanmalı ve çocuğun içinden kopup gelmelidir.<sup>99</sup>

Çocuk oyunlarından bahseden Batılı kaynaklar on üçüncü yüzyıla kadar geriye giderken, Doğu dünyasında oyundan bahseden en eski kaynaklar on birinci yüzyıla dayanır. Ancak oyun hakkındaki bilimsel araştırmalar, daha çok yeni olup geçtiğimiz son yüzyılda ortaya çıkmıştır. Felsefe, pedagoji ve antropoloji disiplinlerinin başlattığı oyun araştırmaları ve kuramları daha sonra psikoloji ve sosyolojinin de katılmasıyla giderek artmaktadır. Bunu çocukluğun tarihi alanında yapılan çalışmalar takip etmektedir. Araştırmalar oyun-iş ayırımı, oyunun çocuğun gelişimine katkısı, serbest ve programlı oyunların farkı, modern yaşam tarzının oyuna etkisi gibi belli başlı konu başlıklarında yoğunlaşmaktadır.<sup>100</sup>

Oyunla birlikte araştırmacıların yöneldiği bir diğer alan, oyun araç ve gereçleridir. Kısaca oyuncak olarak isimlendirebileceğimiz bu araçların çocukların gelişimleri üzerindeki etkilerine dikkat çekenlerin ilki, Alman eğitimci Friedrich Froebel'dir. Froebel açtığı anaokullarında (kindegarden) çocukların eğlenerek öğrendiğini görmüş ve oyunu eğitimde bir araç olarak kullanmıştır. Froebel'e göre oyun, çocuğun tüm yaşamını

---

<sup>98</sup> Nebi Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları* (Ankara: Akçağ Yayınları, 2006), 32; Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 13.

<sup>99</sup> Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/325-326.

<sup>100</sup> Bekir Onur - Neslihan Güney (ed.), *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* (Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 2004), 7.

belirleyen bir çekirdektir; oyun okul öncesi dönemde çocuğun en saf, en ruhsal tatmin sağladığı etkinliğidir.<sup>101</sup> Froebel çocuklar için “armağan” olarak nitelendirdiği toplar, küreler, zarlar, birbirinin içine giren silindirler, açılıp kapanır küpler, kâğıt şeritler, iri boncuklar vasıtasıyla ilginç oyuncaklar üretmiştir. Amacı, çocukların bunlarla oynarken renk, şekil, benzerlik, aykırılık, süreklilik gibi özellikleri fark etmelerini sağlamaktır. Bundan dolayı Froebel çocuğun oyun ve oyuncaklarla kendini ifade edebileceğini öne süren ilk eğitimcilerden kabul edilmektedir.

Çocuk bahçeleri 50 yıl içinde çok rağbet görmüş ve Froebel’i Maria Montessori takip etmiştir. İtalyan eğitimci Maria Montessori, çocuklarda ölçü, sayı, büyüklük, küçüklük renk kavramların gelişmesi için ölçülü kaplar, yapbozlar, geçmeli oyuncaklar, küçükten büyüğe ya da ağırlık sırasına göre dizilen oyun araçları tasarladı. Günümüzde de geliştirilerek kullanılan bu oyuncaklar, çocuğun okumasını ve hesap yapmasını kolaylaştırıcı, ilgi ve dikkatini keskinleştirici niteliktedir. Montessori, Roma’da kurduğu *Çocuk Evleri*’nde oyunun eğitimi engelleyen amaçsız bir uğraş olduğu eski inancının tam tersi oyunu eğitimin merkezine yerleştirmiş ve farklı bir eğitim yöntemi deneyerek başarılı olmuştur.<sup>102</sup> Günümüzde oldukça revaç bulan bu sistem, onun adıyla tanınmaktadır.

Montessori’nin kullandığı metot, çocukların hareket ve etkinlik eğilimlerine dayanır. Montessori’ye göre, çocukların gizli yetenek ve ilgilerini anlamak için onu oynarken gözetlemelidir. Gözetlemede şu nokta göze çarpar. Çocuklar belli devrelerde arsız tekrarlarla bir şeyler üzerinde dururlar ve sonsuz bir şevkle uğraşırlar. Çocuğun kendi başına uğraşmasından fayda sağlayabilmek için onun muhtaç olduğu bazı oyuncakları gözü önüne koymalıdır. Zira bu oyuncaklar onun eğitimi üzerinde çok kuvvetli etki yapar.<sup>103</sup>

Özellikle Froebel tekniğinin benimsenmesiyle bu konularda Batıda birçok eser kaleme alınmaya başlanmıştır. Çok geçmeden Osmanlı aydınlarının ilgisini çekmiş, batıdaki eserler Osmanlı Türkçesi’ne çevrilmeye başlanmıştır. Günümüzdeki anlamda eğitsel

---

<sup>101</sup> Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları*, 32.

<sup>102</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 73-74; Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/280.

<sup>103</sup> Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 1/284-285.

oyun kavramı bu yıllarda henüz kullanılmasa da çocukların eğitiminde yeni yöntemler kullanılması gerektiği, özellikle oyunun eğitimdeki yeri ve önemi daha anlaşılır hale gelmiştir. Batılılaşma süreci ile beraber çocuğun bu en temel ihtiyacı fark edilmiş; eğitim yöntemleri arasında oyun önemli bir yere konulmuştur. Türkiye Himaye-i Etfal Cemiyeti Çocuk Külliyyatı içerisinde 1927 yılında yayınlanan *Evde Mektep: Oyun ve Oyuncaklar* isimli kitap, ülkemizde çocuk eğitiminde oyunun önemine vurgu yapan çeviri eserlerden biridir. Çevirisi, batı dillerinden birisinden Sabiha Zekeriya, Belkıs Halim ve Mehmet Zekeriya tarafından yapılmıştır. Kitabın yazıldığı dönemde Türkiye’de anaokullaşma oranı çok düşük olduğu için annelere yönelik hazırlanmış olup, onların ev ortamında çocuklarını nasıl eğitebilecekleri ile ilgili önerilerde bulunmakta ve yapılabilecek etkinlikler resimlerle tasvir edilmektedir. Çevirisi yapılan bu kitabın Froebel ve Montessori’nin eğitim felsefesini dikkate alarak yazıldığı düşünülmektedir. Bu felsefenin Osmanlı eğitim sistemi ve Cumhuriyetin ilk yıllarında kabul gördüğü anlaşılmaktadır. Nitekim ilerleyen süreçte çocuk bahçesi ve oyun bahçesi gibi kavramların yaygınlaşmasının yanı sıra Froebel tarzı anaokulları açılmış, ayrıca öğretmen okullarında Froebel tekniklerine yer verilmeye başlanmıştır.<sup>104</sup> Ülkemizde çocuk gelişimi ile beden eğitimi ve spor bölümlerinde yaygınlık kazanan eğitsel oyun tekniği, 1990’lardan itibaren din eğitimi alanında da uzmanların dikkatini çekmeye başlamıştır. İlgili literatüre dair başlıkta yer verildiği üzere, ilk önceleri konunun teorik yönünü ele alan çalışmalarla başlayan araştırmalar, pratik ve deneysel araştırmaların da eşlik etmesiyle artarak devam etmektedir.

## 1.6. Oyun Kuramları

“İnsan niçin oynar?” sorusuna cevap aramak için bilim adamları tarafından ortaya konan sistemli görüşler “oyun kuramları” veya “oyun teorileri” olarak adlandırılmaktadır. İlk teorinin 19. yüzyılın sonlarında geliştiği belirtilir. Özdoğan’ın tespitlerine göre, ilk defa 19. yüzyıl düşünürlerinden olan Lazarus, oyunu kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren bir faaliyet olarak açıklamıştır. Ardından birçok oyun

---

<sup>104</sup> Azize Ummanel, “Batılılaşma Süreci İçerisinde Çocuğun Konumlandırılması: Eğitim, Oyun Ve Çocuk Hukuku Bağlamında Üç Kitap, Üç İnceleme”, *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 49 (2020), 805-810.

teorisyeni bağılı oldukları kuramsal görüşe göre fikirlerini belirtmişlerdir. Nitekim Bühler (1926) ve Piaget (1945) gelişim psikolojisi açısından oyunu ele alırken, Heckhausen (1964) ve Berlyne (1969) motivasyonel açıdan ele almışlar; Murphy (1937) sosyolojik açıdan ele alırken, Erikson (1943), Axlein (1947) ve Schmitchen (1974) klinik ve terapi yönünden çalışmalarına konu edinmişlerdir. Böylece oyun hakkında etkileri günümüze kadar gelen düşünceler üretilmiştir.<sup>105</sup>

Oyun kuramlarının tasnif edilmesi konusunda birbirinden farklı yaklaşımlar söz konusudur. Ancak, ilgili literatür çerçevesinde oyunla ilgili kuramların genellikle Klasik Oyun Kuramları, Dinamik Oyun Kuramları veya Modern Oyun Kuramları ve Diğer Oyun Kuramları şeklinde üç başlık altında ele alındığı söylenebilir. Oyunun bilimsel bir araştırma alanı olarak ilk defa kabul görmeye başladığı on dokuzuncu yüzyılda ortaya atılan kuramlar Klasik Kuramlar olarak adlandırılmaktadır. Bunlar daha ziyade oyunun amacına yönelik nedenlerin açıklamak için çalışmalardır. Oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkilerinin incelendiği çalışmalar ise 1920’li yıllardan itibaren yaygınlaşmaya başlamış, bunlara Çağdaş Kuramlar adı altında işaret edilmiştir. Modern teorisyenlere Vygotsky, Birch, Bruner, Hutt, Schiller ve Sutton-Smith’in de eklendiğini söyleyebiliriz.<sup>106</sup>

Oyun kuramlarının tasnif edilmesinin oldukça karmaşık, kafa karıştırıcı ve birbirinden farklı olduğu görülmektedir. Sonraki başlıkta, yukarıda yer verilen sınıflandırma kullanılmak suretiyle belli başlı oyun kuramlarına değinilecektir.

### **1.6.1. Klasik Oyun Teorileri**

Bu teoriler oyunu klasik görüşlerle açıkladığından bu adla anılmaktadırlar. Klasik kuramlar oyunun şekli ve içeriğinden ziyade, çocuğun neden oyun oynadığı sorusu üzerinde yoğunlaşmaktadırlar. Bu konuda birbirinden farklı teoriler ortaya atılmış olup genellikle birbirine karşıt duruşu temsil ederler. Bu çerçevede ortaya çıkan kuramlar, “çocuk neden oynar?” sorusuna “fazla enerjiyi boşaltmak veya eksik enerjiyi

---

<sup>105</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 101.

<sup>106</sup> Mehmet Ali Ateş, *Üniversitelerin Eğitim Fakültelerinin Farklı Bölümlerinde Okuyan Öğrencilerin Oyun Algularının İncelenmesi* (Kuzey Kıbrıs: Doğu Akdeniz Üniversitesi, YL, 2016), 32; Akt. Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 32.

tamamlamak için, gerçek hayata hazırlık olarak gelecekteki davranışların bir denemesini yapmak için” gibi cevaplar üzerinde durmaktadırlar.<sup>107</sup> Bu kuramlar genelde felsefi yorumlar olup deneysel çalışmalara dayanmazlar.

### **1.6.1.1. Fazla Enerjiyi Harcama Kuramları**

Bu kuram, “Artan Enerji Kuramı” veya “Schiller ve Spencer Kuramı” olarak da adlandırılır. Bu teoriye göre oyun, fazla enerjinin bir amaç olmadan harcanmasıdır. Çocuklarda bulunan fazla enerji bir noktaya kadar birikir ve tutulamaz hale gelince oyun yardımıyla çocuk bu fazla enerjiden kurtulur.<sup>108</sup> Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir.<sup>109</sup>

Temsilcileri İngiliz filozofu ve psikoloğu Herbert Spencer (19. yy.) ve 18. yüzyıl Alman şairi Schiller’dir. Teoriye ilk kez Friedrich von Schiller’in yazılarında rastlanmıştır. Schiller’in temel düşüncesi insanların öncelikle temel ihtiyaçlarını karşılamak için çaba sarf ettikleri yönündedir. Temel ihtiyaçlarını karşılayamayan çocuklar ise artan enerji ile oyunlara yönelirler. Ona göre oyunun amacı, insanoğluna estetik değer duygusunu yerleştirmektir. Schiller’in ardından benzer görüşleri Spencer tarafından ortaya konmuştur. O, zihinsel ve fiziksel faaliyetler sonucu sinir hücrelerinin zarar gördüğünü ve bu hücrelerin kendi kendini yenilediğini, tamir ettiğini düşünmekteydi. Bu yenilemeden sonra organizma hareket etmek için hazır hale gelir. Hareket etmek, kontrol edilemez bir tutku haline gelir. Schiller ve Spencer’in oyuna bakış açılan arasında bazı farklılıkların olduğu da dikkatlerden kaçmamalıdır.<sup>110</sup>

Fazla enerji kuramı, birtakım yönlerden eleştiriye tabi tutulmuştur. Örneğin Sandström bu teorinin “Niçin farklı oyun şekilleri vardır? Niçin artan enerji oyunda olduğu gibi çalışma sırasında da sarf edilmesin? Niçin çocuklar yorgun oldukları halde oyun

---

<sup>107</sup> Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 17.

<sup>108</sup> Luella Cole vd., *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi* (Ankara: M.E.B, 1968), 229.

<sup>109</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 18.

<sup>110</sup> Kenneth H. Rubin, “Early Play Theories Revisited: Contributions to Contemporary Research and Theory”, *The Play of Children: Current Theory and Research* 6 (1982), 5-8; Ayşe Dilek Öğretir, “Oyun Ve Oyun Terapisi”, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* 22 (2008), 94.

oynamaya devam ederler?" gibi sorulara yanıt vermede yetersiz kaldığını savunarak eleştirir.<sup>111</sup>

### 1.6.1.2. Rahatlama ve Dinlenme Kuramları

Literatürde Canlanma, Dinlenme, Eğlenme, Yineleme, Yeniden Yaratma veya Yeniden Kazanma Kuramı olarak da adlandırılabilir. Moritz Lazarus (1824-1909) tarafından ortaya atılan bu kuram, daha sonra George Thomas White Patrick (1916) tarafından desteklenmiştir. Moriltz Lozarus'un geliştirdiği bu kuram, çocuğun aktiviteler esnasında kaybettiği enerjiyi oyun yoluyla yeniden kazandığını savunur. Böylece oyun, kaybedilen enerjinin yeniden kazanılması amacıyla oynanmaktadır.<sup>112</sup>

Oyun, organizmanın bir tür dinlenme etkinliğidir. Görüldüğü üzere bu kuram, Fazla Enerji Kuramının ileri sürdüğü şekilde organizmanın sahip olduğu enerjiyi boşaltması anlamına gelmekten ziyade organizmanın az enerjiye sahip olmasından dolayı enerjisini artırmak amacıyla oynandığını ileri sürmektedir. Diğer klasik kuramlarda olduğu gibi bu kuramda da açıklanmaya ve incelenmeye çalışılan olgu oyunun şekli ve içeriği değil amacıdır.<sup>113</sup>

### 1.6.1.3. İçgüdü-Eylem Kuramı

Öncül Deneme, İçgüdü-Eylem, Alıştırma, İçgüdüsel Alışkanlık, Tecrübe ya da Yetişkinliğe Hazırlık gibi isimlerle de anılan bu kuramın kurucusu Karl Groos (1861-1946)'dur. Yirminci asrın başında, bir Alman psikoloğu olan Karl Gross, oyunun yetişkin hayatı için hazırlık olduğu, gerçek yaşama alışma egzersizi olduğu kuramını ileri sürdü.<sup>114</sup> Buna göre oyunun amacı günlük hayatta karşılaşılan zorluklarla baş etmektir. Gross, çocuklarda görülen kavga, saldırganlık gibi ilkel davranış biçimlerinin oyun yoluyla dışa

---

<sup>111</sup> Carl İvor Sandstrom, *Çocuk ve Gençlik Psikolojisi*, çev. Refia Şemin (İstanbul: İstanbul Ün. Edebiyat Fak. Yayınları, 1971), 159.

<sup>112</sup> Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 4.

<sup>113</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 18.

<sup>114</sup> Sandstrom, *Çocuk ve Gençlik Psikolojisi*, 159; Tahsin Yılmaz, *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun* (İzmir: Bil Yay., 1990), 7.

vurularak boşalabildiğini ileri sürer.<sup>115</sup> Geçmişte edinilen içgüdüsel alışkanlıklar, sonraki dönemlerde sahip olunacak alışkanlıkların oluşmasında etkilidir. Tam da bu noktada oyun, tıpkı çocuğun evcilik oyununda üstlendiği ana-baba rolü ile yetişkin yaşamında gerekli olacak ana-baba becerisini kazanması gibi çocukluktaki kazanılan alışkanlıkların ileriki yaşantıda ortaya çıkmasında rol oynar.<sup>116</sup>

Yeni Darvinci olarak nitelenen Groos'a göre oyun uzun süre farklı türlerde varlığını sürdürmek için adaptasyoncu bir amaca hizmet etmektedir. Oyun, çocukluğun önemli bir unsurudur. Çocukluk döneminde organizmanın oynayabilmesi için var olduğu öne sürülür. Oyun ilerde ergenlik dönemi süresince hayatta kalmak için gerekli olan içgüdüsel kaynaklı şeylerin tecrübe edilmesini sağlar.

Groos, çocukların oyunlarını da sınıflandırır. Sensori-motor ve yüksek zihinsel güçlerin (özellikle kurallı oyunlar kategorisi) pratik yapılmasını içeren "Deneysel Oyun" kendine hâkim olmayı geliştirme amacına hizmet eder. Sosyonomik oyun ise kavgayı, kovalamacayı, sosyal ve aile oyunlarını içerir. Sosyonomik oyunun kişiliğin gelişimini amaçladığı ileri sürülür.<sup>117</sup>

#### **1.6.1.4. Özünü Yenileme / Bağlantı Kurma Kuramı**

Bu kuram Kuzey Amerikan Çocuk Psikolojisi Hareketinin babası olarak bilinen Stanley Hall (1846-1924) tarafından ortaya atılmıştır. Kuram günümüz araştırmalarında farklı isimlerle de anılmaktadır. Tekrarlama Kuramı, Rekapitülasyon Kuramı, Bağlantı Kuramı ya da Özetleyici Kuram en yaygın olan adlandırmalardır. Stanley Hall'un bu kuramı, biyolojist Emest Haeckel'in ortaya attığı biyogenetik kanuna dayanır. Bu kurama göre bir fert hayatı boyunca, daha önce türünün geçirmiş olduğu aynı gelişme seyrini izleyecektir. Hall'e göre oyun, bunun bilhassa açık seçik bir tezahürüdür.<sup>118</sup>

---

<sup>115</sup> Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1996), 200.

<sup>116</sup> Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 4.

<sup>117</sup> Rubin, "Early Play Theories Revisited", 9-10.

<sup>118</sup> Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 16; Sandstrom, *Çocuk ve Gençlik Psikolojisi*, 162.

Tekrarlama kuramı, çocuğun oyun faaliyetinin bir tür sahip olduğu ırkın tarihinin tekrarı olduğunu ileri sürer. Bu kurama göre oyun, ırkın başlangıçtan bu yana yaptığı şeylerin kısaca bir tekrarlanması ve bu faaliyetin ırkın şimdiki zamana kadar inatla devam eden geçmişteki hareket alışkanlıkları olduğu kabul edilir.<sup>119</sup> Dolayısıyla bu kuramın, İçgüdüsel Alışkanlık Kuramına karşı çıktığı görülmektedir. Çünkü oyunun çocuğun gelecekteki davranışlarından ziyade müntesibi olduğu ırkın geçmişindeki davranışları arasında bir ilişkisi kurulabilir. Oyun kalıtım yoluyla gelen ilke ve gereksiz davranışların organizma tarafından reddedilme şeklidir. Oyun insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopararak çalışmaya hazırlamasıdır.<sup>120</sup>

Hall, çocuk gelişiminin türlerin evrimini (hem türlerin arasında/hem de türlerin kendi içinde) ortaya çıkaran bir imkân sağladığı düşüncesindedir. Mesela koşmak, fırlatmak, beyzbol gibi oyunların ilkel kabilelerin av etkinliklerinin modern görünüşleri olduğunu belirtir. Hall'a göre yaşamın ilk yıllarında çocuklar türlerine ait içgüdülerini oyunla ortaya çıkarıyorlar. Davranışların bu şekilde sergilenmesi sebebiyle modern medeniyetin daha karmaşık faaliyet yapılarının gelişmesini sağlar. Hall'un teorisi yine Freud'cu bakış açısına yakından bağlı olduğu ifade edilir.<sup>121</sup>

Bu teori Cole tarafından tenkit edilmiş, eğer doğru kabul edilecek olursa o zaman öğrenme sonucu elde edilenlerin de bize atalardan geldiğini kabul etmek gerektiği, bunun da biyolojik tecrübelerin tamamıyla aksi olduğu ileri sürülmüştür.<sup>122</sup>

### **1.6.2. Dinamik/Modern Oyun Kuramları**

Dinamik/modern oyun kuramları klasik kuramların aksine çocuğun niçin oynadığı üzerinde durmaz. Çocuğun oyun oynamasını doğal olarak var kabul eder ve daha çok çocuğun bir davranış biçimi olarak ortaya koyduğu oyununun kendisini araştırma konusu yapar; içeriğini anlamaya ve çocuğun gelişimindeki rolünü tanımlamaya çalışır.

---

<sup>119</sup> Cole vd., *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*, 232.

<sup>120</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 18.

<sup>121</sup> Rubin, "Early Play Theories Revisited", 10-11.

<sup>122</sup> Cole vd., *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*, 232.

### 1.6.2.1. Psikanalitik Oyun Kuramı

Bu kuram özellikle çocukların oyunlarda bilinç dışı istek ve zorlukları yaşadığını belirten Freud (1920) tarafından temsil edilmektedir. Freud, davranışların altında yatan sebeplerin olduğuna inanmakta, bu sebeple çocukların oyunlarının da tesadüfen oluşmadığını, farkında olunan ya da olunmayan duyguların eseri olduğunu ileri sürmektedir. Çocuk başarısız olmuş ise bunu oyunla telafi eder. Oyun, doğrudan önüne geçilen, durdurulan davranışların veya faaliyetlerin sonucu olabilir. Mesela çocuk bir takım lideri olamazsa, tenekeden askerleri sıralar ve onları kumanda eder. Oyun sembolik olarak çocuğun isteklerini gösterir. Mesela dışıde canı yanan çocuk bu durumu kendisi mahsustan dışı ve bebeğini de hasta yaparak dışıdeki sahneyi temsil eder. Oyun çocuklar için bir nevi savunma mekanizmasıdır. Çünkü çocuk istemediği bir şeyi yapmamak için başka şeylere vakit ayırmaz ve oyun oynamayınca hırçınlaşır.<sup>123</sup>

Kurama göre oyun, organizmanın dış etkenlere karşı iç düzenini korumak amacıyla gerçekleştirdiği bir davranıştır. Birtakım hoş olmayan gerginlikler, heyecanlar ve çelişkiler gibi dış etkenlerin oyunda tekrarlanması, bir tür savunma mekanizmasıdır. Böylece çocuk, kendisini rahatsız eden olay veya duruma karşı birtakım hareket ve etkinlikler geliştirir ve onların üstesinden gelmeye çalışır. Bu da bozulan dengenin yeniden kurulması anlamına gelir. Başka bir deyişle oyun, çocuğun zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlayan bir faaliyettir. Bu deneyim, çocuğun ileriki hayatında gerçek olaylar ve durumlar karşısında ortaya koyacağı davranışın edinilmesi anlamına gelir.<sup>124</sup>

### 1.6.2.2. Psikososyal Oyun Kuramı

Erikson, psikoanalitik kuramı geliştirerek çocuğun kişilik gelişimiyle ilişkilendirmiştir. Buna göre oyun, çocuğun psikososyal gelişmesine paralel olarak gelişim dönemleri

---

<sup>123</sup> Cole vd., *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*, 233-235.

<sup>124</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 19; Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 101; Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 19.

boyunca birlikte ilerler. Oyun, çocuğun gerçek hayattaki durumlarla baş etmesine yardımcı olan modeller oluşturmasında önemli rol oynar.<sup>125</sup>

Erikson, bireyin kişilik gelişiminin hayat boyu devam eden bir süreç olduğunu savunur. Bu süreç, bireyin yaşamak zorunda olduğu belli başlı gelişim dönemlerini içerir. Bireyin olumlu bir kişilik kazanması açısından bu dönemler hayatidir. Çünkü her dönem, bir sonraki dönemin sağlıklı şekilde geçirilmesi için sağlam temeller oluşturmalıdır. Oyun ise çocuğun psiko-sosyal gelişim alanının yansımasıdır ve her dönemde farklılık gösterir. Çocuğun düşünce ve problemlere ilişkin çözüm yolları geliştirmesi oyun ile mümkündür. Erikson'un üzerinde araştırmalar yaptığı bir diğer konu da oyunun çocuğun benlik gelişimi üzerindeki etkisidir.<sup>126</sup> Bu bakımdan, günümüz eğitim anlayışında oyunun yalnız öğrenme ve fiziksel gelişme açısından değil, psikolojik açıdan da çocuğun gelişimine katkılarının dikkate alınmasında önemli bir yeri vardır.

### **1.6.2.3. Haz Arama veya İçten Uyarılma Kuramı**

“Birey çevre ile hangi açıdan ilişkiye girer ve bu kadar çok imkânın olduğu bir ortamda, niçin belli bir obje dikkatini çeker?” sorusuna Daniel Ellis Berlyne (1960) genel bir davranış modeli olan “heyecan arama” teorisiyle cevap vermektedir. Buna göre; organizma aktif olarak devamlı çevresi ile etkileşim içinde olduğu için hareketsiz durmak tabii durumu değildir. Çünkü birey, hareketsiz durmak yerine hareketli olmayı ve çevresi ile etkileşim kurmayı tercih eder.

Kuram, oyun oynayan çocuğun davranışlarının sebeplerinin açıklanmasına odaklanmaktadır. Bu yaklaşıma göre oyun, organizmanın keşfetme dürtüsünün bir sonucu olup içten ve çevresel uyarılmanın dengelenmesini ifade eder. Oyun, organizmanın uyarılma mekanizmasını harekete geçirir ve haz duygusu yaşanır. Aynı şekilde yeterli uyarı olmazsa bireyin haz seviyesi düşer. Bu da sıkılmasına ve yaptığı işi bırakmasına sebep olur. Birey yaşadığı bu haz seviyesini daima denge halinde tutmaya

---

<sup>125</sup> Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 5.

<sup>126</sup> Ateş, *Üniversitelerin Eğitim Fakültelerinin Farklı Bölümlerinde Okuyan Öğrencilerin Oyun Algılarının İncelenmesi*, 14.

ihtiyaç duymaktadır. Berlyne'e göre bu dengede tutma ihtiyacını çocuklar oyun ile oluşturmaktadır. Ayrıca çocuk oyun yoluyla var olan bilgilerini açığa çıkarmaktadır.

#### 1.6.2.4. Bilişsel Oyun Kuramı

Bu kuramın ilk temsilcilerinden Bühler, olgunlaşmanın her türüsünün oyun sürecinde geliştiğini savunur. Çocuk oyun sayesinde çevresindeki varlıklarla sosyal iş birliği kurmayı öğrenir.<sup>127</sup>

Bühler, araştırmalarını oyunun bilgi ve düşünme gelişimi üzerindeki etkisine yoğunlaştırmış, sonuçta oyunları çocuğun gelişim süreçlerini izleyen beş ana kategoriye ayırmıştır. Buna göre çocuğun ilk oynadığı oyun işlevsel oyunlardır. İki yaşına geldiğinde işlevsel oyunlara illüzyon oyunları da eklenir. Böylece çevresindeki varlıkları kendi istediği şekilde anlamlandırır. Rol oyunları, bu süreçte görülen illüzyon oyunlarının en üst basamağını teşkil eder. Ardından grup oyunlarına geçilir. Bu dönemde kovboy, saklambaç gibi oyunlar oynayan çocuk, büyüdükçe kurallı oyunlar oynamaya başlar.<sup>128</sup>

Bu kuram içerisinde ismine yer vereceğimiz bir diğer tanınmış bir başka bilişsel kuramcı Piaget'dir. Jean Piaget'in oyun kuramı bilişsel gelişime dayanır. Ona göre oyun, bir deneyimden kopma, bir deneyimi özümleme amacıyla onu tekrar etmedir. Bu sebeple oyun zihin işlevlerinin gelişmesinde önemlidir. Piaget' ye göre oyun dünya hakkında bilgi ve deneyim kazanma tekniklerine girmez.<sup>129</sup> Özümleme (assimilation) kendine benzetme olayıdır. Özümleme işleminde, insan yaşadığı dünyadan bilgi toplar ve bu bilgiyi daha önce öğrendiklerinin bulunduğu sisteme yerleştirir. Bu bilgileri yerleştirme imkânı bulamadığında, sistemi yeniden düzenler. Bu işleme uyum denir. Başka bir deyişle uyum (accomodation) bilgileri kendi sistemine yerleştirmek için organizmanın dış dünyaya göre ayarlanmasıdır, yani kendini benzetmesidir.<sup>130</sup>

Oyun ve zihin gelişimi arasındaki ilişkinin önemini vurgulayan Piaget, yaşam boyu yaklaşımı ile oyunun gelişiminde üç belirgin dönem tanımlamıştır. Bunlar sırasıyla:

---

<sup>127</sup> Sandstrom, *Çocuk ve Gençlik Psikolojisi*, 160.

<sup>128</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 105-107.

<sup>129</sup> Yılmaz, *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun*, 10.

<sup>130</sup> Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 17.

*1- Duyu Motor Dönemde Alistırmalı Oyun (0-2 yaş):* Tamamen fiziksel davranışlara bađlı olan çocukluđun ilk evresidir. 0-2 yaşlar arası dönem olup, bakma, emme, elleri açıp kapama gibi duyu-motor gelişime bađlı oyun davranışları vardır ve bunlar tekrarlanmaktadır.

*2- Sembolik (Simgesel) Oyun dönemi (2-7 ya da 2-11):* Çocuk nesnelerin yokluđunda onları zihninde canlandırabilmesi ile nesnelerin tüm evrenini ve aralarındaki ilişkiyi simgeleyebilmektedir. Bu dönemde çocuk gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanır, fakat bu olayların oyunda gerçeđe uyma zorunluluđu olmadığı için, deđişikliğe uğrar. Simgelemeye dođru gidilir. Piaget'e göre bu ikinci evrede 2-11 yaşlarındaki çocukların özelliklerinden olan taklit oyunu deđişik biçimlerde ortaya çıkmaktadır.

*3- Kurallı Oyun Dönemi (11-12 yaş sonrası):* Zihinsel işlevlerin ileri düzeyde olduđu dönemdir. Bu dönemde oyun kadar oyunun kuralları da önemlidir. 11-12 yaş döneminden sonraki adolesan, yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerinde satranç, spor oyunları gibi kurallı oyunlar oynayarak oyunun yaşam boyu süren bir öğrenme etkinliđi ve süreci olduđunu savunur.<sup>131</sup>

#### **1.6.2.5. Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı**

Kuramın öncüsü Lev Vygotsky'dir. O, Piaget'nin bilişsel yaklaşımından farklı olarak öğrenmenin gerçekleşmesinde özellikle yakın çevrenin etkisine dikkat çekmiştir. Buna göre bilgi, sosyal etkileşimler ve deneyimler sonucu ortaya çıkmaktadır. Vygotsky'nin oyun konusunda ileri sürdüđu temel görüşü ise, okul öncesi çocukta oyunun gelişim üzerinde öncü etkisi olan bir etkinlik olduğudur.<sup>132</sup> Bununla birlikte Vygotsky, günümüz çalışmalarında bilişsel teorisyenlerden de kabul edilmektedir. Çünkü o, oyunu uyandırıcı (zihinsel çağrışım) olarak tanımlar. Vygotsky'ye göre küçük çocuklar soyut düşünemezler. Ancak bir objenin manasını obje ile mana yan yana geldiđi zaman anlayabilirler. Çocuk ne zaman ki bir objeyi bir başka nesnenin yerine kullanmaya başlarsa mana objeden ayrılmaya başlar. Sembolik oyun, soyut düşüncenin gelişmesinde

---

<sup>131</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 20; Sinan Koçyiđit vd., "Çocuđun Gelişim Sürecinde Eđitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun", *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eđitim Fakültesi Dergisi* 16 (2010), 324-342.

<sup>132</sup> Gamze İnan Kaya, "Oyun ve Tarihsel Olarak Oyunun Eđitimdeki Yeri", *Ulusal Eđitim Akademisi Dergisi* 2/1 (20 Nisan 2018), 70-71.

önemli rol oynar. Ayrıca oyunun haz verici olduğu kadar kuralcı taraflarının da olduğunu kabul eder. Ona göre her oyun haz ilkesine dayanmaz, çünkü başka şeyler de insana haz verebilir.<sup>133</sup>

Vygotsky'yi buradaki gibi ayrı bir kuramcı olarak değerlendirebileceğimiz, kendine has kılan birtakım hususlar da vardır. Piaget'in çocukların gelişiminin mutlaka öğrenmelerinden önce gelmesi gerektiği fikrinin aksine Vygotsky, “öğrenmenin kültürel olarak organize edilmiş, özellikle insan psikolojik işlevini geliştirme sürecinin gerekli ve evrensel bir yönü olduğunu” savunur. Başka bir deyişle, sosyal öğrenme gelişimden önce gelir. Vygotsky'ye göre, gerçek oyun 3 yaş dolaylarında, sosyodramatik oyundan ayrı tutmadığı “-miş gibi” oyunla başlar. Ona göre, oyun daima toplumsal bir sembolik etkinliktir. Oyun tipik bir biçimde tek bir çocuktan fazlasını kapsamaktadır ve oyun parçalarındaki konular, öyküler ya da roller, çocukların kendi toplumlarının sosyokültürel malzemelerini kavrayışlarını ve oyun amacıyla kullanımlarını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla küçük bir çocuk yalnız başına oynadığında bile, oyunun konuları ve parçaları sosyokültürel öğeleri ifade ettiği için önemli bir biçimde toplumsal olduğu söylenebilir. Üstelik Vygotsky, yalnız oyunun bu türünün, tek katılımcıdan daha fazla katılımcıyı içeren oyundan sonra geliştiğine inanmaktadır.<sup>134</sup>

#### **1.6.2.6. Sistem Kuramı**

Sistem Kuramı olarak da bilinen bu kuramın kurucusu olan Rafael Helanko oyunu bireyle çevre arasındaki ilişki olarak ele alır. Helanko'ya göre kişi ile çevresi bir sistem oluştururlar. Birey, oyun ortamı oluşturarak dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri

---

<sup>133</sup> H. Nermin Çelen, “Ana Babaların Çocuğun Oyun Hakkına İlişkin Tutamları”, ed. Bekir Onur (Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., 1999), 125; Şahin, *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, 5.

<sup>134</sup> Nicolopoulou, “Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya”, 146.

ortadan kaldırır. Oyun oynamak, kişi ile çevresi arasındaki ilişkidir. Oyunda nesne, kişi tarafından serbest olarak seçilmektedir.<sup>135</sup>

#### **1.6.2.7. Diğer Oyun Kuramları**

Buraya kadar bahsi geçen kuramların yanında, oyuna dair birtakım yeni kuramlar da bulunmaktadır. A. Pellegrini, P. Smith, D. Elkind ve B. Sutton-Smith söz konusu kuramcılardandır.

Pellegrini çocuk açısından oyunun sonucundan daha ziyade içeriğinin ve araçlarının önemli olduğunu vurgular. Dolayısıyla bu tanım, oyunu doğrudan herhangi bir amaca yönelik olmayan bir faaliyet olarak ele alır. Smith, oyunu altı farklı tasnife tabi tutar. Bunlar; sosyal tesadüfi oyun, duyu motor oyun, nesne oyunu, dil oyunu, fiziksel aktivite oyunu, fantastik/miş gibi yapma oyunudur. Onun dil oyunu olarak ifade ettiği kategori, çocukların sesler, heceler, kelimeler ve cümlelerle oynadıkları anlamına gelir. Bu evrede çocuğun birtakım kafiye ve tekrarlayan kelimelerle oynadığı görülür. Hem Pellegrini hem de Smith oyunun iki işlevi olduğunu ileri sürmüştür. Bunlardan ilki oyun esnasında görülen ve çocuk tarafından hissedilen eğlenme, rahatlama gibi psikolojik duygulardır. İkinci işlevi ise ilkini takip eden ve sonradan ortaya çıkan problem çözme, empati ve sosyalleşme gibi gelişim alanına ait olanlardır.

Elkind insan hayatını dört temel döngüde ele alır ve bu evrelerde oyun, sevgi ve çalışmanın temel baskın öğeler olduğunu ileri sürer. Bebeklik ve çocukluk dönemlerinde baskın ve yön veren etkinlik türü oyundur. Bu dönemde sevgi ve çalışma oyuna nispetle ikincil durumdadır. Elkind'in burada bahsettiği çalışma çocuğun dış dünyaya uyum sağlama faaliyetidir. Altı ya da yedi yaşından sonra gelen ikinci evrede baskın etkinlik türü çalışma olup oyun ve sevgi ise destekleyici rolü üstlenmektedir. Ergenlikte ise belirleyici olan öge sevgidir. Bu evrede çalışma ve oyun sevginin gerisindedir. Yetişkinliğe erişildiğinde ise artık oyun, sevgi ve çalışma yani iş tamamen birbirinden

---

<sup>135</sup> Aktaran: Narin Bozan, *Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi* (Erzurum: Atatürk Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / İlköğretim Anabilim Dalı, Yüksek Lisans, 2014), 55.

ayrışmaktadır. Elkind'in ortaya attığı bu kuramda oyun, sevgi ve iş insan hayatının bütün yaşam döngüsü boyunca fonksiyoneldir.

Sutton-Smith, oyunun tarihsel değeri üzerinde durmuş, ayrıca oyuncakların salt birer oyun malzemesi olmaktan ziyade birer kültürel ürün olduklarına dikkat çekmiştir. Aynı zamanda o, oyunda yenilik üretmenin bireysel gelişim açısından faydalı olduğunu ileri sürerek Piaget'in yeniliğin bozucu bir özellik olduğuna dair iddialarına karşı çıkmıştır.<sup>136</sup>

Yukarıdaki isimlerden başka oyunla yaratıcılık arasındaki ilişki, fantezi ve sosyodramatik oyunun değeri gibi konularda görüşler ortaya atan günümüze daha yakın Bruner, Sara Smilansky, Jerome Singer gibi yeni düşünürler de bulunmaktadır.<sup>137</sup>

### **1.7. Oyunların Sınıflandırılması**

Oyun kavram olarak birçok etkinliği içine alması ve insan hayatındaki işlevinin kapsamlı olması nedeniyle türlü alanlardaki bilim insanları tarafından birbirinden farklı oyun sınıflandırmaları yapılmıştır. Farklı sınıflandırmalar yapılmasında bazen çocuğun gelişim aşamalarının dikkate alınması, oyunların oynandıkları yer, araçlı-araçsız oynanmaları gibi hususlar etkili olmaktadır.<sup>138</sup> Oyuna bakış açısındaki bu farklılıklar doğal olarak sınıflandırmayı karmaşık hale getirmekte, ortak bir tasnife yer verilmesine imkân vermemektedir.<sup>139</sup> Burada belli başlı kuramcıların tasnifine yer verdikten sonra kullanışlı olduğu düşünülen birkaç tasnife işaret etmekle yetinilecektir.

Özdoğan, haklarında bilgi verilen kuramlar ve kuramcıların oyunları sınıflandırmalarını, tarihsel sıralamasını da göz önünde bulundurarak şu şekilde belirtmektedir:

---

<sup>136</sup> Bozan, *Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*, 55.

<sup>137</sup> Onur - Güney, *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*, 7.

<sup>138</sup> Bk. Poyraz, *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri*, 45-57.

<sup>139</sup> Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 39; Oyun çeşitleri ve oyunların sınıflandırması hakkında detaylı bilgi için ayrıca bk. Göktepe, *Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak Ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri*, 37-46; Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*, 40-46.

<b>YAZARLAR</b>	<b>BİREYSEL OYUNLAR</b>	<b>SOSYAL OYUNLAR</b>
<b>Groos (1899)</b>	Genel işlevsel oyunlar Deneysel oyunlar	Özel İşlevsel Oyunlar
<b>Stern (1914)</b>	Bireysel oyunlar	Sosyal Oyunlar
<b>Chateau (1954)</b>	Kuralsız oyunlar Somut zihinsel oyunlar	Kendini İspatlama Kural ve İşbirlikçi Oyunlar
<b>Erikson (1957)</b>	Dar çevreli oyunlar	Geniş Çevreli Oyunlar
<b>Russel (1935, 1959)</b>	Yapısal oyunlar Kendi kendine oyun Materyalle oyun	Rol Oyunları Kurallı Oyunlar Arkadaşlarla Oyun
<b>El'Konin (1960)</b>	Objelerle faaliyet	İnsanlar Arası İlişki Üzerine Oyunlar Sosyal Kurallar Üzerine Oyunlar
<b>Hetzer (1927)</b>	Bir iş oyunları	Rol Oyunları Sonuçta Başarıya Ulaşma Oyunları
<b>Ch. Bühler (1928)</b>	İşlevsel oyunlar Yapısal oyunlar	Fantezi Oyunları Rol ve Kurallı Oyunlar
<b>Piaget (1945)</b>	Alıştırma oyunları	Kurallı Oyunlar Sembol
<b>Diğerleri</b>	İşlevsel faaliyetler Araştırmacı davranışlar	Sosyal Rol Oyunları Taklit Etme Dramatize Etme

**Tablo II: Kuramcılara Göre Oyun Çeşitleri<sup>140</sup>**

Gökay ve Çelik, oyunların amaçlarına göre ayırma tabi tutulabileceği gibi oyunda kullanılan malzemeye, oyunların tertip ve teşkiline, oyundaki hareketlere, oynanan mekâna ve oynanış şekline göre sınıflanabileceğini belirtir.<sup>141</sup> Diğer taraftan And, oyun kuramı üzerinde çalışanların, oyunu sınıflamada iki unsuru görmezlikten gelerek oyunu

<sup>140</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 103-104 (Yeniden düzenlenmiştir.).

<sup>141</sup> Faik Gökay - Turan Çelik, *Oyun* (Ankara: Ayyıldız Matbaası, 1964), 116-117.

incelediğini belirtir. Bunlar oyuncu sayısı ve oyunun sonucudur (Kazanma-Kaybetme).<sup>142</sup> Burada, okuyucunun zihin karışıklığını önlemek adına sadece Piaget ve Bühler'in oyun sınıflandırmaları hakkında bilgi verilecektir.

Piaget oyunu üç grupta sınıflandırır.

- a) Alıştırma Oyunları
- b) Sembol Oyunları
- c) Kurallı Oyunlar

Piaget'ye göre çocuğun zihinsel işlevlerin gelişebilmesi adına alıştırma oyunlarını son derece önemlidir. Bu oyunlar sayesinde çocuk çevresindeki nesnelere ilişki kurar ve bilgi edinir. Aynı zamanda sözel olmayan zekâ gelişmiş olur.<sup>143</sup> Çocuk oyun oynarken yaptığı tekrarlarla duyu motor becerilerini işlevselleştirerek kullanmayı öğrenir. Yapılan bu alıştırma tekrarları içgüdüsel olmayıp zevk almaya yöneliktir.<sup>144</sup>

Piaget'ye göre sembol oyunları 1 yaş 6 ay ve 2 yaşlarında ortaya çıkar. Bu devrede çocuk dilin sembolik yönünü de keşfeder. Taklit ve hayal etmeyi öğrenir. Oyunlarda sembol ya bir faaliyetin bir nesneden diğerine aktarılması ya da başka birilerinin rolünü üstlenmesi şeklinde iki türde ortaya çıkar.<sup>145</sup>

Kurallı oyunlara gelince, bu tür oyunlar çocukların sosyalleşmesini ve kişiler arasındaki ilişkilerin farkında olmasını gerektirir. Çünkü oyunun kuralları, oyuna katılanlar tarafından bilinmeli ve benimsenmelidir. Bu tür oyunlar sayesinde çocuğun davranışları belli kuralların kalıbına girer ve kontrol edilir. Bu tür oyunlar uygulamada son derece yüksek seviyede uyumu gerektirir.<sup>146</sup> Piaget'ye göre çocuğun öz kontrolünü sağlayarak kendi dışındaki akranlarını dikkate alması ve oyun esnasında ortaya çıkan problemi kendi

---

<sup>142</sup> And, *Oyun ve Bügü*, 64.

<sup>143</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 109.

<sup>144</sup> Yılmaz, *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun*, 10.

<sup>145</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 109.

<sup>146</sup> Yılmaz, *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun*, 10-11.

kendine çözmesi ancak 11-12 yaşlarında gerçekleşebilir.<sup>147</sup> Dolayısıyla ona göre söz konusu yaşlardan önce oynatılan oyunlarda mutlaka bir dış kontrol edici ihtiyacı vardır.

Bühler, çocuğun oyun davranışlarını incelemiş ve 5 grupta toplamıştır. Ona göre oyunlar gelişim süreci içinde birbirlerini izleyerek oluşmuştur. Bühler'in beşli oyun şekli şöyledir.<sup>148</sup>

	İçerik	
	Somut	Hayali
Bireysel	İşlevsel ↓ Yapısal	İllüzyon Oyunları ↓
	Sosyal	Kurallı Oyunlar ← Rol Oyunları

**Tablo III: Bühler'in 5'li Oyun Sınıflandırması<sup>149</sup>**

Bühler, oyun türlerinin çocuğun gelişim aşamalarına göre birbirini takip eden bir seyir izlediğini iddia eder. Buna göre çocuğun ilk oynadığı oyun türü işlevsel oyunlardır. Çocuk doğduktan sonra ilk aylarda yaptığı parmak ve kol hareketleri kendi kendine oynamasıdır. Bu aşamada yakalama, sallama gibi davranışlar görülür. İki yaşına geldiğinde artık kâğıt ve kalem kullanabilecek seviyeye gelir. Bu süreçte işlevsel oyunlarla birlikte çevresini anlamlandırmaya ve böylece illüzyon (hayali-imaginative) oyunları da oynamaya başlar. Bir tahta bloğa araba demesi bundandır. İllüzyon

<sup>147</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 110; Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 36 vd.

<sup>148</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 104.

<sup>149</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 104.

oyunlarının son ve en üst aşamasında rol oyunları oynamaya başlar. Hepimizin bildiği evcilik oyunu bu tür bir oyundur. Hırsız-polis oyunları, saklambaç gibi akranlarıyla oynadığı oyunlarla çocuk büyüdükçe kurallı oyunlar oynamaya başlar.<sup>150</sup>

### 1.8. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkileri

Gelişim, “insanın belli bir gelişim görevini tamamlamaya doğru büyümesi, olgunlaşması, gelişim görevine gereken bilgiyi, beceriyi ve tutumu öğrenerek gelişim görevini yapmaya hazırlanması” olarak tarif edilmektedir.<sup>151</sup> Oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkilerine geçmeden önce, insanın doğumdan sonraki gelişim evreleri hakkında kısa bir bilgi vermekte fayda vardır. Zira uzmanlar yetişkinlik öncesi dönemi kendi içerisinde sınıflamaya tabi tutmaktadırlar. Esasında uzmanlar tarafından yapılan sınıflamalar birbirinden farklı olabilmektedir. Bununla birlikte ortak yönleri bize çocuğun gelişim dönemleri hakkında önemli veriler sunar. Bura birkaç sınıflamaya yer verecek olursak; çocuğun gelişim dönemleri şu şekilde sınıflanabilir:

1) Okul öncesi dönem:

a) 0-2 yaş arası dönem: Bebeklik ya da süt çocukluğu çağı

b) 2-6 yaş arası dönem: Birinci çocukluk, okul öncesi veya oyun çağı

2) Okul çağı: 7-12 yaşlarını kapsayan bu döneme ikinci çocukluk da denir.

3) Buluş çağı: 12-15 yaş arasını oluşturur.

4) Ergenlik(delikanlılık) çağı: 15-20 yaşları arasında geçen dönem.<sup>152</sup>

Bir diğer görüşe göre gelişim evresi şöyledir:

❖ Süt çocukluğu (0-12 aylar)

❖ Özerklik dönemi (12-36 aylar)

❖ Oyun dönemi (3-6. yaşlar)

---

<sup>150</sup> Akt. Bozan, *Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*, 56.

<sup>151</sup> İbrahim Ethem Başaran, *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam* (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2005), 43.

<sup>152</sup> Kerim Yavuz, *Eğitim Psikolojisi* (Kayseri: Erciyes Üniv. Yay., 1991), 47.

❖ İlkokul dönemi (6-11 yaşlar).<sup>153</sup>

Her dönemin, kendine mahsus duygulan, düşünceleri, ilgileri, merakları, istekleri, arayışları, problemleri, ihtiyaçları vb. özellikleri vardır. Bunlar doyuma ulaşırsa başarılı gelişme olacaktır. Süt ve oyun çağından oluşan ilk çocukluk dönemindeki büyüme ve gelişmeler bedeni, motorik, zihinsel, duygusal, sosyal ve dil gelişmesi gibi çeşitli gelişme özellikleri gösterir. Bunlar birbirine bağlı ve uyumlu bir şekilde gelişirler.<sup>154</sup>

Özellikle okul öncesi çağda çocuğun en önemli etkinliği ve işi oyundur. Hepimizin gözlemlediği üzere çocuklar bu dönemlerde açlık ve yorgunluklarını bile unutarak günlerinin neredeyse tamamını oynayarak geçirirler. Bunun için belirli bir oyuncağa da ihtiyaçları yoktur, çevrelerindeki tüm eşyaları oyuncak haline getirebilirler. Üç yaşından itibaren çocuklar oyun ve oyuncaklar vasıtasıyla duygu ve kabiliyetlerini geliştirirler, yaşlılarıyla iletişim kurarlar ve sosyalleşirler. Böylece paylaşmak, iş birliği yapmak, hakkını korumak ve başkalarının hakkına saygılı olmak gibi toplumsal değerlerin farkına varırlar.<sup>155</sup>

### 1.8.1. Oyunun Bedensel (Fiziksel) Gelişime Etkisi

Bireyin kişiliği üzerinde etkili olan unsurlardan biri bedensel büyüme ve gelişmedir. Çünkü bedensel yapı, insan hayatının devamlılığı için elzemdir ve insanın davranışlarının temelini oluşturur.<sup>156</sup> Daha bebeklik evresinde organizmanın ortaya koyduğu hareketler daha sonraki evrelerde yapacağı davranışlara zemin hazırlar. Bu dönemde tüm dikkatleri hareketler üzerinedir. Bu beceriyi kazandıktan sonra çevrelerine yoğunlaşırlar. Artık hareket onlar için amaç değil birer araçtır. İki yaşında yedi yaşına kadar olan çocukluk evresinde ise koşma, atlama, sıçrama fırlatma ve yakalama gibi temel beceriler kendiliğinden ortaya çıkar ve çocuklar bu evrede onları geliştirmek için çabalarlar. 2-5 yaş aralığındaki çocuklar büyük kas hareketlerini yapabilirler. Beşinci yıldan sonra ise

---

<sup>153</sup> Yaşar Fersahoğlu, *Din Eğitim ve Öğretiminde Duygu Eğitimi* (İstanbul: Marifet Yayınları, 1998), 58.

<sup>154</sup> Yavuz, *Eğitim Psikolojisi*, 48.

<sup>155</sup> Halis Ayhan, *Eğitime Giriş ve İslâmiyetini Eğitime Getirdiği Değerler* (İstanbul: Damla Yayınevi, 1982), 201-202; Atalay Yörükoğlu, *Değişen toplumda aile ve çocuk* (İstanbul: Özgür, 1992), 149.

<sup>156</sup> Mehmet Bilgin, "Bedensel ve Devinişsel Gelişim", *Eğitim Psikolojisi*, ed. Binnur Yeşilyaprak (Ankara: Pegem Akademi, 2010), 57.

kavrama, fırlatma, yakalama, yazma ve alet kullanma gibi ince hareketlerin (küçük kasların hareketleri) koordinasyonu önem kazanır.<sup>157</sup>

Okul öncesi çocuklar, büyük kas hareketlerini yapabilmekle beraber özellikle parmak kasları gibi küçük kas hareketlerini tam manasıyla yapamazlar. Bu evrede tekrar önemli olup onlara fırsat verilmelidir. Belki aynı oyunu birden fazla sayıda oynamak durumundadırlar. Ancak bu sayede her defasında hem zihnen hem bedenen oyuna dair becerileri artacaktır.<sup>158</sup> Özellikle koşma, atlama, tırmanma gibi fiziki gücü gerektiren oyunlar, çocuğun solunum, dolaşım, sindirim sistemlerinin düzenli çalışması açısından son derece önemlidir. Oyun sayesinde vücuttaki fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması sağlanır.<sup>159</sup> Bu hareketlilik çocukta öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu etkilemektedir. Daimî bir hareketlilik içinde oynayan çocuğun iştah ve sağlık problemi olmaz. Doğal gelişim iştah ve sağlık problemi olmayan çocukta adale ve tendonlarda güçlenme olur. Yani kuvvet, çabukluk ve dayanıklılık geliştirir. Çocuktaki fiziki gelişim vücut ölçülerinin gelişmesi ile meydana gelir. Çocuktaki fiziki gelişim vücut ölçülerinin gelişmesi ile meydana gelir. Çocuğun fizikî yapıyı geliştirici oyun oynaması onun daimî bir surette egzersizde olmasıdır.<sup>160</sup>

Hareketli oyunlar, ayrıca çocuğun çevresini, yaşadığı dünyayı keşfetmesini, doğayı ve doğadaki canlı cansız tüm nesnelere özelliklerini tanıma fırsatını sağlarlar. Hareket gerektiren oyunlar çocuğun algısal gelişimiyle de ilişkili olup, atlama, koşma, tırmanma ve benzeri pek çok hareket ile çocuğun mekân, uzaklık, boyut algıları gelişir; denge, ağırlık hacim gibi pek çok kavramları doğal şekilde öğrenmiş olması sağlanır.<sup>161</sup>

Oyun, tecrübe kazanma, öğrenme ve yapma aracıdır. Çocuğunuz doktorculuk ve mimarcılık oynuyorsa bundan yalnızca keyif almıyordur. Doktor ya da mimarı

---

<sup>157</sup> Tosun Yalçınkaya - Saime Çağlak, “Oyun ve Oyuncakların Hareket Gelişime Kalkıları”, *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi* 10/10 (2013), 3.

<sup>158</sup> Cole vd., *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*, 73.

<sup>159</sup> Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 16.

<sup>160</sup> Muhsin Hazar, *Beden Eğitimi ve Sporda Ounla Eğitim* (Ankara: Tutibay Yayınları, 1996), 13.

<sup>161</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 26-27.

yaşıyordur. Çocuk, oyun sırasında çevresinde gözlemlediği uğraş ve becerileri canlandırır, dener ve uygular.<sup>162</sup>

### 1.8.2. Oyunun Devinişsel (Psiko-Motor) Gelişime Etkisi

Devinişsel gelişim, çocuğun kol ve bacakları başta olmak üzere tüm organlarını kullanmada güç ve hız kazanmasına, beden organları arasında eşgüdüm sağlanmasına ve onları kontrol edebilme yeteneğine kavuşmasına.<sup>163</sup> Devinim, bedenin tıpkı düşünme ve duygulanma gibi temel işlevlerinden biridir. Çünkü insan öğrenmek, araştırmak, oynamak, üretmek gibi hayati faaliyetlerini icra etmek için devinmek zorundadır. Devinimi oluşturan öğeler organların eşgüdümü, hız, duyarlılık, dikkat, denge ve esneklik sayılabilir.<sup>164</sup>

Oyun oynayan çocuklar, oyunda kol, bacak gibi organlarını hareket ettirerek tecrübe kazanırlar ve bu konuda becerikli hale gelirler. Çocukların sıkça oynadıkları top oyunları, kovalamaca gibi hareketli aktiviteler büyük ve küçük kaslarını kontrollü bir şekilde kullanmalarını öğretir. Denge oyunlarında da organlar arası eşgüdümü ve ihtiyaç duyulan hızda kullanmayı öğrenirler. Oyun, çocukların sınırlarını zorlamaya teşvik eder, böylece kendi bedenlerini keşfetmeleri için doğal bir fırsat bulurlar. Zamanla kendilerine duymaları gereken özgüvene kavuşurlar.<sup>165</sup> Yapılan araştırmalar oyun oynayan çocukların küçük ve büyük motor becerilerinin gelişmesinde oynamayan çocuklara göre oldukça avantajlı olduklarını orta koymaktadır. Bu sebeple anne ve babalardan çocukların gelişim düzeylerine ve isteklerine göre seçecekleri oyunlarla çocukların gelişimlerini desteklemeleri tavsiye edilmektedir. Bunun için de ebeveynlerin konu hakkında bilinçlendirilmesi, çocuklarına uygun ortamları sağlamaları konusunda bilgilendirilmeleri önerilmektedir. Yanı sıra çocuklardan anlamlı olarak yüksek bulunmuştur. Araştırmada ayrıca, ince ve kaba motor, okul öncesi öğretmenlerden de

---

<sup>162</sup> Arnold, *Çocuğunuz ve Oyun*, 7.

<sup>163</sup> Bilgin, "Bedensel ve Devinişsel Gelişim", 59.

<sup>164</sup> Başaran, *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam*, 107-115.

<sup>165</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 35; Mevhibe Rumeysa Çamlı, *Okul Öncesi 4-6 Yaş Grubu Öğrencilerine Yönelik Değerler Eğitimi: Drama Ve Eğitsel Oyun Uygulama Örnekleri* (İzmir: İzmir Kâtip Çelebi Ün., SBE, 2021), 20-22.

eğitim faaliyetlerinde çocukların gelişim düzeylerine uygun oyunlara yer vermeleri istenmektedir.<sup>166</sup>

### 1.8.3. Oyunun Duygusal (Psikolojik) Gelişime Etkisi

Duygusal gelişim, insanın haz ve elem yönünde duygular kazanmasıdır. Duygulanmaya yatkınlığımız kalıtsaldır. Duygulanma yeteneğimiz, yaşantılarımızla kazandığımız duygularla duygulanma yeterliliğine dönüşür ve önemli bir gücümüz olur. Bu gücümüz, devinimsel ve bilişsel gücümüzle birleşerek toplam üretim gücümüzü oluşturur.<sup>167</sup>

Oyunun duygusal gelişim üzerinde etkileri vardır. Cesaret duygusunu geliştirir ve destekler. Oyunda başarı çoğu zaman katılanlara dağıtıldığı gibi sıkılgan, çekingen olanlara da başarabileceği duygusu verilir.<sup>168</sup> Birey çevreden aldığı çeşitli uyarıların geriliminden oyun sayesinde kurtulabilir. En derin duygu ve ihtiyaçlarını ifade eder ve duygusal sorunlarını çözümlenmeye çalışır. Saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına da yardımcı olur.<sup>169</sup> Oyun oynarken mutluluk, sevinç, acıma, korku, sevgi, sevilme, kin, nefret, güven duyma, bağımlılık, ayrılık, ölüm gibi farklı duygusal tepkileri öğrenir. Yine oyunda bazı duygusal tepkileri kontrol etmeyi öğrenir.<sup>170</sup> Oyun, bireye hem dış hem de iç dünyadaki düşünce ve duygularla baş etmesini öğretir. Oyunda birey kendini ortaya koyar. İzleyenlere kendini tanıtır. Liderler, pısrıklar, mızıkçılar, geçindiler, kavgacılar, tembeller, çalışkanlar oyun yardımı ile tanınabilir.<sup>171</sup>

Oyunda anne, baba, öğretmen, doktor vb. roller üstlenerek gerçek yaşamında gözlemlediği anne-çocuk, baba-çocuk, öğretmen-çocuk vb. arasındaki duygusal ilişkileri ve tepkileri oyunda yaşayarak öğrenir. Duygusal tepkilerini oyununa yansıtır ve oyun yoluyla bu tepkilerini kontrol etmeyi öğrenir. Oyunda kendisi ve başkaları için

---

<sup>166</sup> Ender Durualp - Neriman Aral, “Çocukların İnce ve Kaba Motor Gelişimlerine Oyun Etkinliklerinin Etkisinin İncelenmesi”, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 20/1 (2018), 254.

<sup>167</sup> Başaran, *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam*, 181.

<sup>168</sup> Ülken, *Eğitim Felsefesi*, 285.

<sup>169</sup> Haluk Yavuzer, *Ana-baba ve çocuk* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1991), 169-170.

<sup>170</sup> Mine Mangır - Yaşare Aktaş, “Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi”, *Yaşadıkça Eğitim Dergisi* 26 (1993), 16.

<sup>171</sup> Sadettin Cömert, *Sınıfta Bahçede Aile Toplantılarında Oyun ve Rontlar* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1988), 11.

sorumluluk almayı da öğrenir. Ruhsal sorunlarını oyuna yansıtarak duygusal yönden rahatlar. Oynayan çocuğun kendine olan güveni artar.<sup>172</sup>

Oyun oynamasını bilmeyen çocukta duygusal gelişim de olamaz. Oyun oynamayan çocukta duygusal bozukluklar var demektir. Çocuk, kendi kızgınlık ve gücenmelerini evdeki büyüklere uygulayamadığı için bu duygularını kedi, köpek, polis, asker gibi oyuncaklara yansıtır. Bu oyuncakları birbirleriyle kavga ettirerek kızgınlıklarını giderir. Suçluluk ve sevinç duygularına da oyuncak bebekleri ortak eder.<sup>173</sup>

Oyunun karmaşık, zor veya basit ve kolay olmasının çocuğun psikolojik açıdan gelişimine etkisini değiştirmemektedir. Her oyun, yapısına göre oynayanlara etki eder. Örneğin mücadele oyunları çocukları harekete geçirir, pasiflikten kurtarır. Ürkek çocuklara cesaret verir. Böylece oyun içerisinde çocuklar öz güven, özdenetim, karar verme, iş birliği gibi yetenekler kazanırlar. Bundan başka, doğa ve insan sevgisi, vatan sevgisi gibi soyut kavramlar oyun sayesinde çocuklara öğretilir.<sup>174</sup>

Kısacası oyun, çocuğun gerçek hayattaki durumları ve duyguları önceden yaşamasına imkân verir. Böylece gelişmesi muhtemel olumsuz duygu ve davranışların oyun yoluyla önüne geçilir, iyi yönleri desteklenerek gelişmesi sağlanır. Birçok kuramcının da belirttiği gibi, oyun sayesinde çocuklar yetişkinlik dönemlerine hazırlanmış olurlar.<sup>175</sup>

#### **1.8.4. Oyunun Zihinsel (Bilişsel) Gelişime Etkisi**

Bilişsel gelişim, bireyin kendini ve dünyayı anlama ve yaşamı anlamlandırmaya yönelik her çeşit düşünsel ve duygusal etkinliği olarak tanımlanmaktadır.<sup>176</sup> Biliş, insanın duyum yoluyla gelen uyarıcıları algılamasını, kavramlaştırmasını, bunlarla düşünmesini, sorunlarını çözmesini sağlayan zihinsel güçtür. İnsanı diğer canlılardan ayıran sahip olduğu bilişsel gücüdür. İnsan bilişsel gücüyle, doğa ile başa çıkmaya çalışır; kültürel

---

<sup>172</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 40.

<sup>173</sup> Yusuf Gündüz, *Çocuğunuzun Başarısı Elinizdedir* (İzmir: Memleket, 1992), 29.

<sup>174</sup> Seyrek - Sun, *Çocuk Oyunları: Okul Öncesi Eğitiminde : Oyun Dersi El Kitabı*, 57.

<sup>175</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 36.

<sup>176</sup> Ayhan Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi* (Ankara: Anı Yayıncılık, 1999), 28.

değerler üretir; teknolojiyi geliştirir. İnsan, bütün bunlarla yaşamını kolaylaştırır ve anlamlı kılar.<sup>177</sup>

Çocuğun oynamasını kısıtlamak demek onun bedensel aktivitesini olduğu kadar zekâ gelişimini de kısıtlamak demektir.<sup>178</sup> Çünkü zihinsel gelişime açısından oyunun en önemli katkısı öğrenme üzerindedir. Oyun sayesinde çocuk yeni nesnelere ve kavramları tanır ve kullanmaya başlar. Zihinde bir bilgi birikimi meydana gelerek öğrenme gerçekleşir ve böylece zihnin çalışması açısından bir gelişme görülür. Oyun içerisinde çocuk sürekli olarak zihinsel faaliyet içerisindedir.<sup>179</sup> Oyun sayesinde farklı olay ve sorunlarla karşılaşan çocuk, bu sayede önemli ölçüde düşünme yeteneklerini geliştirmektedir.<sup>180</sup> Bunun yanı sıra psikolojik gelişimde sıkça değinilen yaratıcılık özelliği de oyunda öğrenilen ve geliştirilen zihinsel faaliyetlerden biridir.<sup>181</sup> Çocuklar çevrelerindeki nesnelere yeni şeyler icat etmek için hayal güçlerini kullanırlar. Bu açıdan oyun, çocukların hayal güçleri ile dünyaya açıldıkları pencere olarak kabul edilebilir.<sup>182</sup>

Oyun oynayan çocuğun gerçekleştirdiği zihinsel faaliyetlerden belli başlıları şu şekilde ifade edilebilir:

- Büyüklük şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, tartma, zaman, mekân, uzaklık, uzay ile ilgili kavramların kazanımı.
- Erime, kuruma, buharlaşma, soğuma gibi doğa olaylarını öğrenme.
- Eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırma.<sup>183</sup>

Lieberman gerçekleştirdiği deneylerle oyunun yaratıcılıkla ilişkisini ortaya koymaya çalışmıştır. İleri sürdüğüne göre, oyundan zevk alan çocuklar yaratıcı düşünceye sahip olanlardır. Oyundan zevk almayanlar ise yaratıcı düşünceye sahip olmayanlardır.

---

<sup>177</sup> Başaran, *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam*, 129-131.

<sup>178</sup> Gündüz, *Çocuğunuzun Başarısı Elinizdedir*, 28.

<sup>179</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 99.

<sup>180</sup> T. D. Yawkey vd., “Çocuğun Okul ve Aile Çevresinde Yaşam Boyu Süreci Olarak Oyun”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 13/1 (2019), 439.

<sup>181</sup> Hazar, *Beden Eğitimi ve Sporda Ounla Eğitim*, 17.

<sup>182</sup> Kanad, *Ailede Çocuk Terbiyesi*, 90.

<sup>183</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 36-38.

Araştırma sonucunda oyundan zevk alan çocukların yaratıcılıklarının da yüksek olduğu, oyunun yaratıcı düşünceyi geliştirdiği görülmüştür.<sup>184</sup>

Sonuç olarak ifade etmek gerekirse oyun, çocuğun zorlanmadan keyif alarak yaptığı zihinsel bir antrenmandır. Örneğin mangala oyunu gibi bir strateji oyununda yapacağı hamlenin birkaç adım sonrasını görür ve aynı zamanda rakibinin hamlesini tahmin ederek yeni hamleler geliştirir. Çocuk, algılama, tanıma, irdeleme, anlama, kavramlaştırma, soyutlama, genelleme, düşünme, tasarlama, imgeleme, akıl yürütme, sorun çözme, karar verme, seçme gibi birçok bilişsel etkinliği farkında olmadan oyun yoluyla yapmaktadır. Bu anlamda oyun, çocuğun zihinsel faaliyetlerinin gelişmesinde zengin bir ortam sunmaktadır.<sup>185</sup>

### 1.8.5. Oyunun Sosyal Gelişime

Sosyalleşme, bireyin toplumun amaçlarına, kurallarına uygun olarak davranmasını; toplumsal sorunların çözümüne katılmasını, toplumun değerlerini benimsemesini ve çevresini oluşturan insanlarla ilişki kurmasını öğrenmesi ve uygulamasıdır.<sup>186</sup> Dolayısıyla oyun yapısı gereği çocukların sosyalleşmesi, kuralların farkına varması ve uymayı öğrenmesi açısından son derece kullanışlıdır.

Çocuklar 4 yaş dolaylarında sosyalleşme açısından yetişkinleri taklit ederler ve akranlarıyla daha uzun süre vakit geçirmeye başlarlar. Ancak hala aynı mekânda herkes kendi oyununu oynamaktadır. 5 yaşa gelindiğinde akranlarıyla birlikte oynamak önceliğidir. Oyunun kurallarına uygun davranabilirler. 6 yaşında ise toplumun kültürel yapısı, ebeveyn tutumları, değer ve ahlak gibi birçok faktör çocuk üzerinde etki etmeye başlar. Diğer taraftan, öncesi dönemin son evresi olan bu dönem çocuğun iyiden iyiye hareketlendiği, ilgi ve merakları doğrultusunda yoğun bir etkinlik faaliyetine ihtiyaç duyduğu zamandır.<sup>187</sup> Bu bakımdan oyun, çocuğa akranlarıyla tanışıp kaynaştığı bir ortam sunar. Birbirinden farklı kültürlerden gelen çocuklar, oyunun sürekliliğini

---

<sup>184</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 113-114.

<sup>185</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 37.

<sup>186</sup> Başaran, *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam*, 238.

<sup>187</sup> Çamlı, *Okul Öncesi 4-6 Yaş Grubu Öğrencilerine Yönelik Değerler Eğitimi: Drama Ve Eğitsel Oyun Uygulama Örnekleri*, 27-28.

sağlamak zorunda oldukları için diğer arkadaşlarıyla iş birliği yapmak durumdadırlar. Bu da birbirlerine karşı hoşgörülü olmayı, iyi ilişkiler kurmayı gerektirir. Çoğu zaman saldırgan davranış sergileyen çocuklar sebebiyle sınıf yönetiminin zorlaştığını fark ederiz. İşte bu tür davranış sergileyen çocuklar oyun dışı kalmamak, arkadaşları tarafından dışlanmamak ve oyuna devam edebilmek için söz konusu davranışlarını kendiliğinden kontrol etmek zorunda kalırlar.<sup>188</sup> Böylece sınıf içi iletişim becerisi ve sınıf kontrolü oyun yoluyla sağlanmış ve güçlenmiş olur.

Çocuk oyun esnasında kendini başkasının yerine koymayı yani empatiyi, karşısındakinin duygu ve düşüncesini algılamayı, anlamayı ve aynıyla düşünerek hissetmeyi yani sempatiyi öğrenir. Cinsiyet eğitimi açısından da farkındalık oluşturur. Oyunda karşı cinsten biriyle iletişim kurması, kendi cinsiyetini fark etmesine yardımcı olur.<sup>189</sup>

Oyun, çocuğun gerçek hayata dair alıştırmalar yaptığı bir ortamdır. Oyunda farklı rollere giren çocuklar, çevrelerinde gördüklerini taklit ederek oyunda uygularlar. Böylece toplumsal hayata uyum sağlamak amacıyla ön yaşantılar elde ederler.<sup>190</sup> Bu bakımdan oyunun davranış değişikliği geliştirmede rolü büyüktür. Çocuklar arkadaş grupları arasında bazı davranışları benimserlerken bazılarını da terk ederler. Oyun esnasında farklı düşüncelerin oyun sayesinde ifade edilmesi, tartışılması ve karara bağlanması gerçekleşir.<sup>191</sup> Oyun yoluyla “ben” ve “başkası” kavramlarının farkına varan çocuklar,<sup>192</sup> sosyal ve ahlaki duygularını geliştirirler. Oyunda yenilen çocuk, elde ettiği sonucu katlanmayı öğrenir. Bir dahaki sefere kazanması için ne yapması gerektiğine dair düşünce üretir. Oyunda sınırlarının farkına varır, nereye kadar gideceğini, nerede duracağını, başkalarına ne zaman ve nasıl yardım edeceğini öğrenir.<sup>193</sup>

Çocuğun oyun sayesinde öğrendiği değerlerden biri de hoşgördür. Birlikte oyun oynayan çocuklar aynı kültürel ortamda yetişmiş olmayabilirler. Çocuk oyun esnasında hoşgörülü olmak zorundadır çünkü oyunun devamlılığı buna bağlıdır. Aynı şekilde iyi ve

---

<sup>188</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 97-98.

<sup>189</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 38-39.

<sup>190</sup> Şükran Oğuzkan (ed.), *Yaratıcı Çocuk Etkinlikleri ve Eğitici Oyuncaklar* (İstanbul: MEB, 2000), 4.

<sup>191</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 121.

<sup>192</sup> Yavuzer, *Ana-baba ve çocuk*, 171.

<sup>193</sup> Beyza Bilgin, *İslam ve Çocuk* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 1991), 147.

kötü, doğru ve yanlış kavramları da oyunla öğrenilebilir. Başkalarını takdir etme yeteneği ve nezaket kurallarına uyma da oyun yoluyla öğretilebilecek değerlerdendir.<sup>194</sup>

Grup oyunları, çocukların bencillikten kurtularak takımın çıkarlarını kendi çıkarlarının önüne geçirmelerini sağlar. Böylelikle çocukta mesuliyet ve fedakârlık duyguları gelişir ve pekişir. Oyun içerisinde kendi haklarını koruma, başkalarına saygı, iş birliği ve paylaşma, kurallara uyma, iyi kötü, doğru-yanlış ayırımı yaparak iyiyi doğruyu kabullenme ve bunlara uyma, mensubu olduğu grubun çıkarlarını koruma ve kollama, toplum kültürünü öğrenme gibi birçok sosyal gelişim kendiliğinden sağlanır. Tüm bunlar ise çocuğun gelecekteki gerçek hayatta sahip olması gereken hasletlerdir. Böylece çocuklar oyunlar sayesinde toplumsal uyumu ve sosyal değerleri öğrenirler. Bu açıdan bakılırsa oyun, eğitimden önce bireyleri sosyalleştiren ve iletişimi sağlayan en önemli araç olarak kabul edilebilir. Oyun, gerçek hayata hazırlayan ve gerçek hayatın içinde yer alan bir egzersizdir denebilir.<sup>195</sup>

#### **1.8.6. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi**

Dil, insanın kendisini ifade edebilmesi için var olan bir iletişim aracıdır. Bu araç, kendine has yapısı ve kurallarıyla sözel simgelerden oluşan bir düzenek gibidir. Dil gelişimi de tıpkı devinimsel ve psikososyal gelişim alanları gibi insanın dengeli gelişimi açısından hayati öneme sahiptir.<sup>196</sup>

Uzmanlar, okul öncesi dönem çocuğun dil gelişimini bazı aşamalara ayırırlar. Çocukların gerçekten gramer kurallarına uyarak konuştukları dönem 3-6 yaş arasındadır. Bu evrede çocuk, kelime haznesini geliştirir ve onları esnek bir şekilde kullanma becerisi elde eder. Böylece çok yönlü bir şekilde hem duygularını hem düşüncelerini hem de diğer insanlarla ilişkilerini ifade edebilir. Kullandığı üslup genelde benmerkezcidir. Zaman kavramını idrak eder ve kuralına uygun olarak kullanabilir. 4 yaşlarından itibaren yetişkin bireyler gibi sorular sormaya başlarlar. Aynı zamanda ebeveynlerini taklit ederler. Bu dönemde kelime hazneleri yaklaşık 1000 kelime kadardır. Daha karmaşık cümleler kurmaya

---

<sup>194</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 97-98.

<sup>195</sup> Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, 127.

<sup>196</sup> Başaran, *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam*, 163.

başlarlar. 5-6 yaşlarına geldiklerine neredeyse tıpkı bir yetişkin gibi anlaşılır bir biçimde konuşmaya başlarlar. Artık taklit etmeyi bırakırlar. Dilin kurallarını doğru bir şekilde uygularlar. Olayları öncelik sonralık durumuna uygun olarak sırasıyla aktarabilirler. Artık uzun cümleler kurabilmektedirler. Dolayısıyla her ne kadar çocuktan çocuğa zaman zaman değişiklik gösterse de bu evrede çocukların konuşmaları son derece anlaşılırdır. Çocuk 6-7 yaşlarına geldiğinde üslubundaki benmerkezcilik yavaş yavaş yerini iş birliğine bırakır. Sosyalleşmesinin bir sonucu olarak dil gelişimi hızlanır. Bunda zekâ gelişiminin de etkisi büyüktür. 6-7 yaşlarında birlikte yaşadıkları yetişkinler gibi konuşurlar. Sözcük sayısı ortalama 2000 kadardır.<sup>197</sup>

Konuşmak, çocuğun penceresinden bakıldığında sözcüklerle ve düşüncelerle oynanan bir tür oyun gibidir. Bu sözlü oyun, çocuk için oyuncaklar ve malzemelerle oynadığı kadar önemlidir.<sup>198</sup> Nitekim Huizinga, dil ile oyun arasındaki organik bağı şöyle açıklar: “Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir.”<sup>199</sup> Bundan dolayı çocuğun dil öğrenmesine en önemli katkılardan biri oyundan gelir. Oyun esnasında çocuklar doğal olarak arkadaşlarıyla iletişim kurabilmek için dili kullanırlar. Bu esnada duygu ve düşüncelerini ifade etme, sorunları ortaya koyma ve çözme gibi durumlarda dili kullanırlar. Böylece anadillerinin inceliklerinin farkına varırlar, daha akıcı ve kurallı cümle kurmaya çalışırlar. Farklı kavramlar arasında ilişki kurarak hayal dünyası da zenginleşir.<sup>200</sup>

Oyunun önemli etkilerinden biri de bizzat dilin gelişimi üzerinedir. Dilin varlığını devam ettirmesi ve gelişmesi, bir bakıma oyun iledir. Kültürel öğelerin yer aldığı oyunlar, o dile özgü keleme ve kavramların nesilden nesile aktarılmasında önemli rol oynarlar. Bu yüzden geçmişi yüzyıllar öncesine uzanan birçok oyunun adı ve kuralları çok fazla değişiklik göstermeden günümüze kadar gelebilmiştir.<sup>201</sup>

---

<sup>197</sup> Cansu Tutkun, “Dil Gelişim Dönemleri”, *İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Bilişsel Ve Dil Gelişimi Çocuk Gelişimi Lisans Programı*, ed. Zarife Seçer (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, ts.), 262-263.

<sup>198</sup> Arnold, *Çocuğunuz ve Oyun*, 134.

<sup>199</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 21.

<sup>200</sup> Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 32.

<sup>201</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 39-40.

Günümüzde oyun, akademik açıdan dil öğretiminde de kullanılan bir tekniktir. Özellikle yabancı dil öğreniminde kullanılan oyunun dil öğrenmede başarıyı artırdığına dair çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Yabancı dil öğretiminde oyun kullanmanın süreci daha eğlenceli hale getirdiği muhakkaktır. Oyunlar daha rahat ve öğrencinin daha aktif olduğu bir öğrenme-öğretme ortamı sunduğu için dil öğrenmek endişe verici olmaktan çıkıp zevkli hale gelir. Böylece motivasyonu artan öğrencide kalıcı öğrenme meydana gelir.<sup>202</sup>

### 1.8.7. Oyunun Dini Gelişime Etkisi

Daha önceki başlıklarda ortaya konduğu üzere çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemi büyük olduğu gibi, eğitimin bir alanını oluşturan din eğitiminde de oyunun benzer önemi haiz olduğu söylenebilir. Özellikle çocukluk döneminde 4-6 yaş aralığı, bu dönemde ailelerden ziyade akran gruplarının daha etkili olması ve çocuğun sosyalleşmesi açısından hayattır. Bu dönemde çocukların tanıştığı anaokulu, kreş ve Kur'an kursu gibi kurumlar onların kişilik gelişimlerinde rol oynarlar. Çocuklar bu devrede çevrelerinin genişlemesine paralel olarak deneme ve yanılma yoluyla hayatı ve olayları bizatihi tecrübe ederek öğrenirler.<sup>203</sup> İşte oyun, akran iletişimi, sosyalleşme ve tecrübeye dayalı öğrenme gibi tüm bu hususları bünyesinde barındırmaktadır.

Dinsel sosyalleşme ya da dinî sosyalleşme, toplumun dinini öğrenme ve yaşama süreci ve de dindarlaşma gibi ifadelerde karşılığını bulan bir terimdir ve toplum bireylerinin dini eğilimleri üzerinde son derece etkilidir.<sup>204</sup> Din, bireylerde olduğu gibi çocukların ilk sosyalleşmelerinde temel etkenlerden biridir.<sup>205</sup> Bu sebeple çocukların toplumsal hayatta başarıya ulaşmalarında diğer alanların yanında sağlıklı ve başarılı bir şekilde dini alanda da sosyalleşmelerinin önemi büyüktür. İşte, yukarıda sosyalleşme açısından oyunun önemine dair yer verilen tespitler, din eğitimi ve öğretiminde kullanılan oyunlar için de geçerlidir. Dinin sahip olunmasını istediği tutum ve davranışlar, oyun yoluyla akran grubu içerisinde çocuğa aktarılabilir. Gerçek hayattaki dini pratiklerin ilk denemelerini

---

<sup>202</sup> Tahirhan Aydın, "Dil Öğretimi ve Oyun -Çoklu Zekâ Teorisi Işığında-", *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 14/1 (2014), 73-74.

<sup>203</sup> Mustafa Köylü, "Çocukluk Dönemi Dini İnanç Gelişimi ve Din Eğitimi", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 45/2 (2004), 140.

<sup>204</sup> Ejder Okumuş, "Din Ve Sosyalleşme", *Turkish Studies* 9/11 (2014), 442.

<sup>205</sup> Okumuş, "Din Ve Sosyalleşme", 437.

oyun vasıtasıyla tecrübe edebilir. Sağlıklı ve doğru duygu ve düşünme biçimlerinin farkına varabilir.

Eğitim-öğretim esnasında, özellikle din gibi soyut kavramların çokça bulunduğu bir alanda ders ortamında çocukların dikkatlerinin canlı tutulması oldukça zordur. Bu noktada oyun, çocukların istenilen düzeyde dikkatlerini toplamalarına yardımcı olur. Böylece bir taraftan dersler verimli geçerken diğer taraftan sınıf kontrolü de kolaylaşır. Oyun, günümüzde oldukça popüler olan çoklu zekâ kuramına da uygun bir tekniktir çünkü eğitsel oyunla öğretimde birçok duyu organı aktiftir. Oyun, barındırdığı çeşitli etkinlikler sayesinde farklı zekâ yapısına sahip öğrencilerin hepsinin ilgisini çekmeyi başarır ve öğrenmelerini kolaylaştırır. Çocuklar oyun sayesinde yaparak ve yaşayarak öğrenirler. Bu da öğrenmelerini kolaylaştırdığı kadar öğrenilenlerin kalıcılığını da artırır.<sup>206</sup>

Çocuklar, oyun sayesinde bazen farkında olmadan dahi kendilerine hiç kimsenin öğretmeyeceği bazı konuları öğrenebilirler. Oyunların içine yerleştirilen dini ve ahlaki motifler, Allah, melek, günah-sevap, helal-haram, ibadet, cami, namaz, bayram, bayramlaşma, sadaka, yardımlaşma vb. kavram ve olayların fark edilmesini, çocuğun bu konulara ilgi duymasını ve öğrenmesini kolaylaştıracaktır.<sup>207</sup> İçinde cami resimleri, caminin bölümleri, namaz kılan çocukların resimleri bulunan boyama kitapları, yapbozlar gibi oyun araçları; tesbih, takke ve seccade gibi malzemeler çocuğun dinî dünyaya adımı atmasına yardımcı olacağı gibi zihninde bu konularda belirecek sorular dinî duygularını da harekete geçirmesine vesile olacaktır.<sup>208</sup> Kısacası, çocuk eğitiminin her alanında olduğu gibi oyun tekniği dini eğitim açısından da gerek öğreticilere gerekse öğrencilere yönelik son derece faydalı yönler ihtiva etmektedir.

---

<sup>206</sup> Bilal Yorulmaz - Ayşe Göv, “Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 12/66 (2019), 963.

<sup>207</sup> Abbas Çelik, “Çocuk, Oyun ve Din Eğitimi”, *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 9 (2004), 194-196.

<sup>208</sup> Mustafa Tavukcuoğlu, “Okulöncesi Çocuğunun Eğitiminde Din Duygusu Ve Din Eğitimi”, *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 14/14 (2002), 59.

## 1.9. Eğitsel Oyun Tekniđi

Eđitsel oyun, belirli öğrenmeler için düzenlenmiş, oyunun yapısı ve kurallarına uyarak, bazı amaçlara ulaşmak için öğrencilerin daha önce öğrendiklerini uygulama ve pekiştirmelerine yardımcı olan öğrenme ya da öğretme tekniđidir.<sup>209</sup> Öğrenilen bilgileri pekiştirmeye, daha rahat bir ortamda zevk alarak bilginin tekrar edilerek kalıcılıđının artırılmasına yarayan etkinliklerin tamamı eğitsel oyun kapsamında değerlendirilebilir. Bu bakımdan, eğitsel oyunların diđer oyunlardan ayrılan en önemli özelliđi belli bir amaca ve öğrenmeye yönelik olması ile sınıf içinde oynanmasıdır.<sup>210</sup>

Dogbeh ve N. Diaye'nin, Bloom'un sınıflamasına uygun olarak belirledikleri oyunun yedi eğitsel amacı şöyledir:

- ✓ Doğrudan bilgilenme
- ✓ Anlama
- ✓ Uygulama
- ✓ Analiz
- ✓ Sentez
- ✓ Deđerlendirme
- ✓ Yaratma, keşfetme

Oyun yukarıda belirtilen amaçları gerçekleştirmek amacıyla birçok etkinlik ihtiva eder. Bunlardan bazılarını maddeler halinde ifade edecek olursak:

- *Algılama Etkinlikleri:* Nesne ile fiziksel temas, görme, duyma vb.
- *Duyu-motor Etkinlikler:* Koşma, atlama, fırlatma, ritim tutma vb.
- *Sözel Etkinlikler:* Seslendirmeler, çeşitli kelime ve cümleler üretme.
- *Duyusal Etkinlikler:* Çekicilik, iticilik, özdeşleştirme, çeşitli aile içi, okul içi sosyal rol ve konumların temsil edilmesi.
- *Zihinsel Etkinlikler:* Gözlem yapma, tanımlama, karşılaştırma ve sınıflama.

---

<sup>209</sup> Öncül, *Eđitim ve Öğretim Bilimleri Sözlüğü*, 845.

<sup>210</sup> Karasan, 4 ve 5. *Sınıflar Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar*, 46; Eğitsel oyun tanımlarına dair farklı görüşler için bk. Zengin, *Eđitsel Oyunlar Ve İlköđretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 51-52.

- *Nesne yapımı etkinlikleri.*
- *Estetik ve Bedenle İlgili Etkinlikler:* Jimnastik, bale, tiyatro, müzik, resim, model yapma, kesme-yapıştırma gibi.<sup>211</sup>

### **1.9.1. Eğitsel Oyun Tekniğinin Kullanılışı**

Oyun tekniğinin kullanımında ardı ardına gelen bazı aşamalar takip edilmelidir. Her bir aşamada uygulayıcının takip ve dikkat etmesi gereken hususlar bulunmaktadır. Orlich ve diğerlerine göre bir eğitsel oyunun aşamaları şu şekildedir:

- 1) Uygulanacak Oyunun Seçimi
  - a) Kurs hedeflerinin göz önünde bulundurulması
  - b) Öğrenci İhtiyaçlarını belirleme
  - c) Mantiğini gözden geçirme
  - d) Oyunun tipini seçme
- 2) Oyunun Hedeflerini Hazırlama
  - a) Oyunun konusunu seçme
  - b) Oyunun alanını belirleme
  - c) Oyunun hedeflerini ayrıntılı olarak belirleme
  - d) Özel hedefleri yazma
- 3) Oyunla İlgili Veriler Toplama
  - a) İhtiyaç duyulacak verileri belirleme
  - b) Veri kaynaklarını belirleme
  - c) Verileri örgütleme
  - d) Uygulanabilecek modelleri araştırma
- 4) Bir Oyun Modeli Desenleme
  - a) Oyuncuları belirleme
  - b) Oyuncuların amaçlarını belirleme
  - c) Oyuncuların kaynaklarını belirleme

---

<sup>211</sup> Dönmez, *Oyun kitabı*, 26-27; Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, 43-44.

- d) Oyuncu etkileşimlerini belirleme
- 5) Oyun Materyalleri Geliştirme
  - a) Senaryo yazma
  - b) Rollerini iyileştirme
  - c) Oyun yönelimlerini hazırlama
  - d) Yardımcı materyallerini belirleme
- 6) Oyunu Oynama
  - a) Mantığını kontrol etme
  - b) Materyallerini gözden geçirme
  - c) Oyuncuları yönlendirme
  - d) Oyunu oynama
- 7) Oyunu Değerlendirme
  - a) Oyun sonrası analizleri hazırlama
  - b) Bantları gözden geçirme
  - c) Oyunun hedeflerini test etme
  - d) Oyunu yeniden desenleme.<sup>212</sup>

Yukarıda yedi aşamada ele alınan eğitsel oyunun kullanımı ve alt aşamaları, dört başlık altında toplanabilmektedir. Bunlar; planlama, ön hazırlık, uygulama ve değerlendirme aşamalarıdır. Buna uygun olarak bahse konu aşamalara kısaca değinmek istiyoruz.

#### **1.9.1.1. Planlama:**

Dersin eğitsel oyun tekniği ile işlenebilmesi için öncelikle oyunun planlanması gerekmektedir. Oyunun planlanması esnasında dikkat edilecek noktaları şöyle sıralayabiliriz:

- *Oyunun Amacı:* Oyunlar seçilirken hangi amaca yönelik olduğu önceden belirlenmeli ve bu doğrultuda yapılandırılmalıdır.

---

<sup>212</sup> Akt. Hülya Pehlivan, *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi* (Ankara: Hacettepe Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 1997), 27-28.

- *Oyunun Seviyesi:* Oyun, grubun yaşına ve fiziki özelliklerine uygun olmalıdır. Aksi halde çocukların seviyesinden düşük oyunlar sıkılmalarına, seviyelerinden yüksek oyunlar ise ilgisiz kalmalarına ve kendilerini başarısız hissetmelerine sebep olur.
- *Araç-Gereçler:* Oyun planlanırken oyunu amacına, konusuna ve karakterine uygun araç-gereç seçilmeli ve planda belirtilmelidir.
- *Oyun Süresi:* Oyun süresi belirlenirken oyuncuların yaş ve fiziki kapasiteleri dikkate alınmalıdır. Oyunun zamanlaması iyi yapılmalıdır. Ayrıca oyunun dersin hangi aşamasında kullanılacağına, ne zaman başlayıp ne zaman sona ereceğine önceden karar verilmelidir.<sup>213</sup>

Oyun seçiminde dikkat edilmesi gereken diğer ilkeler şunlardır:

- Oyun, öğrencilere hedef davranıştan kazandıracak nitelikte olmalıdır.
- Oyun, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine ve genel ahlak ilkelerine uygun olmalıdır.
- Oyun, sınıf ortamında uygulanacak nitelikte olmalıdır. Eğer sınıf dışında daha geniş ortam gerektiren bir oyunsa bunu sınıf gibi dar bir alanda oynatmaktan kaçınılmalıdır. Aksi halde birtakım istenmeyen kazalar yaşanabilir.
- Oyun, öğrenciler tarafından anlaşılır ve uygulanabilir biçimde olmalıdır.
- Oyunun uygulanması fazla süre almamalıdır.
- Oyun, öğrencilerin istenmedik davranışlar kazanmalarına yol açmamalıdır.
- Oyun, öğrencilerin hayatını tehlikeye atmamalı, yaralanma ve sakatlanmalara neden olmamalıdır.
- Oyunun öğretici, eğitici yönü ağır basmalıdır. Aynı zamanda öğrencilerin eğlenmesini, zevk almasını sağlamalıdır.
- Oyunlar mümkün olduğunca çocuğun birden çok gelişim alanına hitap etmelidir.<sup>214</sup>

---

<sup>213</sup> Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 22.

<sup>214</sup> Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 56; Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*, 49-50.

### 1.9.1.2. Ön Hazırlık

Oyunun tespiti ve planlanması aşamasının ardından uygulama öncesinde yapılması gereken bazı hususlar ve dikkat edilmesi gereken ilkeler vardır. Bunlara ön hazırlık adı verilebilir. Oyunla öğretime başlamadan önce aşağıda sırasıyla maddeler halinde verilen hazırlıkların yapıldığından emin olunmalıdır:

- Eğitim programında yer alan önemli kavramların oyun yoluyla nasıl öğretilbileceğini düşünmek,
- Oyunun ilgili kavramları ve içeriği öğreteceğinden emin olmak,
- Oyun için gereken materyalleri toplamak,
- Sınıfı uygulanacak oyuna göre düzenlemek.<sup>215</sup>

### 1.9.1.3. Uygulama

Ön hazırlıkların yapılmasının ardından sıra oyunun uygulanmasına gelir. Uygulama safhası üç aşamadan oluşmaktadır:

- *Oyunun Tanıtılması:* Oyunun adı çocukların ilgisini çeken türden seçilmelidir. Bu aşamada oyunun konusu ve amacı hakkında ön bilgilendirme yapılabilir.
- *Oyunun Kurallarının Açıklanması:* Oyun nasıl oynanacağı anlaşılır ve öz bir şekilde açıklanır. Bu noktada oyunun iyice anlaşıldığından emin olunmalıdır. Ayrıca oyuncu seçiminde her çocuğa görev verilmesine özen gösterilmelidir. Gerekirse birkaç gruba ayrılarak oyun tekrar edilebilir. İsteksiz olan çocuklara da görev verilerek oyuna katılmaları ve oyunda etkin olmaları sağlanmalıdır. Eşli oyunlarda benzer fiziki güce sahip çocuklar eşleştirilmelidir.

---

<sup>215</sup> Pehlivan ve Arslan'ın aktardığına göre, üç madde daha vardır: "5. Öğrencilere oyun için uygun bir süre tanımak. 6. Öğrencilerin oyun hakkındaki gözlemlerini yansıtacakları sınıf tartışmaları düzenlemek. 7. Öğrencilerin kuralları öğrenmelerini sağlayacak tamamlayıcı oyunlar kullanmak." Bunlar görüldüğü üzere uygulama ve sonrasındaki safhaları ilgilendirdiğinden burada yer verilmemiştir. Bk. Pehlivan, *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi*, 63-64; Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 50.

- *Oyunun Uygulanması:* Oyun uygulaması aşamasında esas oyuna geçmeden önce oyun mutlaka bir kez denenmelidir. Denemenin eğitim-öğretim sürecinden önce yapılması, olası kargaşaların önlenmesine ve vaktin verimli kullanılmasına yardımcı olacaktır. Oyunda kural dışı davranışlara göz yumulmamalıdır.<sup>216</sup>

#### 1.9.1.4. Değerlendirme

Gerçekleştirilen öğretim faaliyetinin amaçlarına ne kadar ulaştığının tespiti ancak sonunda bir değerlendirmenin yapılmasına bağlıdır. Bunun için eğitsel oyunların bitiminde öğrencilerden geri bildirim alınması son derece önemlidir. Bu, hem öğreticinin kendi başarısını görmesi hem de öğrencilerin öğrenim düzeyleri hakkında bilgi sahibi olmasını sağlayacaktır. Böylece öğrenim süreçlerini gözden geçirerek daha başarılı bir eğitim süreci planlayabilmesine imkân verecektir.<sup>217</sup>

Şaşa'nın araştırmasına göre Kur'an kursu öğretmenlerinin eğitsel oyunun faydalarını ölçme şekilleri sırasıyla şu şekildedir: Ailelerden dönüt (9 kişi); Sonraki süreç takibi (5 kişi); Formlar- tablolar (4 kişi); Çocukların mutlu olması (2 kişi); Çocukların kendilerini ifade etmeleri (1 kişi). Aynı çalışmada, öğretmenlerin oyunun faydasını ölçme şekillerinin amaca hizmet etmediği, öğretmenlerin bahsettikleri başarının daha çok Kur'an-ı Kerim'i öğrenme alanı kapsamında öğrencilerin verilen bilgileri öğrenip öğrenmediklerine göre değerlendirildiği belirtilmektedir.<sup>218</sup> Eğitsel oyunun çocuğun birçok gelişim alanına katkısı düşünülecek olursa, gerçekten de bu şekilde bir değerlendirme oldukça yüzeysel kalmaktadır. Yapılan değerlendirmelerde her bir çocuğun bireysel, ruhsal, dilsel, psiko-motor, sosyal vb. açılardan gelişimlerine dair tespitlere de yer verilmelidir. Çalışmamızın Ekler kısmında, değerlendirme için kullanılacak bir gözlem formuna yer verilmiştir. (Bk. Ek-1: Gözlem Formu)

---

<sup>216</sup> Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 18-19; Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 51.

<sup>217</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 51.

<sup>218</sup> Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*, 149-151.

### 1.9.2. Tekniğin Üstün Yönleri

Birçok uzman, araştırmacı ve eğitimci, öğretimde oyunu kullanmanın üstün yönlerine işaret etmektedirler. Onların tespitlerinden hareketle tekniğin üstün yönlerini şu şekilde sıralayabiliriz:

- Oyunlar ve oyuncaklar öğrenci ilgisini canlı tutmada etkilidir.
- Oyunların kullanımı sınıfta motivasyonu ve ikili ilişkileri büyük ölçüde geliştirir.
- Oyunların sağladığı anında geri dönüt, öğrencilerin kendi performansları hakkında karar vermelerine yardım eder.
- Oyunlar, etkinliğe katılabilmiş olabilen en hızlı ve yavaş öğrenenler açısından çok yönlüdür.
- Eğitim programlarında canlandırılması mümkün olmayan pek çok konu, oyun aracılığıyla sınıfta sunulabilir.
- Oyun çocuğun birçok duyusuna hitap ettiği için kalıcı bir öğrenme ve öğretme ortamı sunar.
- Oyun, öğrencinin değerleri tanınması, uygulaması ve içselleştirmesini sağlayarak fark etmeden bir ahlaki gelişim sağlar. Oyun sayesinde güven, dürüstlük, şeffaflık, doğruyu söyleme gibi temel olumlu davranışları pekişir.
- Oyun çocuğun dini kavramları tanınması, fark etmesi ve kullanmasına ortam sağlar.
- Oyun sayesinde yaşadığı mutluluk ve keyif derse ve dersin öğretmenine daha sonra dine yönelerek çocuğun dini gelişimine katkı sunar.
- Çocuk oyun içinde eski öğrenmelerini yeni durumlarda kullanır ve bilgiyi transfer edebilir.
- Oyun bilişsel öğrenmenin bilgi, kavrama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme basamaklarının hepsinde bir öğrenme sağlayarak öğrencinin bilişsel gelişimde derinleşmesini sağlar.
- Öğrenci oyun içinde öfkesini, heyecanını kontrol eder, duygularını keşfeder, sosyal ilişkilerini geliştirir.

- Oyun yoluyla kendisini tanır, kişiliğindeki eksik yönleri fark eder ve tamamlar.
- Öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor öğrenmelerinin düzeyini ölçmede kullanılır.
- Oyun, dersin hem öğrenci hem öğretmen açısından zevkli geçmesini sağlar.
- Öğrenci oyun içinde kendini ifade etmeyi öğrenir. Sorunlarını ortaya koyar ve çözüm üretir.
- Dili etkili kullanmalarına imkân sağlar.
- Öğrencilerin empati kurmalarına yardımcı olur.<sup>219</sup>

Son zamanlarda yapılan deneysel araştırmalar eğitsel oyunların üstün yönlerine dair bulgular ortaya koymaktadır. Arslan'ın deneysel araştırması eğitsel oyunların öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde daha kalıcı ve başarılı bir öğrenme gerçekleşmesini sağladığını, öğrencilerin derse ve öğretmenlere karşı olumlu tutum geliştirmelerinde etkili olduğunu ortaya koymaktadır.<sup>220</sup>

Göv tarafından yapılan araştırmada, din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların takrir (anlatma) yöntemine nispetle öğrenci başarısını artırdığı,<sup>221</sup> öğrenmenin daha kalıcı bir şekilde gerçekleşmesini sağladığı,<sup>222</sup> yapılan gözlemler neticesinde eğitsel oyun ile ders yapılan sınıflarda öğrencilerin derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca çocukların öğrenme süresince heyecanlı ve mutlu olduklarını aktarmaktadır.<sup>223</sup>

Şaşa araştırmasında, öğretmen görüşlerine dayanarak eğitsel oyunun faydalarını tespit etmiştir. Buna göre öğreticilerin verdiği cevaplar sırasıyla: Çabuk ve kalıcı öğrenme (6 kişi); Eğitimi sevdirmesi ve kolaylaştırması (6 kişi); Sıkıcılıktan kurtarması (5 kişi);

<sup>219</sup> P. M. Hollingsworth - K. H. Hoover, *İlköğretimde Öğretim Yöntemleri Ankara*, çev. Tanju Gürkan vd. (Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 1999), 313; Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 57; Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 51-52; Sevim, *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri*, 6.

<sup>220</sup> Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 74-76; Banu Güler - Nursel Arslan, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi", *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (2017), 112.

<sup>221</sup> Göv, *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi*, 68.

<sup>222</sup> Göv, *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi*, 101.

<sup>223</sup> Göv, *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi*, 108-109.

Dikkat çekmesi (5 kişi); Mutlu etmesi (2 kişi); Çocuğu aktifleştirmesi (1 kişi) şeklindedir.<sup>224</sup>

Çeken, araştırmasında test sonuçlarına göre oyun yoluyla öğretim yapılan deney grubu ile ve öğretmen merkezli öğretim yapılan kontrol grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunduğunu tespit etmiştir. Buna göre akademik başarıyı sağlamada öğretmen merkezli yöntemle göre eğitsel oyun tekniğinin görece daha etkili olduğu söylenebilir.<sup>225</sup>

Bu bulgular, din eğitiminde oyun tekniğinin avantajlarına dair beklentileri kanıtlar ve öğretmenler tarafından kullanımını teşvik eder niteliktedir.

### 1.9.3. Tekniğin Sınırlılıkları

Uzmanların ve araştırmacıların ortaya koyduğu üzere eğitsel oyun tekniğinin arzu edilen başarıya ulaşmasında engel teşkil eden birtakım noktalar da vardır. Bunlardan bir kısmı öğreticiyle, bir kısmı öğrenciyle, diğer bir kısmı da tekniğin kendisiyle ilgilidir. Söz konusu yönleri (sınırlılıkları) aşağıdaki gibi tasnif edebilir ve sıralayabiliriz:

- **Öğretici Açısından:**
  - Hedef kazanım ve davranış için uygun oyunun tespiti, hazırlığı ve uygulaması birtakım özel mesleki yeterlilikler gerektirir. Bu sebeple her öğreticinin oyun tekniğini başarıyla uygulaması mümkün olmayabilir.
  - Öğretmenlerin, mesleki açıdan yeterli olsa bile yaratıcılık, hayal gücü ve espri yeteneği gibi bazı kişisel özelliklere sahip olması beklenir. Bu özelliklerin tamamına sahip olmak herkes için mümkün olmayabilir.
- **Öğrenci Açısından:**
  - Oyunlar oyundaki kavramların öğrenilmesinden çok “kim kazanacak?” yarışına dönüşebilir.
  - Ortaya çıkabilecek olan yarışma düşüncesi yavaş öğrenen ve çekingen çocukları olumsuz etkileyebilir.

---

<sup>224</sup> Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*, 147.

<sup>225</sup> Çeken, *Eğitsel Oyun Ve Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı*, 34.

- Yarışma düşüncesi, aynı zamanda, zorbalık eğilimi olan çocukların kontrolünü zorlaştırabilir.
  - Öğrencilerin oyunu anlamaması veya oyunun onların ilgisini çekmemesi sebebiyle beklenen katılım sağlanamayabilir.
- **Teknik Açısından:**
- Oyunun gerçekten ne öğrettiğini ölçmek üzere ölçütler geliştirmek oldukça zordur.
  - Oyunun sınıftaki tüm öğrencilerin seviyesine uygun olmaması durumunda yine beklenen katılım sağlanamayabilir.
  - Kalabalık sınıflarda bazı eğitsel oyunları uygulamak zor olabilir.<sup>226</sup>

Şaşa, araştırmasında öğreticilere eğitsel oyun tekniğinin uygulanmasında karşılaşılan zorluklara dair soru sormuş, 15 öğreticiden 11'i öğrenciden kaynaklanan nedenler olduğunu, 2 öğretici sınıf yönetiminde zorluk çektiğini, 2 öğretici ise zaman sıkıntısı olduğunu belirtmişlerdir. Görüldüğü üzere karşılaşılan problemlerin başında öğrenciden kaynaklananlar gelmektedir. Öğreticiler öğrenciler arası rekabet, akran zorbalığı, oynamaya isteksizlik, küsmeler, başrol olma kapışmaları, sabırsızlık göstermeleri, aktif öğrencilerin ön plana çıkarak pasif öğrencilerin daha geri plana düşmesine sebep olmaları, farklı yaş gruplarının bir arada oluşu gibi öğrenciden kaynaklanan sorunlara işaret etmişlerdir.<sup>227</sup>

Burada birkaç hususu dile getirmekte fayda vardır. Öncelikle eğitim-öğretim yöntem ve tekniklerinin tamamında birtakım sınırlılıklar elbette bulunmaktadır. Eğitsel oyun tekniğinde de burada ifade edilenlerin bazılarıyla karşılaşılması muhtemeldir. Ancak tekniğin eğitim açısından avantajlarından birinin de çocukların sosyalleşmesi, akran ilişkilerinin gelişmesi, iletişim becerilerinin gelişmesi, iş birliği ve empati yapma becerilerini kazanmaları gibi kişisel, ruhsal ve sosyal bakımdan gelişmelerine katkı

---

<sup>226</sup> Hollingsworth - Hoover, *İlköğretimde Öğretim Yöntemleri Ankara*, 313; Zengin, *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, 58; Arslan, *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*, 52-53; Sevim, *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri*, 7.

<sup>227</sup> Şaşa, *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*, 168-170.

sunması olduđu gözden kaçırılmamalıdır. Dolayısıyla çocukların oyun esnasında bu gibi durumlarla karşılaşmaması yerine, aksine, bu gibi durumlarla baş etme ve nasıl bir davranış sergilemeleri gerektiğini öğrenme fırsatı yakalamaları daha kıymetlidir. Öğreticilerin yönetimin amaç ve kazanımları konusunda daha bilinçli olmaları, bu gibi durumların üstesinden gelmek için çeşitli teknikler öğrenmeleri ve uygulamaları birçok muhtemel sorunu ortadan kaldıracaktır. Eğitsel oyunun uygulama ilkelerinden olarak, alınan dönütlerin değerlendirilerek oyunun çeşidi ve uygulanışı konusunda yeniden düzenlemeye gidilmesi gerektiği de unutulmamalıdır.



## İKİNCİ BÖLÜM


### KUR'AN ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN VE ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

Bu bölüm, okul öncesi çocukların Kur'an öğretiminde kullanılması önerilen oyun ve etkinlikleri ihtiva etmektedir. Oyun ve etkinliklerin üretilmesi ve burada ayrı başlıklar halinde verilmesi hususunda DİB 4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı (2022) esas alınmıştır. Programda öngörülen her bir öğretim müfredatı ve kazanımları dikkate alınarak tamamı hakkında oyunlara yer verilmektedir. Söz konusu oyunlar, burada yer verilmeyen daha başka birçok oyun arasından uygulamada daha faydalı olduğu görülenlerin seçilmesiyle bir araya gelmiştir. Kazanımların tespitinde DİB programıyla birlikte MEB Okul Öncesi Eğitimi Programı (2013) da dikkate alınmış ve tabloda işaret edilmiştir.


#### 2.1. Harfleri Tanıma ve Okuma

##### 2.1.1. Bardaktaki Şanslı Harf


<b>Oyunun Adı</b>	Bardaktaki Şanslı Harf	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Bardak, top, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Bardakların altına ve topların üzerine harfler yazılır.	

<b>Uygulama</b>	<p>Karşılıklı olarak iki çocuğa aynı harfin yazılı olduğu bardaklar ve toplar verilir.</p> <p>Çocuklar toplardaki harfleri okuyarak bardakların içine yerleştirirler.</p> <p>Yerleştirme bitince çocuklar sırayla bardakları çevirerek içindeki top ile harf eşleşmesi kontrol edilir.</p> <p>Harfler aynı ise oyuncu bir puan alır.</p>
<b>Öneriler</b>	
<b>Görseller</b>	

### 2.1.2. Müzikli Balonlar

<b>Oyunun Adı</b>	Müzikli Balonlar				
<b>Konu</b>	Harflerin başta ortada sonda hali				
<b>Kazanımlar</b>	<table border="1"><tr><td><b>DİB</b></td><td>Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.</td></tr><tr><td><b>MEB</b></td><td>Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.</td></tr></table>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.
<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.				
<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.				
<b>Malzemeler</b>	Balon, keçeli kalem veya asetat kalem, kâğıt, bant, müzik kaynağı				
<b>Hazırlık</b>	Balonlar şişirilerek üzerine harfler yazılır. Eşleştirme yapılacak şekilde harfler yazılır, çocukların üzerine yapıştırılır.				
<b>Uygulama</b>	Çocuklara üzerindeki harfin olduğu balon verilir. Müzikle beraber oyun başlar. Çocuklar balonları birbirlerine atmaya başlarlar. Müzik durduğunda ellerinde bulunan balon kime aitse bulup ona verilmesi istenir.				
<b>Öneriler</b>	Oyuna zorluk ve eğlence katmak amacıyla belli bir süre belirlenebilir.				
<b>Görseller</b>					


### 2.1.3. Hızlı Davran

<b>Oyunun Adı</b>	Hızlı Davran	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerinin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Bilişsel: Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Fon karton kalem, bardak	
<b>Hazırlık</b>	Fon kartonlara bardak ile daireler çizilir. Daireler içine harfler yazılır. Aynı harfler bardak üzerine de yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf ikiye ayrılır. Her gruptan bir öğrenci gelir. Her öğrenciye aynı harflerin yazılı olduğu bardaklar verilir. En kısa zaman da harfleri eşleştiren öğrenci oyunu kazanır ve grubuna puanı kazandırır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

#### 2.1.4. Hadi Harfi Bulalım!

<b>Oyunun Adı</b>	Hadi Harfi Bulalım!	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Eva, keçe, mukavva vb. malzemelerden hazırlanmış olan büyük boy harfler.	
<b>Hazırlık</b>		
<b>Uygulama</b>	<p>Bu oyun, geleneksel oyunlarımızdan “soğuk-sıcak” oyunundan esinlenmiştir. Buna göre;</p> <p>Bir ebe seçilir.</p> <p>Seçilen öğrenciye önceden hazırlanan harfler gösterilir.</p> <p>Dışarı çıkınca harflerden bir tanesi saklanır.</p> <p>Çocuk sınıfa yeniden döndüğünde harfi aramaya başlar.</p> <p>Diğer çocuklar o esnada hafif bir sesle saklanan harfin sesini çıkarırlar.</p> <p>Ebe olan çocuğun harfin saklı olduğu yere yaklaşıp uzaklaşmasına göre seslerini alçaltıp yükseltirler.</p> <p>Böylece harfi buldurtarak hem öğrenciye hem de harf sesini çıkarmaya çalışan öğrencilere harfin öğretimi gerçekleştirilmiş olur.</p>	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.1.5. Hangi Harf? Bil!

<b>Oyunun Adı</b>	Hangi Harf? Bil!	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Belirlenen harfler kağıtlara yazılarak masa üzerine bırakılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Harflerin yazılı olduğu kağıtlar ters ve karışık bir şekilde masa üzerine dizilir. Öğretmen rastgele seçtiği bir kâğıdın üzerindeki harfi sırayla gruptaki öğrencilerin tahmin etmesini ister. Doğru tahmin eden grup puan alır. Oyun sonunda en çok puanı olan grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		




### 2.1.6. Harf / Kelime Kimin?

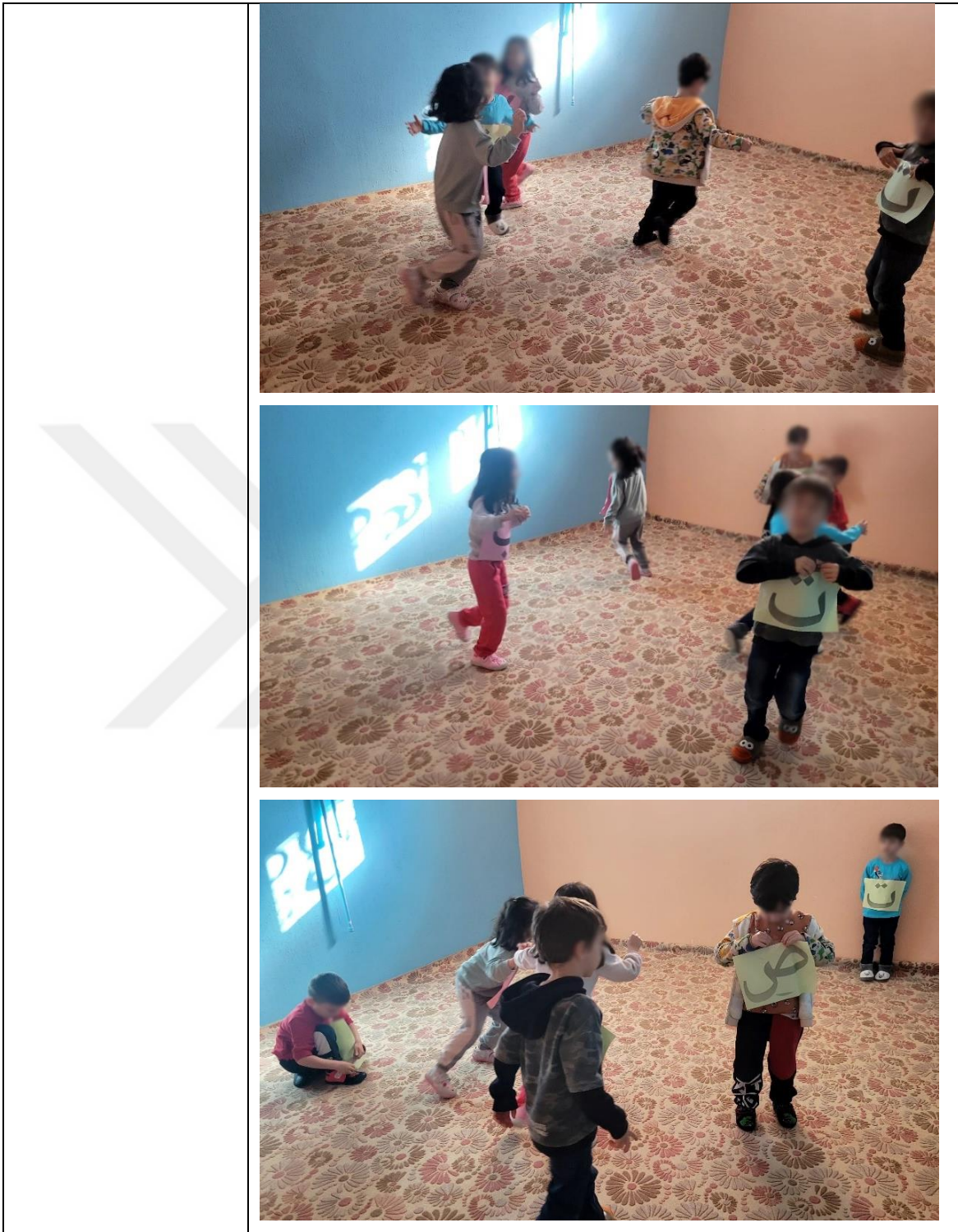
<b>Oyunun Adı</b>	Harf / Kelime Kimin?	
<b>Konu</b>	Harfler veya Kelime Okuma	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerinin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Kalem, kâğıt, bant	
<b>Hazırlık</b>	Harfler veya kelimeler yazılır çocukların üzerine asılır.	
<b>Uygulama</b>	Öğretmen, çocuklardan birini ebe seçer. Ebeye “arkadaşlarına dikkatlice bak. Kim de hangi harf veya kelime var? İyice incele!” der. Çocuk birkaç dakika arkadaşlarını inceler ve ebe dışarı çıkarılır. Diğer çocuklar hemen birbirleri ile üzerlerindeki kâğıtları değiştirirler. Ebe sınıfa alınır ve ne kimin? diye sorulur. Ebe arkadaşlarına bakarak harfin veya kelimenin kimin olduğunu bulmaya çalışır. Bulduğu her kelime için bir puan kazanmış olur. En çok bilen oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>	Kağıtlara yazılabilen çocukların isimleri yazılabilir ve yaş grubuna bağlı olarak sayıya dikkat edilebilir. Fazla olması halinde küçük çocukların hafızasında kalmayabilir.	

Görseller



### 2.1.7. Harf Kovalamaca

<b>Oyunun Adı</b>	Harf Kovalamaca	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kağıt, kalem, bant	
<b>Hazırlık</b>	Geniş alan (oyun alanı, bahçe, düz zemin) uygun hale getirilir.	
<b>Uygulama</b>	<p>Öğrencilerin üzerine harfler yazılarak asılır ve isimleri söylenir.</p> <p>Öğrenciler içerisinden bir öğrenci seçilir ve üzerinde olan harfin ismi söylenir ve diğer arkadaşlarını yakalamak için peşlerinden koşar. Fakat öğretmen isim değiştirebilir ve değiştirdiği isim bu sefer arkadaşlarını yakalamak için kovalamaya başlar.</p> <p>Yakalanan öğrenciler oyundan çıkar.</p> <p>En son öğrenci kalana kadar oyun devam eder.</p>	
<b>Görseller</b>		





### 2.1.8. Harf Körebesi

<b>Oyunun Adı</b>	Harf Körebesi	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Gözleri bağlamak için bir malzeme, eva, bant	
<b>Hazırlık</b>	Harfler evalara yazılarak kesilir. Evalara yazılan harfler çocukların sırtlarına yapıştırılır. Oyun alanı uygun hale getirilir.	
<b>Uygulama</b>	Sayışma ile ebe seçilir. Ebenin gözü bağlanır diğer çocuklar ebenin etrafında gezinirler. Ebe yakalamaya çalışır yakaladığı çocuğun sırtındaki harfi eliyle kontrol ederek tahmin etmeye çalışır. Bilir ise yakalanan çocuk ebe olur, bilemezse oyun devam eder.	
<b>Öneriler</b>	Yaş grubu küçük ise yakalanan çocuğun sırtındaki harfi gözü açılarak bilmesi istenebilir.	

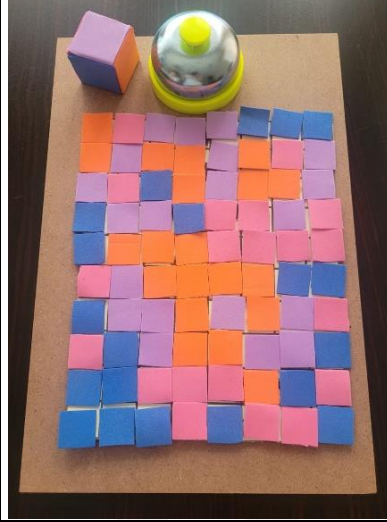
Görseller



### 2.1.9. Harf Yapbozu

<b>Oyunun Adı</b>	Harf Yapbozu	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Algıladıklarını hatırlar; Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Mukavva, renkli fon kartonu, eva, zar, kağıt, kalem, zil	
<b>Hazırlık</b>	Mukavva kartonu üzerine renkli kartonlarla veya evalarla küçük kareler kesilerek yerleştirilir. Kesilen kartonların renginin aynısı zarın da her bir yüzeyine yapıştırılır. Mukavvanın üzerine konulması için kağıtlara öğretilmek istenen harf yapıştırılır.	
<b>Uygulama</b>	Zemin olarak düzenlenen mukavva üzerine kâğıda yazılmış olan harf yerleştirilir. Üzerinde küçük kareler şeklinde kesilmiş olan eva veya kartonla kapatılır. İki kişi arasında oynanacak olan bu oyunda oyunculardan biri zarı atar ve hangi renk gelir ise o rengin pulunu kaldırabilir. Sırayla bu işlem devam ederken harfin bir kısmının açılması ile harfi tahmin eden oyuncu zile basarak tahmini söyler. Tahmin doğru ise bir puan almış olur.	
<b>Öneriler</b>	Ev yapımı hikayeler zarımızı atıyoruz gelen rengin pulunu alıyoruz.	

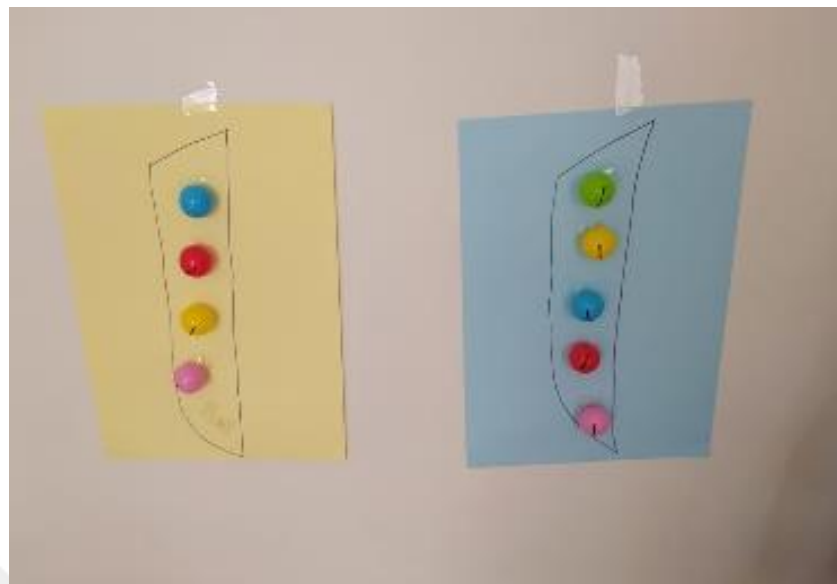
Görseller



### 2.1.10. Toptan Harfler

<b>Oyunun Adı</b>	Toptan Harfler	
<b>Konu</b>		Harfler
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Fon karton, kalem, bant, top, kova	
<b>Hazırlık</b>	Fon kartona harf yazılarak üzerine topları yapıştırmak için bantlar yapıştırılır. Topların üzerine fon kartonuna yazılmış olan harf yazılarak kova içine yerleştirilir.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Başlama talimatı ile oyun başlar. Fon karton üzerinde yazan harfi kovada bulup ilk olarak karton üzerine yapıştıran grubuna bir puan kazandırır.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



### 2.1.11. Hızlı Eller


<b>Oyunun Adı</b>	Hızlı Eller	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Sesleri ayırt eder Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Eva, çubuk şiş, kalem, masa	
<b>Hazırlık</b>	Masa üzerine harfler yazılır. Eva ile el şekli çizilerek kesilir ve şiş ile birleştirilir.	
<b>Uygulama</b>	Öğretmenin talimatı ile oyuna başlanır. Öğretmenin söylediği harf üzerine eli hızlı bir şekilde vuran puan alır. En çok puan alan oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller





## 2.1.12. Kova Doldurmaca

<b>Oyunun Adı</b>	Kova Doldurmaca	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Toplar, kova, holilop, balon	
<b>Hazırlık</b>	Toplara harfler yazılır ve eşit bir şekilde holihoplarn içine yerleştirilir.	
<b>Uygulama</b>	Sınıfın veya oyun alanının hazırlığına bağlı olarak en az iki öğrenci için hazır olan alanda tutulan süre içinde ellerindeki balonu havaya atarlar. Topu alıp kovaya bırakırlar. Süre bitiminde kovalardaki harfler okunarak sayılır. En çok top okuyan çocuk oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		



### 2.1.13. Kutu Kutu Pense

<b>Oyunun Adı</b>	Kutu Kutu Pense	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem, bant	
<b>Hazırlık</b>	Harfler kağıtlara yazılarak oyuncuların üzerlerine asılır.	
<b>Uygulama</b>	Çocuklar elele tutuşarak bir daire oluştururlar. Aşağıdaki sözleri söylerken kollar sallanır ve sağa sola dönülebilir. “Kutu kutu pense, elmayı yense, arkadaşım elif, (dönmesi istenen kişinin üzerindeki harf söylenir) arkasını dönse” şarkı içinde harfi söylenen çocuk arkasını döner. Bu nakarat tüm çocuklar dönene kadar söylenebilir.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



### 2.1.14. Kürdanla Harf Yazma

<b>Oyunun Adı</b>	Kürdanla Harf Yazma	
<b>Konu</b>	Harfler, Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Köpük tabak, kürdan, kalem, zar, kulak çöpü	
<b>Hazırlık</b>	Tabaklara harfler yazılır veya eva ile yazılan harfler yapıştırılabilir. Harfin kenarlarına eşit sayıda delik açılır. Bir küp hazırlanır. Küp üzerine 4'e kadar rakamlar yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Oyuncular sırasıyla zar atar. Hangi rakam gelir ise oyuncu o rakam kadar kürdanı veya kulak çöpünü tabağına batırır. İlk olarak bitiren oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Tüm sınıfa yetecek kadar tabak hazırlanarak da oyun oynatılabilir. Ev yapımı hikayeler.	

Görseller



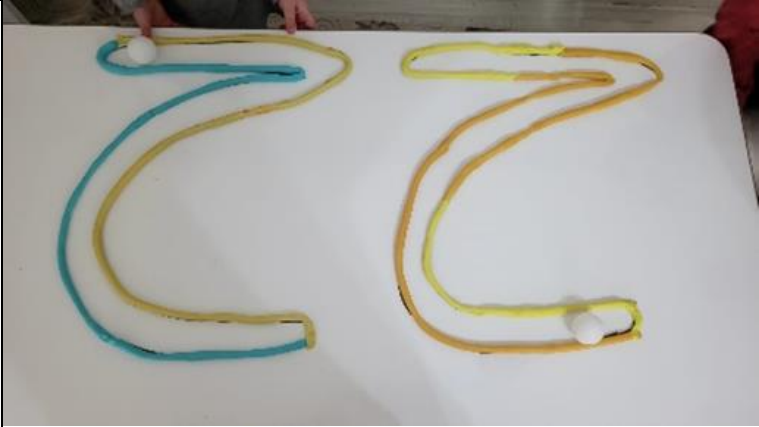
### 2.1.15. Mendil Kapmaca

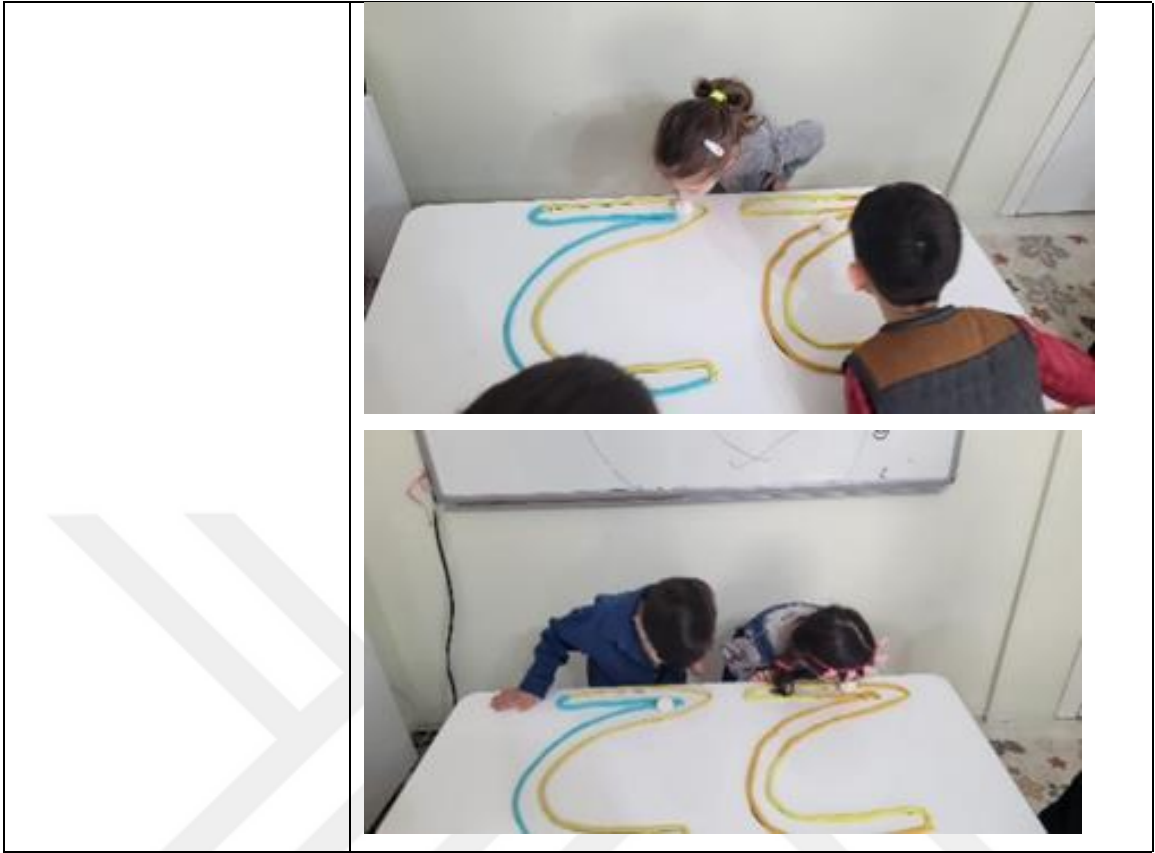
<b>Oyunun Adı</b>	Mendil Kapmaca
<b>Konu</b>	Harfler
<b>Kazanımlar</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Mendil
<b>Hazırlık</b>	Öğrencilerden bir ebe seçilir. Diğer oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar.
<b>Uygulama</b>	Ebe oyun alanının ortasında yerini alır ve elindeki mendili öne doğru uzatarak tutar. Gruplar oyun alanının karşılıklı iki kenarında yerlerini alır ve oyuncular yan yana dururlar. Öğrenciler karşı gruptan bir oyuncuyla eşleşerek birer harf ismi alırlar. Oyunu yöneten öğretmenin söyleyeceği aynı harf isimli oyuncular, ebeğin elindeki mendili kapmaya çalışırlar. Mendili kapan oyuncu yakalanmadan mendili kendi çizgi alanına getirirse rakibi oyun dışı kalır. Oyun sonunda oyuncu sayısı fazla olan grup oyunun kazananı olur.
<b>Öneriler</b>	

Görseller



## 2.1.16. Nefes Oyunu

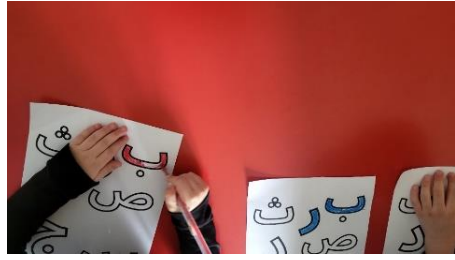
<b>Oyunun Adı</b>	Nefes Oyunu	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Hamur, masa, pinpon topu	
<b>Hazırlık</b>	Masa üzerine hamur ile harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Grup öğrencileri karşılıklı olarak masada yazılı bulunan harfler içinde pinpon topuna üfleyerek başlangıçtan sonuca doğru götürmeye çalışır. İlk götüren turun galibi olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		



### 2.1.17. Rengarenk Harfler

<b>Oyunun Adı</b>	Rengarenk Harfler	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, boya, müzik aleti	
<b>Hazırlık</b>	Masalar etrafında dönülecek şekilde hazırlanır. Harflerin yazılı olduğu boyama sayfası hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Müzik ile birlikte oyuncular masanın etrafında dönmeye başlar. Müzik durdurulduğunda yönetici bir harf söyler oyunculardan daire içine alması veya boyaması istenebilir. Yanlış boyayan öğrenci oyun dışına çıkarılır.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



### 2.1.18. Sincap Fındık Nerede

<b>Oyunun Adı</b>	Sincap Fındık Nerede	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerinin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar;  Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.
<b>Malzemeler</b>	Küçük top, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Toplara harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	<p>Öğretmen çocuk sayısına göre hazırladığı topları çocuklara göstererek “Çocuklar, bunlar fındık. Şimdi bir ebe seçeceğim, o sincap olacak ve onu dışarı çıkaracağız. Hepinize birer top vereceğim ve ebe dışarı çıkınca her çocuk topunu saklayacak” der.</p> <p>Toplar saklanır ve ebe çağrılır.</p> <p>Ebe topları ararken diğer çocuklar el çırparak “sincap fındık nerede, sepetin boş elinde, sakladık bulamazsın, bugün aç kalacaksın” şarkısını iki veya üç kez söylerler.</p> <p>Şarkının bitimiyle sepetteki harfler söylenerek sayılır.</p> <p>Eğer yarısından fazlasını bulmuşsa oyunu kazanmış olur.</p>	
<b>Öneriler</b>		

Görseller





### 2.1.19. Şapka Kimde?

<b>Oyunun Adı</b>	Şapka Kimde?	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem, bant, şapka, müzik	
<b>Hazırlık</b>	Kağıtlara öğretilmek istenen harfler yazılır Şapka içine sabitlenir. Müzik kaynağı hazır hale getirilir.	
<b>Uygulama</b>	Çocuklar daire şeklinde dizilir. Müzik başlatılır. Şapka bir çocuğun başında iken oyun başlatılır ve müzik durana kadar sırasıyla çocuklar şapkayı yanındaki arkadaşına verir. Müzik durdurulduğunda şapka kimde ise harfi okur.	
<b>Öneriler</b>	Bu oyun harflerin başta ortada sonda hallerinde ve kelime okumalarında da oynanabilir.	

Görseller





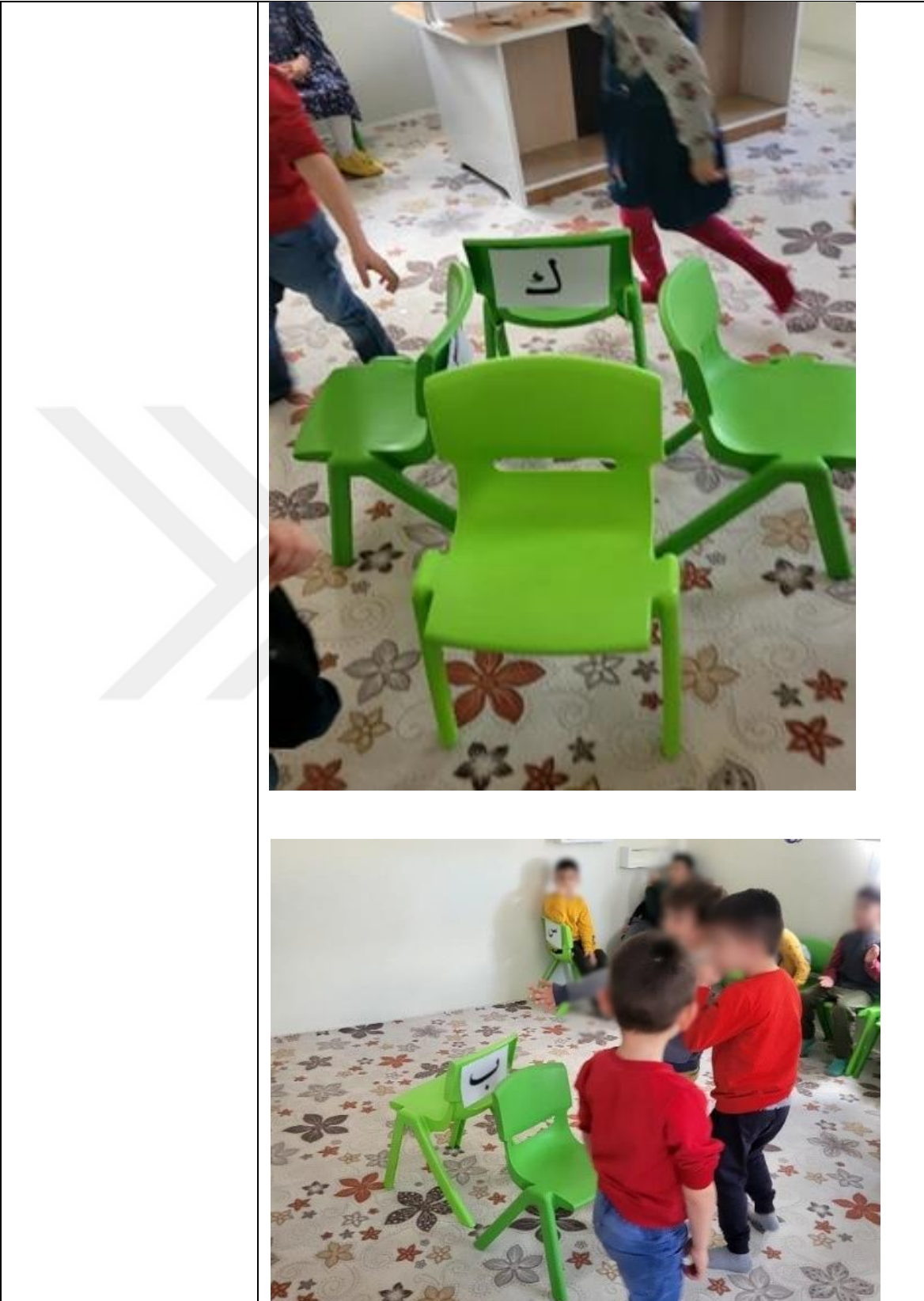
## 2.1.20. Harf Kapmaca

<b>Oyunun Adı</b>	Harf Kapmaca	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Sandalye, kâğıt, kalem, müzik aleti	
<b>Hazırlık</b>	Sandalyelerin üzerine harflerin yazılı olduğu kağıtlar asılarak daire şekilde yerleştirilir.	
<b>Uygulama</b>	Öğrenci sayısından bir eksik sandalye ile oluşturulan daire etrafında müzik eşliğinde öğrenciler dönmeye başlar. Amaç müzik durduğunda bir sandalyeye oturabilmektir. Müzik durduğunda ayakta kalan öğrenciden, sandalye üzerinde yazan harflerden birini okuması istenir okuduğu harfli olan sandalyeyi de alarak oyun dışına çıkar. Son bir kişi kalana kadar oyuna bu şekilde devam edilir.	
<b>Öneriler</b>	Bu oyun da sandalyede oturamayan öğrenciden yazılan bir kelime okunması istenerek okuması halinde oyuna devamı da sağlanabilir.	

Görseller







### 2.1.21. Şemsiyem Dönsün

<b>Oyunun Adı</b>	Şemsiyem Dönsün	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer deęiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Şemsiye, yaprak, ip	
<b>Hazırlık</b>	Şemsiye uçlarına harf yazılmış olan yapraklar asılır.	
<b>Uygulama</b>	Öğrenciler çember olacak şekilde oturtulur. Oyun yöneticisi ortaya geçerek şemsiye ile birlikte dönmeye başlar dönme hareketini bitirdiği zaman çocuklar önlerine gelen yapraktaki harfleri okurlar. Doğru okuyamayan öğrenci oyun dışına çıkar.	
<b>Öneriler</b>		

**Görseller**



## 2.1.22. Tabak Kapmaca

<b>Oyunun Adı</b>	Tabak kapmaca	
<b>Konu</b>	Harekeli Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar;  Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Tabak, kalem, eva	
<b>Hazırlık</b>	Geniş alan (oyun alanı, bahçe, düz zemin) uygun hale getirilir. Tabaklara harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Öğrenci sayımızdan -1 olacak şekilde oyun tabaklarımızı yuvarlak şekilde diziyoruz. Yani 15 öğrencimiz varsa 14 tabak koyuyoruz. Öğrenciler ters, düz ve tabak talimatıyla birlikte tabaklardan oluşmuş çemberin etrafında dönmeye başlıyorlar. Ters talimatıyla gidecekleri yönün tersine dönerler düz talimatıyla aynı yönde devam ederler, tabak talimatıyla herhangi bir tabağı alırlar. Daha sonra aldıkları tabağın üzerindeki harekeli harfi sırayla söylerler. Tabak alamayan öğrenci ve harfi söyleyemeyen öğrenci oyundan çıkar. Her öğrenci oyunda bir tabak eksiltme ve okuyamadığı harfin tabağını çıkararak oyuna devam edilir. En son öğrenci kalana kadar devam edilir.	
<b>Öneriler</b>		

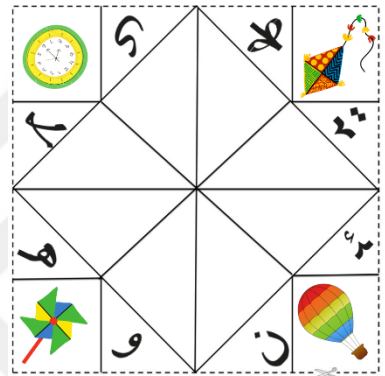
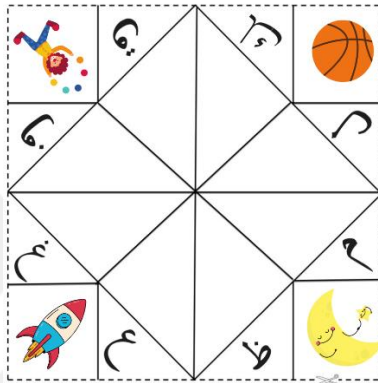
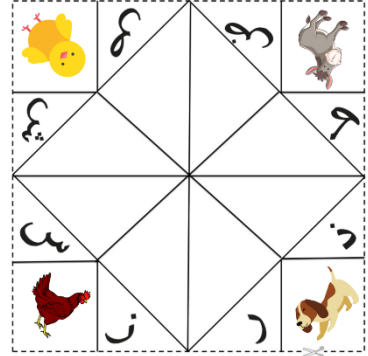
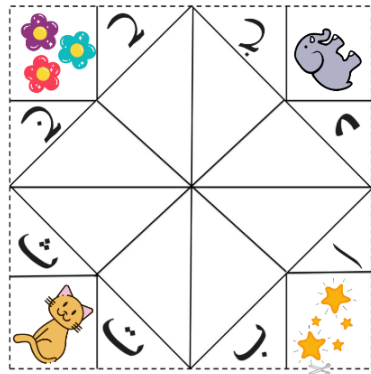
Görseller



### 2.1.23. Tuzluk Harfler

<b>Oyunun Adı</b>	Tuzluk Harfler	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanıır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Tuzluk yapabilmek için kare bir kâğıda ihtiyaç vardır. Kesilen kare şeklindeki kâğıt aynı peçete katlar gibi üçgen şekilde katlanır. Daha sonra kâğıdı ters yöne doğru tekrar katlanır. Bu şekilde her köşede üçgen olmalıdır. Üçgen yaptığınız kâğıdı ortadan tekrar üçgen yapmalısınız.	
<b>Uygulama</b>	Çocuklardan bir numara seçmelerini isteyin, ardından söylediği sayıyı sayarak her yönde açıp kapatın. Origami tuzluğu söylenen sayı kadar açın ve kapayın. Bu işlem bittikten sonra çocuklardan bir görseli seçmelerini isteyin. Çocuklarınızın seçtiği görsel için deki harfi okumalarını sağlayın. Karşılıklı oyunu oynamalarını sağlayarak en çok harfi bilen öğrencinin oyunun kazananı olarak belirlendiği rakipli bir oyun haline getirilebilir.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



## 2.1.24. Yıldızlar Buluşması

<b>Oyunun Adı</b>	Yıldızlar Buluşması	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MRB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Sesleri ayırt eder. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem,	
<b>Hazırlık</b>	5 renkte ve aynı harflerin bulunduğu kağıtları eşit olacak şekilde sınıf sayısının 2 katı kadar kesip katlayınız. Bir torba veya kutu içine koyup karıştırınız. Küçük yaş grubuna öğretmen kendi seçtiği harfleri çocukların eline yapıştırabilir.	
<b>Uygulama</b>	Öğrencilerin, hepsinin aktif olarak oyunda olduğu ve problem çözmeye, iş birliği, takım olma, dikkat gibi becerilerin ön plana çıktığı keyifli bir oyundur. Her öğrenci 2 adet olacak şekilde yıldız alır. Öğrenci bir yıldızı sağ eline bir yıldızı sol eline açarak bekler. Öğretmenin talimatıyla oyun başlar. Öğrenciler ellerinde bulunan harfleri arkadaşlarının ellerinde bulunan harflerle eşleştirmek için dolaşır. Aynı harfli kâğıdı bulunan arkadaşının elini tutar. İki el de bulunan harf için aynı işlemi yapmak zorundadır. Öğrenciler aynı harfleri eşleştirip elele tutuşup, hiçbir öğrencinin dışarda kalmayacağı bir grup oluşturmaya çalışırlar. Bunun için belirlenmiş bir süreleri vardır. Öğrenciler ellerini birleştirdikten sonra asla bozamazlar.	

	<p>Bu yüzden emin olmadan ellerini birleştirmemeliler.</p> <p>Ellerin ters veya düz birleşmesinde sakınca yoktur.</p> <p>Oyunun temel mekanikleri ve elementleri içinde kendi fikrinize uygun uyarlayabilirsiniz.</p>
<b>Öneriler</b>	<p>Kelimeleri ayrı ve birleşik olarak iki şekilde de yazabilirsiniz.</p> <p>Harflerin farklı halleri ile de yazarak oluşturabilirsiniz</p>
<b>Görseller</b>	

### 2.1.25. Eşleşen Toplar

<b>Oyunun Adı</b>	Eşleşen Toplar	
<b>Konu</b>	Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Harflerin okuma yönünü fark eder. Harflerinin isimlerini söyler. Harflerin şekillerini tanır. Harflerin şekillerini/seslerini birbirinden ayırır. Harfleri seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Ayakkabı kutusu, top, kalem, eva, bardak.	
<b>Hazırlık</b>	Ayakkabı kutusuna 4 tane daire çizilerek kesilir. Kesilen dairelere eva yapıştırılır ve eva üzerinde kesiler ile açılır. Toplara harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Kutunun içine harf yazılı toplar yerleştirilir. Oyuncular sıra ile ellerini boşluktan kutuya sokarak iki top alır. Alınan toplardaki harfler aynı ise önündeki bardağa yerleştirir, farklı ise geri yerine konur. Harfleri eşlemeyi ilk bitiren oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller





## 2.2. Harekeleri Tanıma ve Okuma


### 2.2.1. Balonlu Kelime Yarışı

<b>Oyunun Adı</b>	Balonlu Kelime Yarışı	
<b>Konu</b>	Harflerin Bitişik ve Ayrı Yazımı	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanıır. Esre harekesini tanıır. Ötre harekesini tanıır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Balon, kalem, kâğıt	
<b>Hazırlık</b>	Balonlara kelimeler yazılır. Aynı kelimeler, harfler ayrı olacak şekilde kâğıtlara yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Oyuncular ikişerli oluşturur. Eşler sırt sırta dururken aralarına kelime yazan balon yerleştirilir. Oyuncuların belirlenen bitiş noktasına kadar balonu düşürmeden ya da patlatmadan gitmeleri istenir. Bitiş çizgisine geldiğinde taşıdıkları balonun üzerindeki kelimenin ayrı halde yazılmış olanını bulup ilk olarak eşleştiren grup oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



### 2.2.2. Benim Adım

<b>Oyunun Adı</b>	Benim Adım	
<b>Konu</b>	Harekeli Harfler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt kalem bant top	
<b>Hazırlık</b>	Her bir çocuğun üzerine asılması için harekeli harf yazılı kağıtlar hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Çocuklar elele tutuşarak daire oluştururlar. Öğretmen bir çocuğun adını söyler ve topu atar. Çocuk üzerinde yazılı olan harekeli harfi söyler ve başka bir arkadaşına adını söyleyerek topu atar topu her tutan oyuncu üzerinde yazan harekeli harfi söyler. Oyun bu şekilde devam eder.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.2.3. Harekeli Çiçekler

<b>Oyunun Adı</b>	Harekeli Çiçekler	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Holihop, bant, kalem, tebeşir	
<b>Hazırlık</b>	Çiçek resmi, uygulanacak alanın uygunluğuna göre çizilir veya önceden hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Hazırlanan alanda çiçek yapraklarından iki tanesine üstün, ikisine esre, ikisine ötre yazılır. Çocuklar çiçeğin çizgileri üzerine alınır. Öğretmen üstün dediğinde üstün harekenin yazılı olduğu, esre dediğinde esre harekenin yazılı olduğu, ötre dediğinde ötre harekenin yazılı olduğu yaprak kısmına geçerler. Yanlış harekeye zıplayan çocuklar bir sonraki oyuna katılmak üzere bir kenarda beklerler.	
<b>Öneriler</b>	“Evli evine, köylü köyüne, evi olmayan üstün evine” şeklinde tekerleme ile oyuna heyecan katılabilir.	
<b>Görseller</b>		

## 2.2.4. Doğru Sandalye

<b>Oyunun Adı</b>	Doğru Sandalye
<b>Konu</b>	Harekeler
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b> Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b> Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. .
<b>Malzemeler</b>	Sandalye, kâğıt, kalem
<b>Hazırlık</b>	Kelimeler, harfler ayrı olacak şekilde kâğıda yazılır. Yine kâğıtlara bitişik şekilde harflerle aynı kelimeler yazılır.
<b>Uygulama</b>	Bitişik harflerle ve ayrı harflerle yazmış olduğumuz kelime kâğıtlarının biri çocukların üzerine diğeri sandalyenin üzerine yapıştırılır. Bir ebe seçilir. Belirlenen süre içinde doğru kelimenin yazılı olduğu sandalye üzerine çocukları oturtur Süre içerisinde en fazla doğru eşleştirmeyi yapan oyunun kazananı olur.
<b>Öneriler</b>	
<b>Görseller</b>	




### 2.2.5. Harf Sıralamaca

<b>Oyunun Adı</b>	Harf Sıralamaca	
<b>Konu</b>	Harfler ve Kelimeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. .
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Harfler yazılır. Harekeli veya harekesiz olarak yazılabilir.	
<b>Uygulama</b>	<p>Çocuklar sınıf düzeninde sıralarında otururlar.</p> <p>Öğretmen birkaç çocuğu yazı tahtasına çağırır ve yüzlerini arkadaşlarına dönmelerini ister.</p> <p>Hazırlanan harekeli harflerin yazılı kâğıtlarını veya kelime halinde yazılan kâğıtları çağırdığı çocukların üzerine asar.</p> <p>Sonra sıralarında oturanlardan elleri ile gözlerini kapatarak başlarını masaların üzerine koymalarını ister.</p> <p>Öğretmen tahtadaki oyuncuların yerlerini değiştirme işlemi bittikten sonra sıralarında oturanlar gözlerini açarlar.</p> <p>Öğretmen sırada oturanlardan bir oyuncuyu çağırır ve arkadaşlarının yer ve isimlerine göre onları doğru olarak dizmesini ister.</p> <p>Oyuncu başaramazsa istekli bir oyuncuyla oyun devam eder.</p> <p>Sıralama başarılı olduğunda alkışlanır.</p>	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



## 2.2.6. Doğru-Yanlış

<b>Oyunun Adı</b>	Doğru-Yanlış
<b>Konu</b>	Harekeler
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b> Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir. Algıladıklarını hatırlar.
	<b>MEB</b> Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Eva, çöp şiş
<b>Hazırlık</b>	Evalara daire şekli çizilir ve kesilir. Kesilen parçalar çöp şişe takılır. İki renk olarak hazırlanır.
<b>Uygulama</b>	Projeksiyon ile kelimeler yansıtılır veya tahtaya yazılır. Hazırlanan evalar çocukların ellerine verilir. Öğretici veya öğrencilerden birine görseller okutulur. Doğru okunduğunda yeşil pankart yanlış okunduğunda kırmızı pankartın kaldırılması istenir. Pankartı yanlış kaldıran oyun dışına çıkarılır.
<b>Öneriler</b>	
<b>Görseller</b>	




### 2.2.7. Aklında Tut

<b>Oyunun Adı</b>	Aklında Tut	
<b>Konu</b>	Harekeler, harfler, başta-ortada-sonda haller	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Mukavva, eva, kalem, bardak, ıslak mendil kapağı, sunta tahta, silikon tabancası	
<b>Hazırlık</b>	Evanın üzerine bardak ile yuvarlak şekiller çizilir. Üzerine konulması için daire şeklinde kesilmiş kağıtlara harfler yazılır. Sunta tahta parçası üzerine ıslak mendil kutusu kapakları silikon ile yapıştırılır.	
<b>Uygulama</b>	Yuvarlak şekilde kesilmiş olan harfler zeminin üzerine yerleştirilir. Bardaklarla üzeri kapatılır. Karşılıklı iki öğrenci sırasıyla bardakları kaldırarak harf eşleştirmesini yapar.	
<b>Öneriler</b>	Bu oyun, tüm konularda uygulanabilir.	

Görseller

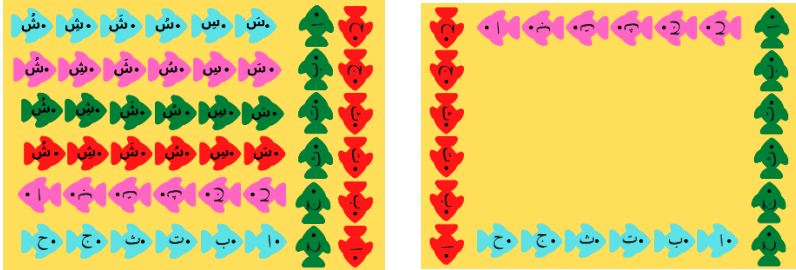


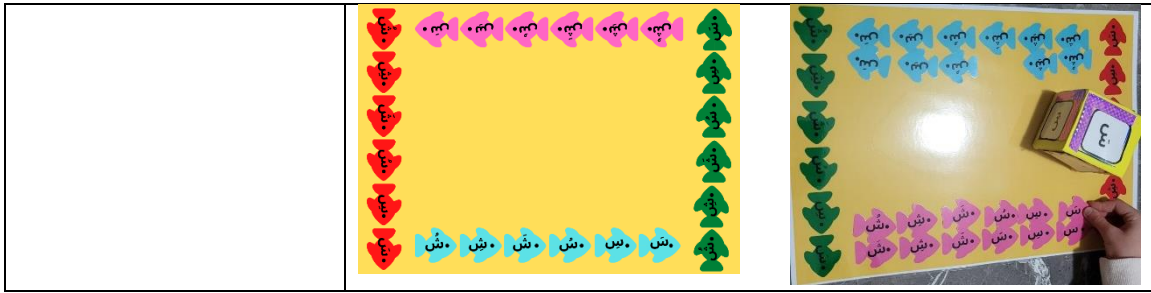
## 2.2.8. Hangi Kelime?

<b>Oyunun Adı</b>	Hangi Kelime?	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. .
<b>Malzemeler</b>	Kartlar ve kalem	
<b>Hazırlık</b>	Kelime kartları yazılarak hazırlanır. Oyun alanı duvarlarına kelimeler asılır. Kelimelerin eşleri masa üzerine bırakılır.	
<b>Uygulama</b>	Bir ebe seçilir. Ebe diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışır, ama kovalamaya başlamadan önce bir kelime kartı seçer ve beşe kadar sayar. Eğer yakalamaya çalıştığı arkadaşı, ebenin söylediği kelimenin bulunduğu cisme dokunup beklerse, ebe o elini çekene kadar ona dokunmayacaktır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		




## 2.2.9. Harekeli Balıklar

<b>Oyunun Adı</b>	Harekeli Balıklar	
<b>Konu</b>	Hareke (üstün, esre, ötre)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Karton, eva, kalem,	
<b>Hazırlık</b>	Evadan balıklar kesilerek üzerlerine harekeli harfler yazılır. Zemin olarak kullanılmak üzere karton üzerine balıklar çizilir. Balıkların üzerine aynı harekeli harfler yazılır. Kullanılacak zar üzerine de aynı harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sayışma işle oyuna ilk başlayacak kişi belirlenir. Zar atılarak hangi harekeli harf geldi ise öğrenci kendi bölümüne o harfi yerleştirir. İlk olarak tüm harflerini tamamlayan oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		



## 2.2.10. Harfi Bil, Puanı Kap!

<b>Oyunun Adı</b>	Harfi Bil, Puanı Kap!	
<b>Konu</b>		Harekeli harfler
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Puan pulu, bardak, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Bardakların üzerine harekeli harfler yazılır. Puan pulları hazırlanır ve bardakların altına yerleştirilir	
<b>Uygulama</b>	Sınıf eşit düzeyde iki gruba ayrılır. Masa üzerine yerleştirilen bardaktaki harflerden seçtiği bir harfi okuması istenir. Doğru okuması halinde bardak kaldırılarak altındaki puan grubun hanesine yazılır. Harfi bilemez ise bardağın altındaki puan kadar puan silinir. En çok puana ulaşan grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.2.11. Harekeli Çiçekler

<b>Oyunun Adı</b>	Harekeli Çiçekler	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Holihop, bant, kalem, tebeşir	
<b>Hazırlık</b>	Oyun alanına çiçek resmi çizilir.	
<b>Uygulama</b>	Hazırlanan alanda çiçek yapraklarından iki tanesine üstün ikisine esre, ikisine ötre yazılır. Çocuklar çiçeğin çizgileri üzerine alınır. Öğretmen üstün dediğinde üstün harekenin yazılı olduğu, esre dediğinde esre harekenin yazılı olduğu, ötre dediğinde ötre harekenin yazılı olduğu yaprak kısmına geçerler. Yanlış harekeye zıplayan çocuklar bir sonraki oyuna katılmak üzere bir kenarda beklerler.	
<b>Öneriler</b>	“Evli evine, köylü köyüne, evi olmayan üstün evine” şeklinde tekerleme ile oyuna heyecan katılabilir.	
<b>Görseller</b>		

## 2.2.12. Harekeli Sudoku

<b>Oyunun Adı</b>	Harekeli Sudoku	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kağıt, kalem, yumurta kolisi	
<b>Hazırlık</b>	Harfler harekeli olarak yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Yumurta kolisi üzerine, satır ve sütunlar üzerine boş kısımları harekeli harfleri her sütun ve satırda birer kez kullanarak yerleştirmeleri istenerek oynanır.	
<b>Öneriler</b>	Tek veya grup yarışması şeklinde uygulanabilir.	
<b>Görseller</b>		


### 3.2.13. Harfler Kulesi

<b>Oyunun Adı</b>	Harfler Kulesi	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri harekelerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Bardak, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Öğretilmesi istenen harekeli harfler her bir harften 7'şer olmak üzere yazılır. Harf sayısı öğrenci sayısı kadar veya grup sayısı kadardır.	
<b>Uygulama</b>	Her oyuncu için kulesini yapacağı alan belirlenir ve her oyuncuya hangi harekeli harfi kule yapacağı söylenir. Öğretmenin talimatı ile oyun başlar, en kısa sürede kuleyi tamamlayan oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		

**Görseller**



## 2.2.14. Kelimeyi Patlat

<b>Oyunun Adı</b>	Kelimeyi Patlat	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Popit ve kalem	
<b>Hazırlık</b>	Popit üzerine hareketli harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Kartlar üzerine bitişik şekilde yazılan harfler gösterilir ve öğrencilerin popitteki harfleri patlatması istenir.	
<b>Öneriler</b>	Farklı şekillerde de oynanabilir.	
<b>Görseller</b>		

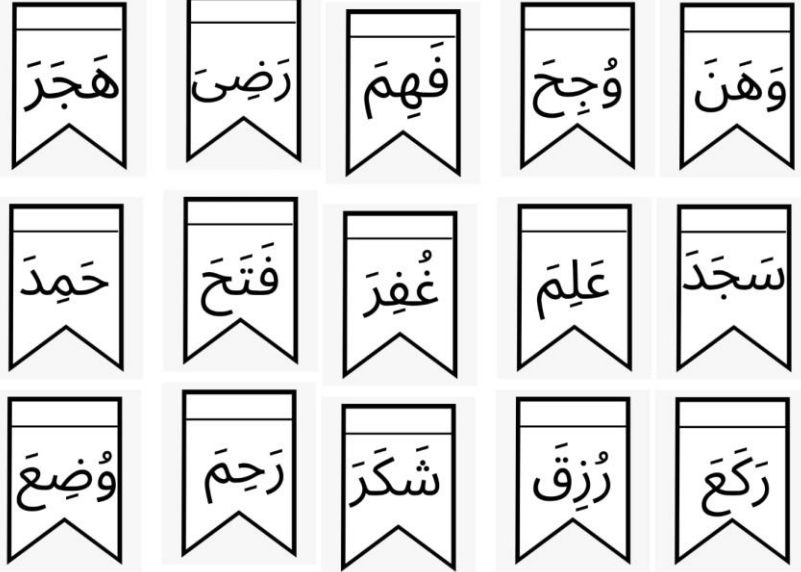





## 2.2.16. Kelime Asmaca

<b>Oyunun Adı</b>	Kelime Asmaca	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem, ip, kova veya kutu, mandal, zaman ölçme aracı	
<b>Hazırlık</b>	Asılacak olan kağıtlara kelimeler yazılır. Kutulara zorluk dereceleri eşit olacak şekilde yerleştirilir. İp iki ucundan belirlenen yerlere sabitlenir.	
<b>Uygulama</b>	İki gruba ayrılan öğrenciler arasında sayışma yapılarak ilk önce oyuna hangi grubun başlayacağı belirlenir. Bir süre belirlenerek oyuna başlanır. Grup öğrencileri sırayla gidip kutudan aldıkları kelimeyi doğru okuyarak ipe asarlar. Doğru okunmadığı takdirde sıra diğer öğrenciye geçer. Süre bitiminde en çok kelime asan grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>	Her konu ile ilgili kelime yazılarak oynanabilir.	

Görseller



## 2.2.17. Kelime Yarışı

<b>Oyunun Adı</b>	Kelime Yarışı
<b>Konu</b>	Kelime yazarak okuma
<b>Kazanımlar</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir.
<b>Malzemeler</b>	Ayakkabı kutusu, dil çubuğu, kâğıt, kalem
<b>Hazırlık</b>	Dil çubuklarına hareketli harfler yazılır, kelimelerin yazılı olduğu kelime kartları hazırlanır.
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Sırayla gelen öğrencilerden gösterilen kelimenin en kısa zamanda yazılması istenir. En kısa zamanda dil çubukları ile ayakkabı kutusuna doğru kelimeyi yazan oyunun kazananı olur.
<b>Öneriler</b>	
<b>Görseller</b>	

















## 2.2.18. Kodlama Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Kodlama oyunu	
<b>Konu</b>	Harekeler	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Üstün harekesini tanır. Esre harekesini tanır. Ötre harekesini tanır. Harfleri hareketlerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Fon kartonu, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Fon kartonu üzerine hücreler çizilir. Birinci sütuna rakamlar ve birinci satıra görseller yerleştirilir. Bu satır ve sütunların birleşim yerlerine kelimeler harfler bitişik olmayacak şekilde yazılır. Farklı renk bir fon kartonuna da daire şeklinde çizim yapılarak onların içine de aynı kelimeler bitişik şekilde yazılır ve kesilir. Son olarak kodlama talimatı yazılan kartlar hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Oyun 4 kişi ile veya grup halinde oynanabilir. Kodlama talimatının bulunduğu her bir kart gösterilerek talimatın bulunduğu kelimelerin olduğu hücredeki kelime okunarak eşi bulunarak alana yerleştirilir. En çok eşleştirmeyi yapan oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller

				
<b>1</b>	بَحُّثَ	خَبَّأَ	ثَبَّتَ	خَبُّثَ
<b>2</b>	بَدَأَ	أَدَبَ	أَجْرَ	رَخِبَ
<b>3</b>	أَخَذَ	أَحَدَ	رَبِحَ	خَجَبَ
<b>4</b>	ثَبَّتَ	بَجِحَ	أَبَتَ	



<b>1</b>	 <b>1</b>	 <b>2</b>	 <b>4</b>	 <b>4</b>
<b>2</b>	 <b>1</b>	 <b>3</b>	 <b>4</b>	 <b>3</b>
<b>3</b>	 <b>1</b>	 <b>3</b>	 <b>4</b>	 <b>3</b>
<b>4</b>	 <b>1</b>	 <b>2</b>	 <b>2</b>	 <b>2</b>

## 2.3. Med Harflerini Tanıma ve Okuma

### 2.3.1. Balonu Uzat

<b>Oyunun Adı</b>	Balonu Uzat	
<b>Konu</b>	Med	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Med harflerini (ى , و , ا) söyler. Harfleri med harflerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Balon	
<b>Hazırlık</b>	İki balon şişirilir.	
<b>Uygulama</b>	Öğrenciler iki gruba ayrılarak düz bir sıra oluşturulur. Grubun başındaki öğrencilere şişirilen balonlar verilir. Tahtaya medli harfler yazılır veya yansıtılır. Öğrencilerden sırayla harfi okuması istenir. Okuyan öğrenci balonu arkasındaki arkadaşına verir. Doğru bilemeyen öğrenci balonu en baştaki arkadaşına geri gönderir. En kısa zamanda balonu en arkadaki arkadaşına ulaştıran grup oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Diğer konular için de uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

### 2.3.2. Kurt Acıktı

<b>Oyunun Adı</b>	Kurt Acıktı	
<b>Konu</b>	Med	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Med harflerini (ى , و , ا) söyler. Harfleri med harflerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kalem, holihop	
<b>Hazırlık</b>	Yere bir daire çizilir.	
<b>Uygulama</b>	Yere çizilen daire veya halka şeklindeki cisim kurdun evi kabul edilir. Kurt seçilen çocuk, evin içindedir ve diğer çocuklar kuzu rolünde kurdun evinin etrafında medli harfleri sayarak gezerler. Kurdun amacı daire daireden çıkmadan kuzuları evinin içine çekmeyi başarmaktır. Kurt yakaladığı her kuzuyu yemiş kabul edilir. Kurt yorulunca veya tüm çocukları çekince belirlediği başka bir çocuk ebe olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.3.3. Medsiz! Bom!

<b>Oyunun Adı</b>	Medsiz! Bom!	
<b>Konu</b>	Med	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Med harflerini (ى , و , ل) söyler. Harfleri med harflerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kalem, projeksiyon	
<b>Hazırlık</b>	Tahtaya karışık şekilde medli ve medsiz harfler yazılır veya projeksiyondan yansıtılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf toplu şekilde oyuna katılır. Tahtaya medli, medsiz yazılan veya yansıtılan kelimeler sıra ile okunmaya başlanır. Medli olan kelimeler okunur, medsiz olarak gelen kelime okunmadan BOM! denir. Medsiz kelimeyi okuyan veya bom demeyi unutan yanar, oyun dışına çıkarılır.	
<b>Öneriler</b>	Lafzatullah için de uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

### 2.3.4. Kart Kazanmaca

<b>Oyunun Adı</b>	Kart Kazanmaca	
<b>Konu</b>	Med	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Med harflerini (ى , و , ل) söyler. Harfleri med harflerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kalem, karton	
<b>Hazırlık</b>	Medli harflerin yazılı olduğu kartlar hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Öğrenciler masanın etrafına oturur Kart destesi sırasıyla ilk öğrenciden başlamak üzere gösterilir. Öğrenci hangi harf olduğunu söylerse, kartı kazanır ve oyuna devam eder. Bilemez ise sıra yanındaki arkadaşına geçer. Kartlar bittiğinde en çok karta sahip olan oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Küçük gruplar halinde oynanması daha kolay olacaktır.	

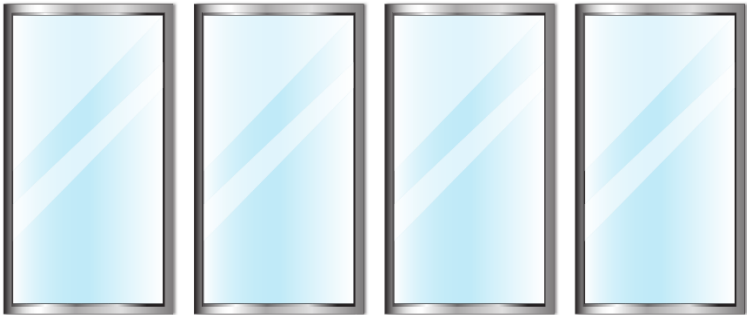
Görseller

اُ	أُو	أُو	أُو
تُ	تُو	تُو	تُو
خُ	خُو	خُو	خُو
زُ	زُو	زُو	زُو
شُ	شُو	شُو	شُو
طُ	طُو	طُو	طُو
اِ	اِي	اِي	اِي
تِ	تِي	تِي	تِي
خِ	خِي	خِي	خِي
زِ	زِي	زِي	زِي
شِ	شِي	شِي	شِي
طِ	طِي	طِي	طِي

### 2.3.5. Top Havada

<b>Oyunun Adı</b>	Top Havada	
<b>Konu</b>	Med	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Med harflerini (ع , و , ل) söyler. Harfleri med harflerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Top	
<b>Hazırlık</b>	Açık alan veya oyun alanı hazır hale getirilir.	
<b>Uygulama</b>	Oyuncular halka olurlar, Bir ebe seçilir. Ebe topu alır, havaya atar. Top yere düşünceye kadar oyuncular harfleri medli bir şekilde seslendirir. Top yer düşünce susarlar. Top havadayken saymayan veya top yer düşünce susmayan oyuncu oyun dışı kalır.	
<b>Öneriler</b>	Ezber talimi olarak da uygulanabilir.	
<b>Görseller</b>		

### 2.3.6. Hızlı Sırala

<b>Oyunun Adı</b>	Hızlı sırala	
<b>Konu</b>	Med	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Med harflerini (ع , و , ل) söyler. Harfleri med harflerine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Bilgisayar, karton, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Medli harflerin yazılı olduğu renkli pullar hazırlanır. Yerleştirme yapılacak zemine medli harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Hazırlanan pullar iki öğrenciye verilir. En kısa zamanda rengine göre sıralamaları istenir. Sıralamayı ilk yapan öğrenci oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		


## 2.4. Cezm İşaretini Tanıma ve Okuma

### 2.4.1. Bende, Kimde?

Oyunun Adı	Bende, Kimde?	
Konu	Cezm	
Kazanımlar	DİB	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir. Algıladıklarını hatırlar;
	MEB	Okuma farkındalığı gösterir.
Malzemeler	Kağıt, kalem	
Hazırlık	Kağıtların üzerine bilgisayar ile veya yazı ile söylenecek kelimeler yazılır.	
Uygulama	Her bir öğrenciye hazırlanan kağıtlar verilir. İlk okunan kelimedede bende yazar ikinci okunan kelimedede kimde yazar. Belirlenen öğrenci ile oyun başlar. Bende olan kısmını okuyarak bende der ve ikinci kısımda yazan kelimeyi okuyarak kimde? diye sorar. O kelime kimin kağıdında ise oda kendinde olduğunu belirterek sıra ile devam edilir.	
Öneriler		
Görseller		

## 2.4.2. Harflerle Bowling

<b>Oyunun Adı</b>	Harflerle Bowling	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir
	<b>MEB</b>	Parça-bütün ilişkisini kavrar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Bowling topu, bowling kukaları, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Bowling kukalarının üzerine cezmlı harfler yazılır. Topların üzerine de harekeli harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Bowling topunu atarak cezmlı harfleri vurarak okuma yapılır. En çok kukayı vurarak okuyan oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Söylenen kelimeye uygun kukaların vurulması da istenebilir.	

Görseller



### 2.4.3. Cezm Eşleştirme

<b>Oyunun Adı</b>	Cezm Eşleştirme	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezmi işaretine uygun şekilde birleştirir
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Okuma farkındalığı gösterir. Denge hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem, bilgisayar	
<b>Hazırlık</b>	Cezmi yazılabilen görseller hazırlanır ve görselin isimleri yazılır. Duvarlara okunuşları yazılan görseller asılır Kelimeler bir kutu içine bırakılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Karşılıklı olarak sıralarını alırlar. Oyunun başlama komutu ile sıra ile alınan kâğıtlarda yazan kelimeyi okuyarak duvardaki kelime ile eşleştirilir. En çok doğru eşleştirme yapan grup oyunun kazananı olur	
<b>Öneriler</b>	Tekrar düzenleme yap	

Görseller



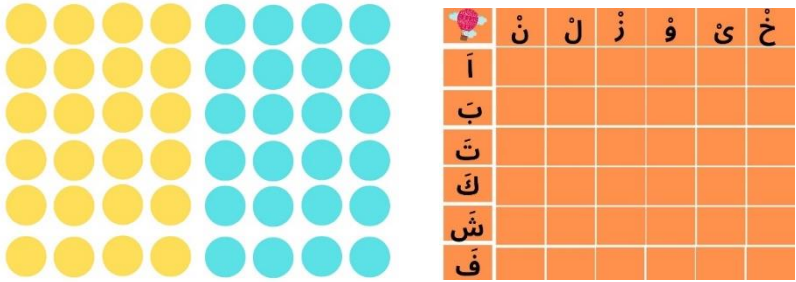
#### 2.4.4. Cezm Hafıza Kartları

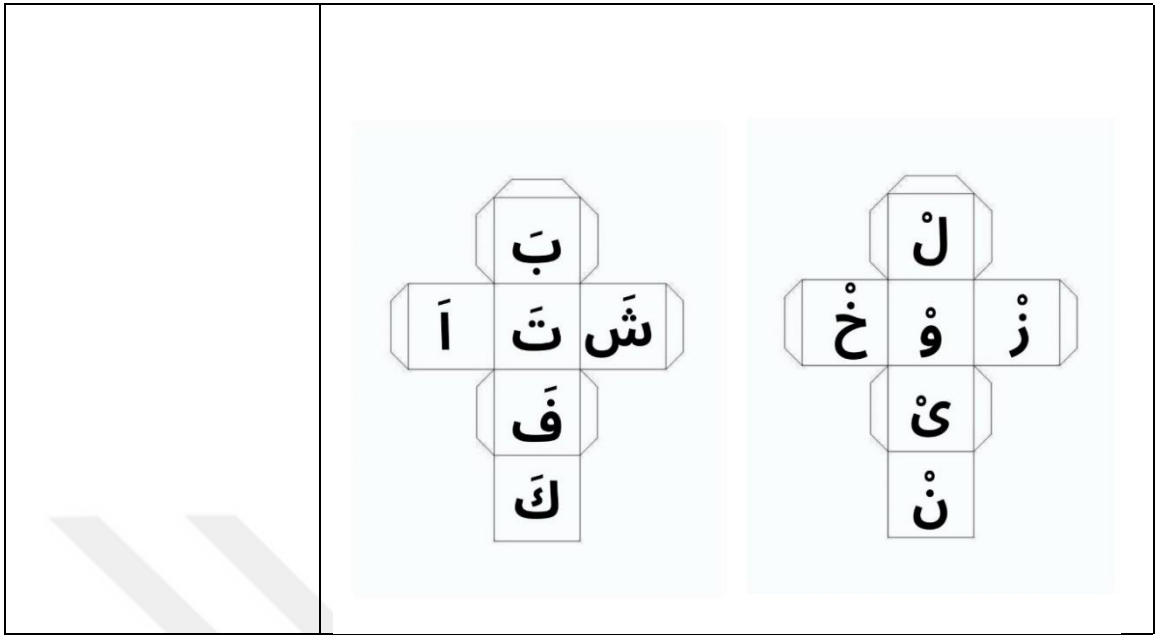
<b>Oyunun Adı</b>	Cezm Hafıza Kartları	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezmi işaretine uygun şekilde birleştirir
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Hafıza oyunu için hazırlanan tahta, ıslak mendil kapakları, silikon tabancası	
<b>Hazırlık</b>	Kağıtlara kelimeler yazılır. Yazılı olan kelimelerin görselleri hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Eşit sayıda ve aynı zorlukta kelimeler iki gruba verilir. Grup öğrencileri sırayla gelerek okudukları kelimeleri görselle eşleştirme yapar. Doğru eşleştirmeyi en çok yapan grup oyunun kazanımı olur.	
<b>Öneriler</b>	Karşılıklı iki kişi ile de oynanabilir.	

Görseller



### 2.4.5. Cezm Oyunu: Pulları Yerleştir

<b>Oyunun Adı</b>	Cezm Oyunu: Pulları Yerleştir	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Bilgisayar, yazıcı, fon karton, kağıt, küp şeklinde kutu	
<b>Hazırlık</b>	Hazırlanacak zemin ve pullar bilgisayar ortamında hazırlanabileceği gibi, fon kartona çizim yapılarak görseldeki gibi satır ve sütunlara cezmlı ve hareketli harfler yazılarak hazırlanabilir. Birleşim yerlerine yerleştirilecek farklı renklerde pullar hazırlanır. Küplere cezmlı ve hareketli harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Grup elemanları sırayla iki küpü atıp birleştirerek kelimeyi okur. ve doğru birleştirmesi halinde gruba ait pulu birleşme alanına yerleştirir. Oyunun sonunda en çok pulu olan grup oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Oyun grup halinde veya ikili üçlü dörtlü olarak da oynanabilir. Görseller projeksiyon ile yansıtılarak da oynanabilir	
<b>Görseller</b>		



#### 2.4.6. Cezm Avı

<b>Oyunun Adı</b>	Cezm Avı	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir Algıladıklarını hatırlar.
	<b>MEB</b>	Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Keçe, pamuk, mıknatıs, yuvarlak cırt bant, dikiş malzemeleri, silikon tabancası	
<b>Hazırlık</b>	Deniz canlıları tasarlanır veya hazır alınabilir. Maketlerin üzerine mıknatıs yapıştırılır. Hazırlanan cezimli kelimeler cırt bant ile maketlere yapıştırılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Sayışma ile oyunun hangi gruba başlayacağı belirlenir. Çocuklar olta ile deniz canlısından birini yakalayarak üzerindeki kelimeyi okur. Doğru okumaları halinde deniz canlısı o grupta kalır yanlış okur iseler deniz canlısını yerine bırakırlar Oyun sonunda en çok deniz canlısı tutmuş olan grup kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Oyun materyalleri fon karton ile de hazırlanabilir.	

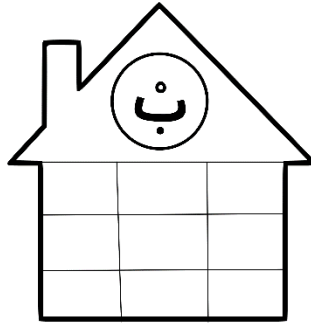
Görseller



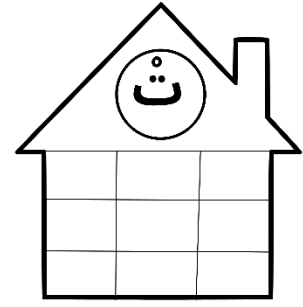
#### 2.4.7. Cezmli Evler

<b>Oyunun Adı</b>	Cezmli Evler	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir. Algıladıklarını hatırlar.
	<b>MEB</b>	Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler. Sorumluluklarını yerine getirir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kağıt, kalem,	
<b>Hazırlık</b>	Bilgisayar ortamında ev görseli ve içine yerleştirilecek şekilde cezmli kelimeler hazırlanır. Her evin çatısına cezmli bir harf yazılır.	
<b>Uygulama</b>	İkili, üçlü gruplar kurarak her gruba bir ev verilir. Cezmli harflerin olduğu kelimeleri hızlı şekilde bularak karesine yerleştiren grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>	Evin çatı kısmında bulunan cezmli harflerin olduğu daire boş bırakılarak oyuncuların kendi istedikleri bir harfle ilgili olan kelimeleri yerleştirmeleri de istenebilir.	

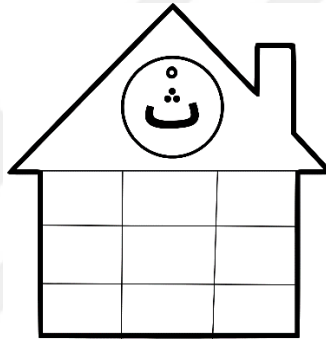
Görseller



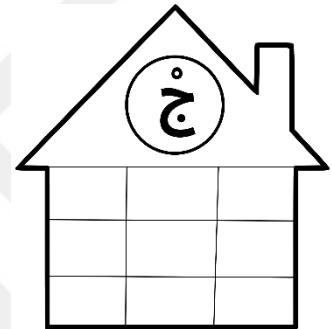
بَا بَأْ بَئِ  
بَئِ بَا بَأْ بَئِ



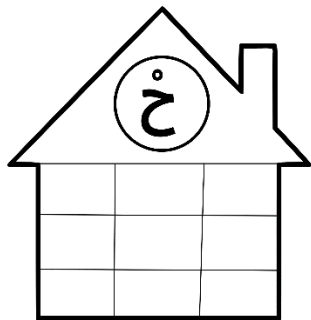
كُثْ اِثْ اُثْ اِثْ اُثْ  
سُثْ بُثْ ثُثْ وُثْ نُثْ



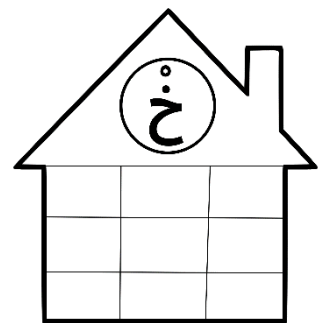
كُثْ اِثْ اِثْ اِثْ اِثْ  
نُثْ هُثْ بُثْ لُثْ مِثْ



اَجْ اَجْ اَجْ اَجْ اَجْ  
كَجْ نَجْ شَجْ رَجْ مَجْ



اَحْ اَحْ اَحْ اَحْ اَحْ  
كَحْ نَحْ مَحْ فَحْ قَحْ



اَخْ اَخْ اَخْ اَخْ اَخْ  
نَخْ فَخْ كَخْ قَخْ جَخْ



#### 2.4.8. Cezmli Geometri Tahtası

<b>Oyunun Adı</b>	Cezmli Geometri Tahtası
<b>Konu</b>	Cezm
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b> Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir. Algıladıklarını hatırlar.
	<b>MEB</b> Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Geometri tahtası, eva, harita çivisi, köpük, ip, yapıştırıcı, kalem, lastik
<b>Hazırlık</b>	Köpük zemin üzerine eva yapıştırılır. Üzerine belirli aralıklarda harita çivisi batırılır. Ortadaki harita iğnesine ip bağlanır. Geometri tahtasına iki tarafı da kullanılmak üzere harfler yazılır.
<b>Uygulama</b>	Tüm sınıfla veya karşılıklı olarak iki öğrenci ile oynanabilir. Öğreticinin okuduğu cezmli kelimeyi ilk olarak lastik veya ip ile çevreleyen öğrenci bir puan alır.
<b>Öneriler</b>	Cezmli okuma veya kelime birleştirerek okuma yapılabilir.

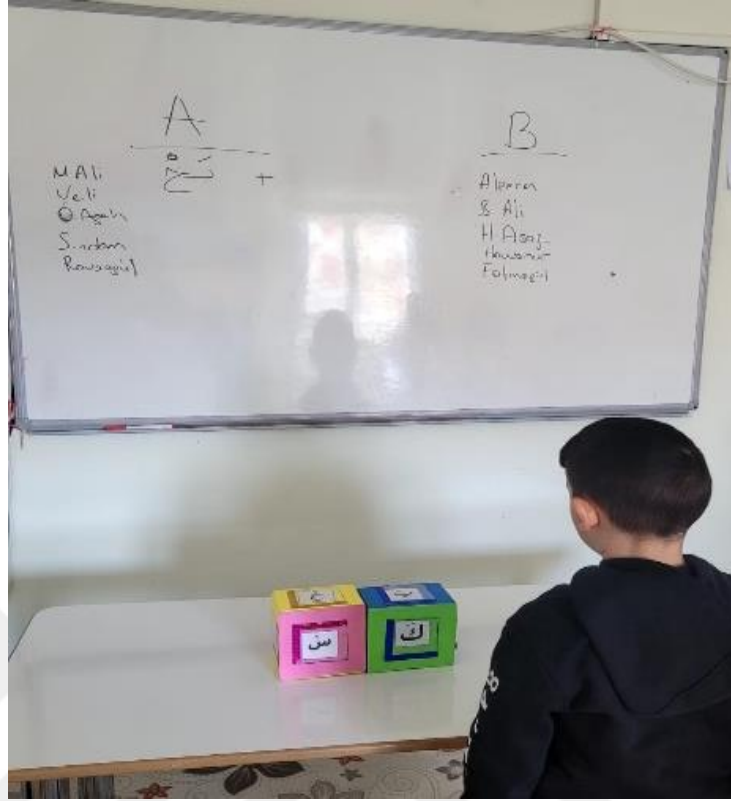
Görseller



#### 2.4.9. Cezmli Küpler

<b>Oyunun Adı</b>		Cezmli Küpler
<b>Konu</b>		Cezm
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir. Algıladıklarını hatırlar.
	<b>MEB</b>	Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>		Kutu, kağıt, kalem
<b>Hazırlık</b>		Kutu veya kağıt ile küpler hazırlanır. Hazırlanan küplere cezmli ve harekeli harfler yazılır.
<b>Uygulama</b>		Sınıf iki veya üç gruba ayrılır. Sayışma ile oyuna ilk başlayacak grup belirlenir. Grup üyeleri sıra ile küpleri atar sınıf yaş grubuna veya düzeyine göre grup halinde veya bireysel olarak küplerde yazan harflerin birleştirilmesi istenir. Doğru birleştirme yapan grubun kelimesi tahtada ayrılan grup bölmesine yazılır. Belirlenen sürenin sonunda en çok kelime yazılan grup oyunun kazananı olur.
<b>Öneriler</b>		

Görseller



#### 2.4.10. Köşe Kapmaca

<b>Oyunun Adı</b>	Köşe Kapmaca	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm işaretini tanır. Harfleri cezm işaretine uygun şekilde birleştirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar
<b>Malzemeler</b>	Top, kağıt, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Kağıtlara harekeli ve cezmlü harfler yazılır. Köşeli bir oda hazır hale getirilir.	
<b>Uygulama</b>	Bir oyuncu ebe seçilir. Seçilen ebe üzerine harekeli bir harf asılır. Oyuncular eşit sayıda dört gruba ayrılır. Bir ebe seçilir ve öğretmen hakem olur. Gruplardaki oyuncuların üzerine cezmlü harflerin yazılı olduğu harfler asılır. Her bir grup bir köşeye gelecek şekilde yerleştirilir. Öğretmenin komutu ile öğrenciler yer değişikliği yapar, bu sırada ebe yer değiştiren öğrencilerden birini vurmaya çalışır. Vurduğu öğrencinin üzerindeki harf ile kendi üzerinde ki harfi birleştirir. Doğru okuması halinde vurduğu öğrenci ebe olur.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



#### 2.4.11. Toplar arpıřıyor

<b>Oyunun Adı</b>	Toplar arpıřıyor	
<b>Konu</b>	Cezm	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Cezm iřaretini tanır. Harfleri cezm iřaretine uygun řekilde birleřtirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar; Okuma farkındalıęı gsterir. Nesne kontrol gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Top, kalem	
<b>Hazırlık</b>	ğretmen ocukları karřılıklı iki gruba ayırır. Bir grup ğrenciye harflerin yazılı olduęu topu, bir gruba da cezmlı harflerin yazılı olduęu topları verir.	
<b>Uygulama</b>	ğretmenin iřareti ile karřılıklı duran ocuklar aynı anda topu yerden yuvarlayarak arpıřtırmaya alıřırlar. Daha sonra arpıřan topları alarak zerinde yazan harfleri birleřtirerek okurlar.	
<b>neriler</b>		

Görseller





## 2.5. Şedde İşaretini Tanıma ve Okuma

### 2.5.1. Aç Kapıyı Bezirgân Başı

<b>Oyunun Adı</b>	Aç Kapıyı Bezirgân Başı	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanıır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar
<b>Malzemeler</b>	Kağıt kalem kutu	
<b>Hazırlık</b>	Şeddeli kelimeler yazılarak iki farklı renkteki kutulara konur. Aç Kapıyı Bezirgan Başı şarkısı: “Aç kapıyı bezirgan başı, bezirgan başı, Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin. Arkamdaki yadigar olsun, yadigar olsun. Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüsünde dolaba kapan”	
<b>Uygulama</b>	Çocuklar arasından sayışarak 2 kişi seçilir. Bu çocuklar, diğer çocuklara duyurmadan kendilerine bir renk adı verirler, “pembe, mavi” gibi. Kendilerine isim verdikten sonra bu 2 çocuğa birbirlerinin karşısına geçmeleri ve el ele tutuştuktan sonra ellerini yukarı kaldırarak kapı yapmaları söylenir. Diğer çocukların da bir tren olması ve sırayla el ele tutuşan arkadaşlarının ellerinin altından “kapıdan” geçmeleri istenir. Kapıdan geçerken “Aç kapıyı bezirgân başı” şarkısını söylemeleri istenir. Şarkının “üçüncüsünde dolaba kapan” bölümünde, yakalanan çocuğa diğerlerinin sessizce “pembe mi, mavi mi?” diye sormaları istenir. Kapana yakalanan çocuğa, hangisini tercih ederse seçtiği ismi taşıyan çocuğun arkasına sıraya geçmesi söylenir. Bunu yaparken gruptaki diğer çocukların duymadığından emin olunur.	

	<p>Gruptaki herkes yakalandıktan ve seçimini yaptıktan sonra, seçtikleri renkteki kutuların içindeki kelimeler verilerek okumaları istenir.</p> <p>En çok kelimeyi doğru okuyan grup oyunun kazananı olur.</p>
<b>Öneriler</b>	
<b>Görseller</b>	  

### 2.5.2. Elden Ele Balon

<b>Oyunun Adı</b>	Elden Ele Balon	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Balon, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Sınıf üç gruba ayıracak şekilde sandalyeler dizilir Üç balon şişirilir.	
<b>Uygulama</b>	Gruplar oturma planına uygun yerleştirilir. En önde oturan öğrencilere balon verilir. Tahtaya şeddeli kelimeler yazılır veya projeksiyon ile yansıtılır. Her gruptan sıra ile öğretmenin gösterdiği kelimenin okunması istenir. Doğru okuyan öğrenci balonu arkadaki arkadaşına verir. Yanlış okuyan öğrenci balonu önündeki arkadaşına geri verir İlk olarak balonu en arkaya ulaştırabilen grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.5.3. Bom Patladı

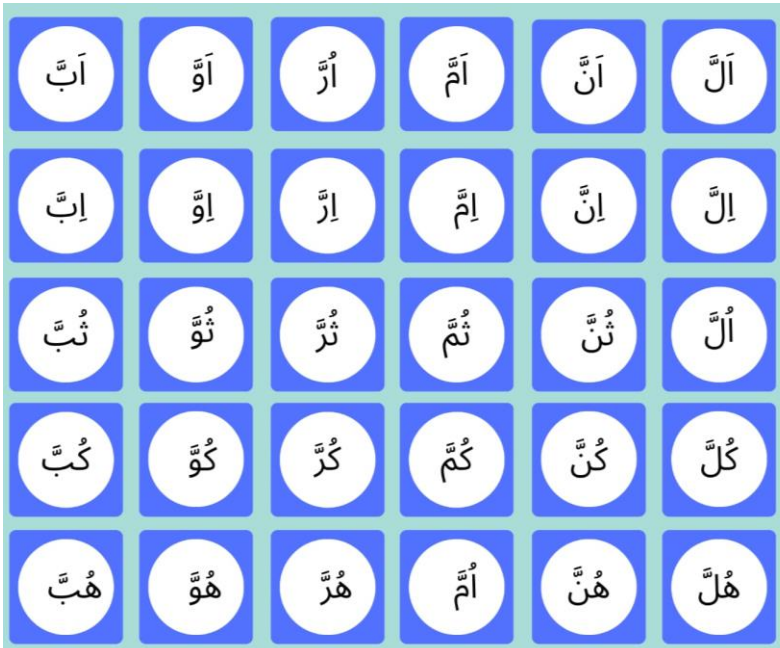
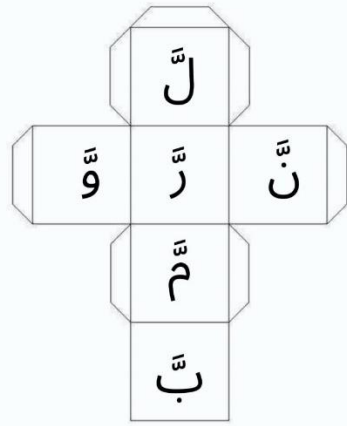
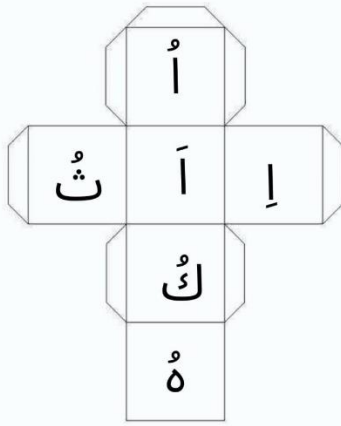
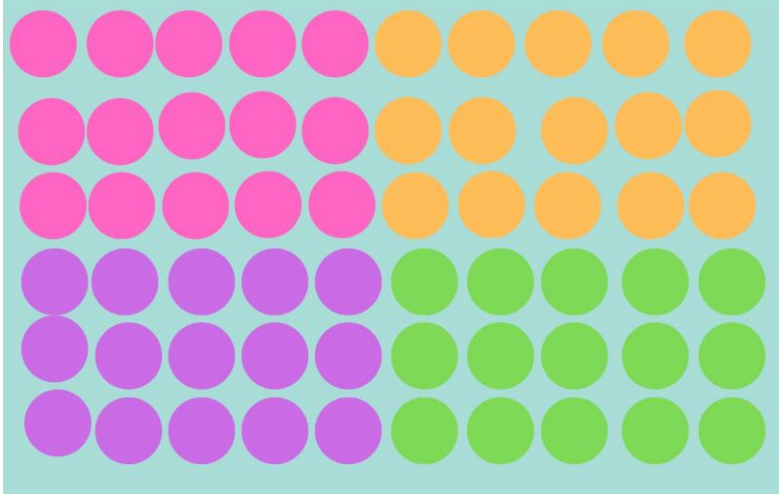
<b>Oyunun Adı</b>	Bom Patladı	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanıır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Top, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Topların üzerine şeddeli kelimeler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Grup halka olur. Ortada bir ebe olur. Ebenin gözleri bağlanır. Top halkadaki kişilerin elinden geçmek üzere elden ele dolaşır. Bu sırada ebe gözleri kapalı olarak topların kimde olduğunu görmeden “patlyooooorrr, patlyooooorrr!” diye bağırır. Ne zaman ki ebe bom derse top kimin elinde kaldı ise o kişi topta yazan kelimeyi okumaya çalışır. Okuyamaz ise oyundan çıkarılır veya ebe değişebilir. Yanan ebe olur.	
<b>Öneriler</b>	Tüm konulara uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

#### 2.5.4. El ırpma

<b>Oyunun Adı</b>	El ırpma	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanıır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.
<b>Malzemeler</b>	Projeksiyon aleti veya televizyon	
<b>Hazırlık</b>		
<b>Uygulama</b>	Tahtaya yazılan veya yansıtılan şeddeli kelimeler el ırpma ritmi ile söyleme çalışmaları yapılır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.5.5. Pullu Şedde Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Pullu Şedde Oyunu	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Pullar, harf yazılı küpler, süre tutulacak saat veya kum saati	
<b>Hazırlık</b>	Oyun 2-4 kişi ile oynanır. Her oyuncu bir renk seçerek pulları önüne alır. Oyunun hangi sırayla oynanacağına ve ilk kimin başlayacağına karar verilir.	
<b>Uygulama</b>	Her bir oyuncunun kelimeyi bulma süresi 1 dakikadır. İlk oyuncu iki küpünü alıp aynı anda atar ve bir dakikalık süre başlar. Elde ettiği kelimeyi tabloda bulup kendi puluyla üzerini kapatır. Yaptığı işlemi yanındaki oyunculara gösterip doğrular. Sıra diğer oyuncuya geçer ve oyun bu şekilde devam eder. Eğer bir oyuncu sıra kendisindeyken bir dakikalık süre içinde tablodaki kelimelerden herhangi birini elde edemezse diğer oyuncular aynı harflerle 30sn de tablodaki kelimeyi bulmaya çalışır. Kelimeyi ilk bulan oyuncu kendi puluyla kapatır. Kelimeyi 30 sn. içinde oyunculardan hiçbiri elde edemezse sıra diğer oyuncuya geçer. Tablodaki kelimelerin tamamının üstü pullarla kapanana kadar oyun devam eder. Tabloda en çok pulu olan oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		



### 2.5.6. Şeddeli Kelime Kimde?

<b>Oyunun Adı</b>	Şeddeli Kelime Kimde?	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Karton, makas, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Karton A4 boyutunda kesilir ve kalemle eşit bölmelere ayrılır. Bölmelere şeddeli kelimeler yazılır. İki nüsha olarak hazırlanan kartonlardan birindeki kelimeler kesilir. Bu hazırlık bilgisayar ortamında da yapılabilir.	
<b>Uygulama</b>	Hazırlanan kartonlar çocuklara verilir. Kesmiş olduğumuz kağıtlar karıştırılarak okunmaya başlanır ve kelime kimin kartında ise bulup “bende!” der ve kart o çocuğa verilir. Tüm kelime kartları bitene kadar oyuna devam edilir.	
<b>Öneriler</b>	Birçok konuya uyarlanabilir. Bireysel veya grup olarak oynanabilir.	
<b>Görseller</b>		

### 2.5.7. Yumurta Kolisinde Pinpon Topu

<b>Oyunun Adı</b>	Yumurta kolisinde pinpon topu	
<b>Konu</b>	Şedde	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Şedde işaretini tanır. Harfleri şedde işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Yumurta kolisi, pinpon topu, kâğıt, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Kolinin iki kenarına harfler yazılır. Ayrıca grup için birleşim yerlerine kelimeler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Pinpon topları atılır. Yatay ve dikey kenarların kesiştiği kısımdaki harf ve rakam kartımızda varsa kapatılır, yoksa bir tur beklenir. Kartını önce tamamlayan oyunun galibi olur.	
<b>Öneriler</b>	Cezm konusuna da uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

## 2.6. Tenvin İşaretini Tanıma ve Okuma

### 2.6.1. Popitle Patlat

<b>Oyunun Adı</b>	Popitle Patlat	
<b>Konu</b>	Tenvin	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Popit, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Popit üzerine tenvinli harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Öğretmenin talimatı ile oyuna başlanır. Tenvinli söylenen harfin üzerine basılarak patlatılır. Doğru yapanlar veya en hızlı yapanlar puan alır.	
<b>Öneriler</b>	Tüm konulara uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

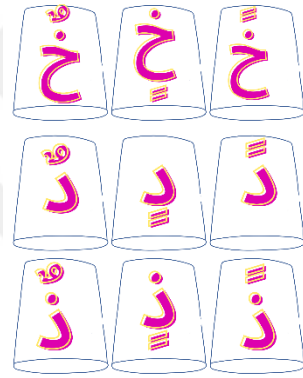
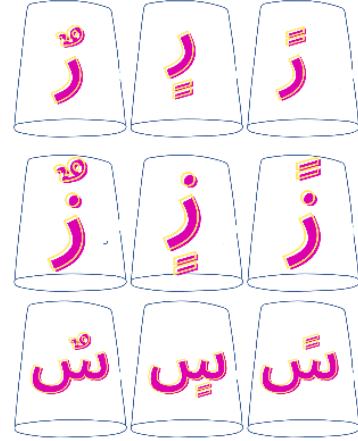
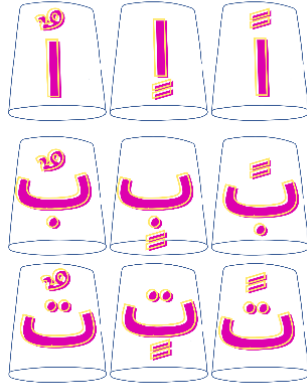
## 2.6.2. Sür Arabayı

<b>Oyunun Adı</b>	Sür Arabayı	
<b>Konu</b>		Tenvin
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Yazı farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	İki adet oyuncak araba, tahta zemin, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Zemin üzerine iki yol çizilir ve iki yol üzerine tenvinli aynı harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplardan sırayla iki öğrenci zemin önünde araba ile hazır dururlar. Öğretmenin söylediği harfin üzerine araba ile gider. Yanlış harfin üzerinde duran öğrenci oyunu kaybeder.	
<b>Öneriler</b>	Sınıfta masa üzerine de yazılarak oynanabilir.	
<b>Görseller</b>		

### 2.6.3. Tenvin Kulesi

<b>Oyunun Adı</b>	Tenvin Kulesi	
<b>Konu</b>	Tenvin	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanıır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kâğıt, kalem, bardak	
<b>Hazırlık</b>	Bardaklara yazılı olan harfler ikişer sayfa çıktı alınarak kesilir. Kule yapılacak bardaklara yapıştırılır. Bir nüshası da kesilerek oyun yöneticisinde bulunur.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan sırayla karşılıklı olarak birer kişi gelir. Oyun yöneticisi elindeki kağıttaki tenvinli bardağı gösterir. İlk olarak zile basan oyuncu harfi doğru bilir ise harfin yazılı olduğu bardağı kule şeklinde dizmeye başlar. Sorular bittiğinde kulesi büyük olan grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>	Farklı şekillerde de oynanabilir. Örneğin, öğretmen tenvinli harfleri sırayla söyleyerek kule isteyebilir. En kısa zamanda doğru kuleyi yapan, oyunun kazananı olur.	

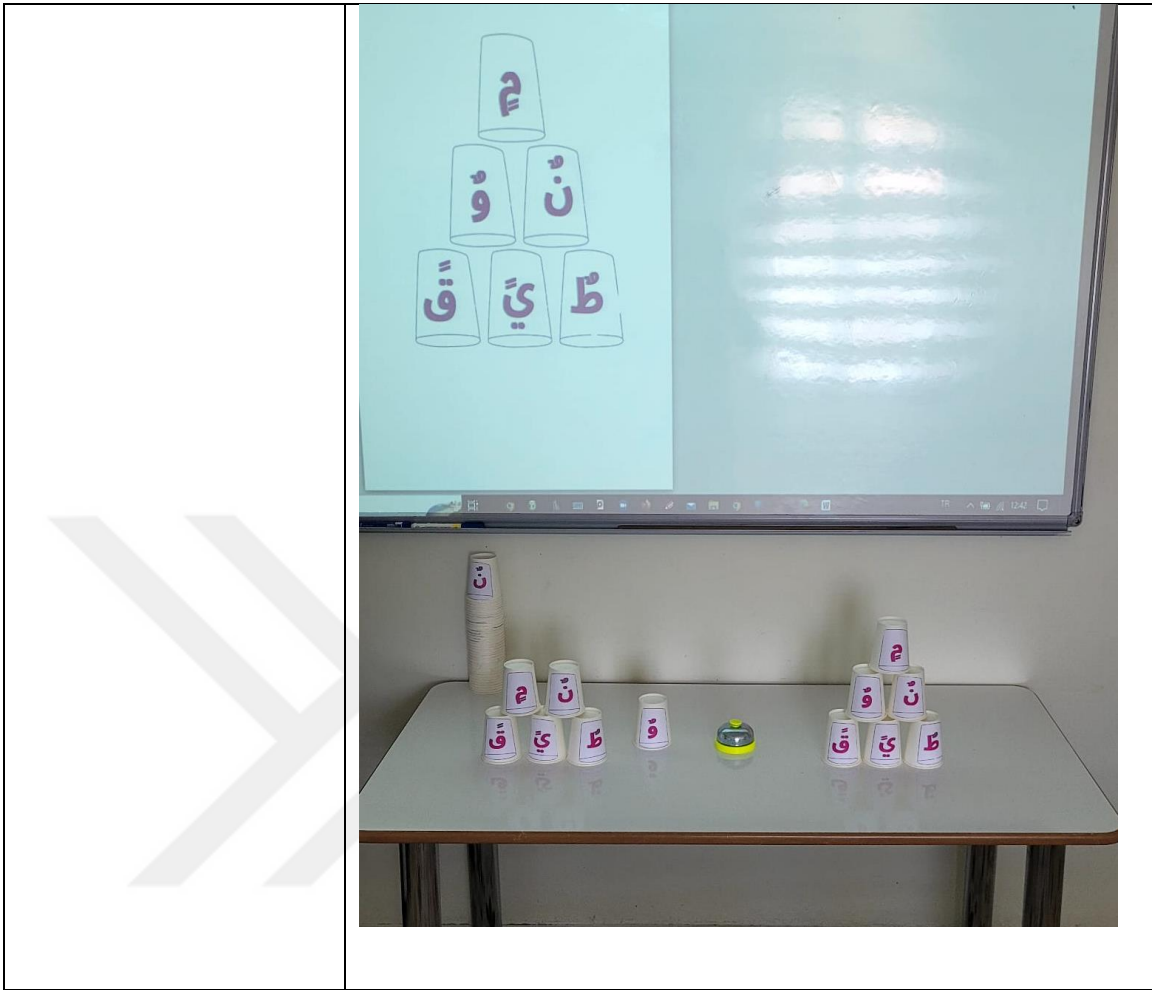
Görseller

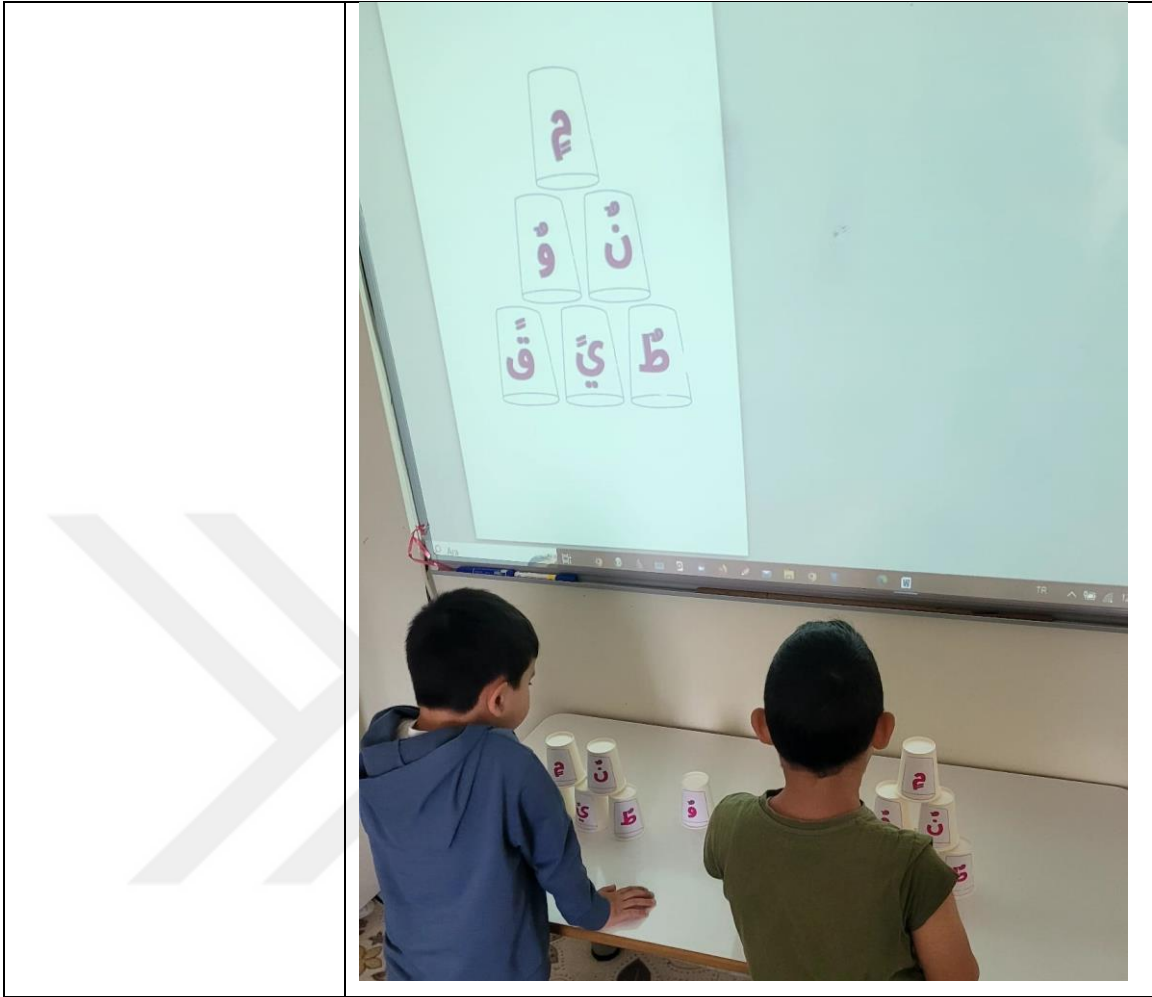




#### 2.6.4. Tenvinli Bardak Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Tenvinli Bardak Oyunu	
<b>Konu</b>	Tenvin	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Bardak, kâğıt kalem	
<b>Hazırlık</b>	Hazırlanan kuleler iki nüsha olarak çıktı alınır. Çıktıdaki harfler kesilerek bardaklara yapıştırılır.	
<b>Uygulama</b>	Görsele uygun olarak sıralamayı ilk yapan oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		





### 2.6.5. Tenvinli Yumurtalar Koliye!

<b>Oyunun Adı</b>	Tenvinli Yumurta Koliye!	
<b>Konu</b>	Tenvin	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Plastik yumurta, yumurta kutuları	
<b>Hazırlık</b>	Yumurta kartonlarına ve sınıf sayısınca plastik yumurtaların üzerine tenvinli harfler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf gruplara ayrılır. Harflerin yazıldığı yumurtalar geniş bir alana yayılır. Oyun başlar başlamaz her grup, dağılan yumurtalara koşup her seferinde sadece bir yumurta alır ve yumurta kartonuna getirerek yerine yerleştirir. Her çocuk kendisine ait olan yumurtayı almalı, yanlış yumurtayı aldıysa götürüp yerine koymalı ve yenisini almalıdır. Kutusundaki harfleri ilk tamamlayan grup oyunun kazananı olur.	
<b>Öneriler</b>	Yumurta kolisi, sınıf kaç gruba ayrılacak ise o sayıda olmalıdır. Oyunu zorlaştırmak için kolide yazılmayan harflerin veya tenvinsiz harflerin bulunduğu yumurtalar eklenebilir.	

Görseller



## 2.6.6. Topunu Bul

<b>Oyunun Adı</b>	Topunu Bul	
<b>Konu</b>	Tenvin	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Okuma farkındalığı gösterir. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Küçük toplar, asetat kalem, üç adet kova	
<b>Hazırlık</b>	Küçük topların üzerine aynı sayıda üstün, esre, ötre tenvinli harfler yazılır. Üç ayrı kovaya bir tenvin işareti konur.	
<b>Uygulama</b>	Sınıftaki çocuklar üçerli gruplara ayrılır. Gruptaki çocuklara harekesi üstün, esre, ötre olan kovalar verilir. Halı üzerine büyükçe bir daire çizilerek, içine üstün, esre, ötre tenvinli harflerin olduğu toplar karışık olarak dökülür. Guruptakiler kovalarındaki harekeye uygun olan topları toplayarak kovaya koyarlar. İlk tamamlayan oyunu kazanır. Oyun gruplardaki diğer öğrencilerinde aynı şekilde oynaması ile sona erer.	
<b>Öneriler</b>	Oyunun sonlanması ile çocuklara harflerin okutulması ile puanlamada yapılabilir. Her konuya uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

### 2.6.7. Yağ Satarım Bal Satarım

<b>Oyunun Adı</b>	Yağ Satarım Bal Satarım	
<b>Konu</b>	Tenvin	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Tenvin işaretini tanır. Harfleri tenvin işaretine uygun şekilde seslendirir. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Kağıt, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Öğrencilerin üzerine tenvinli harflerin yazıldığı kağıtlar asılır.	
<b>Uygulama</b>	Öğrenciler daire şeklinde oturtulur. Bir kişi ebe seçilir ve eline mendil verilir. Elinde mendil ile daire etrafında “yağ satarım bal satarım, ustam öldü ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, satsam on beş liradır. Zambak zumbak dön arkana iyi bak, zambak zumbak dön arkana iyi bak” şarkısını söyleyerek döner. Şarkı bitiminde öğrencilerden birinin arkasına mendil bırakılır. Mendil bırakılan öğrenci ebe olan öğrenciyi yerine oturana dek kovalar bu esnada diğer öğrenciler arkadaşlarının üzerinde yazılı tenvinli harfleri söyleyerek “en kaç ten tut” gibi arkadaşlarına destek olurlar.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

## 2.7. Lafzatullahı Tanıma ve Okuma

### 2.7.1. Çarkı Çevir

<b>Oyunun Adı</b>	Çarkı Çevir	
<b>Konu</b>	Artık Okuyoruz.	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Lafzatullah'ın okunuşu ile ilgili kuralları söyler. Lafzatullah'ın okunuşu ile ilgili kuralları uygular
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir.
<b>Malzemeler</b>	Fon karton, mukavva, çark, abeslang (dil çubuğu), karton kutu	
<b>Hazırlık</b>	Çubukları yerleştirme alanı olarak kullanılacak karton uygun şekilde kesilir. Çarka ve çubuklara okunacak kelimeler yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Grup öğrencileri sırayla gelerek çarkı çevirirler. Çarkta gelen kelimeyi okuyup kendi önünde bulunan dil çubuğu ile eşleştirme yapabilir ise kutunun kendine ait kısmına yerleştirir. Çubuk sayısı grup sayısına göre artırılabilir. İlk olarak tamamlayan grup, oyunun kazanımı olur.	
<b>Öneriler</b>		

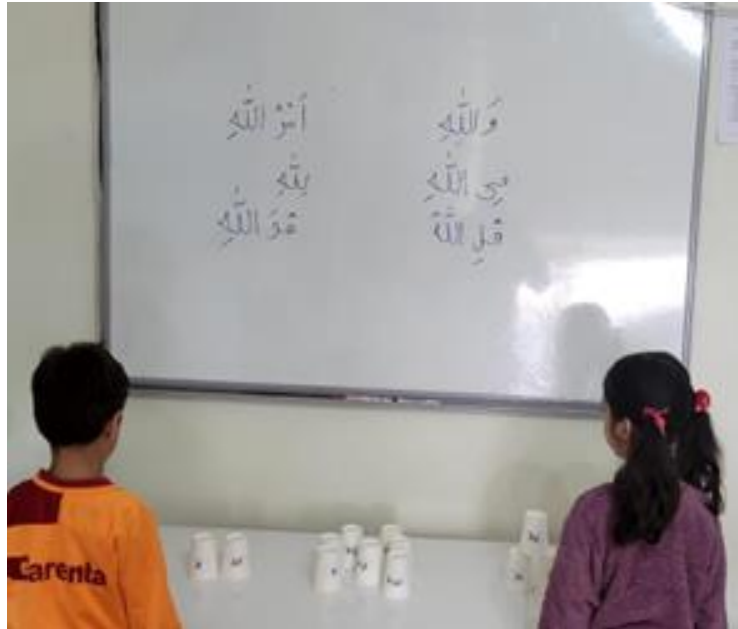
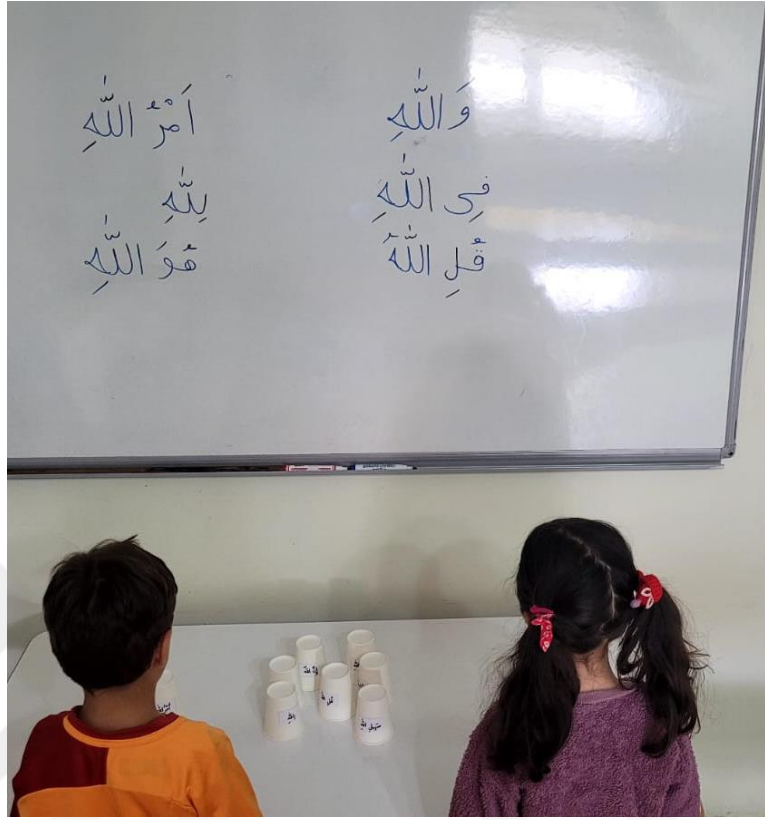
Görseller



### 2.7.2. En Büyük Kule

<b>Oyunun Adı</b>	En Büyük Kule	
<b>Konu</b>	Lafzatullah	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Lafzatullah'ın okunuşu ile ilgili kuralları söyler. Lafzatullah'ın okunuşu ile ilgili kuralları uygular.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Bardak, kalem	
<b>Hazırlık</b>	Her grup için 5 adet bardak üzerine Lafzatullah kelimeleri yazılır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf iki gruba ayrılır. Hazırlanan Lafatullah kelimeleri yazan bardaklar eşit zorlukta öğrencilerin önüne verilir. Öğretmen grupların bardaklarında yazan kelimelerden sırayla öğrencilere tahtaya yazarak sorar. Doğru cevaplamaları halinde öğretmenin sorduğu kelimenin yazılı olduğu bardağı bularak kule yapımına başlanır. Öğrencinin bilememesi durumunda sıra gruptan diğer öğrenciye geçer. Kuleyi ilk tamamlayan grup oyunun galibi olur.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



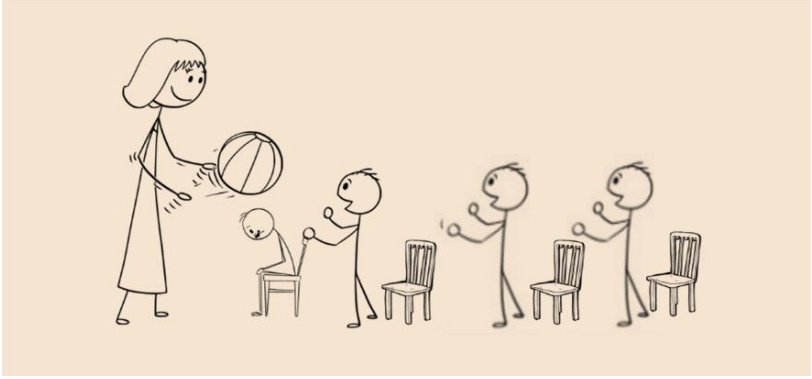


### 2.7.3. Puan Avı


<b>Oyunun Adı</b>	Puan Avı	
<b>Konu</b>	Lafzatullah	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Lafzatullah'ın okunuşu ile ilgili kuralları söyler. Lafzatullah'ın okunuşu ile ilgili kuralları uygular.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Okuma farkındalığı gösterir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Dart, göz bandı, Lafzatullah yazan kartlar	
<b>Hazırlık</b>	Tahtaya üzerinde puanları yazılan dart çizilir veya hazır dart duvara sabitlenir. Halkanın atıldığı materyal hazırlanır.	
<b>Uygulama</b>	Sınıf gruplara ayrılır. Her öğrenci sıra ile yarışır. Her yarışmacı darta doğru gözü bağlı bir şekilde puana dokunur veya hazır materyaller ile puan alınır. Sonrasında Lafzatullah yazılı kartlar gösterilerek öğrencinin okuması sağlanır. Öğrencinin okuması halinde puan gruptaki öğrencinin hanesine yazılır. Oyun sonunda en çok puan alan grup oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>	Diğer konulara uyarlanabilir.	
<b>Görseller</b>		

## 2.8. Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)

### 2.8.1. At-Oku-Otur

<b>Oyunun Adı</b>	At-Oku-Otur	
<b>Konu</b>	Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Top	
<b>Hazırlık</b>	Çocuklardan 6-8 kişilik grup oluşturulur ve sıraya geçirilir. Grubun önünde lider bir çocuk bulunur ve bir top verilir.	
<b>Uygulama</b>	<p>Öğretmenin işareti ile oyun başlar.</p> <p>Grup lideri elindeki topu okunacak surenin ilk kısmını okuyarak karşısındaki çocuğa atar (çift elle aşağıdan yukarıya doğru).</p> <p>Grubun önünde bulunan çocuk topu tutar ve hiç beklemeden liderin söylediği kısmı okuyarak lider çocuğa topu atar ve bulunduğu yere oturur.</p> <p>Top sıradaki son oyuncuya geldiğinde topu tutar ve kalk diye bağırır.</p> <p>Topla koşarak lider çocuğun yerini alır.</p> <p>Buradaki çocuk ise grubun önüne geçerek yeni yerini alır.</p> <p>Oyun başlangıç pozisyonuna geldiğinde ise son oyuncu topu alıp oyun bitti diye bağırır.</p>	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

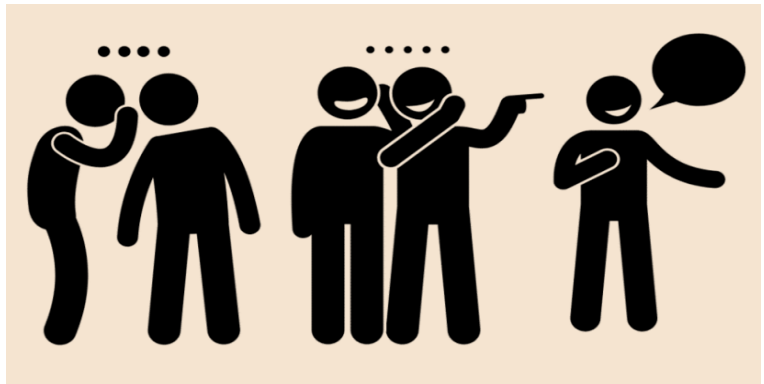
## 2.8.2. Ezber Müsabakası

<b>Oyunun Adı</b>	Ezber Müsabakası	
<b>Konu</b>	Dua / Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>		
<b>Hazırlık</b>	Oyun öncesinde çocukların tamamının bir duayı ya da sureyi ezberlemesi sağlanır. Oyun alanına iki büyük çember çizilir. Oyunda kullanılmak üzere bir de top hazır bulundurulur.	
<b>Uygulama</b>	Çocuklar dengeli bir şekilde iki gruba ayrılırlar ve çemberlerden yaklaşık 4m. kadar uzaklıkta sıra olurlar. Oyun, öğretmenin düdükle komutuyla başlar. Sırası gelen çocuk eline topu alarak duayı sureyi okumaya başlar. Öğretmen düdüğüyle rastgele bir yerinde ezberi durdurur. Öğrenci kendisinden sonraki arkadaşına topu verir ve topu alan öğrenci çemberin içine koşarak arkadaşının kaldığı yerden ezberi devam ettirir. Ezber tamamlanana kadar bu şekilde devam edilir. Ezberi eksiksiz tamamlayan grup oyunu kazanır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

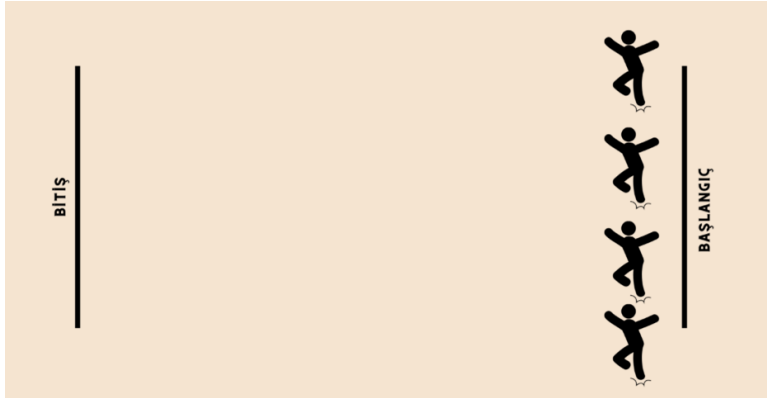
### 2.8.3. Ezber Yolu

<b>Oyunun Adı</b>	Ezber Yolu	
<b>Konu</b>	Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır. Yer değiştirme hareketleri yapar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>		
<b>Hazırlık</b>	Yol çizilir.	
<b>Uygulama</b>	Belirlenen yürüme yolunda çocukların yürüyüşü başlangıç noktasında başlar, bitiş noktasında sona erer. Yürüyüş esnasında dengeli olmak önemlidir. Hangi sure ezberleniyor ise o sure okunarak yola devam edilir. Dengesini kaybedip yürüyüş yolunun dışına çıkan çocuklar oyun dışı kalırlar.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

#### 2.8.4. Kulaktan Kulağa

<b>Oyunun Adı</b>	Kulaktan Kulağa	
<b>Konu</b>	Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır.
<b>Malzemeler</b>		
<b>Hazırlık</b>	Uygun oturma düzeni oluşturulur.	
<b>Uygulama</b>	Ezber yapılan sure bölünerek yönetici tarafından oyun başlatılır. Kulaktan kulağa belirlenen kısım okunur. Son oyuncu söylenen ayeti sesli bir şekilde tekrar eder. Oyun sure tamamlanana kadar devam eder.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

### 2.8.5. Kurbağa Sıçradı

<b>Oyunun Adı</b>	Kurbağa Sıçradı	
<b>Konu</b>	Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır. Yer değiştirme hareketleri yapar. Denge hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>		
<b>Hazırlık</b>	Başlangıç ve bitiş çizgisi ayarlanır.	
<b>Uygulama</b>	Belirlenen çizgi önünden ileri doğru çift ayak sıçrayarak hedeflenen noktaya ulaşmaları istenir. Hedeflenen noktaya giderken de ezberlenecek sure öğretmenin okumasıyla talim yaparak ezberletilmesi sağlanır.	
<b>Öneriler</b>		
<b>Görseller</b>		

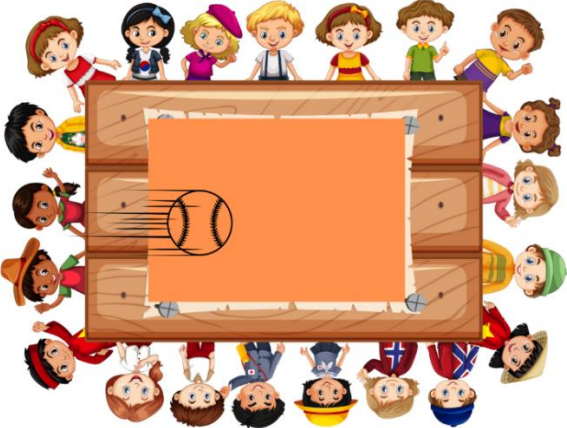
### 2.8.6. Ne Okuyalım?

<b>Oyunun Adı</b>	Ne Okuyalım?	
<b>Konu</b>	Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>		
<b>Hazırlık</b>	Sayışmayla bir ebe seçilir. Çocuklar el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Ebe dairenin ortasında yer alır.	
<b>Uygulama</b>	Oyuncular dairede dönerlerken aşağıdaki sözleri söylerler. “Ne okuyalım, ne okuyalım, Siz söyleyin biz yapalım Haydi şöyle başlayalım Ebe söylesin biz okuyalım.” Ebe bir surenin veya duanın başından sırayla okumaya başlar. Dairedeki çocuklarda durup aynı şekilde okurlar. Oyun sure bitene kadar bu şekilde oynanmaya devam edilir. Sure bitince ebe kendi yerine başka bir ebe seçerek daire içine girerek oyuna dahil olur.	
<b>Öneriler</b>		

Görseller



### 2.8.7. Top Sende

<b>Oyunun Adı</b>	Top Sende	
<b>Konu</b>	Dua/Sûre Öğretimi (Ezber)	
<b>Kazanımlar</b>	<b>DİB</b>	Müfredatta yer alan sureyi /duayı ezbere okur.
	<b>MEB</b>	Algıladıklarını hatırlar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Sesini uygun kullanır. Yer değiştirme hareketleri yapar.
<b>Malzemeler</b>	Top	
<b>Hazırlık</b>	Çocuklar çember olacak şekilde oturtulur.	
<b>Uygulama</b>	Çocuklar yere oturarak bir daire oluştururlar. Sonra öğretmenin komutu ile oyun başlar. Öğretmen okunacak olan surenin bir kısmına okuyarak bir öğrenciye topu yuvarlar topu alan çocuk devam ederek topu başka bir öğrenciye yuvarlar. Öğrencilerin her biri topu alana kadar oyun devam eder.	
<b>Öneriler</b>	Sure yeni ezberleniyor ise talim yaparak her çocuğa top verildiğinde öğretmenin söylediği kısım okunabilir.	
<b>Görseller</b>		

## SONUÇ

Okul öncesi eğitim, bireyin daha sonraki hayatında oynadığı rolden dolayı son derece önemlidir. Okul öncesi çocukların gerçek hayatla temasları oyun ve oyuncaklar vasıtasıyla gerçekleştiği için bu dönemde yapılan eğitim-öğretim faaliyetlerinde oyuna ve benzeri etkinliklere yer verilmesi kaçınılmazdır. Geçtiğimiz son yüzyıl içerisinde yapılan araştırmalar dikkate alındığında, her ne kadar farklı görüşler, kuramlar ortaya atılmış olsalar da, hepsinin ortak vurguladığı husus, oyun ve oyuncağın çocuğun hayatında eskiden tahmin edildiğinden çok daha fazlasını ifade etmektedir. Geline nokta oyun çocuk için yalnız bir eğlence, boş vakit geçirme aracı veya yorgunluğunu giderme yöntemi değil, bizzat hayatın kendisidir. Bu sebeple eğitim programları düzenlenirken uzman bilim insanlarının ortaya koyduğu bu gerçeklerin göz önünde bulundurulması gerekir.

Eğitsel oyun tekniği, çocuğa verilmek istenen bilgilerin onun hayal dünyası, daha doğrusu hayat dünyasına benzer bir usulle çocuğa sunulmasını ifade eder. Eğitim faaliyeti yürütenlerin bu teknikten müstağni kalmamaları, müfredat konularını planlarken oyun tekniğine de yeri geldikçe yer vermeleri tavsiye edilmektedir. Söz konusu olan okul öncesi çocuğun eğitimi olunca bu tekniğin önemi daha da artmaktadır. Dolayısıyla okul öncesi çocuklara Kur'an öğretiminde en etkili tekniğin eğitsel oyun tekniği olduğu söylenebilir. Bu bakımdan elinizdeki çalışmada özellikle Kur'an kurslarında öğreticilerin Kur'an öğretiminde müfredatta yer alan tüm konularda kullanabilecekleri oyun ve etkinlik örnekleri önerilmiştir. Bu çerçevede eğitsel oyun ve etkinliklerin Kur'an eğitimi alanında; harf, hareke, kelime, şedde, tenvin, lafzatullah gibi müfredattaki konular işlenirken rahatlıkla kullanılabildiği görülmüştür. Büyük çoğunluğu tarafımızdan da uygulanan, süreç içerisinde geliştirilerek ulaşılan bu örneklerin gerek sahada çalışanlara gerekse bireysel olarak çocuklarına eğlenerek zevkle Kur'an öğretmek isteyen ailelere yol gösterici olması ümit edilmektedir.

Her hususta olduğu gibi, oyun konusunda da dikkat edilmesi gereken birçok yönler vardır. En başta uygulayıcıların bu teknik hakkında bilgilerini artırmaları, zaman zaman uygulamalar yaparak, ardından yaptıkları uygulamaları yeniden analiz ederek tecrübelerini artırmaları ve daha mükemmel bir seviyeye ulaşmak için çaba sarf etmeleri

elzendir. Tekniğin başarıya ulaşması da evveleminde her şeyden ziyade buna bağlıdır. Ayrıca oyun esnasında çocukların davranışları gözlemlemeli ve ekte yer verildiği üzere notlar alınmalıdır. Böylece çocukların sadece öğrenme alanı değil, bilişsel, duygusal, ahlaki gelişimleri de takip edilmeli, sağlıklı bir kişilik gelişimine katkı sunulmalıdır.

Eğitsel oyun tekniğinin başarısını artıran etmenlerden biri de hiç şüphesiz sınıfların fiziki yapısıdır. Bu açıdan sınıf mevcudu, sınıfların büyüklüğü ve sıra düzeni oyun oynamaya müsait olmalıdır. Çocukların birlikte daha rahat oynama imkânı bulabildikleri oyun alanları tasarlanmalıdır. Dolayısıyla Diyanet İşleri Başkanlığı'mız tarafından öğretim faaliyetlerinin yürütüldüğü mekanların standartlarını yükseltici tedbirler almasının, öğreticilerin eğitsel oyun tekniği konusunda kendilerini geliştirmeleri için düzenlenen hizmet içi eğitim seminerlerinde eğitsel oyun tekniğinin teorik ve pratik açıdan öğretimi ve uygulamasına yönelik derslere yer verilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Akandere, Mehîbe. *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları, 2003.
- Akyüz, Yahya. *Türk Eğitim Tarihi (Başlangıçtan 1993'e)*. İstanbul: Pegem A Yayıncılık, 11. Basım, 2007.
- And, Metin. *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1. bsk., 1974.
- Arnold, Arnold. *Çocuğunuz ve Oyun*. çev. Rezzan Mahmudoğlu. İstanbul: Ece Yayınları, 1987.
- Arsal, Serap Yazgüller. “Çocuk oyunları ve Bruegel’in oyunu | Bilim ve Gelecek”, 01 Temmuz 2016. <https://bilimvegelecek.com.tr/index.php/2016/07/01/cocuk-oyunlari-ve-bruegelin-oyunu/>
- Arslan, Nursel. *4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim*. İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2017.
- Ateş, Mehmet Ali. *Üniversitelerin Eğitim Fakültelerinin Farklı Bölümlerinde Okuyan Öğrencilerin Oyun Algılarının İncelenmesi*. Kuzey Kıbrıs: Doğu Akdeniz Üniversitesi, YL, 2016.
- Aydın, Ayhan. *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: Anı Yayıncılık, 1999.
- Aydın, Tahirhan. “Dil Öğretimi ve Oyun -Çoklu Zekâ Teorisi Işığında-”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 14/1 (2014), 71-83.
- Ayhan, Halis. *Eğitime Giriş ve İslâmiyetiri Eğitime Getirdiği Değerler*. İstanbul: Damla Yayınevi, 1982.
- Barnett, Lynn A. “The Playful Child: Measurement of A Disposition To Play”. *Play & Culture* 4/1 (1991), 51-74.
- Başaran, İbrahim Ethem. *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme ve Ortam*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 6. baskı., 2005.
- Bilgin, Beyza. *İslam ve Çocuk*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2. bsk., 1991.
- Bilgin, Mehmet. “Bedensel ve Devinişsel Gelişim”. *Eğitim Psikolojisi*. ed. Binnur Yeşilyaprak. Ankara: Pegem Akademi, 2010.
- Bozan, Narin. *Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / İlköğretim Anabilim Dalı, Yüksek Lisans, 2014.
- Bozkurt, Nebi. “Oyun”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 34/15-16. İstanbul: TDV Yayınları, 2007.
- Canan, İbrahim. *Bütün Meseleleriyle Kur'an'da Çocuk*. İstanbul: Cihan Yayınları, 1984. <https://www.kitapyurdu.com/kitap/kuranda-cocuk/91160.html>
- Cole, Luella vd. *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*. Ankara: M.E.B, 1968.

- Cömert, Sadettin. *Sınıfta Bahçede Aile Toplantılarında Oyun ve Rontlar*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 4.bsm., 1988.
- Çamlı, Mevhibe Rumeysa. *Okul Öncesi 4-6 Yaş Grubu Öğrencilerine Yönelik Değerler Eğitimi: Drama Ve Eğitsel Oyun Uygulama Örnekleri*. İzmir: İzmir Kâtip Çelebi Ün., SBE, 2021.
- Çeken, Kübra. *Eğitsel Oyun Ve Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı*. Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022.
- Çelen, H. Nermin. “Ana Babaların Çocuğun Oyun Hakkına İlişkin Tutamları”. ed. Bekir Onur. 123-132. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., 1999.
- Çelik, Abbas. “Çocuk, Oyun ve Din Eğitimi”. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 9 (2004), 187-196.
- Çetin, Fatma. *Ebesin (Okul Öncesi Çocuklar İçin 90 Yeni Oyun)*. İstanbul: Morpa, 2009.
- Demir Alagöz, Rabia. *Okul Öncesi Elifbâ Öğretiminde Bir Tutam oyun Bir Tutam Drama*. Ankara: TDV Yayınları, 2022.
- Demiray, Kemal (ed.). *Türkçe sözlük*. Ankara: TDK, Gözd. gçrl. 6. bsk., 1981.
- Demirel, Duygu Harmandar vd. *Okul Öncesi ve İlkokulda Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: Eğitim Kesit, 2017.
- Dewey, John. *Demokrasi ve Eğitim Felsefesine Giriş*. çev. Tahsin Yılmaz. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 1996.
- Dönmez, Necate Baykoç. *Oyun Kitabı: Üniversite Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Bölümü Ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin*. İstanbul: Esin Yayınevi, 1992.
- Durualp, Ender - Aral, Neriman. “Çocukların İnce ve Kaba Motor Gelişimlerine Oyun Etkinliklerinin Etkisinin İncelenmesi”. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 20/1 (2018), 243-258.
- Evlıya Çelebi. *Seyahatname*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınlar, 1. Basım, 1999.
- Fersahoğlu, Yaşar. *Din Eğitimi ve Öğretiminde Duygu Eğitimi*. İstanbul: Marifet Yayınları, 1998.
- Gazetesi, Evrensel. “12 yaşından önce din eğitimi hak ihlalidir”. *Evrensel.net*. Erişim 05 Haziran 2023. <https://www.evrensel.net/haber/104671/12-yasindan-once-din-egitimi-hak-ihlalidir>
- Gazzâlî, Muhammed. *İhyâu Ulûmi'd-Dîn*. çev. Ahmed Serdaroğlu. İstanbul: Bedir Yayınevi, 1975.
- Gökay, Faik - Çelik, Turan. *Oyun*. Ankara: Ayyıldız Matbaası, 1964.
- Göktepe, Safiye Nuran. *Okul Öncesi Dönem Din Eğitimi ve Oyun, Oyuncak Ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri*. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2015.

- Göv, Ayşe. *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Gülcemal, Merve. *Çocuklara Oyunlar Eşliğinde Kur'an-ı Kerim Öğretme Teknikleri*. İstanbul: Cezve Kitap, 2018.
- Gündüz, Yusuf. *Çocuğunuzun Başarısı Elinizdedir*. İzmir: Memleket, 1992.
- Gürer, Banu - Arslan, Nursel. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi". *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (2017), 87-127.
- Hazar, Muhsin. *Beden Eğitimi ve Sporda Ounla Eğitim*. Ankara: Tutibay Yayınları, 1996.
- Hollingsworth, P. M. - Hoover, K. H. *İlköğretimde Öğretim Yöntemleri Ankara*. çev. Tanju Gürkan vd. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 1999.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı, 2. bs., 2006.
- İbn Miskeveyh, Ebû 'Ali Ahmed b. Muhammed (ö. 421/1030). *Tehzibü'l-Ahlâk*. çev. A. Şener vd. İstanbul: Büyüyenay Yayınları, 2013.
- İnan Kaya, Gamze. "Oyun ve Tarihsel Olarak Oyunun Eğitimdeki Yeri". *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi* 2/1 (20 Nisan 2018), 66-78.
- Kalender, Mustafa. *Din Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 1999.
- Kanad, Halil Fikret. *Ailede Çocuk Terbiyesi*. İstanbul: MEB Yayınları, 1969.
- Kanad, Halil Fikret. *Pedagoji Tarihi*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, 1963.
- Karasan, Elif. *4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar*. Rize: Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2013.
- Kaşgarlı Mahmut. *Divanü Lügat-it-Türk*. çev. Besim Atalay. Ankara: TDK, 1972.
- Koçyiğit, Sinan vd. "Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun". *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 16 (2010), 324-342.
- Köylü, Mustafa. "Çocukluk Dönemi Dini İnanç Gelişimi ve Din Eğitimi". *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 45/2 (2004), 37-54. [https://doi.org/10.1501/Ilhfak\\_0000000190](https://doi.org/10.1501/Ilhfak_0000000190)
- Mangır, Mine - Aktaş, Yaşare. "Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi". *Yaşadıkça Eğitim Dergisi* 26 (1993), 14-18.
- Mert, Şevket. *Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi*. Çorum: Hitit Üniversitesi SBE, Yüksek Lisans Tezi, 2015. <http://earsiv.hitit.edu.tr/xmlui/handle/11491/3745>

- Nicolopoulou, Ageliki. "Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası". çev. M. Türkan Bağlı. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 37/2 (2004), 137-169. [https://doi.org/10.1501/Egifak\\_0000000100](https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000100)
- Nutku, Özdemir. *Gösterim Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1998.
- Oğuzkan, Şükran (ed.). *Yaratıcı Çocuk Etkinlikleri ve Eğitici Oyuncaklar*. İstanbul: MEB, 2000.
- Okumuş, Ejder. "Din Ve Sosyalleşme". *Turkish Studies* 9/11 (2014), 429-454. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.7398>
- Onur, Bekir. *Oyuncaklı dünya*. Ankara: Dost Kitabevi, 1992.
- Onur, Bekir - Neslihan Güney (ed.). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 2004.
- Öğretir, Ayşe Dİlek. "Oyun Ve Oyun Terapisi". *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* 22 (2008), 94-100.
- Öncül, Remzi. *Eğitim ve Öğretim Bilimleri Sözlüğü*. İstanbul: MEB. Yay., 2000.
- Özdemir, Nebi. *Türk Çocuk Oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2006. <http://ktp.isam.org.tr/ktp/recordview.php?idno=166356&ele=%3D&wKitaplar=T%C3%BCrk+%C3%87ocuk+Oyunlar%C4%B1>
- Özdoğan, Berka. *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık, 2004.
- Özen, Müzeyyen. *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*. İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 1999.
- Öztürk, Ayşe vd. *Kur'an-ı Kerim Öğretiminde Oyunlar ve Etkinlikler*. İstanbul: Yekder Yayınları, 2. Basım, 2019.
- Pehlivan, Hülya. *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi*. Ankara: Hacettepe Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 1997.
- Poyraz, Hatice. *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık, 5. Basım, 2017.
- Rubin, Kenneth H. "Early Play Theories Revisited: Contributions to Contemporary Research and Theory". *The Play of Children: Current Theory and Research* 6 (1982), 4-14. <https://doi.org/10.1159/000407155>
- Samur, Yavuz - Cömert, Zeynep. *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı*. İstanbul: Altın Kitaplar Akademisi, 2022.
- Sandstrom, Carl İvor. *Çocuk ve Gençlik Psikolojisi*. çev. Refia Şemin. İstanbul: İstanbul Üniv. Edebiyat Fak. Yayınları, 1971.
- Sel, Ruhi. *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı, 1.bs., 1987.

- Sevim, Bahar. *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2. Basım, 2013.
- Sevinç, Müzeyyen. *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa, 2009.
- Seyrek, Hilmi - Sun, Muammer. *Çocuk Oyunları: Okul Öncesi Eğitiminde : Oyun Dersi El Kitabı*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları, 1991.
- Şahin, Fatma Tezel. *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. Ankara, Uzmanlık Tezi, 1993.
- Şaşa, Fatma Tuba. *Öğretici Görüşlerine Göre Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kur'an Kurslarında Kur'an Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamaları*. Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- Tavukcuoğlu, Mustafa. "Okulöncesi Çocuğunun Eğitiminde Din Duygusu Ve Din Eğitimi". *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 14/14 (2002).
- T.C. Cumhurbaşkanlığı Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü. "4-6 Yaş Grubu Kur'an Kursları Öğretim Programı", 2022.
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. "Okul Öncesi Eğitimi Programı", 2013.
- Terzi, Arzu Güzin. *Oyun ile Öğretme Okul Öncesi ve İlkokullar İçin Eğitsel Oyunlar*. Nobel Akademik Yayıncılık, 2021.
- Turgut, İhsan. *Kaostaki Eğitim*. İzmir: Anadolu Matbaacılık, 1998.
- Turhan, Afife. *(Hz.Peygarber'in hadisleri ışığında) Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri*. İstanbul: Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / İlahiyat Anabilim Dalı / Felsefe ve Din Bilimleri Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2004.
- Tûsî, Nasîrüddîn. *Ahlâk-ı Nâsırî*. çev. A. Gafarov - Z. Şükürov. İstanbul: Litera Yayıncılık, 2016.
- Tutkun, Cansu. "Dil Gelişim Dönemleri". *İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Bilişsel Ve Dil Gelişimi Çocuk Gelişimi Lisans Programı*. ed. Zarife Seçer. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, ts.
- Tüfekçi, Kevser. *Diyanet İşleri Başkanlığı 4-6 Yaş Kuran Kursları Eğitiminin Öğretici Ve Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Ummanel, Azize. "Batılılaşma Süreci İçerisinde Çocuğun Konumlandırılması: Eğitim, Oyun Ve Çocuk Hukuku Bağlamında Üç Kitap, Üç İnceleme". *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 49 (2020), 795-816.
- Ülken, Hilmi Ziya. *Eğitim Felsefesi*. İstanbul: MEB Yayınları, 1967.
- Yalçınkaya, Tosun - Çağlak, Saime. "Oyun ve Oyuncakların Hareket Gelişime Kalkıları". *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi* 10/10 (2013), 319-326.

- Yavuz, Kerim. *Eğitim Psikolojisi*. Kayseri: Erciyes Ün. Yay., 1991.
- Yavuzer, Haluk. *Ana-baba ve çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 4. bs., 1991.
- Yavuzer, Haluk. *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1996.
- Yawkey, T. D. vd. “Çocuğun Okul ve Aile Çevresinde Yaşam Boyu Süreci Olarak Oyun”. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 13/1 (2019), 425-442. [https://doi.org/10.1501/Egifak\\_00000000646](https://doi.org/10.1501/Egifak_00000000646)
- Yılmaz, Tahsin. *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun*. İzmir: Bil Yay., 1990.
- Yorulmaz, Bilal. *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015.
- Yorulmaz, Bilal - Göv, Ayşe. “Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı Ve Kalıcılığına Etkisi”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 12/66 (2019), 962-977. <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3643>
- Yörükoğlu, Atalay. *Değişen toplumda aile ve çocuk*. İstanbul: Özgür, 4. bsk., 1992.
- Zengin, Halise Kader. *Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*. Ankara: Ankara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı / Din Eğitimi Bilim Dalı, 2002.
- Zengin, Mahmut vd. *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları, 2015.
- T.C. Cumhurbaşkanlığı Diyanet İşleri Başkanlığı Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü. “4-6 Yaş Grubu Kur’an Kursları”. Erişim 02 Haziran 2023. <https://egitimhizmetleri.diyaret.gov.tr/Detay/466/4-6-ya%C5%9F-grubu-kur'an-kurslar%C4%B1>
- Anadolu Ajansı. “4-6 yaş için düzenlenen Kur’an kurslarında 193 bin 564 öğrenci eğitim alıyor”. Erişim 04 Haziran 2023. <https://www.aa.com.tr/tr/egitim/4-6-yas-icin-duzenlenen-kuran-kurslarinda-193-bin-564-ogrenci-egitim-aliyor/2799915>
- “Atividades e Brincadeiras (@laurinha.Zamboni) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. <https://www.instagram.com/laurinha.zamboni/>
- “Elif Kaya (@anasinifi\_aktiflikdunyasi) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. [https://www.instagram.com/anasinifi\\_aktiflikdunyasi/](https://www.instagram.com/anasinifi_aktiflikdunyasi/)
- “Hidayet Uskal (@oyunbavulu) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. <https://www.instagram.com/oyunbavulu/>
- “Janaina Carneiro (@filhoterapia\_) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. [https://www.instagram.com/filhoterapia\\_/](https://www.instagram.com/filhoterapia_/)
- “Kartanem Anaokulu 🧸 (@kartanemanaokulu) | Instagram”. Erişim 13 Haziran 2023. <https://www.instagram.com/kartanemanaokulu/>
- “Montessoriaktiviteleri (@montessoriaktiviteleri) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. <https://www.instagram.com/montessoriaktiviteleri/>
- “Oyunla Öğreniyorum (@oyunla\_ogreniyorum) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. [https://www.instagram.com/oyunla\\_ogreniyorum/](https://www.instagram.com/oyunla_ogreniyorum/)

- Cumhuriyet. “Pedagojik olarak okul öncesinde niye din eğitimi verilemez?” Erişim 05 Haziran 2023. <https://www.cumhuriyet.com.tr/yazarlar/sahin-aybek/pedagojik-olarak-okul-oncesinde-niye-din-egitimi-verilemez-1890351>
- “Resul Aydoğan (@egitseloyunlarakademisi) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. <https://www.instagram.com/egitseloyunlarakademisi/>
- “Sıdıka Yarımbaş (@ev\_yapimi\_hikayeler) • Instagram Photos and Videos”. Erişim 13 Haziran 2023. [https://www.instagram.com/ev\\_yapimi\\_hikayeler/](https://www.instagram.com/ev_yapimi_hikayeler/)
- Diyamet Haber. “Türkiye’nin yükselen değeri: 4-6 yaş Kur’an kursları”. Erişim 04 Haziran 2023. <https://www.diyamethaber.com.tr/turkiyenin-yukselen-degeri-4-6-yas-kuran-kurslari>



## EKLER

### 1-GÖZLEM FORMU

**Çocuğun Adı:** .....

**Çocuğun Yaşı:** .....

**Gözlem Tarihi:** .....

**Gözlem Süresinin Başlangıç Saati:** .....

**Gözlem Süresinin Bitiş Saati:**.....

**Oyun Köşesindeki Etkinlik:**

**Gözlemin Yapıldığı Bağlamın Kısa Açıklaması:**

.....

**Neler Olduğunun Anlatımı:**

.....

.....

**İletişim (Sözsüz ve sözlü olarak)**

**Kendi Kendine:**.....

.....

**Başkalarıyla:**.....

.....

**Kaynak:** Müzeyyen Sevinç, *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun* (İstanbul: Morpa, 2009), 227.

## ÖZGEÇMİŞ

<b>Ad Soyad: EMİNE CAN</b>	
<b>Eğitim Bilgileri</b>	
<b>Lisans</b>	
<b>Üniversite</b>	ANKARA ÜNİVERSİTESİ
<b>Fakülte</b>	İLAHİYAT FAKÜLTESİ
<b>Bölümü</b>	İLAHİYAT
<b>Makale ve Bildiriler</b>	