

**ÇOCUK OYUN ALANLARININ
İÇ MEKAN VE YAKIN ÇEVREDE OLUŞUMU**

Rukiye Duygu ÇAY

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İç mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2006

KABUL VE ONAY


Rukiye Duygu ay tarafından hazırlanan “Çocuk Oyun Alanlarının İç Mekan ve Yakın Çevrede Oluşumu” başlıklı bu çalışma, 07.06.2006 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. A. Müge BOZDAYI (Başkan) (Danışman)



Doç. Dr. Meltem YILMAZ



Doç. Dr. Candan TERWIEL

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.



BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izim verdiğimi onaylarım:

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

07.06.2006

Rukiye Duygu ÇAY



TEŐEKKÖR

Çalıőmalarım süresince yardımlarını esirgemeyen ve bana yol gösteren sayın hocam Prof. A. Müge BOZDAYI 'ya ve desteklerini her zaman yanımda hissettiğim aileme teşekkürü bir borç bilirim.



ÖZET

ÇAY, Rukiye Duygu. Çocuk Oyun Alanlarının İç Mekan ve Yakın Çevrede Oluşumu, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2006

Bu tezin amacı, çocukların ruhsal ve bedensel gelişimini sağlıklı olarak sürdürebilmeleri ve oyun kalitesinin artırılabilmesi için çocuk oyun alanları tasarım kriterlerini ortaya koymaktır.

Bu bağlamda, ilk bölümde çocuk ve oyun kavramları, çocuğun gelişim evreleri ve çocuk - mekan ilişkisi; ikinci bölümde oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkileri incelenmiştir. Tüm bunlara paralel olarak üçüncü bölümde çocuk oyun alanları için genel tasarım kriterleri belirlenmiş, iç mekanda ve dış mekanda oyun alanlarının oluşumu ve farklılaşması üzerinde durulmuştur.

Son bölümde ise Ankara'da ve Dünya'da çocuk oyun alanları örneklenmiştir. Bu alanların oyun alanı kriterlerine uygunluğu, yerinde inceleme ve literatürlerden alınan bilgilerle analiz edilmiştir.

Anahtar Sözcükler

Çocuk, Oyun, Mekan, Tasarım.

ABSTRACT

ÇAY, Rukiye Duygu. The Formation of Playgrounds in Interior and Exterior Places, Master's Thesis , Ankara, 2006.

The purpose of the thesis is putting forward design criterions of playgrounds for children to maintain physiological and physical developments healthy and to increase play quality.

In the first section, child and play concepts, developments phases of child and relation between child and the place; in the second section the effects of play on child were examined. In addition to this, in the third section general design criterions for playgrounds were determined, formation and becoming different of playgrounds in interior and exterior places were considered.

In the last section, playgrounds in Ankara and the world were sampling. Appropriateness of this places for playgrounds criteria were analysed by examining in its place and by knowledges from literatures.

Key Words

Child, Play, Playground, Place, Design.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT.....	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
2. ÇOCUK VE ÇOCUK GELİŞİMİ.....	3
2.1 ÇOCUKLUK.....	3
2.2 ÇOCUK GELİŞİMİ	4
2.2.1 Fiziksel Gelişme	4
2.2.2 Zihinsel (Algısal – Bilişsel) Gelişme.....	5
2.2.2.1 Algı Teorileri.....	7
2.2.3 Toplumsal – Duygusal Gelişme.....	14
2.3 ÇOCUK VE MEKAN	15
3. ÇOCUK VE OYUN KAVRAMI.....	17
3.1 OYUNUN TANIMI	17
3.2 OYUNUN ÇOCUK GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİSİ.....	18
3.2.1 Oyunun Çocuk Gelişimine Fiziksel Etkileri	18
3.2.2 Oyunun Çocuk Gelişimine Zihinsel Etkileri.....	19
3.2.2.1 Alıştırmalı Oyun (İşlevsel Oyun – Duyu Motor Dönem).....	19
3.2.2.2 Sembolik Oyun (Taklit – Simgesel Oyun)	20
3.2.2.3 Kurallı Oyun	21
3.2.3 Oyunun Çocuğun Sosyalleşmesi Üzerine Etkileri.....	21
3.2.4 Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkileri.....	22
3.3 OYUN TİPLERİ.....	22
3.3.1 Fiziksel Oyunlar	23
3.3.2 Toplu Zeka Oyunları.....	23
3.3.3 Sosyal Oyunlar.....	23
3.4 ÇOCUĞUN SOSYAL GELİŞİMİNE GÖRE OYUNUN SINIFLANDIRILMASI	23

3.4.1	İzole Oyun	24
3.4.2	Paralel Oyun.....	24
3.4.3	Beraber Oyun	24
3.4.4	Kooperatif Oyun	25
3.5	ÇOCUĞUN OYUN ALANINDAKİ DAVRANIŞINA GÖRE OYUNUN SINIFLANDIRILMASI	25
3.5.1	Aktif Oyun Türleri.....	25
3.5.2	Toplumsal Oyun Türleri	25
3.5.3	Bilişsel Oyun Türleri	25
3.5.4	Düşsel Oyun Türleri.....	26
3.5.5	Yaratıcı Oyun Türleri	26
3.6	YAŞ VE CİNSİYETE GÖRE OYUNUN FARKLILAŞMASI.....	26
3.6.1	Süt Çocukluğu Dönemi (0-1 yaş arası).....	26
3.6.2	Özerklik Dönemi (1-3 yaş arası)	27
3.6.3	Gelişim - Oyun Dönemi (3-6 yaş arası)	27
3.6.4	Gelişim - İlkokul Dönemi (6-11 yaş arası).....	28
4.	ÇOCUK OYUN ALANLARI	29
4.1	ÇOCUK OYUN ALANLARININ TANIMI, ÇOCUK İÇİN OYUN ALANLARININ ÖNEMİ	29
4.2	ÇOCUK OYUN ALANLARININ GENEL TASARIM İLKELERİ	32
4.2.1	Çocuk Oyun Alanlarında Kullanılan Oyun Elemanları	36
4.2.2	Oyun Elemanları Yapımında Kullanılan Malzemeler	43
4.3	ÇOCUK OYUN ALANLARININ YAŞ GRUPLARINA GÖRE SINIFLANDIRILMASI	44
4.3.1	0-3 yaş arası çocuklar için çocuk oyun alanları	44
4.3.2	3-6 yaş arası çocuklar için çocuk oyun alanları	45
4.3.3	6-12 yaş arası çocuklar için çocuk oyun alanları	48
4.4	ÇOCUK OYUN ALANLARININ İÇ MEKANDA OLUŞUMU VE GENEL TASARIM İLKELERİ.....	48
4.4.1	Tasarım ve Planlama İlkeleri	48
4.4.2	İç Mekanda Yer Alan Çocuk Oyun Alanlarının Bölümlere Ayrılması.....	49

4.4.3	Mekan seçimi	51
4.4.4	Oyun Elemanları.....	52
4.4.5	Zemin Kaplaması	53
4.4.6	Yüzey Kaplaması	54
4.4.7	Kuşatma Elemanı	54
4.4.8	Oturma Alanı	55
4.4.9	Aydınlatma	55
4.4.10	Tuvalet, Çeşme ve Çöp Kutuları.....	56
4.4.11	Bitkilendirme.....	56
4.5	ÇOCUK OYUN ALANLARININ DIŞ MEKANDA OLUŞUMU VE GENEL TASARIM İLKELERİ.....	57
4.5.1	Tasarım ve Planlama İlkeleri	57
4.5.2	Çocuk oyun alanı olarak oluşturulacak mekanın seçimi	58
4.5.3	<i>Doğal Topografik Özelliklerin Oyun Alanında Kullanımı</i>	61
4.5.4	Oyun Elemanları.....	62
4.5.5	Zemin Kaplaması	64
4.5.6	Kuşatma Elemanları	67
4.5.7	Pergolalar ve Oturma Alanı	68
4.5.8	Aydınlatma Elemanları	69
4.5.9	Tuvalet, Çeşme ve Çöp Kutuları.....	69
4.5.10	Koruma Binası.....	70
4.5.11	Kum Havuzları.....	70
4.5.12	Su Yüzeyleri	71
4.5.13	Bitkilendirme.....	73
5.	TÜRKİYE'DE VE DÜNYA'DA ÇOCUK OYUN ALANLARI	75
5.1	FUKUOKA ÇOCUK OYUN ALANI.....	75
5.2	WAKAMIYA BOULEVARD PARKI ÇOCUK OYUN ALANI	77
5.3	ALTINPARK ÇOCUK OYUN ALANI	80
5.4	HALLOWEEN ÇOCUK OYUN ALANI.....	83
5.5	GALERIA ALIŞVERİŞ MERKEZİ ÇOCUK OYUN ALANI	85
5.6	ÇOCUK OYUN ALANI (URFALI HACI MEHMET LOKANTASI).....	88

5.7 ÇOCUK OYUN ALANI (BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ ÇANKAYA HANIMLAR LOKALI)	90
6. SONUÇ.....	93
KAYNAKÇA	95



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Algı, biliş, davranış mekanizması olarak insan	7
Şekil 2. Duyusal bilginin iletilmesi.	7
Şekil 3- Su yüzeyleri için uygun bir planlama.....	72
Resim 1- Bir salıncak örneği.	37
Resim 2 - Korkuluk eklenmiş bir salıncak	37
Resim 3- Farklı tiplerdeki kaydırakların bir arada kullanılması.....	38
Resim 4- Güvenlik önlemleri alınarak yapılmış bir tahterevalli.....	39
Resim 5- Kompleks bir oyun aleti.....	39
Resim 6 - Köprü çeşitlerinden biri.	40
Resim 7 - Lastiklerin tırmanma elemanı olarak sunulması.....	41
Resim 8- Değişik oyun türleri için çizilmiş rakamlı oyun tahtası.	41
Resim 9- Deneme – yaratma alanında çocuklar	50
Resim 10 – Tiyatro alanları çocuklar.....	51
Resim 11 – Kum havuzları	53
Resim 12- Lastik Merdivenler.	60
Resim 13 –Kum havuzu.....	71
Resim 14 – Fukuoka Oyun Alanı	76
Resim 15 – Fukuoka Oyun Alanı	76
Resim 16 – Fukuoka Oyun Alanı	76
Resim 17 – Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı.....	78
Resim 18 – Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı.....	78
Resim 19 – Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı.....	79
Resim 20 – Altınpark Çocuk Oyun Alanı.....	81
Resim 21 – Altınpark Çocuk Oyun Alanı.....	81
Resim 22 – Altınpark Çocuk Oyun Alanı.....	82
Resim 23 – Halloween Çocuk Oyun Alanı	83
Resim 24 – Halloween Çocuk Oyun Alanı	84
Resim 25 – Halloween Çocuk Oyun Alanı	85
Resim 26 – Galeria Alışveriş Merkezi Çocuk Oyun Alanı	85
Resim 27 – Galeria Alışveriş Merkezi Çocuk Oyun Alanı	86

Resim 28 – Galeria Alışveriş Merkezi Çocuk Oyun Alanı	86
Resim 29 – Urfalı Hacı Mehmet Lokantası Çocuk Oyun Alanı.....	88
Resim 30 – Urfalı Hacı Mehmet Lokantası Çocuk Oyun Alanı.....	88
Resim 31 – Urfalı Hacı Mehmet Lokantası Çocuk Oyun Alanı.....	89
Resim 32 – Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı	90
Resim 33 – Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı	91
Resim 34 – Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı	91
Resim 35 – Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı	92



TABLolar DİZİNİ

Tablo 1 . Çocuđun Evrimi.....	6
Tablo 2 – Oyun Öđelerinin Özellikleri ve Çocuklara Olan Fiziksel Etkileri, Oyunda Sağladıđı Sosyal İlişki Ve Alandaki Oyun Davranışları.....	42
Tablo 3 – Deđişik Yaş Kademelerine Göre Oyun Gereksinimleri ve Gerektirdiđi Donatılar.....	47



1. GİRİŞ

Kişilerin ruhsal ve bedensel olarak sağlıklı bir yapıda olabilmeleri, çocukluk dönemlerini sağlıklı olarak geçirebilmelerine bağlıdır. Bir çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişimini tamamlayabilmesi, kendini tanıyarak topluma adapte olabilmesi oyun oynaması ile yakından ilişkilidir.

Çocuk yaşamıyla ilgili deneyimleri oyunla öğrenmektedir. Oyun sırasında çocuk, çeşitli rolleri üstlenerek dünyayı kendi duyularıyla algılamaya çalışmakta ve gelişimine oyun sayesinde devam edebilmektedir (Doğanay 1998).

Çocuk oyun alanlarının tasarımının oyun aktiviteleri üzerinde önemli etkileri vardır. Bu alanlar çocuklar için boş zamanlarını geçirdikleri alanlar olmayıp, aynı zamanda diğer çocuklarla kaynaştıkları, paylaşım içinde buldukları, çevreyi tanımaya başladıkları, dış dünya ile ilgili tecrübe kazandıkları sosyal ortamlardır. Bu nedenle çocuk oyun alanları tasarımı planlı bir şekilde yapılmalıdır (Chamberlin 1998).

Çocuk oyun alanları mevcut alanın potansiyeline ve ihtiyaca göre iç mekan ya da dış mekanda oluşturulabilir. Ancak her ikisinin tasarımında da çeşitli tasarım kriterleri ön plana çıkmaktadır.

Ülkemizde iç mekanda oluşturulan çocuk oyun alanları genellikle alışveriş merkezleri, kreşler gibi yapıların içinde yer almaktadırlar. Buradaki temel amaç ebeveynlerinin gözetiminde olmadığı zamanlarda çocukların kontrollü bir şekilde vakit geçirmelerini sağlamaktır. Ancak bunu yaparken çocuğun oyun kalitesi göz ardı edilmemelidir.

Dış mekanda yer alan çocuk oyun alanı tasarımında ise bazı sorunlarla karşılaşmaktadır. Nüfusun artmasından dolayı kentlerin plansız bir şekilde yapılanmasıyla, gün geçtikçe açık alanlar azalmakta, hatta kaybolmaktadır. Varolan açık alanlar ise konumu, yapısı veya çevresindeki yapılaşmalar dolayısıyla kent çocuğunun oyun ihtiyacını karşılayamamaktadır (Dinç 1993).

Ülkemizde genellikle geleneksel oyun alanı olarak adlandırılan basit ve ilkel yapıdaki oyun alanları çocukların kullanımına sunulmaktadır. Bu alanlar

çocukların özellikle ruhsal gelişimi açısından yetersiz kalmakta, temel ihtiyaçlara yanıt verememektedirler. Bununla birlikte gelişmiş ülkelerde çocuk oyun alanı tasarımı önemli bir disiplin haline gelmiştir.

Bu çalışmanın amacı, çocukların ruhsal ve bedensel gelişimlerini sağlıklı olarak sürdürebilmeleri ve oyun kalitesinin artırılması için çocuk oyun alanları tasarım ve oluşum kriterlerini ortaya koymaktır.

Bu bağlamda, ülkemizde ve gelişmiş ülkelerde iç mekan ve yakın çevredeki çocuk oyun alanları konumları, amaçları, yapıları ve içerikleri itibarıyla incelenecek, örnekler alınarak bu kriterlere uygunlukları tespit edilecektir.



2. ÇOCUK VE ÇOCUK GELİŞİMİ

2.1 ÇOCUKLUK

Delikanlılıktan önce gelen ve buluş ile sona eren çağa genel olarak çocukluk denmektedir. Ancak sürekli bir değişiklik ve ilerleyen bir olgunlaşma çağı olan çocukluk kavramına değişmeyen bir tanım yüklemek çok zordur.

Tarihsel açıdan bakıldığında çocukluk kavramının toplumsal-kültürel bir öge olduğu ve tarih içinde geliştiği görülür. Ortaçağ Batı toplumunda yetişkinin minyatür bir örneği sayılan çocuklar yetişkinlerle aynı giysileri giyip aynı besinleri yemiş ve aynı oyunları oynamışlardır. Çocukla yetişkinin aynı yaşamı paylaşması yakın zamana kadar çok geçerli iken günümüzde, özellikle gelişmiş toplumlarda çocukların, yetişkinlerin dünyasından uzaklaştığı görülür (Onur 1994).

“Yirminci yüzyılın egemen çocuk paradigması üç ana varsayıma dayandırılmaktadır;

- Çocuklar yetişkinlerden farklıdır; ya da çocuklar özel bir biyolojik kategori oluştururlar.
- Çocukların yetişkinliğe hazırlanması gerekir; ya da yetişkinlik bir kazanımdır.
- Çocukların yetiştirilmesi sorumluluğu yetişkinlere aittir” (Tan 1994).

Herkesin bir zamanlar çocuk olması nedeniyle çocuğu tanıdığı inancı bir yanılsamadır. Bu inanç doğrultusunda çocuklar için mekanlar tasarlamak doğru değildir. Bunun için öncelikle çocuğun gelişim evrelerini takip etmek ve iç dünyasını anlamaya çalışmak gerekir.

Çevresel tasarımdaki fiziksel boyutlar, bilişsel gelişme, sosyal haklar, kişisel değişkenlikler, kendi kendini idare edebilme gibi farklı boyutlar çocuklar ve yetişkinlerin ayrı gruplar olduğu gerçeğini bize hatırlatır. Nitekim çocuklar çevreyi yetişkinlerden farklı olarak görür ve algırlar. Çocuğun aktiviteleri ve deneyimleri için çevre tasarlamak, çocuğu kullanıcı kabul eden tasarımlara gitmek, en azından tasarımda çocuğa söz hakkı tanımak açısından çocuk-çevre etkileşimini araştırmak ve gözlemlemek gerekmektedir (Ziegler 1987).

2.2 ÇOCUK GELİŞİMİ

"Büyüme" yapısal bir artışı dile getirir. Çocuk, sadece fiziksel olarak büyümekle kalmaz, aynı zamanda zihinsel gelişmeler de gösterir. Beynin gelişimi sonucu, çocukta giderek artan bir öğrenme, anımsama ve yargılama yeteneği oluşur.

Büyüme kavramına karşılık, "Gelişme" kavramı değişikliklerin niceliği yanında niteliğini de içermektedir. Gelişme, düzenli, uyumlu ve sürekli bir ilerlemeyi dile getirmektedir.

Yapılan gözlem ve çalışmalar, belli gelişim dönemlerinde çocuklarda ortak olan eğilim ve davranış kalıplarının bulunduğunu ortaya koymaktadır. Çocuğun gelişimini inceleyen araştırmalar doğumdan yetişkinliğe kadar olan dönemi;

- Fizyolojik – fiziksel,
- Zihinsel (Algısal – bilişsel),
- Toplumsal – Duygusal olmak üzere üç koşul evrim olarak görürler (Gür 2002).

2.2.1 Fiziksel Gelişme

Çocuğun fiziksel gelişmesinden; çocuğun büyümesi, hareketlerinin, zihin ve duyu organlarının ve cinselliğinin olgunlaşması anlaşılmaktadır. Çocuğun fiziksel, bilişsel ve davranışsal gelişmesi büyük ölçüde paralellik gösterir (Tablo 1).

Fiziksel gelişme kızlarda doğumdan on üç yaşa, erkeklerde ise doğumdan on beş yaşa kadar olan dönemde çok hızlıdır. Psikologlar yaptıkları araştırmaların bulgularına dayanarak, bir aylık bir bebeğin yüzü koyun yatma anında çenesini kaldırabildiğini; iki aylıkken aynı konumda göğsünü kaldırabildiğini; üç aylıkken nesnelere uzanıp yakalamaya çalıştığını; dört aylık olunca yardımla oturabildiğini; olumlu ve düzenli gelişme gösteren bir bebeğin beş aylıkken kucakta oturabildiğini; altı aylık olunca sandalyesinde oturmayı, yedi aylıkken kendi kendine oturabilmeyi başardığını, sekiz aylıkken yardımla ayakta

durabildiğini, dokuz aylıkken donatılara tutunarak ayağa kalkıp adım atabildiğini belirlemiştir (Gür 2002).

Uzun süreli gözlemler bebeklerin çoğunun on aylıkken emeklemeye, on bir aylıkken tutunarak yürümeye başladıklarını; bir yaşlarını doldurduklarında kendi kendilerine ayağa kalabildiklerini ve yaklaşık bir buçuk yaşlarına geldiklerinde, büyük çoğunluğunun yürümeyi başardıklarını göstermektedir.

Çocuk bir yaş civarında ilk simgesel anlamı olan sözcüğü bilinçli bir biçimde söyler. 18-24 ay arasında tek sözcüklü tümceden iki ya da daha çok sözcüklü tümceye geçer.

Fiziksel büyümesi sürekli olan çocuk 2-3 yaş arasında üç tekerlekli bisiklete binebilir. Yetişkinlerin tüm duyuşal yeteneklerine sahiptir. Beyin bir yetişkinin beyninin % 75'ini bulur. Dil sürekli gelişmektedir. Üç yaş civarında büyümede hafif bir duraksama olur. Bu yaştaki çocuklarda cinsiyet ayrımı ve bencillik dönemi başlar, sahip olma duygusu imlem kazanır "Benim annem, benim oynucağım ..." gibi. 4-5 yaş arası büyüme sürekli, dil düzgün olarak gelişir. 6 yaşındaki çocuk iki tekerlekli bir bisiklete binebilir. Denge becerisi ve ilgili becerileri gelişmiştir. 12 yaşa doğru el ve ayaklarda büyümeler fark edilir. Genelde iskelet sisteminde, özeldede ise fark edilir bir biçimde burun ve çenede yeni kemiksel biçimlenmeler oluşur (Gür 2002).

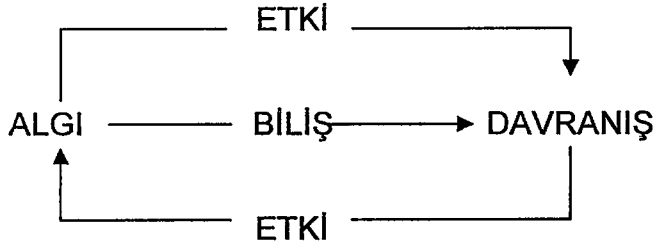
2.2.2 Zihinsel (Algısal – Bilişsel) Gelişme

Algı, kişinin duyular yoluyla çevreden bilgi dinmesi, yorumlaması, belleğe gönderme yapması eylemidir. Davranış ise amaç ve güdüler doğrultusunda algılara organizmanın hareket ve diğer tepkiler yoluyla yanıt vermesi eylemidir (Şekil 1).

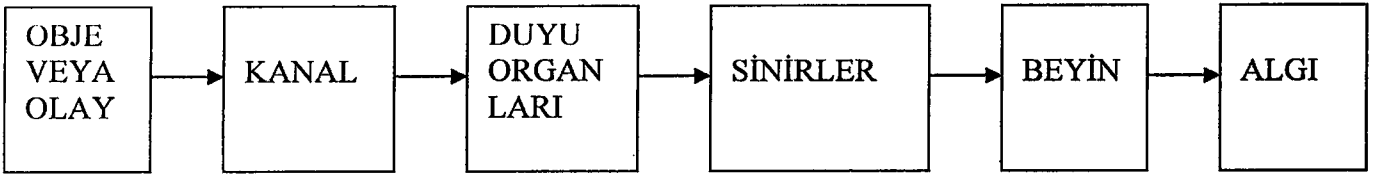
Diğer bir deyişle, algı çevresel verilerin zihinsel simgesidir. Uyarı organizma tarafından alınır ve beyinde işlenir. Uyarıdan beyine kadar karmaşık bir dizi işlem gerçekleşir (Şekil 2). Algılanan şey beyine iletildiğinde deneyimler yoluyla yorumlanır (Stea ve Downs 1970).

DÖNEM	HAREKET GELİŞİMİ	ZİHİN VE DUYU ORGANLARI
Doğum 2.hafta	– emme refleksi tonik boyun refleksi babinski refleksi	görme, duyma, koku ve tat alma, göz odaklama; göz göze gelme, renk ayırımına varma; ses şiddetini ve yönünü ayırt etme; koku ve tat ayırımına varma
1 aylık 2 aylık 3 aylık 4 aylık 5 aylık 6 aylık 7 aylık 8 aylık 9 aylık 10 aylık 11 aylık 12 aylık 13 aylık 14 aylık 15 aylık	çenesini kaldırabilir göğsünü kaldırabilir uzanır, yakalamaya çalışır yardımla oturabilir kucakta oturabilir sandalyesinde oturabilir kendi başına oturabilir yardımla ayakta durabilir eşyaya tutunarak ayakta durur emekler; tutunarak yürür yürümeye başlar kendi kendine ayağa kalkabilir merdiven tırmanabilir tek başına ayakta durabilir uzama,gelişme sürekli; yürür	ses çıkarmaya başlar sesleri tekrar eder ("agu", "mama" gibi) ilk simgesel anlamı olan sözcüğü söyler; tek sözcüklü tümceden iki sözcüklü tümceye geçer (18-24 ay)
2-3 yaş	üç tekerlekli bisiklete binebilir	yetişkinlerin tüm duysal yetenekleri vardır; beyin yetişkinin %75'ini bulur; dil sürekli gelişir
4-5 yaş	büyüme sürekli dil düzgün olarak gelişir	
6 yaş	iki tekerlekli bisiklete binebilir	
11-13 yaş	kızlarda fiziksel yapı ve organların gelişmesi başlar; eller, ayaklar büyür	
15-18 yaş	erkeklerde fiziksel yapı ve organların gelişmeleri başlar;eller, ayaklar büyür; kızlarda gelişme yavaşlar	
18 yaş	erkeklerde boy uzaması yavaşlar	

Tablo 1 . Çocuğun evrimi (Gür 2002).



Şekil 1. Algı, biliş, davranış mekanizması olarak insan (Gür 1996).



Şekil 2. Duyusal bilginin iletilmesi (Çakır 1997).

2.2.2.1 Algı Teorileri

İnsanın niçin algıladığını, ne yaptığını açıklamaya ve tanımlamaya yönelmiş pek çok teori vardır. Algı teorileri temelde iki bölüme ayrılırlar:

- Nativist Teoriler,
- Görgül Teoriler.

Amprisistler (görcülcüler); duyular yoluyla gerçekleşen algının, bilgi oluşumundaki en önemli etmen olduğunu ve insan davranışı üzerindeki önemini savunurlar. Akılcılar (biliş psikoloğları) ise algılama eylemini, bilgi yığınlarını ayırıştırma, birleştirme, değerlendirme, zihinsel şemaya yerleştirme, eleme-ayıklama, onaylama-reddetme, kısacası algıyı, deneyimi ve öğrenmeyi kapsayan bir süreç olarak yorumlarlar (Gür 2002).

Nativist yaklaşımdaki birincil kavramların temelinde Piaget'nin çalışmaları kaynak oluşturmuştur. Piaget, psikolojinin temel kavramlarından olan Gestalt kuramındaki "yaşantı öğelere bölünemez" ifadesine karşı çıkmıştır.

İnsan-çevre disiplini çerçevesinde yapılan algı tanımlamalarındaki benzerliklere karşın, yapısal çevrenin çözümlenmesinde algıya ilişkin kavramsal yaklaşımlarda farklılaşmalar söz konusudur. Algı kuramları

konusunda çalışmalar yapan Lang, algı teorilerini “Piaget’in Teorisi”, “Gestalt Teorisi” ve bilgi alış verişine dayanan “Bilgi İşlem Teorisi” olarak üç bölüme ayırmıştır.

a) Piaget'nin Algı Teorisi

Çocuk psikolojisi ve bilişsel gelişim alanında yaptığı çalışmalarla çığır açan Piaget, insan bilgisinin gelişimini incelediği çalışmalarıyla genetik bilgi biliminin kurucusu ve öncüsü olmuştur. Çocukta düşünce ve dil gelişiminin bir süreklilik içinde değil de, evrelerden geçerek oluştuğunu ve birey çevre ilişkilerinde etkin bir şekilde yapılandığını ortaya koymuştur.

Piaget' ye göre oyun çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur. Oyun, bir yandan çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştirirken, diğer yandan da onun nesnel dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan, daha sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir.

Çocuğun çevresindeki nesnelere kurduğu ilişkinin güdüleyici doğası, Piaget'nin deyişiyle, “Çocuğun kendi dışındaki gerçekliği, içsel ve öznel bir dünyadan ayırma çabasıyla tanımlanır” (Piaget 1980).

Piaget'ye göre çocuklar doğuştan animisizme eğilimlidirler. Animizm dönemindeki çocuk, etrafındaki varlıklara, güneşe suya, evlere hiç fark gözetmeden canlı ve şuurlu varlıklar gözüyle bakar. Çevresindeki varlıkları canlı veya cansız olarak ayıramadığı için oyuncaklarıyla konuşur, bebeklerine isimler takar, odadaki veya bahçedeki her şeyi kendi isteğine göre birer şahıs olarak kabul eder. Çocuk çevresindeki nesnelere bir kişilik ve ruh verir. Onlarda ortaya çıkan değişiklikleri, sahip oldukları bir iradenin sonucu olarak değerlendirir. “Eşikte durduğu sırada, rüzgar nedeniyle kapı üzerine doğru gelirse bunun anlamı, kötü kapı ona çarpmıştır ve sıkı bir tekme hak etmiştir.”

Yine Piaget'ye göre çocuklar tabiatın insan tarafından yapıldığını veya insan tekniğine benzer yolla kendi kendini meydana getirdiğini düşünmektedirler. Bu eğilim artifisyalizm olarak tanımlanmaktadır.

Artifisializm döneminde çocuk, her varlığa bir sanat eseri olarak yapılmış gözüyle bakmaktadır. Ona göre, ırmakların yatağını kazan, güneşi ileri doğru iten, rüzgarı estiren çok büyük bir insandır.

Piaget'nin algı teorisinin temeli nativist kurama dayanır. Algının doğuştan geldiğine inanan bu kuram çerçevesinde Piaget algı kuramı ile algısal aktivite kavramını birbirinden ayırmıştır. Hızlı, çabuk ve ani etkinin ilk anda elde edilmesini algı; deneyimi, yargıyı ve çarpık olan ilk etkinin düzeltilmesini algısal aktivite olarak tanımlayan Piaget bu her iki kavramın da bir dizi rastlantıları içeren algısal süreç içinde gerçekleştiğini söyler. Piaget'in bu tesadüfler teorisi olasılık modeline dayanmaktadır.

Piaget'ye göre cisimler boşlukta her zaman aynı algılanmazlar. Bunun sebebi normal şartların değişmesiyle nesnenin ilk etkisinin de değiştiğidir.

Algı ile zeka birbirinden bağımsız gelişme gösterir; zeka devamlı gelişir, oysaki algının gelişimi sürekli değildir ama algı, zekanın yapısı ile zenginleşir. Algı, zeka yapısından daha az kararlı ve güvenilirdir. Algı tanımlanmış çevrenin mesajlarını iletir ama zeka onları deşifre eder (Piaget 1955).

Piaget, 1930'lardan beri etkili olan Gestalt psikologlarının görüşlerini reddeder. Gestaltçılar düzenlemenin, ayırt etmenin ve algısal değişmezlik kanunları üzerinde tartışırlar. Oysaki Piaget bunların duyusal-motor deneyimleri boyunca kazanıldığını göstermiştir.

Piaget'in araştırmalarında, niteliksel farklılaşmaları ve belli başlı dönüşümleri ifade eden dönem kavramı önemlidir. Zihinsel gelişimde dört ayrı dönem belirlemiştir;

- i) Duyusal Devinimsel Dönem (0-2 yaş),
- ii) İşlem Öncesi Dönem (2-6 yaş),
- iii) Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş),
- iv) Soyut (formel) İşlemler dönemi (11-ergenliğin sonlarına dek).

Piaget, bu dönemlerin evrensel bir sıra izlediğini, dönemlerden birisinin atlanmasının veya üst dönemden alt döneme dönmenin mümkün olmadığını savunmaktadır. Üst düzeyde olan bir dönemin, alt düzeylerde kurulmuş olan yapıları da içerdiği, ancak bu yapılar bir dönemden diğerine aynen

aktarılmayıp, belli bir "yeniden örgütlenme" hatta "yeniden yapılandırılma" geçirdikleri kabul edilmektedir (Çakır 1997).

i) Duyusal-Devinimsel Dönem (0-2 yaş)

İlk iki yaş süresince bebeklerin uyarıcılara devinimsel tepkilerde buldukları gözlenmiştir. Çevre ile ilk alışverişlerden başlamak üzere bu tepkiler, örgütlenme ve uyum sağlama işlevleri aracılığıyla yapısal değişimler geçirir ve böylece doğuştan var olmayan ilk şemalar kurulmuş olur. Bebekler çevrelerindeki nesnelere varlıklarını, önceleri, kendi duyum ve tepkilerinden ayırt edemezler. Devamlı nesne kavramının henüz kazanılmamış olması ve bebeklerin ilk tepkilerinin çoğunlukla kendi bedenlerine yönelik olması, duyuşal-devinim dönemine özgü bir yorumlamadır. Bu benmerkezliğin gerek fizyolojik olgunlaşma, gerekse çevre üzerinde girişilen tekrarlı eylemlerle kazanılan deneyimler sonucunda yenilmesi ile devamlı nesne şemasının yaklaşık on sekizinci ayda kurulduğu saptanmıştır (Piaget 1970). Yani bebek önce, bedenini nesnelere ayırt edebilmekte, daha sonra da nesnelere kendi duyum ve tepkilerinden ayırt edebilmektedir. O anda mevcut olmayan nesne ya da durumların içsel olarak canlandırılması, yani tasarımlama (representation) işlevinin kazanılması ile de duyuşal-devinimsel döneminin tamamlandığı kabul edilmektedir.

Bu dönemde çocuk renk ve biçim olarak algıladığı bir oyuncakı yakalamaya çalışırken istemsizmiş gibi duran hareketler yapar. Görme duyusu ve yakalamaya çalışan elin hareketi eşgüdümsüzdür. Zihin, nesne ile el arasındaki uzaklık ve yön sapmasını tam olarak yapamaz. Bu dönemde mekansal ilişkileri kavramak çocuk için son derece zordur.

Mekansal ilişkiler ancak 6. aydan sonra bütünleşmeye başlar. 8-9. aylar civarında nesne kavramı oluşmaya başlar. Örneğin, çocuk kaybolan emziğini, beşiğine düşen oyuncakı aramaya başlar. Hatta aynı nesneyi farklı amaçlar için kullanmayı da yine bu aylarda dener. Böylece çocukta süreç-sonuç ilişkisi de gelişmeye başlar (Gür 2002).

ii) İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş)

Bu dönem bir önceki dönemde başlayan tasarımlama işlevinin gelişmesini içermektedir. Çocuk çevresindekileri zihninde canlandırmaya başlar, ancak bu dönemde mantıksal düşünme işlemi tam gelişmemiştir. Düşünce, bütünüyle algılanan duruma bağımlıdır; kendi içinde yön değiştirebilir .

Piaget'ye (1970) göre çocuklar, nesnelerin niceliklerinin devamlılığını kavrayamamasına rağmen "niteliksel özdeşlik" diye tanımlanan, nesnelerin, zaman, yer ve biçim değişimleri karşısındaki benzerliklerini düşüncede koruyabilmektedirler.

İşlem öncesi dönem, sembolik işlevlerin gelişimi ve niteliksel özdeşlik kavramının kazanılmasını içerir ve böylece işlemsel düşünceye hazırlık oluşturur.

Bunun yanında Piaget'ye göre bu dönemdeki çocuklar benmerkezci (egosantrik) düşünce yapısına sahip olmaktadır. Egosantrizmi özetleyecek olursak;

Özümlenme nesnel gerçeğin değiştirilerek içe alınmasını sağlarken, özümlenen bu yeni gerçek ile uyum sağlamak amacıyla öznel gerçeği değiştirir. Özümlenme sürecinin uymaya göre daha ağır bastığı zihinsel eylemlerde, egosantrik (benmerkezci) düşünce söz konusu olmaktadır. Örneğin, çocukların kendilerini, vücutlarının hareket ve pozisyonu ile çevreye alıştırmaları egosantrik sistemin ürünüdür. Uyma sürecinin daha egemen olduğu zihinsel eylemlerde ise organizmanın dıştan gelen etkilere koşulsuz bir uyma göstermesi söz konusudur (Koç 1999).

Fiziksel çevrenin değişkenliğe kişileştirerek çözüm getiren çocuk, sosyal durumları da egosantrik bir bakış açısıyla kontrol etmeye çalışır. Çocuğa göre onun düşünceleri ve deneyimleriyle bir başkasınıninkiler arasında fark yoktur.

Bu dönemde duyu ve hareket arasındaki ilişki ve düzen sağlanmıştır. Dil gelişerek, üç-dört sözcüklü tümce kurma olayı başlamıştır. Çocuk artık algı alanı içinde olmayan nesnelere de söz eder. Ancak, bütünü oluşturan parçalar arasındaki ilişkiler bu evrede henüz gelişigüzel kurulmaktadır. Algısal düzeyde kazanılan bilgiler biliş düzeyince yeterince korunamaz. Örneğin, bir

portre yapılırken ağzın üzerinde olması gereken burun ağzın altında çizilebilir (Gür 2002).

iii) Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş)

7 ile 11 yaşlar arasında yaşanan somut işlemler döneminde, tersine çevrilebilirlik ve korunum gibi kavramların kazanılması ile gerçek zihinsel işlemlerin başladığı kabul edilir. Bir çok eylemin düşüncede yön değiştirebilir olması, bu dönemdeki çocukların dış dünya ile baş edebilme yeteneklerini geliştirir. Ama bu dönemde yürütülen eylemler bütünüyle fiziksel gerçeğe bağlı olmaktadır. Somut olarak var olmayan nesne ya da durumlar üzerinde düşünce yürütmenin olanaklı olmadığı bu dönemde çocuk kendi düşüncesini salt gerçek olarak kabul etmekte ve düşüncesinin, gerçeğin yalnızca öznel bir yorumu olduğunu kavrayamamaktadır.

Piaget'ye göre 7 yaş civarındaki bir çocuğun artık sınıflama yetisi gelişmiştir. Cinsiyetin değişmezliğinin, hayal ve gerçek arasındaki farkın ayırtına varır. 8-9 yaş somut işlemsel aşamanın kritik yaşıdır. Çocukların büyük çoğunluğu zihinsel gerçeklik dönemini bu yaşlarda tamamlarlar. Nesnelere arasındaki orantı, uzaklık – yakınlık, tekrar, süreklilik, ritim gibi ilişkiler mevcuttur. 'Topolojik ilişkiler' evrensel bir anlatım kazanmış olup, gerçeğe daha yakın görünümde dirler. Resimdeki anne büyük, çocuk ise daha küçük bir biçimdir. Gövde ve bacak oranı da daha gerçekçidir. Şekiller arası uzaklıklar gerçeğe yakın bir biçimde korunmuştur (Gür 2002).

iv) Soyut İşlemler Dönemi (11 -ergenliğin sonlarına dek)

Zihin gelişiminin son dönemi olan soyut işlemler döneminde ise, somut gerçek ile buna ilişkin öznel yorumlar birbirinden ayırt edilebilmektedir. Çocuk kendi düşüncelerinin gerçeğin yalnızca bir olduğunu kavramakla kalmaz; gerçeğin de gerçekleşme olasılığı olan pek çok durumdan biri olduğunun bilincine varır.

Bu dönemde de bir benmerkezlilik söz konusu olmakta ama dönemin tamamlanma aşamasında bu benmerkezciliğin aşıldığı ve giderek daha gerçekçi bir uyumun sağlandığı kabul edilmektedir (Çakır 1997).

b) Gestalt Algı Teorisi

Algıya yönelik çalışmalar Gestalt psikolojisindeki uyarı-nesne ilişkisine dayalı ilk tanımlamalarla başlamıştır. Ancak çalışmalar Gestalt algı teorisinin şekil ve nesne algılaması ile geliştiğini gösterir (Ittelson 1976).

Gestalt psikolojisinin özünde öğeler arası ilişkiler vardır. Buna göre, yaşantı öğelere bölünemez; yaşantıyı incelerken öğelerin ilişkileri ve etkileşimleri dikkate alınmalıdır. Gestalt psikologlarından Morgan, bunu "Bütün (yaşantı) parçalarının (öğelerinin) toplamından fazladır." şeklinde ifade eder. Buna göre bütüne anlam veren, onu oluşturan parçalar değil parçaların ne biçimde bir araya geldikleri, diğer bir deyişle parçalar arası ilişkidir.

Gestalt teorisine göre çevreyi oluşturan öğeler belli bir düzen içinde bir araya gelirler. Böylece kurgulanan zihinsel şemalar doğrultusunda algılamaya da bir düzenleme getirilir. Algısal düzenlemenin en temel ilkesi şekil-zemin ilişkisidir. Bu ilişkiye göre ancak zemine karşı şekil olarak algılanan biçimler bir görsel etkinliğe sahiptir ve şekil, arka yüzeyi oluşturan zemin içinde anlam kazanır. Şekil-zemin ilişkisi rastgele bir araya gelmiş öğelerin belirli bir düzen içinde algılanmalarında onlara bir anlam verir (Aydınlı 1993).

2.2.2.1.1 Bilgi-İşlem Kuramı

Algı, çevre ile organizma arasındaki ilişkilerin bir sonucu olduğu gibi, tek parametre olarak ilişkiden etkilenen çevre ve organizmadaki değişikliklerin de bir sonucudur. Bu kuramda işlem kelimesi ilk olarak ortamdaki tüm parçaların etkin katılımı anlamına gelir, ikinci olarak ise her bir parça kendi öz varlığına sahip olduğu gibi, bu etkin katılım çerçevesinde her parça kısmen de olsa değişime uğrar (Ünlü 1996).

Bilgi-işlem kuramı algı süreci ile ilgili birkaç kabule sahiptir. Bunlar;

- i) Algı, çok yönlü bir kavramdır.
- ii) Algı, edilgin bir süreçten çok etkin bir süreçtir.
- iii) Algı, algılayan ve algılanan gibi kavramlara ayrılarak açıklanamaz. Bir bütün olarak incelenir.
- iv) Algı, uyarı ve yanıtlarla, bir anlamda koşullandırılmış olarak açıklanamaz.

2.2.3 Toplumsal – Duygusal Gelişme

Çocuğun toplumsal ve duygusal gelişiminin yakın tarihe kadar kültürel ve toplumsal koşullara ve özellikle aile – yakın çevre yapısına bağlı olduğu düşünülmüş, ancak daha sonra bu gelişmenin, kalıtsal, sosyo-kültürel ve eğitsel etmenlerin karmaşık bir sonucu olduğu ortaya konmuştur.

Çocuklukta bağlılık duygusu 5.aydan sonra gelişir, çünkü çocuk kendine bakan kişiye bağlanır. 10-24. aylar arasında çocuk sık gördüklerine bağlanır.

Çocuğun kendine olan güveni ya da güvensizliği 2 yaşını tamamladığı sırada pekişir. 2-3 yaş civarındaki çocuğun kendi kendine tuvalete gitme eylemi ve örgütlü oyun kurma isteği şeklinde ortaya çıkan özgüveni, toplumsallaşma eğiliminin başlangıcı olarak kabul edilir.

Bununla birlikte çocuğun bağımsızlık isteğine bağlı olarak utanç ve suçluluk duyguları da yine bu yaşlar civarında belirmeye başlar. 4 ve 5 yaşlar arası oyun çağı olarak anılır. Bu dönemde paralel oyun evresinden örgütlü ve etkileşimli oyun evresine geçilir. Girişimcilik ve buna bağlı olarak suçluluk duygusu artar. Çocuk, anne-babasından izin almadan ortaya koyduğu davranışların sorgulanacağı korkusunu ve yanlış yapma endişesini taşır.

6. yaştan itibaren yavaş yavaş cinsiyet rolleri öğrenilir ve kendi cinsinden olan çocuklarla işbirliği başlar.

Ergenlik dönemi ise benlik / kimlik seçimi dönemidir. Bu dönemde çocuğun gelişmesinde arkadaş etkisi artar. Toplumsal ve bireysel rol bunalımı dönemi yaşanır (Gür 2002).

2.3 ÇOCUK VE MEKAN

Mekan, insanların içinde hareket edebileceği, eylemde bulunabileceği, ya da nesnelere bir araya gelmesiyle oluşan bir kavramdır (Aydınlı 1986).

Diğer bir deyişle mekan, insanın insanla, insanın nesneyle ve nesnenin nesneyle olan aralıklarının, uzaklıklarının ve ilişkilerinin, kısacası bizi saran boşluğun üç boyutlu anlatımıdır.

Piaget algı ve zihinle ilgili çalışmalarıyla birlikte, mekanı da algısal ve zihinsel mekan olarak ayırt etmiştir. Mekan kavramına karşıt olarak, mekansal algı, daima görece niteliğini korur.

Zihinsel mekan, işlemsel düşünme devresinin öncesine ve sonrasına denk gelecek biçimde, "duyusal devinimsel mekan" ve "yeniden canlandırılan mekan" aşamalarını içerir.

Duyusal devinimsel mekan anlayışı, pratikte yaşanmış, düzenlenmiş, eylem yada davranış düzeyinde dengelenmiş bir kavramdır. Ancak zihinsel olarak canlandırma evresine henüz ulaşmamıştır.

Yeniden canlandırılan mekan kavramı, iki yaşlarında başlar ve somut işlemler döneminde işlemsel düşünmeyle birlikte gelişir. Bu eylem, mekansal eylemin hatırlanması değil, simgesel ve içselleştirilmiş bir eylemdir. Yani zihinde canlandırma, oluşma ve yeniden üretmedir.

Çocuk için yaratılacak mekanda çocuğun söz sahibi olması, onun istek ve ihtiyaçlarına yer verilmesi, çocuğun toplumun bir parçası olduğunu hissettirmeye dair atılacak ilk adım olacaktır. Mekan yaratımı üç farklı şekilde olabilir:

1. Çocuğun kendi isteklerini, kendi kendilerine yapabildikleri çevreyi yaratması,
2. Çocuğa yer gösterilerek, istediklerini yapabilmesine izin verilmesi,
3. Plancının kendi isteğine göre mekanın yaratılması (Dinç, 1993).

Özetleyecek olursak, çocuk davranışlarının, kişilik, zeka gibi kişisel özelliklerden çok, çocuğun içinde bulunduğu psiko-sosyal ortam ve mekan tarafından belirlendiği kanıtlanmıştır (Barker 1968). Çok farklı yapılara ve kişilik özelliklerine sahip çocuklar bir lokantada lokantanın koşullarına, bir

matematik dersinde ise ders ve dersliğin kořullarına baęlı olarak benzer davranıřlar sergiledikleri grlmřtr.

Belki mekanların ocuęun olumsuz evrimini dzeltecek gc kanıtlanmamıřtır, ama kt tasarlanmış bina ve bina blmlerinin ocuęu olumsuz ynde gelişme riskini ve gerilimlerini arttırdıęından; buna karřın iyi, doęru ve gzel tasarlanmış mekanların ocuęun bedensel ve ruhsal aıdan olumlu gelişmesini destekledięinden; algısal ve biliřsel gelişmesini hızlandırdıęından; ğretici ve eęitici roller oynayarak olumlu davranıřlarını pekiřtirdięinden ve kaza riskini azaltarak yařamsal bir rol oynadıęından sz edilebilir (Gr 2002).



3. ÇOCUK VE OYUN KAVRAMI

3.1 OYUNUN TANIMI

Çocuk kendine özgü yapısının ve toplum içindeki konumunun bilincinde olmadan, doğumundan sonraki ilk yıllardan başlayarak yaşamını bulunduğu çevredeki koşullar içinde oynayarak sürdürür. Oyun bir çocuğun bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişiminin önemli bir parçasıdır. Oyun içerisinde çocuk kendisini ve kendi dünyasını öğrenir. Buna ek olarak oyun, kişinin kendine özgü kimliğinin ve hayal gücünün keşfi için yapıcı bir güç olan bağımsız olarak hareket etme yeteneğini arttıran bir fırsattır.

Genellikle erişkin insan gözünde oyun bir boş zaman değerlendirmesidir. Fakat oyun daha çok gelişme amacıyla çocukların başvurduğu bir faaliyettir (Chamberlin 1998).

Piaget oyunu zekanın gelişiminde gerekli bir ana adım olarak değerlendirir. Objeleri bilmek ve tanımak için kişi, onlarla aktiviteler gerçekleştirmektedir, dolayısıyla onları tanımaktadır. Yeni yerlerini değiştirmeli, bir araya getirip kompozisyonlar oluşturmalı, bağlamalı, ayırmalı, içinden bir parça almalı, eksik parçayı tekrar monte etmelidir.

Piaget, öğrenmeyi kişi ve üç ayrı faz içeren çevre arasında bir etkileşim durumu olarak değerlendirmektedir. Birey bilgileri özümseyerek kendisinin bir parçası haline getirmekle (yemeği sindirerek bünyesine katması gibi) dış dünyaya uyum sağlamak amacıyla yaptıklarını gerçeklik dediğimiz kavram çerçevesinde değerlendirmekte ve yargılamaktadır. Bu yaptıkları gene dünyayı kendi içine asimile etmesine hizmet etmektedir. Çevre ve birey arasındaki durum dengelendiğinde ya da eşitlendiğinde organizma çevresine adapte olmuş demektir. Bu tür adaptasyonlar doğa koşullarına, doğanın içeriğine bağlı olarak değişkenlik gösterirler (Ulubaş 1997).

Çocuğun oyunlarını gözetleyerek şu bilgiler elde edilebilir:

- Çocuğun zihin gelişmesi ve zeka düzeyi, hayal gücü ve yaratıcılığı,
- Yetenekleri, becerileri, eğilimleri,

- Çevresini algılayışı, insanlara ve çevreye tepkileri, olayları değerlendirışı ve yorumlayışı,
- Davranışında saldırgan, atak ya da çekingen, ürkek oluşu,
- Cinsel kimlik gelişmesini, kendi cinsinin davranışlarını nasıl gösterdiği,
- Kendisiyle ve aile üyeleriyle ilişkileri,
- Korkuları, kaygıları, tedirginlikleri, istek ve özlemleri, kısaca ruhsal bunalım ve çatışmaları (Yörükoğlu, 1977).

Oyun çağlar boyu çocuklar için hep benzer anlamlar ifade etmiştir. Onlar için değişen ise çevre şartları olmuştur. Nitekim oyun, çocuklar için yaşamsal bir önem taşımaktadır. Oyunun çocuklar için faydalarını şöyle özetlemek mümkündür:

- Oyun ile vücut ve ruh eğitilir.
- Çocuk çeşitli denemeler ve çevreyi tanıma yoluyla bir takım korkuların etkisinden kurtulur.
- Oyun çocukta işbirliği ve dayanışma duygusunu geliştirir.
- Oyun, çocuğun gelişimini ve çevresinde girişkenliği sağlar.
- Oyun çocuğun konsantrasyon gücünü artırır.

3.2 OYUNUN ÇOCUK GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİSİ

Çocuğu yetişkin hayatına hazırlayan ve yaşamının ayrılmaz bir parçası ve varlığının temel gereksinmesi olan oyunun çocuk gelişimi üzerine bir çok yönden olumlu etkisi vardır. Bu etkiler üç grupta toplanabilir:

3.2.1 Oyunun Çocuk Gelişimine Fiziksel Etkileri

Çocuklar oyun faaliyetleri sırasında vücutlarını iyice çalıştırdıkları için bu faaliyetler organların daha çok işlemesine sebep olur. Kan dolaşımı daha serbest olduğundan artık maddeler vücuttan daha çabuk atılır. Beden gelişiminde önemli rol oynaya adale (kas) kuvvetlenmesi ve kontrolü de oyun sayesinde olanak kazanmaktadır. Aktif olarak oynayan çocukların hastalıklara karşı direnci pasif çocuklara oranla daha fazladır.

3.2.2 Oyunun Çocuk Gelişimine Zihinsel Etkileri

Çocuk oyun sırasında birçok şeyi tanır, öğrenir, tecrübe kazanır, hayal gücünü çalıştırır. Bir takım zihin yeteneklerini de geliştirir. Oyun oynarken eşya ile temas eder. Oyun sayesinde tabiatla olan ilişkilerini geliştirir.

Oyun çocuğun anlayış ve zekasını geliştirir, kendini bir amaca yöneltmesini dikkatini toplamasını, oyunun ortaya çıkardığı sorunları bütün olarak ve ayrıntılarıyla görmeye çalışıp, çözümlere yönelmesini sağlar. Amaca dönük davranışlar, çocuğun bedeniyle aklını uyum içinde kullanmasına yol açar (Güneş 1995).

Bu arada fikir alanında da başkalarıyla temasa geçer. Bu ise zihnin gelişimini sağlar. Çocuk, oyun sırasında dikkatini bir şeyin üzerinde toplamayı öğrenir. Yargılara varmaya alışır. Değerleri ölçmeyi, herhangi bir şeyi seçmeyi öğrenir. Yeni yeni fikirler, görüşler ve yeni kelimeler, kavramlar edinmeye başlar.

Piaget, çocukların oyununu zihinsel gelişime paralel olarak üç aşamada incelemiştir:

3.2.2.1 Alıştırımalı Oyun (İşlevsel Oyun – Duyu Motor Dönem)

0 – 2 yaş arasını kapsayan bu dönemde, duyuların ve hareketlerin egemenliği görülmektedir. Çocuk nesneyi evirir, çevirir; duyular aracılığıyla gerçekler dünyası ile etkileşimde bulunur ve yavaş yavaş – ilkel de olsa – nesne, uzay ve zaman hakkında belirli belirsiz kavramlar geliştirir. Bu aşamada çocuk bedenini, çevresini ve çevresindeki nesnelere keşfeder, bedeninin ve nesnelerin fonksiyonunu öğrenir (Doğanay 1998).

Dokuzuncu aydan itibaren bebek, çevresiyle ilgili olarak daha karmaşık ilişkilere girebilir. Bir nesneyi başka bir nesneye göre ilişkili olarak kullanabilir. Örneğin, nesnelere birbirinin içine sokup çıkarabilir, onları döndürebilir, atabilir, çekebilir. Algı alanı dışındaki nesneyi arayabilir. Bu dönemde saklama, bulma oyunları, sürprizli oyunlar, “ce” oyunu çocuğun haz duyduğu oyunlardır.

Bundan sonra onsekizinci aya kadar, deneme yanılma yoluyla problemlere yeni çözüm yolları getirir. Çocuk hareketleri sonucunda çevrede meydana getirdiği değişiklikleri fark etmeye başlar. Konusunda bilinçlenmiştir, ortaya çıkan davranışlar tesadüfi değildir.

Piaget'e göre zihin gelişiminin temeli bu zamanda atılmaktadır. Bu dönemdeki oyun; bedeni, nesnelere ve bunların işlevini araştırmakta ve bu işte uzmanlaşmaktadır. Ses çıkaran bir oyuncuğun sesini tekrar duymak için eliyle vurabilir, kendi çıkardığı sesleri tekrarlayarak ses oyunları yapabilir (Doğanay 1998).

3.2.2.2 Sembolik Oyun (Taklit – Simgesel Oyun)

Bu dönemde çocuk, kendi düşüncesi içinde hayal ettiği bir nesne, olay ya da kişiyi motor ve sözel aktivitelerle sembolik olarak temsil etmektedir. 2 – 12 yaşları arasında görülen sembolik oyun, okulöncesi yıllarında baskın olmaya başlamakta ve çocuklar gerçekle hayali karıştırmamaktadırlar. Artan bilişsel yetenekleri, kişisel kimliklerini koruyarak rolleri oynamalarına ve roller arasında gidip gelmelerine imkan vermektedir.

Bu dönemde çocukta büyüme ve hareketlilik artışı, dil gelişimindeki ilerleme ve el becerilerinin gelişmesi oyununda gözlenen önemli değişikliklerdendir.

Bu dönemin başlangıcında çocuk çevresinde yaşanan olayları rol yaparak ortaya koymakta, babasının gazete okumasını, annesinin yemek yapışını, bir kedinin miyavlayarak yiyecek aramasını ya da bir doktorun hastasını muayene edişini taklit edebilmektedir. Daha sonraları oyunun gerçeğe daha uygun olması için çocuk nesnelere ve olayların ayrıntılarına daha çok dikkat etmekte ve oyunda işbölümüne daha fazla önem verilmektedir. Bu dönemin sonuna doğru sembolik oyunun gerçekler daha yakın oynanması, oyunun kurallarının ve amaçlarının daha önceden detaylı olarak belirlenmesine sebep olmaktadır (Dinç 1993).

3.2.2.3 Kurallı Oyun

Piaget'e göre bu oyun şekli 12 yaşından sonra ortaya çıkmaktadır. Zihin gelişiminin son dönemi olan soyut işlemler döneminde, somut gerçeğe bu gerçeğe ilişkin öznel yorumlar birbirinden ayırt edilebilmektedir. Çocuk kendi düşüncelerinin gerçeğin yalnızca bir yorumu olduğunu kavramakla kalmamakta, gerçeğin de gerçekleşme olasılığı olan pek çok durumdan yalnızca biri olduğunun bilincine varmaktadır.

Çocuklar büyüdükçe taklit oyunu azalmakta, kurallı oyunlar artmaktadır. Kurallar katı olmamakla birlikte oyunun ortasında değiştirilemez. Herhangi bir değişikliğe oyun başlamadan önce karar verilmektedir. Kurallara uymayanlara verilecek cezalar akran kümelerince saptanmaktadır. Bu dönemde genellikle kesin hatta bazen karmaşık kuralları olan satranç, monopol, briç gibi oyunlar tercih edilmektedir (Mangır ve Sileli 1987).

3.2.3 Oyunun Çocuğun Sosyalleşmesi Üzerine Etkileri

Çocuk grup faaliyetlerinden büyük bir tatminkarlık elde eder. Oyuncak, araç ve gereçlerini başkalarıyla beraber kullanmayı öğrenir. Arzu ve isteklerini kontrol etme alışkanlığı kazanır. Oyunlarda sıra beklemeyi, böylelikle arkadaşlarıyla işbirliği yapmayı öğrenir. Grubun başarısı için çalışmanın ne demek olduğunu anlar. Bunun sonucu olarak da fikir ve ideal birliği, ortaklığı meydana çıkar. Çocuğun liderlik vasıfları gelişir. Gerekliğinde başkalarına tabi olmayı, gerekliğinde de lider olmayı öğrenir. Yine oyunun kurallarına boyun eğmeyi, ilke ve standartları gözetmeyi öğrenecektir (Doğanay 1998).

Piaget'in teorisi, oyunun değişim süreci ve çerçevesi içinde yükümlendiği rol üzerinde odaklanmakta ve oyunu çocuğun bir itkinin ölçütüne verdiği tepki olarak sunmaktadır. Çevreyle ilgilenirler, uğraşırlar ve bunu yaparken deneyler yaparlar, bir şeylerin üzerine kuvvet uygularlar. Bunun ardından da öğrenme ve rekabet gelir. Oyun bir nevi canlanma, dirilme aşaması olarak görülebilir. Oyunun sıkıcılığını engeller ve çevreye ilişkin kullanılabilir temel bilgiler üretir.

Oyun sebepleri ne olursa olsun çevreselliğinin oluşu bir çocuğun gelişiminde çok önemlidir. Oyun duyumsal tatmini sağlar, bir takım objelerin kavranmasına yardımcı olur ve yaratıcılığı motive eder. Çocuk elbette oyun tecrübesini kategorilere bölmeyi, onun için oyun sürekli bir durumdur; farklı amaçları, sonuçları, önemleri içerir. Bazıları duygusal, bazıları temel olan birinden ötekine akıp duran bir süreçtir. Çocuk, kendisinin fark etmemesine rağmen oynadığı materyaller, gösterdiği aktiviteler, kendisine sunulan özgürlük ve çevreyi keşfetme izni gibi öğelerle dünya üzerindeki cinsel rolünü de sağlıklı veya sağlıklı değil olsa da kavrar (Ulubaş 1997).

3.2.4 Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkileri

Çocuk okulöncesi dönemde dilin değişik nüanslarıyla özgürce deney yaparak oyun oynamaktadır. Çocuk sembolik oyunda objeleri, eylemleri ve duyguları temsil etmeyi öğrendikçe, dil aracılığıyla deney yaparak bilişsel problemlerin üstesinden gelmekte ve oyun aracılığıyla dilin fonolojik, sözdizimine ait ve anlamsal kurallarına hakim olabilmektedir. Sosyal oyunda, çocuk sesleri, tonlamaları, doğaçlamayı, kafiyeleri ve sözcükleri kullanma; konuşma ve söylev vermeyi deneme imkanı bulabilir. Sosyo-dramatik oyun eğitiminin; konuşulan sözcüklerin sayısının artmasına, daha uzun cümleler kurmasına, oyunla ilişkili konuşmaya, daha zengin bir sözcük haznesine yol açtığı saptanmıştır. Çocuk oyunda, etkileşim sırasında ortaya çıkan toplumsal kurallara uymayan dil örüntülerinin etkilerinin de farkına varmaya başlamakta ve böylece sosyal geleneklere göre dili geliştirmekte ve kullanabilmektedir. Oyun, çocukların kendilerinin ya da oyun arkadaşlarının sözcüklerini duyarak pratik yapmalarına olanak sağlamakta ve onların sözcük haznelerini geliştirmektedir (Doğanay 1998).

3.3 OYUN TİPLERİ

Oyun tipleri genel olarak 3 bölümde ele alınabilir;

3.3.1 Fiziksel Oyunlar

Bu tip oyunlar yapısal ve adale geliştirici oyunlardır. Genel olarak dış mekanda oynanan oyun tipidir. Bu oyun tipine örnek olarak iç mekanda saklambaç, dış mekanda ise top oyunları, tırmanma, atlama örnek verilebilir.

3.3.2 Toplu Zeka Oyunları

Bu tip oyunlar çocukların zekalarını geliştirici, beş duyusunu kullanmayı sağlayıcı, araştırma gücünü artırıcı, yaratıcı, problem çözmeyi öğretici eylemleri kapsar. İç mekanda oyun arkadaşları veya tek başına masa başı zeka oyunları, dış mekanda çevreyi keşfetme, bahçe ve hayvanlarla ilgilenme eylemleri sayılabilir (Chamberlin 1998).

3.3.3 Sosyal Oyunlar

Sosyal içerikli oyun rol yapma, tiyatro, organize oyun, diğer çocukları seyretme gibi eylemleri kapsar. Sakin veya birkaç çocuğun huzur içinde oynadığı bazı oyunlar da sosyal oyun kapsamındadır. İster geleneksel, ister çocukların koyduğu bir takım kuralları olan oyunlar olsun sosyal oyun kapsamına girebilirler. İç mekanda evcilik oynamak, farklı kişiliklere bürünerek rol yapmak; dış mekanda ise seksek, saklambaç, dört kare vb. oyunlar sosyal oyunlara örnek olarak verilebilir.

3.4 ÇOCUĞUN SOSYAL GELİŞİMİNE GÖRE OYUNUN SINIFLANDIRILMASI

Parten'e göre, oyun çocuğun sosyal gelişmesine paralel olarak,

- 1- İzole Oyun,
- 2- Paralel Oyun,
- 3- Beraber Oyun,
- 4- Kooperatif (Grup İçi) Oyun olarak sınıflandırılmıştır.

3.4.1 İzole Oyun

Çocuk tek başına materyal ile oynar, grup aktiviteleri içinde arkadaşlık yapmaz. Yakınındaki çocukların oyunundan etkilenmez, bağımsızdır. Sosyal iletişim yoktur. Yaptığı aktiviteler oynadığı oyuncaklar diğer çocuklarıkiyle ilişkili değildir.

İç Mekanda Örnekleri: Oyuncaklarla oynaması, hayali bir mekan yaratarak kendi kendine oynaması, değişik materyalleri bir araya getirerek bir nesne yaratmaya çalışması, bilgisayarla oynaması vb.

Dış Mekanda Örnekleri: Koşması, zıplaması, salıncakta sallanması vb. (Dinç 1993).

3.4.2 Paralel Oyun

Çocuk yine bağımsız oynar, fakat seçtiği aktiviteler onu diğer çocukların yakınına getirir. Kullandığı materyaller arkadaşlarınıninkine benzeyebilir, fakat çocuklar birbirini etkilemez.

İç Mekanda Örnekleri: Nesne ya da nesne olmadan hayali durumlar yaratarak sanki var gibi oynama, bir atari salonunda oynama vb.

Dış Mekanda Örnekleri: Komplike oyun aletlerini kullanma, kum havuzunda bir şeyler yaratmaya çalışma vb. (Dinç 1993).

3.4.3 Beraber Oyun

Çocuk diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır. İletişim karşılıklı olarak görülür. Çocuk arkadaşlarının oyunlarını değiştirme, destekleme ya da engellemek isteyebilir. Oyun bir amaca göre organize edilmez, işbirliği yoktur.

İç Mekanda Örnekleri: Hayali durumlar yaratarak evle ilgili bazı rolleri oynama, oyun sırasında karşılıklı materyal değiştirme.

Dış Mekanda Örnekleri: Tahterevalliye binme, salıncakta sallanma vb. (Dinç 1993).

3.4.4 Kooperatif Oyun

Çocuk, ortak bir amaç için durumu yapılandırır ve organize eder. Sembolik ya da kurallı oyunlar ortaya çıkar, rol ayrımı olmasa da çocuk karşısındakinin davranışlarının daha çok farkına varır. Bu nedenle, arkadaşlarının isteğine göre ve onların beklentilerine göre davranma isteği gözlenebilir (Dinç 1993).

Kooperatif oyunda çocuklar topluca organize olarak belirli bir sonuca ulaşmak için örgütlenirler (Sandstrom 1979).

İç Mekanda Örnekleri: Evcilik, doktorculuk ya da hayali durumlarda rol alma *Dış Mekanda Örnekleri:* Top oyunları, saklambaç vb.

3.5 ÇOCUĞUN OYUN ALANINDAKİ DAVRANIŞINA GÖRE OYUNUN SINIFLANDIRILMASI

3.5.1 Aktif Oyun Türleri

Beyin ve vücut hareketini; çocuğun fiziksel sağlık, cesaret ve riske teşvik edici gözlemlenebilir nitelikleriyle birleştirir. Vücudun çevre ile mekansal hareket ilişkisidir. Vücut enerjisi yüksektir. Örneğin; atlama, koşma, tırmanma, sallanma vb.

3.5.2 Toplumsal Oyun Türleri

Çocukların birbirlerini tanımaları ve beraber toplumsal oyun niteliklerini gerçekleştirdikleri edilgen aktivitelerdir. Daha çok iç mekanda oynayan çocuklar bu tür aktiviteleri seçerler. Örneğin; okuma, oturma, konuşma vb. (Dinç 1993).

3.5.3 Bilişsel Oyun Türleri

Sabit veya sabit olmayan çevre öğelerini kullanarak çevrelerini araştırmalarıyla ilgilidir. Çocuklar, çevresinde olup bitenleri gerçeklere dayandırarak

öğrenmeye başlarlar. Çevreleri ile bilinçli bir şekilde yaklaşım tavrı içindedirler. Örneğin tahterevallide farklı yoğunluktaki nesnelere tartmaları gibi (Dinç 1993).

3.5.4 Düşsel Oyun Türleri

Çocuğun bir nesneyi başka bir nesne gibi, bir olguyu başka bir olgu gibi düşünerek kurduğu oyun türüdür. Okulöncesi dönemde çocukların en çok severek oynadığı oyunlar düşsel oyunlardır. Çocuk 2-3 yaşlarında kendi başına oynadığı bu tür oyunları, büyüdükçe arkadaş kümeleri içinde oynamaya başlamaktadır. Çocuk bir sopayı "at", bir kutuyu "tencere", bir battaniyeyi "çadır" olarak kullanabilir. Kimi oyunlarda baba rolü oynar, anne olur, bebek olup bakılmak ister. Doktor olur hastalarına bakar, öğretmen olup öğrencilerine ders anlatabilir (Seyrek ve Sun 1985).

3.5.5 Yaratıcı Oyun Türleri

Çocukların hayal güçlerini kullanarak kendi oyunlarını, elemanlarını ve mekanlarını oluşturdukları oyun türüdür. Çocuklar, oyun alanındaki malzemeleri kullanarak hayallerindeki imajı somut hale getirebilirler. Bu tür oyunlarda çocuk kil, kum, hamur, çamur gibi malzemeleri kullanırken, inşa oyunları oynarken hayal gücünü harekete geçirmektedir. Örneğin, iç mekanda sabit olmayan elemanlarla kendi evlerini yapmaları; dış mekanda kumdan kaleler, saraylar inşa etmeleri gibi.

3.6 YAŞ VE CİNSİYETE GÖRE OYUNUN FARKLILAŞMASI

3.6.1 Süt Çocukluğu Dönemi (0-1 yaş arası)

Mekansal açıdan oyunun önemi yoktur. Bebek hareketlerini kontrol etmeyi, denge sağlamayı öğrenir. Bebekler kendi oto mekanizmalarını tanımaktan çok hoşlanırlar. Kendi becerileri, dilleri, dokunma, duyma, görme duyuları arasında bir bağ kurarlar (Chamberlin 1998).

3.6.2 Özerklik Dönemi (1-3 yaş arası)

Çocuk yürümeye ve konuşmaya başlar. Bakıcıya bağımlı kalma ile hareket özgürlüğünü sürdürme arzusu arasında gidip gelme durumundadır.

İki yaşın bitimine kadar tek başına oyun, sonra bir iki kişilik gruplar oluşturarak oyun oynamaktadırlar. 3 yaşında yürümekten çok, koşma ve sık sık tökezlenip düşme söz konusudur. Çocuklarda bencil davranışlar, oyuncakları kırıp içine bırakma, duvarları boyama, su ile oynama, kağıt yırtma gibi eğilimler görülür.

Saldırganlığı dışa atmasına yarayan, gürültü çıkaran oyuncaklar, çekilen ve itilebilen tekerlekli oyuncaklar, üst üste konabilen plastik ve tahta küpler, bulaştırma ve karıştırma eğilimlerini karşılamak amacıyla su, kum, çamur ve kil ile kova, kürek vb. oyuncaklar, çeşitli büyüklükte toplar, renkli tebeşirler, üç tekerlekli bisiklet vb. bu yaş grubundaki çocuklar için uygun oyun araç ve gereçlerindendir (Chamberlin 1998).

3.6.3 Gelişim - Oyun Dönemi (3-6 yaş arası)

Çocuğun hareketliliği, anlatma gücü ve bağımsızlığı artar, küçük kas denetimleri gerçekleşebilir. Oyunda arkadaş aramaya, yaşlılarıyla ilişki kurmaya, birlikte oynamaya, paylaşmaya, benlik duygusu gelişmeye başlar. Kız ve erkek ayırımı fark eder, anne babaya benzeme çabası oluşur (özdeşim olayı).

Bu yaştaki çocuklarda çok yaygın oynama, tüm hareketleri büyük bir hızla yapma, sürekli konum değiştirme, 3-4 kişilik gruplar oluşturma, kız-erkek ayrı gruplaşmaların başlaması görülür.

2 yaşından itibaren çocuklar çevrelerini saran kültürü yansıtan ve günlük yaşamlarını canlandıran dramatik oyunlara yönelirler. Bu tür oyunlarda, başlangıçta kişileştirme (örneğin bebeklerle konuşma), objeleri kullanma (örneğin boş bir bardaktan su içme) veya evcilik gibi tablolar dikkati çeker. Zamanla konular birey ya da hayvanları taklit biçiminde farklılaşır (doktorculuk, polisçilik, kovboyculuk gibi).

Özerklik dönemindeki oyun araçlarına ek olarak ip, halat, rol oyunları için beraberinde getirilen çeşitli oyuncaklardan uygun araç ve gereçler olarak söz edilebilir (Chamberlin 1998).

3.6.4 Gelişim - İlkokul Dönemi (6-11 yaş arası)

Bu dönemdeki çocuklarda büyüme hızı yavaşlar. Beden dengesi daha yerinde olur, el-kol becerileri artar, üst benliğin geliştiği görülür, özdeşim olayının sonucu cinsel kimlik iyice belirir.

4 yaşından 7-8 yaşına kadar mantık oluşumu çocukta henüz tamamlanmamıştır. Fantezilerden gerçekliğe geçiş ve sosyalleşme söz konusudur. Fakat hala kendi kurallarına inanır ve güvenir. 7-8 yaşından 12 yaşına kadar ise kurallı oyunlar dikkatini çekmeye başlar, grup aktiviteleri ve takım oyunları ilgi alanına girer.

Top ardından koşma, kurallı oyunların başlaması, sokak oyunlarının başlaması (sek sek, saklambaç vb.), kız-erkek gruplaşmaları ve cinsiyete göre farklı oyun eğilimlerinin belirlenmesi bu yaşlarda görülen eğilimlerdenidir.

Diğer oyun aletlerine ek olarak iki tekerlekli bisiklet, ip fileler, basket potası, küçük el aletleri bu yaş grubu çocukları için uygun oyun aletlerine örnek verilebilir (Chamberlin 1998).

4. ÇOCUK OYUN ALANLARI

4.1 ÇOCUK OYUN ALANLARININ TANIMI, ÇOCUK İÇİN OYUN ALANLARININ ÖNEMİ

Çocukların aktif rekreasyon gereksinimi karşılayan, serbest zamanlarını değerlendirdikleri ve onların ruhsal, bedensel, zihinsel gelişimlerine katkıda bulunan, güvenli, ayrıca çocukları oyuna ve düzene teşvik edici nitelikteki alanlar çocuk oyun alanları olarak tanımlanabilir.

Oyun alanları, aktif ve pasif birçok davranış türüne olanak tanımaktadır. Buna göre daha çok erkek çocuklarının aktif oyunlara yöneldiği görülmektedir. Oyun alanların sunduğu diğer olanaklar daha çok kız çocuklarının aktif olmayan gelişmelerine yardımcı olur ve kız çocuklarının lokal kullanımına olanak sağlayarak önemli bir katkıda bulunurlar (Cihangiroğlu 1994).

Çocuğun, çevresindeki diğer insanlardan, öğelerden ve olaylardan kendisine yönelen baskıların olumsuz etkilerinden sıyrılabilmesi için, istediği anda kendi oyun mekanında yalnız ve özgür kalabilmesi, oyun alanlarını tercih etmesinin önemli bir nedenidir.

Aynı zamanda, çocuk oyununa yönelik mekanlarda farklı yaş grubu arasındaki akıcı etkileşim olanağının sağlanmasının yanında, arkadaş grubunun sürekli olması mekanın oyun değerini artırıcı bir kriterdir.

Çocuk oyun alanlarının çocuklar için önemini kısaca özetleyecek olursak;

- Çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişimine yardımcı olur.
- Çocuk çevreyi tanır ve korkularından uzaklaşmaya başlar.
- Çocuğun konsantrasyon gücünü ve yeteneğini artırır.
- Çocukta sorumluluk duygusunun gelişimine yardımcı olur.
- Çocuğun işbirliği ve dayanışma duygusu artar.
- Çocuğun toplum içinde girişkenliği artar, iletişim becerisinin gelişmesine yardımcı olur.
- Çocukta paylaşım duygusunun gelişmesini sağlar (Chamberlin 1998).

Çocuk oyun alanlarının çocuklara olduğu kadar buldukları bölgeye de bazı faydaları vardır. Çocuk oyun alanları;

- Bölgenin fizik yapısında denge elemanıdır.
- Bölge içinde hava akımına olanak sağlar.
- Yapılaşmayı ve bloklaşmayı önleyerek bölgeye ışık sağlar.
- Bölge planlamasında doğaya ait elemanların yer almasını ve doğa ile ilişkisini sağlar.

İyi bir oyun alanı tasarlamak için başlıca şu hususlara dikkat edilmelidir;

a) Çocuk Grupları

- Farklı yaş grubundan çocuklar düşünülerek oyun alanları birbirinden ayrılmış olmalıdır.
- Toplu oyunlar için ayrı bir oyun alanı sağlanmalıdır.
- Bu alan tüm çocuklara hitap edebilmelidir. Özellikle özürülü çocuklar da düşünülerek planlanmalıdır.

b) Güvenlik

Güvenli bir oyun alanında;

- Oyun elemanları çocukların boyutlarıyla orantılı olmalıdır.
- Aktif ve pasif oyun alanları ayrılmalıdır.
- Büyük ve küçük çocuklar için oyun alanları ayrılmalıdır.
- Özellikle kaymak, sallanmak, atlamak, sıçramak gibi aktivitelerin yapıldığı alanlar çevreleme elemanları ile ayrılmalıdır.
- Oyun alanlarının bazı bölümleri sürekli gözetim altında tutulmalıdır.
- Ebeveynlerin tüm alanı görebilmesi ve gerektiğinde ulaşabilmesi sağlanmalıdır.

c) Çeşitlilik

Bir oyun alanı çeşitli oyun aktivitelerini barındırmalı ve çocuklar için problem çözebilme fırsatları vermelidir. Kompleks bir oyun alanı;

- Çeşitli oyunların oynanmasına fırsat vermelidir (örneğin sosyal, dramatik, sessiz, aktif vb.).
- Esnek olmalı; ekleme veya yeniden düzenlemeye olanak vermelidir.

- Farklı giriş-çıkış ve sirkülasyon seçenekleri olmalıdır.
- Tekli ve grup oyunları için kombine oyun alanları yaratılmalıdır.
- Her düzey oyun için oyun elemanlarına yer verilmelidir, örneğin farklı boyutlarda merdivenler, farklı genişlikte basamaklar, farklı yükseklikte elemanlar vb.

d) Yaratıcılık

Yaratıcılık kısaca, "yepyeni bir şey ortaya çıkarma, bir takım sorunlara yepyeni çözüm yolları bulma" şeklinde tanımlanabilir. Bir insanın yaratıcılığının var olması ve gelişmesinde, düşünülenin aksine, genetik faktörlerin yerine toplumsal faktörlerin daha etkili olduğu belirlenmiştir. Yaratıcı olguda, hem duymusal – duygusal süreç, hem de bilişsel ve düşünsel etkinlikler rol oynamaktır (San 1981).

Dolayısıyla çocukların yaratıcı bireyler olabilmeleri gelişim süreçlerine bağlıdır. Çocuklar hayal güçlerini kullanmaları için teşvik edilmelidir.

Yaratıcı bir oyun alanı;

- Yeniliklere açık olmalıdır. Işık, doku, renk ve form çeşitli şekillerde kullanılarak alanda hareket yaratılmalıdır.
- Direktifler vermek yerine çocukların hayal etmesini sağlayacağı önerilere yer vermelidir.
- Rasyonel şekillerdense soyut şekillere yer verilmelidir.

e) Dayanıklılık

Bir çocuk oyun alanında uygun malzeme kullanımıyla bakım azalır ve oyun aletlerinin daha uzun ömürlü kullanımı sağlanabilir. Bir yapıda;

- Dayanıklılığı kanıtlanmış malzemeler kullanılmalıdır.
- Metal yüzeylerin paslanması önlenmelidir.
- Zeminde bozulacak, dağılacak malzemeler seçilmemelidir.

f) Bakım

Oyun aletlerinin bakımı, uzun ömürlü olabilmeleri ve güvenli kullanımları açısından çok önemlidir. Bir oyun alanında;

- Oyun aletlerinin birleşim yerleri kontrol edilmeli, gevşemiş yerler sıkılaştırılmalıdır.
- Kırılan, eskiyen, paslanan parçalar değiştirilmelidir.
- Oyun yapıları kolay temizlenebilecek ve tamir edilebilecek özellikte olmalıdır (Vergeront 1990).

4.2 ÇOCUK OYUN ALANLARININ GENEL TASARIM İLKELERİ

Çocuk oyun alanı, belli oyun araç ve gereçlerinin serpiştirildiği mekan değildir. Çünkü çocuk oyun alanları, farklı aktivitelere olanak verebilmeli ve farklı tür oyun aletlerini içermelidir. Çocuk oyun alanı tasarımında bazı kriterler göz önünde bulundurulurken planlama yapılması gerekmektedir.

Çocuk oyun alanları, belirli yaş grubu ve çocuk sayısına göre belli bir kapasite içermelidir. Yeterli alan içinde oyun ünite ve bölümleri arasında yaratılan bütün çalışmaları, en küçük yaş grubundan başlanarak geliştirilmelidir. Küçük yaş grupları içinde oyunlar, belirli kurallar dışında ve serbest hareketler halindedir. Böylece bir hareket ve oyun dizisi, informal düzenlenmiş yumuşak form ve çizgilerin hakim olduğu mekanları zorunlu kılar (Sorkun 1996).

Bu nedenle, çocuk oyun alanlarının küçük yaş grupları için düzenlenecek bölümleri sessiz, sert ve köşeli özellik ve yapılar göstermeyen yumuşak hatlı, hareket kolaylığı getirecek şekilde tasarlanmalıdır. Alan, çocuğa rahat hareket edebilme ve doğal ortam oluşturma olanağı sağlamalıdır. Alanda tehlikeli kullanımlardan kaçınılmalı ve amaca hizmet, etmeyen gereksiz elemanlar bulunmamalıdır.

Çocuklar genellikle kentin gürültüsünden uzak, sessiz ve bazen de tek başlarına oynamayı tercih ederler. Ancak bu sağlanırken terk edilmiş ve yalnızlık duygusu içinde bırakacak alanlar oluşturulmamalıdır.

Çocuklar için düşünülebilecek mekan düzenleyici perdeleme elemanları ile yaratılacak mahremiyet ölçüsü oldukça farklı ölçekte ele alınmalıdır. Bu amaçla alan plastiği çalışmaları ve bitkilendirme araç olarak kullanılarak uygun, sakin ve sessiz mekanlarda yaratıcı oyunlara olanak sağlanmalıdır (Cihangiroğlu 1994).

Bir dizi oyun ve aktiviteye olanak sağlayan çocuk oyun alanları, bir diğeri engelleyici olmamalıdır. Örneğin: top oynanabilen bir mekan yanında kum havuzu bulunmamalıdır.

Bunun yanında çeşitli yaş gruplarına hitap eden alanlar birbirinden net bir şekilde ayrılmalıdır. Büyük yaş grubundaki çocuklar oyun oynarken küçük çocuklara zarar verebileceği için, bu ayırım hassasiyetle yapılmalıdır.

Çocuk oyun alanları tasarımı yaparken cinsiyet faktörüne de dikkat etmek gerekir. Erkek çocuklar daha çok aktif oyun türlerini tercih ederken, kız çocukların pasif oyun türlerini tercih ettikleri görülmektedir.

Çocuklar kayma, tünelden geçme, saklanma ve tırmanma gibi hareketleri serbestçe yapabilirler. Bu hareketler ve çeşitli olanaklar, bir hareket dizisi içinde değişik ve akıcı mekan bölmelerinde olabilir. Farklı mekanlar, değişik renk ve bunların tonlarıyla oyuna hareket ve renk katabilir.

Oyun alanlarında aileler için oturma yerleri ve tuvaletler bulunmalıdır. Büyükler için oturma yerlerinin gölgeli sakin köşelerde bulunması, hem çocukların kendi başlarına kalması hem de ebeveynlerinin rahat etmesi açısından önemlidir.

Dikkat edilmesi gereken başka bir husus, oyun alanlarında çocukların yaralanma veya incinmelerinde götürülebileceği sağlık ocağı, hastane, eczane gibi yerleri gösteren bilgi panosu bulunması gerektiğidir.

Bunun yanında çocukların ve oyun alanlarının güvenliğini, korunmasını ve onarımını yapan bekçi veya görevlilere de kullanım amaçlarına uygun şekilde mekanlar sağlanmalıdır.

Çocuk oyun alanları planlamasında genel olarak uyulması gereken ilkeler şu şekilde özetlenebilir;

- Çocukların diledikleri oyunu rahatça oynayabilmeleri için geniş bir alan tesis edilmiş olmalıdır.
- Tasarımcılar, eğitimciler ve pedagoglar oyun yerleriyle ilgili problemlere çözüm yolu bulmak amacıyla bir arada çalışmalıdır.
- Oyun mekanının planlama şekli özel yaş gruplarının tipik oyunlarına uygun olmalı ve yer ayrımı buna göre düzenlenmelidir.
- Oyun alanı pasif eğlence yeri olarak görülmemelidir. Bu alan aynı zamanda aktif ve yaratıcı oyun türlerini de ortaya koymalıdır.

- Oyun alanı olarak yaratılan ortam çocuklar için çekici ve cezbedici olmalı, çocuk burada herhangi bir baskı hissetmeksizin istediği oyunu oynayabilmeli ve fazla enerjisini harcayabilmelidir.
- Oyun yerleri, oyun fonksiyonlarına göre planlanmalı ve ekipman seçimi bu fonksiyonlara göre yapılmalıdır.
- Oyun alanı, yalnızca grup halindeki çocukların oynamasına imkan vermemelidir. Çocuklar zaman zaman yalnız kalmak isteyebilirler. Plancı bunu göz önüne alarak uygun ortamı sağlamalıdır.
- Oyun alanı çeşitli oyunlar yanında, çocuğun özel meraklarının tatmin ve teşvik ettiği bir yer olmalıdır. Örneğin resim yapmak, şarkı söylemek gibi.
- Oyun yerleri için mekanik ekipmanların yanında, oyun için yarım bırakılmış, fakat birbirini tamamlayan elemanlar ve materyallere yer verilmelidir. Böylece çocuk kendi oyun ve oyuncağını istediği şekilde yaratabilir.
- Oyun alanında, temeli yaşa ve ilgiye dayanan arkadaş grupları kurularak çocuğun yeni arkadaşlar edinmesi ve yeni yetenekler kazanması sağlanmalıdır.
- Temel kural, çocukların emniyet içinde ve eşit şartlar altında oynamasıdır. Oyun alanlarında çocuk her oyunu kurallarına göre oynayarak hayat mücadelesine alışacak ve nezaket kurallarına dikkat etmesini öğrenecektir.

Çocuk oyun alanlarının yanında oyun aletlerinin de tasarım ve planlamasında bazı ilkeler mevcuttur;

- Oyun alanlarında kullanılan oyun aletleri çeşitli olanaklar ile bir diziyi içermelidir. Bir plancı bu diziyi sağlayabildiğinde eğitim açısından bekleneni elde edebilir. Bu amaçla doğru seçim ve planlaması yapılan ekipmanlar, bilinçli bir dağılım içinde çocukların yaş durumlarına uygun olarak yerleştirilmeli, çocuğun yaratıcı ve araştırıcı gücü geliştirilmelidir.
- Oyun elemanlarının alanda dağınık bulunması, ayrı ayrı oyun olanağı sağlamakla beraber, eğitim açısından beklenen fonksiyonları yerine getiremez. Oyun aletlerinin gruplara ayrılması ve bu grupların oyun alanına bilinçli olarak dağıtımı, oyun kalitesinin artmasını sağlarken, yaratıcılık ve araştırma gücünü de geliştirir (Cihangiroğlu 1994).

Kullanılan oyun elemanları;

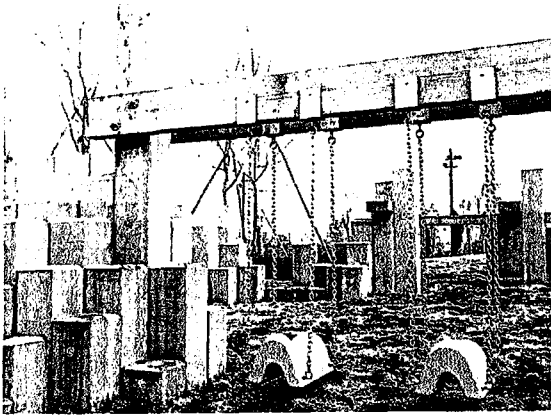
- Sade, ayrıntıları az, iyi zımparalanmış, sivri köşeleri yumuşatılmış, pürüzü ve çatlağı olmayan malzemeden yapılmış olmalı; sivri, keskin ve kesici yanları bulunmamalıdır.
- Çocuğun yaş gelişimi, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun ölçüde olmalıdır.
- Biçimi ve boyutları, kullanacağı amaç ve oyun sahasına uygun olmalıdır.
- Çocuk oyuncayı gördüğünde yapısal özellik ve kullanımını kolayca algılayabilmeli, çalıştırabilmelidir.
- Dayanıklı, sağlam, bakım ve temizliği kolay olmalıdır.
- Hava koşullarına ve uzun süreli kullanıma elverişli olup, çok yönlü olarak kullanılabilirdir.
- Yanıcı, patlayıcı nitelikte olmamalı, eğer boyanacaksa kolay çıkmayan, parlak, canlı renklerde zehirsiz veya verniklenmiş olmalıdır.
- Göze hoş görünmeli, dengeli, orantılı, zevkli ve uyumlu renklerde boyanmalıdır.
- Birden çok çocuğun oynayabileceği nitelikte olmalı, paylaşma duygusu aşılmalıdır.
- Çocuğun merakını, ilgisini, el becerisini, girişimciliğini yaratıcılığını, hayal gücünü etkilememeli, sorunlara çözümler bulması ve çok yönlü kullanılabilme olanaklarını oluşturmalıdır.
- Kaslarını uyum içinde çalıştırmasına yardımcı olmalı ve hareket özgürlüğüne katkıda bulunmalıdır.
- Çocuğun dil gelişimini, okumu, yazma ve matematik kavramlarını geliştirici nitelikte olmalıdır.
- Elemanlar kolaylıkla kurulup sökülebilmeli, basit, doğal ve ucuz olmalıdır.
- Modüler yapıya sahip olmalı, modüller yer değiştirerek farklı fonksiyonları içeren oyun araçlarına dönüşebilmelidir.
- Hafif ve kolay taşınabilir olmalıdır.
- Teknolojik gelişimleri içeren niteliklere sahip olmalıdır.

4.2.1 Çocuk Oyun Alanlarında Kullanılan Oyun Elemanları

a) Salıncaklar

Çocuk oyun alanlarının başlıca elemanlarından olan salıncaklar halat, çelik tel veya zincirden yapılabilir. Salıncığın güvenli bir şekilde kullanılması için uyulması gereken bazı kurallar mevcuttur;

- Salıncak yerleşim planı, çocukların sallanan bir salıncığın önüne çıkması ihtimalini en aza indirecek şekilde yapılmalıdır. Özellikle hareketli oyun alanlarından kesin bir şekilde ayrılmış olmalı ve bunlardan uzağa yerleştirilmelidir.
- Salıncığın oturağı aynı anda birden fazla çocuğun binmesini engelleyecek şekilde tasarlanmalıdır.
- Herhangi bir çarpma anında, kaza riskinin en aza indirilmesi için uygun malzemeler kullanılmalıdır. Örneğin oturağın plastikten yapılması bu riski azaltabilecek bir unsurdur.
- Oturağın kenarları yuvarlatılmış olmalıdır, keskin hatlara kesinlikle yer verilmemelidir. Aynı zamanda oturağın yüzeyi kaygan olmamalıdır.
- 3 yaşından küçük çocuklar için salıncığın oturağında arkalık olmalıdır. Bu arkalık ortalama 30 cm. yükseklikte yapılmalıdır.
- 3 yaşından küçük çocuklar için yapılan salıncaklarda ayrıca, çocuk oturduktan sonra önüne kapanan ve çocuğun önden düşmesini engelleyen, zincire veya halata geçirilmiş bir korkuluk da bulunmalıdır. Bu korkuluğun 3 yaşından büyük çocukların salıncaklarında uygulanmasına gerek yoktur.
- Her türlü kazayı önlemek amacıyla, salıncak gruplarında ikiden fazla salıncak kullanmamak yerinde olacaktır (Floteks Oyun Grupları Kataloğu).



Resim 1- Bir salıncak örneği.
(Urban Landscape Design 1988).



Resim 2 – Korkuluk eklenmiş bir salıncak
(Floteks Oyun Grupları Kataloğu)

b) Kaydırak

Çocuk oyun alanlarında birden fazla kaydırak çeşidi görmek mümkündür. Bunlara örnek olarak açık yataklı düz kaydıraklar, açık yataklı spiral kaydıraklar, tüp kaydıraklar verilebilir. Kaydıraklar yapılırken;

- Açık yataklı kaydıraklarda platform yüksekliği ortalama 1.85m yi geçmemelidir. Kaydıraklarda ortalama eğim 40 derecenin üzerine çıkamaz. Ancak 4 yaşından küçük çocuklar için platform yüksekliği en fazla 95 cm., ortalama eğim ise 30 dereceden fazla olmamalıdır.
- Tüp kaydıraklarda ise kayma yüksekliği, platformlarda gerekli emniyet tedbirleri alınarak, 2m.'nin üzerine çıkarılabilir.
- Kaydırakların elle tutma yerleri yuvarlak ve pürüzsüz olmalıdır.
- Eğer kaydırakta kasis bulunuyorsa, bu kasis çocuğun hızla kayarken kaydırak yüzeyiyle bağlantısını kesmeyecek nitelikte olmalıdır.
- Açık yataklı kaydıraklarda, kaydırığın iniş noktasının yerden yüksekliği en fazla 30 cm., kaydırak genişliği ise 50 cm. olmalıdır.
- Tüp kaydıraklarda ise kaydırığın iniş noktasının yerden yüksekliği en fazla 30 cm., tüpün iç çapı ise 75 cm. olabilir.
- Özellikle kompleks oyun elemanlarında platformlardan kaydırığa geçiş bölümünde, çocuğu oturarak kaymaya mecbur edecek özel geçiş parçası monte edilebilir.

- Herhangi bir kazayı önlemek için, kaydıracağın bulunduğu bölümün zemini yumuşak bir malzeme ile döşenmelidir (Floteks Oyun Grupları Kataloğu).

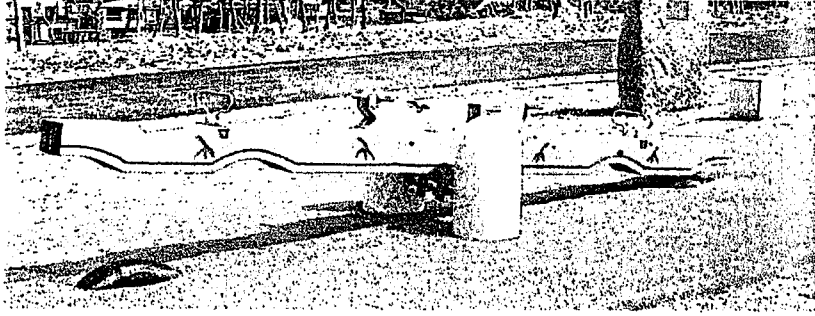


Resim 3- Farklı tiplerdeki kaydırakların bir arada kullanılması (www.msd.k12.mo.us).

c) Tahterevallili

Çocukların oyun oynarken aynı zamanda denge kavramını algılamasını sağlayan tahterevalliler, en fazla ilgi gören elemanlardandır. Tahterevallili yapımında şunlara dikkat etmek gerekir;

- Dayanıklılık ve güvenlik açısından, masif bir malzemedan yapılmış olmalıdır.
- Sallanma sırasında çocuğun el veya ayağının sıkışmasını önleyici nitelikte olmalıdır.
- Üzerinde çocukların dengede durmasına yardımcı olacak tutunma çubukları bulunmalıdır.



Resim 4- Güvenlik önlemleri alınarak yapılmış bir tahterevalli (Urban Landscape Design 1988).

d) Kompleks oyun aletleri

Çocukların en fazla ilgilerini çeken ve yoğun olarak kullandığı oyun elemanlarının başında yer almaktadır. Tırmanma, kayma, dengede kalabilme gibi hareketli aktivitelerin bir çoğuna aynı oyun aletinde imkan veren elemanlardır. Değişik boyutlarda olabilir. İçinde bulunan parçaların her birinin farklı renklerde boyanmasıyla çocuklar için çekici bir hale gelebilir.

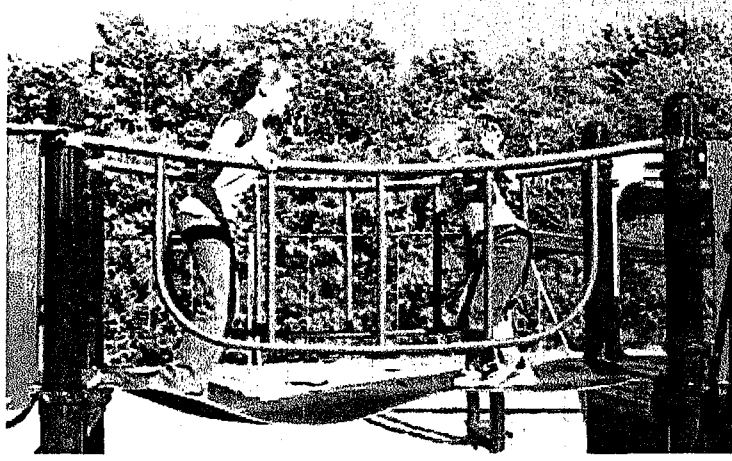


Resim 5- Kompleks bir oyun aleti (www.rock-hill.k12.sc.us).

e) Köprüler

Çeşitli yükseklikteki iki platformu birbirine bağlayan köprüler, çocuklar için heyecan veren elemanlardır. Sabit olabildiği gibi yarı esnek olabilirler.

Köprülerin yan tarafında güvenlik için bariyerler konulmalıdır. Ahşap köprü, asma köprü, kambur köprü, zincir köprü gibi farklı çeşitleri oyun alanlarında görülebilir.



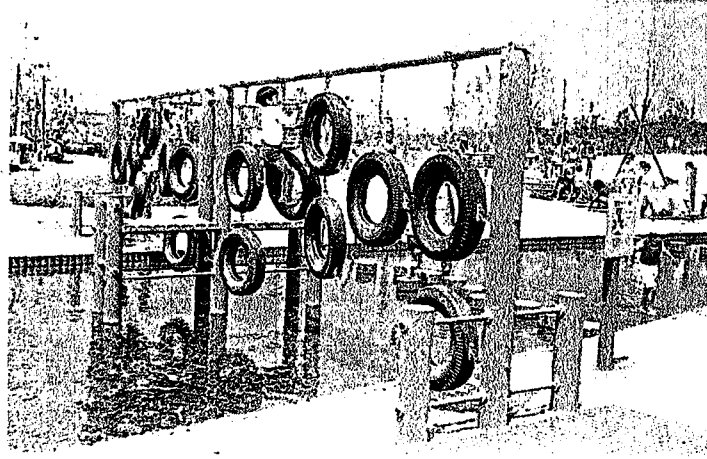
Resim 6 – Köprü çeşitlerinden biri (www.playlsi.com).

f) Tünel

Çocuklar için en cazip elemanlardandır. Masa altına girip, orada kendi evindeymiş gibi hareket etmeleri iç güdüleri sonucudur. Esrarengiz ortamlar ve karanlık yerler de çocukların ilgisini çekmektedir. Beton, ahşap veya plastik malzemeden tüneller yapılabilir. Özellikle bazı yarı karanlık bölümler ya da keskin kıvrımlar çocuklara daha çekici gelmektedir. Tünellerin kullanıldığı yerlerde drenajın iyi bir şekilde yapılması gerekir.

g) Lastik

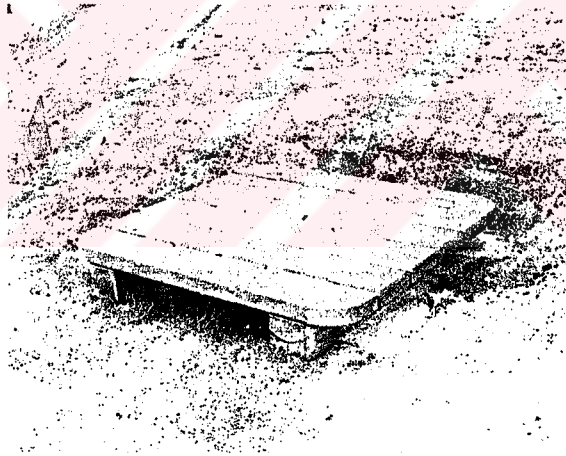
Lastikler çocuklar tarafından tırmanma ve sallanma elemanı olarak kullanılabilirler. Çocukların oynarken eğlenmesini sağlarken, denge becerilerinin de gelişmesine yardım eder.



Resim 7 – Lastiklerin tırmanma elemanı olarak sunulması (Aquascape Water 1990).

h) Yüzey İşaretleri

Çocuklar oyun alanına konulan yüzey kaplamalarını kullanarak çeşitli oyunlar oynayabilirler. Örneğin; seksek, satranç oyunları gibi.



Resim 8- Değişik oyun türleri için çizilmiş rakamlı oyun tahtası (Urban Landscape Design 1988).

i) Oyun Evleri

Değişik tiplerde inşa edilebilirler. Çocuk burayı gelecekte kendi evi olarak görerek oyun oynar. Birçok çocuğun bir araya gelerek etkileşimli bir şekilde oynamasını sağlayan elemanlardır.

OYUN ÖĞELERİNİN OYUN ÖZELLİKLERİ İLE İLİŞKİSİ	OYUN ÖĞELERİNİN FİZİKSEL İLİŞKİSİ										SOSYAL İLİŞKİ				OYUN DAVRANIŞLARI							ÖZELLİK			YAŞ GRUBU			
	SRB.HAREKET	DENGE	SIÇRAMAK	ÇEVİRMEK	SÜRÜNMEK	SALLANMAK	ATLAMAK	ASILMAK	KAYMAK	TIRMANMAK	KOOPERATİF	BERABER	PARALEL	İZOLE	YARATICI	BİLİŞSEL OYUN	PASİF OYUN	AKTİF OYUN	MACERA	EĞİTİCİ	BECERİ GELİŞ.	SABİT OLM. ÖĞE	SALİT ÖĞE	ESNEK	0-3 YAŞ	3-6 YAŞ	612 YAŞ	
ÇEMBER	X	X		X		X	X												X									
TAHTERAVALLI		X									X																	
ASILI LASTİKLER						X													X									
MERDİVEN						X																						
KÖPRÜ						X																						
RAMPA																												
SU																												
ARABA LASTİĞİ						X																						
TÜNEL																												
TIRMANMA ÖGESİ						X																						
KUM																												
DENGE ÖGESİ						X																						
FILE						X																						
ZİNCİR						X																						
İP						X																						
TAMBUR																												
SALINCAK																												
SERBEST MODÜLLER																												
DİREKT KAYDIRAK																												
HELEZON KAYDIRAK																												
MARANGOZ ALETLERİ																												
DÜZEY YÜZEYLER																												
TOP																												

Tablo 2 - Oyun Öğelerinin Özellikleri ve çocuklara olan fiziksel etkileri, oyunda sağladığı sosyal ilişki, ve alandaki oyun davranışları.

X- ilişki kuvvetli

o- ilişki az

□- ilişki yok (Friedber, 1977)

j) Bitki Labirenti

Alandaki yeşil doku miktarını artırmasının yanında, çocuklar için ilgi çekici bir oyun elmanı olabilir. Labirent içindeki boşluklar birkaç çocuğun yan yana geçebileceği ölçüde ayarlanmalıdır. Çok karışık bir labirent sistemi çocuk için sıkıcı olabilir, bunun yerine basit bir yapı tasarlanmalıdır.

4.2.2 Oyun Elemanları Yapımında Kullanılan Malzemeler

Oyun elemanlarının yapımında kullanılan bazı malzemeler şunlardır:

a) Ahşap malzemeler

Ahşap organik bir malzeme olması nedeniyle insan için daima "sıcak" bir malzemedir. Bu nedenle çocuk oyun aletleri için temel malzeme olarak emprenyeli ahşap önerilebilir.

Ahşap kuru tutulduğunda, çürüme belli oranda kontrol altında tutulabilir. Kuru tutmak içinse yüzeyini su geçirmeyen bir tabaka ile kaplamak gerekir (Güneş 1995).

b) Metal Malzemeler

Çelik: Sertlik, dayanıklılık, özellikle çekme ve germe kuvvetlerine, darbelere, sürtünmeye, aşınmaya, kimyasal maddelerin, aşındırıcı etkilerine (korozyona) karşı direnç, alaşım çeliklerinin özel niteliklerinden bazılarıdır.

Alüminyum: Parlak, beyaz, çok hafif, yumuşak, ısı ve elektrik iletkenliği yüksek, korozyona dayanıklı bir metaldir. Verniğe veya boyamaya ihtiyaç göstermez. Galvanize çelik metaller kadar kuvvetli olmamasına karşılık herhangi bir gerilme veya çarpma durumlarında çeliğin tersine kırılmaz, sadece eğilir. Alüminyum teller plastikte kaplanarak çeşitli uygulamalarda kullanılabilir .

Verzalit: Yakacak özelliğindeki odunların talaş haline getirilerek tutkal ve reçine karışımı ile 210 °C ısı ve 25 kg/cm³ basınçta reçine emprenye edilmiş dekoratif selülozik plakların preslenmesi sonucu elde edilir. Ürünün fabrika çıkışı ve atölye işçiliği ile aldığı son şekil cila veya boya gerektirmediğinden yalnızca ebatlanarak montaja girmesi, ön üretime sahip bir ara malzeme oluşunu gösterir. İç mekanda oturma tesisleri ve bazı oyun aletlerinde kullanılabilir (Güneş 1995).

c) Polimerler (Plastik malzemeler)

Doğal kauçuk ve elastomerler adı verilen polimerler elastik davranış gösterirler. Korozyon ortamında ahşap, metal hatta betondan daha dayanıklıdır.

Plastik levhalar son yılların en çok kullanılan parlak renkli, ilgi çekici malzemesidir. Polyester, reçine, vinil ve akrilik plastikler en fazla kullanılan materyallerdir. Düz polyester veya akrilik paneller son yıllarda önemini yitirmiş yerini fiberglas ile güçlendirilmiş plastik levhalar almıştır. Çok çeşitli renk seçimine imkan veren bu malzeme ısı ve ışığı iletir. Plastik paneller oldukça hafif ve inşası kolay materyallerdir.

Oyun elemanlarının kenar ve uç kısımları, zarar verme olasılığını en az seviyede tutacak şekilde düzenlenmelidir. Metal folyo hariç, metal levhaların uç kısımları bükülmeli, yuvarlatılmalı veya spiral şeklinde kıvrılmalıdır. Ayrıca uç kısımlar plastikle kaplanabilir ve boyanabilir (Güneş 1995).

4.3 ÇOCUK OYUN ALANLARININ YAŞ GRUPLARINA GÖRE SINIFLANDIRILMASI

4.3.1 0-3 yaş arası çocuklar için çocuk oyun alanları

Çok küçük alanlardır. Bir çok değişik hisleri (renk, form, doku, ses) verebilecek bölümleri kapsar. Alandaki tüm öğelerin (yapısal, bitkisel) çocuk ölçeğine indirgeyerek şekillendirilip düzenlenmeleri gerekir. Duvar,

basamak, yer döşemesi, örtü, çatı öğeleri, form, ölçü, tekstür yönünden titizlik ve duyarlılıkla seçilip tasarlanmalıdır. Etrafı alçak ve tehlike yaratmayacak dikensiz bitki, tel, çit gibi malzemeden oluşmuş bir tabakayla çevrelenmelidir (Dinç, 1993).

Bu yaş grubundaki çocukların yetenek seviyeleri hızla gelişir ve gelişme aşamalarının tüm alanına uygun, mücadele olanağı çeşitlilikleri sunan, uyarıcı oyun alanlarına gereksinim duyarlar. Küçük çocuklar ve yürümeye yeni başlayan çocukların oyun alanlarının, onlara kendi dünyalarına hükmetmelerini sağlayacak olanakları vermeleri önemlidir.

Çocuklar ve yürümeye yeni başlayan çocuklar genellikle bir şeye doğru ilerleme, dokunma ve nesnelere kavrama eğilimindedirler. Küçük elle idare edilebilen, atılabilen, düşürülebilen küçük nesnelere çeşitliliği onların gereksinimleri açısından uygundur. Küçük ve büyük oyuncaklara ek olarak oturma, ayakta durma, yürüme ve tırmanma becerileri için gerekli olanakların bulunması da önemlidir. Yumuşak maddelerle takviye edilmiş değişik yükseklikler, basit tırmanma yapıları, yürümeye yeni başlayan çocuklar için koruyucu bir yer oluşturan tutunabilecekleri derin olmayan çukurlar, çok küçük çocukların vücutlarının ve onlar üzerinde etki yapan güçlerin bilincine varabilmeleri için yardımcı elemanlardır.

Bu tür çocuk oyun alanları düzenlemelerinde, göz önünde tutulması gereken en önemli etkenlerden birisi; çocuklarla birlikte gelen anne, baba veya gözcüler için de oyun alanı çevresinde gerekli oturma üniteleri ve yardım gerekebilecek alanlara ulaşılabilmesi için doğrudan ve hızlı geçişlerin oluşturulmasıdır. Böylece hem çocuğun beraber geldiği yetişkini görerek kendini güven içinde hissetmesi, hem de ihtiyaç anında yetişkinin kısa sürede çocuğa ulaşabilirliğinin sağlanması gerçekleştirilmelidir (Dinç 1993).

4.3.2 3-6 yaş arası çocuklar için çocuk oyun alanları

Çocuk oyun alanlarının tasarımında çocuğu her yönden geliştirici oyun elemanları düşünülmelidir. Çocukların atlama, koşma, sarılma, tırmanma, zıplama, kayma, denge bulma, mekan değiştirme vb. fiziksel eylemlerini

gerçekleştirecek donatılarla tasarlanmalıdır. Bunların yanı sıra çocukların hayal gücünü gerçekleştirecek, kendisine güven duygusunu, cesaretini artırıcı oyun öğeleri de yer almalıdır. Bu konularda tasarımcının pedagoglarla sıkı bir ilişki içinde olması gerekir.

Yer seçiminde eğimli bölgelerden kaçınmak gerekir. Çok az eğimli alanlar, birbirinden 40-50 cm' lik kot farkı gösteren platformlara ayrılabilir ve böylece değişik türdeki aktivitelere elverişli alanlar tasarlanabilir (Chamberlin 1998).

Oyun alanında olabilecek bütün tehlikelerden yüksek duvarlardan, dik ve uzun merdivenlerden, derin havuzlardan her zaman kaçınılmalıdır. Çok düz alanlarda 1 m' yi aşmayan küçük tepelikler yaratarak, çocuk için oyun alanını hem görsel hem de fiziksel yönden daha ilginç hale getirmek mümkün olacaktır. Diğer taraftan bir tek düzlem üzerinde tasarlanacak ise, küçük ahşap paravanlar (resim ya da yazı tahtası fonksiyonu da içerebilir), dekoratif alçak duvarlar (grafik, mozaik anlatımlı masalları içeren) veya form verilmiş bitki çitleriyle, oyun mekanında değişim duygusu yaratılabilir. Bunları tasarlarken çocuğu ürkütücü, ebeveynlerinin veya gözleyicilerinin görüş alanlarından uzaklaştırıcı düzenlemelere yer verilmemesi, en azından yaratılan her bölümde gözlemciler için oturma ünitelerinin düşünülmesi gerekecektir.

Oyun alanında içmek, oynamak ve temizlenmek için su kaynaklarına yer verilmelidir. Oyun oynarken susayan çocuklar için çeşmesi veya fıskiyesi olan su elemanı kullanılmalıdır. Kum veya benzeri bir maddeyle suyu birleştiren oyunlardan sonra çocukların temizlenmesi için de suya ihtiyaç duyulmaktadır.

3-6 yaş grubundaki çocuklar kısa dikkat mesafesine sahiptir. Bunun için onların ilgilerini çekecek renkli ve basit oyun araçlarına yer verilmelidir. Bu aletlerin, hem büyük ve hem küçük çocukların beraber kullanacağı düşüncesiyle sağlam yapılması gerekmektedir. Oyun alanında kum havuzları, dönen aletler, tahterevalliler, taşıt ya da hayvan şeklide üstüne çıkılabilen, oturulabilen aletler, tutunarak değişik hareketler yapma imkanı veren kütükler, tahta gibi doğal malzemedan yapılip üstüne çıkılıp yürünebilen aletler de bulunabilir (Ulubaş 1997).

Yaş	Gereksinimler:	Donanım ve Nitelikleri
0-2	<ul style="list-style-type: none"> Sessizlik Korunma Güneşlenme Tüm taş, toprak, tahta, yapraklar, çiçekler, su vb. gibi doğada bulunan ilkel gereçler arasında ayırım yapma. 	<ul style="list-style-type: none"> Annenin çabukça ulaşabileceği gözaltında bulundurabileceği sessiz alanlar. Bitkisel perdeleme. Gerektiğinde sığınabilecek kapalı bir yer. Kum havuzları, nemli kum, model masası, ağaç kütükleri, su havuzları. Dışarıdan köpeklerin geçmesine engel olacak alçak parmaklık.
3-6	<ul style="list-style-type: none"> Değişik öğelerin birbiri ile karşılaştırılması sonucunda düşünme alışkanlığının uyanması. Beden ve fikir çalışmaları. Gözetim ve koruma altında bulunma. Ruhsal ve duygusal gelişime uygun bir ortam. Aşağıdaki nitelikte gereçler ve düzenler bulmak. Sağlam fakat tehlikesiz gereçler (genellikle tahtadan) Çocuğun geniş düşünce gücü ile gerçek ya da gerçek dışı kullanışlara olanak vermesi açısından ilgi çekici elemanlar. Çocuğun adale gelişmesine yardımcı oyuncaklar ve oyun düzenlerine uygun yerler. 	<ul style="list-style-type: none"> Kum havuzları. Salıncak, kızak, dönme dolap, tahterevalli, üzerinden atlanabilen alçak duvarlar. İçinde yürünebilen derin olamayan su havuzları. Çeşmeler. Sivri ucu bulunmayan kayalar. (1m dolayında) Düşmelere karşı kum zemin üzerinde yatay, eğimli ya da dik duran ağaç kütükleri. Değişik büyüklükte bitkisel perdeler, çiçekler. Alçak kapılar. Büyükler için oturma yerleri.
7-11	<ul style="list-style-type: none"> Uğraş alanının genişletilmesi Fizik ve düşünme yeteneklerinin geliştirilmesi Kişisel yapıcı çalışmalar. 	<ul style="list-style-type: none"> Top oyunları için yerler Spor alanları Bitkilendirilmiş yerler, çim alanlar Güneşli ve gölgeli yerler Derinliği az su havuzları

Tablo 3 . Değişik Yaş Kademelerine Göre Oyun Gereksinimleri ve Gerektirdiği Donatılar (Bakan, 1981).

Bu yaş grubu çocukların oyun alanlarında ebeveynleri için de bir oturma alanına yer vermek gerekmektedir. Oturma alanı, oyun alanından biraz daha uzakta, alanın görülebilmesini sağlayan bir yerde konumlanmalıdır.

4.3.3 6-12 yaş arası çocuklar için çocuk oyun alanları

6-12 yaş gurubu çocuklar için düzenlenecek olan bu oyun alanlarının bir taraftan çocukların bireysel olarak oynayacakları oyun ve aktiviteler için (tırmanma, kayma, fiziki her çeşit egzersiz, paten, bisiklet, yüzme vb.) donatılara; diğer taraftan, çizgi, heykel, yapı vb. becerilerini geliştireceği düzenlemelere, heyecan, merak, cesaret duygularını geliştireceği donatılara gereksinimleri olmaktadır. Bununla birlikte grup halinde oyun oynamaları için özel alanlar oluşturulmalıdır. Satranç, dama, "sek sek" gibi oyunlar için sert döşeme yüzeyli alanlar gerekmektedir. Diğer taraftan organize oyunlar için (basketbol, voleybol, futbol vb.) farklı bir alan yaratılmalıdır.

6-12 yaş grubundaki çocuklar uzun dikkat mesafesine sahiptir. Tasarımda onların dikkatini çekecek, değişik, yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini kullanabilecekleri aletlere yer verilmelidir. Bu yaş grubu çocuk oyun alanlarında değişik şekillerdeki kaydıraklara, dönen araçlara, çeşitli tırmanma elemanlarına, salıncaklara, kaydıraklara veya içinden geçilen araçlara da yer verilebilir (Ulubaş 1997).

4.4 ÇOCUK OYUN ALANLARININ İÇ MEKANDA OLUŞUMU VE GENEL TASARIM İLKELERİ

4.4.1 Tasarım ve Planlama İlkeleri

- Çocuk oyun alanları kullanıcı açısından ulaşılabilir olmalıdır. Bir oyun alanının ideal olmasında en önemli etmenlerden biri, onu mümkün olduğu kadar o bölgenin orta kısımlarına yakın yapmak, böylece hizmeti kolaylaştırmaktır. Her mahalle ünitesinde ve belirli ulaşılabilirlik uzaklığı içinde olmalıdır.

- Çocuk oyun alanlarının büyüklüğü o bölgedeki kullanım ve nüfus yoğunluğu incelenerek belirlenebilir.
- Oyun tiplerine göre araç-gereç donanımının niteliği belirlenmelidir.
- Donatımda doğal öğelere yer verilmelidir.
- Çok yönlü olarak kullanılabilirdir.
- Yaş gruplarına göre çocuğun aksiyon çapı belirlenmelidir.
- Yaşa göre m²/çocuk donatım nitelik ve niceliği belirlenmelidir.
- Çocukların cinsel kimliği çevre ile pekiştirerek olgunlaştırılmalıdır.
- Farklı yaş grupları arasındaki akıcı mekan kullanımına olanak veren tasarım düzenine önem verilerek planlanmalıdır.
- Giriş çocuklar için cazip hale getirilmelidir.
- İç mekanda oluşturulacak bir çocuk oyun alanı için kullanım kapasitesi daha sınırlı olmaktadır. Bu düşünülerek giriş-çıkışlara dikkat edilmeli dolayısıyla alanda kapasiteyi aşacak sayıda çocuğun oynaması engellenmelidir.
- Oyun elemanları çocukların ilgisini çekebilecek renk, boyut ve yapıda olmalıdır. Aynı zamanda boyutları mekanın boyutlarıyla da orantılı olmalıdır.
- Alan en küçük çocukların emekleyebilmesi, yürümeye yeni başlayan çocukların rahat bir şekilde ayakta durabilmesi açısından emniyetli olmalı ve uygun bir şekilde planlanmalıdır. Örneğin elektrik, telefon gibi tesisat kabloları ve parçalarından arındırılmış olmalı.
- Bir oyun alanında oturma ve toplanma alanları , aydınlatma ve çöp kutusu elemanları ile depo , bakım odası , tuvalet ve yıkanma yerleri gibi servis donatımlarının da bulunması gerekir.

4.4.2 İç Mekanda Yer Alan Çocuk Oyun Alanlarının Bölümlere Ayrılması

Oyun alanları, her yaşta çocuğun rahatça oyun oynayabilmesi ve güvenliği için ,oyun tiplerine göre gruplara ayrılabilir. Bunlar:

a) Deneme-Yaratma Alanı (Konstrüksiyon alanı)

Deneme – yaratma alanı denildiğinde; çocuklara çeşitli materyal ve takımların sunulduğu ve bunlarla serbest olarak kendi düşüncelerine göre çalışabildikleri, yaratabildikleri ve deney yapabildikleri alanlar anlaşılmaktadır. Bu oyun alanlarının asıl fonksiyonu elle becerisinin gelişmesidir. Burada onlara kendi çevrelerini biçimlendirme, değiştirme ve artık materyalden yenilikler yapabilme olanakları verilmektedir. Tüm bunlardan ise çocuk, tehlikeleri öğrenmeyi ve yenmeyi, plan yapmayı ve gerçekleştirmeyi, sonuçlanabilen problemleri çözmeyi ve başarısızlıkları yenmeyi öğrenmektedir (Sorkun 1996).



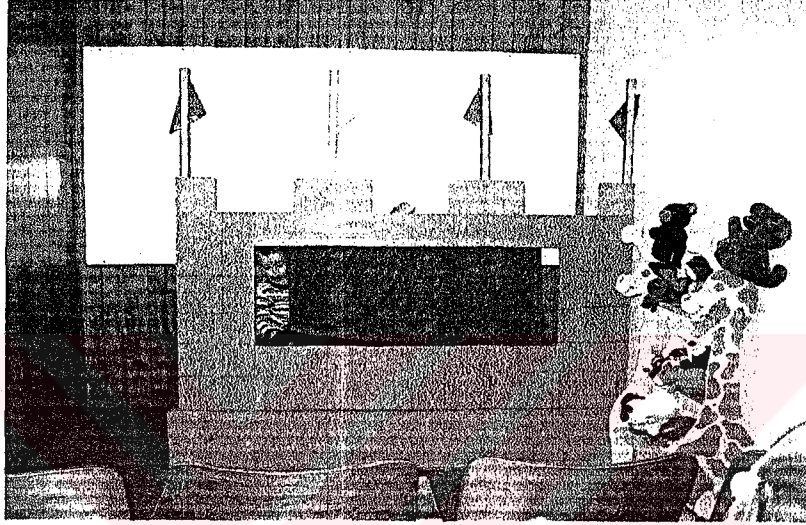
Resim 9- Deneme – yaratma alanında çocuklar oynarken birçok şeyi öğrenir
(www.emsleys-farmshop.co.uk).

b) Aletli oyun alanı

Aktif oyunların oynandığı alanlardır. Tırmanma, kayma, zıplama, koşma gibi aktiviteler çocukların yoğun olarak ilgisini çektiği için bu alanlar çocuklar tarafından en çok tercih edilen alanlardır.

c) Tiyatro alanları

Her oyun alanında çocukların dışarıdan bir karışan olmadan, kendi tiyatro, müzik ve hikaye anlatma gereksinimlerini yerine getirmelerine olanak sağlayan ayrı bir köşenin bulunması arzu edilir. Bu tip alanlar çocuğun yaratıcılık ve iletişim becerisinin gelişmesine yardımcı olur (Sorkun 1996).



Resim 10 – Tiyatro alanları çocukların yaratıcı zekalarının gelişimi üzerine etkili olabilir (www.victoria.sch.ae).

4.4.3 Mekan seçimi

a) Ortamın ışık alması

Çocuklar karanlık ve basık ortamlardan hoşlanmazlar. Çocuk oyun alanı olacak yapıda büyük pencereler olması tercih edilmelidir. Çünkü mekanın güneş alması yapay aydınlatmaya göre daha olumlu etkiler yaratacaktır.

b) Ortamın ısısı

Çocuk oyun alanlarının iç mekanda kuzey ya da güney bakılı olmaması gerekir. Kuzey bakılı bir alan kışın çok az güneş alır ve daha zor ısıtılır. Güney

bakılı bir mekan ise yazın çok güneşli ve sıcak olur. Bu sebeple mümkün olduğunca ara yönler tercih edilmelidir.

c) Ortamın havalandırılması

Ortamı havalandırmak için ek pencereler veya havalandırma tesisatı gerekmektedir. Bu çocukların sağlıklı ve rahat vakit geçirmeleri için önemli bir etmendir.

4.4.4 Oyun Elemanları

İç mekanda oluşturulan çocuk oyun alanlarında, tırmanma, kayma gibi hareketli oyunların oynanabileceği elemanların yanında yaratıcılıklarını geliştirici ya da dinlendirici oyunlar oynayabilecekleri oyun elemanlarına yer vermek mümkündür.

a) Çocukların yaratıcılık gücünü geliştiren oyun elemanları

Çocuklar kum, kil, çamur, hamur, ahşap gibi malzemelerle oynamayı çok severler. Bu gibi malzemelerle oynamak çocukların hayal gücünü ve el becerilerini geliştirir, kaslarını çalıştırır.

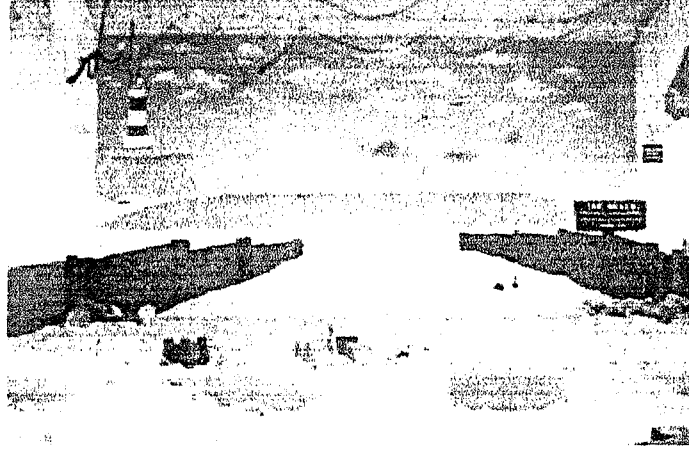
Sulu boya, parmak boyası, tebeşirle yapılan resim, karalama etkinliğini ve çocuğun birçok yönden becerisinin gelişimine, hayal gücünün açığa çıkmasına yardımcı olur.

Ayrıca tahta parçaları, tüpler, bloklar, plastik parçaları ile model oluşturmak çocukların yaratıcılığını geliştirir.

b) Tırmanma ve hareketli oyunlar için elemanlar

Çocuklar kimi zaman tırmanma, sıçrama, sürünme, denge ve sallanma gibi cesaret isteyen oyunları da tercih etmektedirler. Bunun için yumuşak yüzeyli elemanların kullanılmasına dikkat edilmelidir.

Tırmanma aktivitesinden sonra eğimli bir yüzeyden kaymak, çocukların ilgisini daha çok çeker (Cihangirođlu 1994).



Resim 11 – Kum havuzları da çocukların yaratıcı gücünü geliştirir
(www.emsleys-farmshop.co.uk).

4.4.5 Zemin Kaplaması

Farklı amaç ve yerlerde kullanılan zemin malzemesinde farklılıklar görülebilir. Farklı yüzeyler dinamizmi artırır. Çocuđun özellikle dokunma ve görme duyularının gelişimi için, yalın ayak ile dolaşabilecekleri, düştükleri zaman zarar görmeyecekleri yüzeyler oluşturulmalıdır.

Zeminde kullanılacak malzeme alanın büyüklüğüne, kullanım yoğunluđuna ve seçilecek oyun elemanına göre deđişebilir:

- a) Çatışan işlevlerin ayrımı
 - Yaya yolu – oyun alanı ayrımı.
- b) Kullanım alanlarının ayrımı
 - Aktif kullanım,
 - Pasif kullanım,
 - Oyun alanları,
 - Dinlenme mekanları.
- c) Mülkiyet sınırlarının ayrımı
 - Tekstür farklılaşması,
 - Boyut küçülmesi,

- Yükselti farkı ile sağlanır (Başal 1993).

En fazla kullanılan doğal zemin malzemesinin ahşap olduğu söylenebilir. Ahşabın dayanıklı olmasının yanında, değişik renk seçenekleri sunması da kullanım yoğunluğuna etmenlerdir (Güneş 1995).

İç mekanlarda kullanılan yapay malzemeler ise;

Pvc yer döşemesi: Çeşitli renk ve doku seçeneğini sunabilen bir malzeme olduğu için çocuk oyun alanlarında tercih edilebilen bir malzemedir.

Yumuşak döşeme : Playscreed olarak da adlandırılan bu malzemeler polimer yapılı olup çeşitli kalınlıklarda ve renklerde üretilebilmektedirler. Bunlar tırmanılan ve kayılan oyun elemanlarının çevresinde kullanılabilirler. 20 mm. kalınlıkta olanlarda yalnızca polimer lastik bulunmakta, 50 mm. olanlarda 30 mm. köpük taban üzerinde 20 mm. lastik kaplama bulunmaktadır.

Çim halılar: Yumuşak ve doğal görünümlü zemin yüzeyleri oluşturmak için çim halı bazı aktiviteler için kullanılabilir (Güneş 1995).

4.4.6 Yüzey Kaplaması

İç mekanda oluşturulan çocuk oyun alanlarında zemin kaplamasının olduğu kadar duvarlar ve tavan kaplaması da önemlidir. Duvarlar ve tavanın renk ve dokusu çocuğun algısıyla yakından ilgilidir.

Duvarlarda çocukları cezbedebilecek şekiller, çizgi film kahramanları ve canlı renkler kullanılabilir. Aynı şekilde tavanda da gökyüzü motifleri veya sade renkler kullanılabilir.

Duvar ve tavanda koyu renkler kullanılmamalıdır. Böylece alan olduğundan küçük ve basık görünebilir. Özellikle aydınlatmanın yetersiz olabileceği alanlarda açık ve canlı renkler kullanılmalıdır.

4.4.7 Kuşatma Elemanı

Çocuk yakınındaki yapıların ezici etkisinden sıyrılmış bir ortamda, kendisiyle başa başa kalabilmelidir. Bununla beraber; küçük yaş grubu için ayrılmış yeri,

tamamıyla tecrit ederek çocukları yalnızlık duygusu içinde bırakmak da doğru değildir. İç mekandaki çocuk oyun alanları genellikle düz bir alanda oluşturulduğu için, emniyet ve sessizlik duygusu titiz bir plantasyonla oluşturulabilir.

İç mekanda aktif oyun türlerinden çok pasif oyun türleri tercih edilir. Örneğin, evcilik oynama, birlikte kitap okuma, müzik dinleme vb. Bu oyunlar dikkat ve sessizlik gerektirir. Dolayısıyla pasif oyun türlerini tercih eden çocukların diğer çocuklardan rahatsız olmamaları için aktif-pasif oyunlar birbirinden ayrılmalı, çitlerle veya paravanlarla bölünmelidir.

Kuşatma elemanlarının çocuk oyun alanlarındaki işlevleri şunlardır:

- Oyun alanını çevreleyerek belirgin duruma getirmek,
- Mekana mahremiyet sağlayarak çocuğa ait olduğunu vurgulamak, özgürlük, kararlılık duygularını geliştirmek (Güneş 1995).

Kuşatma elemanlarında kullanılacak materyal, doku, renk ve form bakımından çevresine uygun olmalı, mümkün olduğu kadar çevrede kullanılan malzeme ile aynı türden olmalıdır.

4.4.8 Oturma Alanı

Oturma mekanı , özellikle 0-3, 3-6 yaş gurubu oyun alana yakın bir mekana yerleştirilmelidir. Böylece hem çocuğun beraber geldiği yetişkini görerek kendini güvenlik içinde hissetmesi hem de ihtiyaç anında yetişkinin kısa sürede çocuğa ulaşılabilirliği sağlanmış olur. Oturma alanı birçok kişinin aynı anda rahatça oturabileceği bir ortam olmalıdır.

4.4.9 Aydınlatma

Oyun alanlarında ışık miktarı çocukların rahatça, oynayacağı düzeyde olmalıdır. Oyunun aktivitesine göre aydınlatma yapılır. Burada ışığın çocuğun gözüne doğrudan gelmesi önlenmelidir. Ayrıca ebeveynler için ayrılan oturma alanı da aydınlatılmalıdır.

4.4.10 Tuvalet, Çeşme ve Çöp Kutuları

Tuvaletler, yeterli kapasitede, ulaşılabilirliği kolay noktalarda konumlandırılmalıdır. Su içme, ellerini yüzlerini yıkama ya da su objesini oyunları ile birleştirme açısından çeşmeler çocukların boyutlarına uygun değişik modüllerde olabilir.

Çocuklara temizlik alışkanlığını küçük yaşta kazandırmak amacıyla ve çevrenin temizliğini sağlamak için oyun alanlarının çevresine çöp kutuları yerleştirilmelidir. Bunlar değişik renk ve formlar kullanılarak çocuklar için daha cazip hale getirilebilir.

4.4.11 Bitkilendirme

İç mekandaki oyun alanlarında bitkilendirme çalışmaları yapmak çocukların kendilerini doğal bir ortamda hissetmeleri açısından önemlidir. Bitkilendirme çalışmaları yaparken dikkat edilmesi gereken bazı hususlar vardır:

- Kullanılan bitkilerin çabuk gelişen ve darbelere dayanıklı bitkiler olmasına dikkat edilmelidir.
- Toz, gürültü gibi çevre kirleticilerini önleyici planlamalar yapılmalıdır. Bitkisel doku aynı zamanda oksijen kaynağıdır.
- Dikenli, meyve, yaprak ve çiçekleri zehirli olan bitkiler ile dalları kolay kırılan, çiçekleri ile bal arılarını çeken bitkilere kesinlikle yer verilmemelidir.
- Oyun alanı içindeki bölümleri birbirinden ayırmak için bitkisel perdeleme yapılabilir. Bunun için bitki kasaları ve saksılarından yararlanılabilir.
- Sessiz oyunların oynandığı bölümlerde yüksek boylu çalılar kullanılabilir.
- Bitki saksı ve kasaları çeşitli oyunları engelleyici olmamalıdır.
- Mevsimlere göre yeşil alan miktarının azalmaması için herdemyeşil bitkilerin kullanılmasında yarar vardır.

- Değişik renkteki çiçek ve yapraklara sahip bitkilerin kullanılmasıyla alanda çeşitlilik yaratılmış olur. Bu tür planlamalarda bitkilerin renkleri arasındaki uyum gözetilmelidir.
- Çiçek parterlerinde kesme ve nadide çiçek kullanılmamalıdır.
- Bitki boyutları çocukların boyutlarıyla orantılı olmalı, çok yüksek boyutlarda bitkiler kullanılmamalıdır. Örneğin, palmiyeler.

4.5 ÇOCUK OYUN ALANLARININ DIŞ MEKANDA OLUŞUMU VE GENEL TASARIM İLKELERİ

Dış mekan, çocuğun dış alan gereksinimleri için zamanını en çok geçirdiği yerdir. Çocuk burada oyun oynadığı kadar, çevreyi, doğayı yani, bitkileri, hayvanları, rüzgarı, güneşi ve toprağı da tanıma fırsatı elde eder. Bu bakımdan dış mekanın çocuklar için eğlenceli olduğu kadar eğitici bir yönü olduğu da söylenebilir.

4.5.1 Tasarım ve Planlama İlkeleri

- Dış mekanda yer alan çocuk oyun alanları kolaylıkla ulaşılabilir olmalıdır. Kullanım yoğunluğuna göre her mahallede büyüklük ve sayısının yeterli olması gerekir.
- Trafik güvenliği sağlanmalıdır. Yerleşim bölgelerinde oyun alanlarını yoğun trafik ağları ile çevrili olması, çocuk oyun alanlarına rahat ve güvenli ulaşımı engellemektedir. Oyun alanları taşıt trafiğinden mümkün olduğunca uzak tutulmalı ya da taşıt yolu ile yaya yolu kesin sınırlarla ayrılmış ulaşım ağına sahip olmalıdır.
- Yerel iklim koşullarına uygun olarak tasarlanmalıdır. Örneğin, çok güneş alan ve sıcak bölgelerde, alanın gölgelendirilmesinde özen gösterilmelidir.
- Oyun tiplerine göre araç-gereç donanımının niteliği belirlenmelidir.
- Donatımda doğal öğelere yer verilmelidir. Örneğin, bitkilerden, arazi formundan yararlanılabilir.

- Her mevsim kullanım olanağı sağlanmalıdır.
- Yaş ve cinsiyete göre m²/çocuk donatımının nitelik ve niceliği belirlenmelidir.
- Girişleri çocuklar için cazip hale getirilmelidir.
- Alan dışarıdan evcil hayvanların giremeyeceği şekilde kuşatma elemanları ile çevrilmelidir.
- Bir oyun alanında oturma ve toplanma alanları , aydınlatma ve çöp kutusu elemanları ile depo , bakım odası , tuvalet ve yıkanma yerleri gibi servis donatımlarının da bulunması gerekir.

4.5.2 Çocuk oyun alanı olarak oluşturulacak mekanın seçimi

a) Alan Seçimi

Çocuk oyun alanları çocukların kolayca ulaşabileceği mesafede olmalıdır. Böylece aile çocuğu hem sık aralıklarla kontrol eder, hem de zaman kaybetmez. Bunun yanında çocukları trafik tehlikesinden korumak için, oyun alanları ana ulaşım ağının, hatta orta yoğunluktaki trafiğin olduğu yerlerde olmamalıdır.

Çocuk oyun alanları endüstriyel gelişme alanlarından ve atıklardan uzak olmalıdır. Bu alanlar çocukların ilgisini, dikkatini çeker nitelikte ve bölgenin yeşil dokusunu tamamlar durumda olmalıdır (Koçyiğit 1976).

b) Mekan Anlayışı ve Ölçek

Zemin üzerinde daha çok informal çizgilerin kullanılması çocuğun hareket kolaylığını sağlar. Yumuşak dairesel yüzeyler ve keskin olmayan kenar ya da köşeler çocuğun düşüp yaralanmasına yönelik bir önlem niteliğindedir. Çocuklar yakınlarındaki yapıların ezici etkisinden uzakta, kendi dünyalarıyla baş başa kalmaktan hoşlanırlar. Fakat küçük yaş grubu çocukları için ayrılan yerleri tamamıyla ayırarak yalnız bırakmak da uygun değildir (Savaş 1994).

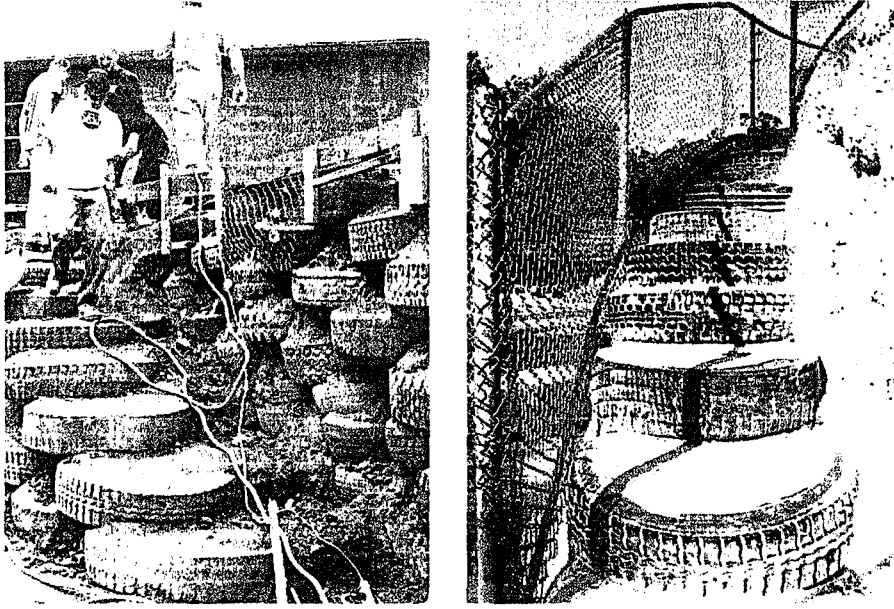
Oyun alanlarının çevresi güvenlik nedeniyle yeşil çit, yarım duvar, ahşap veya demir parmaklıklar gibi bölücülerle çevrelenebilir. Kuşatma elemanının ön cephesi örtü çalılarla sıkıca kapatılarak toz ve gürültüye engel olunabilir. Böylece çocukların oyun araçlarının, oyun süresince çevreye dağılma, sokağa kaçma olasılığı da büyük ölçüde ortadan kalkmış olur.

Alanın iç kısmına küçük gövdeli, dikensiz ağaçlar seyrek gruplar halinde dikilerek, belirli amaçlar için hazırlanmış mekanlar birbirinden ayrılabilir.

c) Arazi Formu

Çocuk için engebeli arazi, düz araziden daha ilgi çekicidir. Tepeler, oyun için kavisler, çukurlar oyun alanlarını daha hareketli bir yapıya dönüştürür. Çocuklar doğal tepelere tırmanmayı ve kaymayı oyun elemanlarına tercih ederler. Bu nedenle arazideki hazır yükselti farklılıkları tasarımda büyük avantaj sağlar. Ayrıca arazinin doğal engebeli formu ya da tepecikler rüzgar kırıcı bir etki de sağlar. Ankara kentinde genel olarak oyun alanları düz ya da yapay olarak düzleştirilmiş bölgelerde yer almaktadır.

Eğimlerde çim kullanılacak ise meyil derecesi yumuşak olmalı, 35 dereceyi aşmamalıdır. Daha dik eğimlerde ise sert yüzeyler tercih edilmelidir. Eğimlerde 15 cm uzunlukta odun kazıklar kullanılmalıdır. Bu kazıkların çim biçimi ve çocukların hareketini önlenmesi için aynı düzeyde olmasına dikkat edilmelidir. Daha dik eğimlerde, alttan itibaren 5cm kalınlıkta bir harç üzerine yerleştirilen granit taşlar, tesviye eğrilere uygun olarak sıralanırlar. Çocukların kolayca tırmanmalarını sağlamak için daha büyük ölçülü taşlar 10 cm çıkıntı yapacak biçimde ve aralıklı olarak yerleştirilir (Başal 1976).



Resim 12- Arazi formu düzenlerken lastiklerden yararlanmak çocuklar için ilgi çekici olabilir (Landscape Design Magazine, 03/05).

d) Mekansal Farklılaşma

Oyun alanları çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri dikkate alınarak planlanmalı, birbirine zarar vermeden hem tek başına hem de grup oyunlarına imkan vermelidir. Salıncak, kaydırak, tahterevalli gibi çocukları fiziksel yönden geliştiren oyun elemanları yanında çocukların yaratıcılıkları geliştirici, toplumsal bağlarını güçlendirici açık alanlar olmasına önem verilmelidir. Özürlü çocuklar da düşünülmesi, onları diğer çocuklardan ayırmak yerine birlikte oynayabilecekleri mekanlar yaratılmalıdır.

e) Güven Duygusu

Çocuk oyun alanları gürültü, trafik, hava, toprak ve su kirliliğinden uzak olmalıdır. Alanda gölge oluşturacak geniş taçlı ağaçlar kullanılmalıdır. Fakat bu kullanım güneş ışınlarını tamamen kesmemelidir. Elektrik, telefon gibi tesisatların, ürkütücü manzaraların uzak tutulması sağlanmalıdır. Alana yabancı kişilerin veya sokak hayvanlarının girmesi engellenmelidir (Savaş 1994).

4.5.3 Doğal Topografik Özelliklerin Oyun Alanında Kullanımı

a) Eğimli Yüzeyler, Tepeler, Tepecikler

Mevcut, küçük eğimli bir yüzey alan üzerinde bırakılmalıdır. Alan düzleştirilmişse yeniden yapılması yoluna gidilebilir. Küçük tepecikler istenilen özelliklerdendir. Küçükler karton kutuları eğimlerden, tepelerden kaydıracakları gibi aşağı yukarı koşacaklar ve yere uzanıp yeşil eğimin aşağısına kadar yuvarlanacaklardır (Özgür 2000).

b) Büyük Taşlar, Sarp Kayalıklar ve Kayalık Oluşumlar

Çocuklar, büyük taşlara tırmanmayı, üstlerinden atlamayı, üzerlerinde durup çevreyi seyretmeyi ve bazen de onları kalelerin bir parçası yapmayı severler. Çoğunlukla bu taşlar ve kayalıklar kullanımda iyi bir avantaj sağlarlar. Bunlar alana güzellik ve çekici görüş katarlar (Özgür 2000).

c) Derin Dar Vadiler

Dar ve derin vadiler, çocukların içine ve dışına tırmanabilecekleri, üzerinde atlayabilecekleri veya üstlerine tavan örüp mağara, kale barınak yapabilecekleri oluşumlardır (Özgür 2000).

d) Büyük Açık Alanlar

Düz büyük açık alanlar her yaratıcı dış mekan oyun alanı için gereklidir. Özellikle koşular ve koşmalı oyunlar için değerlidir. Günümüz çocukları çoğunlukla kentsel alandakiler koşmak için bir alana gerek duyarlar. Çocuklar üzerinde yarış yapabilecekleri, sevdikleri koşmalı oyunları oynayacakları bir alan kadar, uçurtma uçuracakları, toplu oyunlar oynayacak kadar büyük bir alana gereksinim duyarlar.

Bu açık alanların belirli bir bölümü yeşil alan, geri kalan bölümü beton veya asfalt ya da her ikisi birden olabilir. Bu alanlar meydanlarla, çizgilerle sınırlandırılabilir (Özgür 2000).

e) Patikalar, Yaya Yolları, Kaldırımlar

Patikalar, yaya yolları ve kaldırımlara çeşitli amaçlarla, yaratıcı dış mekan oyun alanlarında farklı farklı bölümlerde yer verilmelidir. Büyük oyun alanlarında bu yollar, uzun yürüyüşler için ve çocuklara ilgi çekici bir doğa parçasından diğerine geçişte yol göstermek amacıyla kullanılabilir. Ayrıca tüm alanın ölçüsüne bağlı olarak üç tekerlekli bisiklet ve bisiklet yolları olarak da kullanılabilir. Yaya yolları, patikalar ve kaldırımlarının bir kısmı, atlamaya, sıçramaya, sek sek oynamaya teşvik edici şekilde, bir kısmı da çocukların kavramayla ilgili yeteneklerini geliştirici planlanmalıdır (Özgür 2000).

4.5.4 Oyun Elemanları

Kullanılan oyun elemanları alanda dramatik oyunlar, tırmanmalar, atlama, zıplama ve sıçramaları, sallanma ve asılmalar dengelenme, koordinasyon, fırlatma ve atmalar, koşular, çok hızlı koşular, uzun sıçramalar, yapısal oyunlar ve çizim, boyama, şekil verme çalışmaları için yer verilebilir.

a) Dramatik Oyanlar İçin Ekipmanlar

- Parlakça boyanmış ve yatay veya dikey olarak ya da her iki şekilde yerleştirilmiş, bazen de gruplar halinde oluşturulmuş hayvan, böcek veya solucan benzeri kanallar,
- Düz veya kavisli metal kaynaklarının küçük tepelikler veya tepeler üzerine yerleştirilmesi,
- Ağaç gövdelerinden kabinler,

- Sert bir madde veya deęişik uzunluklarda ve kesilip budanmış içi oyuk ağaç gövdelerinden yapılan birbiriyle birleştirilmiş, dairesel olarak yerleştirilen, uçaklar, otomobiller, parça parça kıvrımlı oyuncaklar, hayvanlar, trenler,
- İnka veya Mısır piramitleri tipinde tuęla veya betondan yapılan bloklar,
- Sahnesi olan ve tuęla, taş veya betondan bloklardan inşa edilen bir amfi tiyatro gibi ekipmanlar.

b) Tırmanma Ekipmanları

- Gövdesi yana devrilmiş yada yukarı dikilmiş, kuvvetli dallı bir ağaç,
- Çekici biçimde boyanan çelik borulu tırmanma kuleleri,
- Tırmanma kavisleri,
- Denge sıırıkları,
- Küçük ölçümlü horizontal engeller.

c) Atlama ve Sıçrama Ekipmanları

- Kısa ağaç gövdeleri,
- Beton silindir formlar,
- Tuęla veya beton bloklar,
- Kayalıklar, taşlar,
- Altlarına yay monte edilmiş, dairesel ahşap formlar.

d) Sallanma ve Asılma Ekipmanları

- Halat salıncaklar,
- Demir telden salıncaklar,
- Oto lastiklerinden salıncaklar,
- İki direk arasında gerili bir halat veya tahta,
- Gerili ağlar.

e) Yapısal Oyun Ekipmanları

- Oyun alanında yer alabilecek bir çalışma evi,
- Çalışma masaları,
- Kum havuzları veya kum oyun masaları,
- Oymacılık, kile şekil vermek gibi çalışmalar için gerekli malzemeler,
- Model ve baskı çalışmaları için gerekli malzemeler (Karadeniz, 1987).

4.5.5 Zemin Kaplaması

Çocuk oyun alanlarında farklı işleve sahip bölgeler için farklı zemin kaplamaları uygulamak gerekebilir. Yüzey kaplaması yaparken dikkat edilecek en önemli unsur, bu alanı çocukların kullanacağı olmalıdır. Buna göre malzeme seçimi de çocukların zarar görmeyeceği şekilde hassasiyetle yapılmalıdır.

Yaratıcı dış mekan oyunları çeşitli amaçlar için farklı yüzeyleri kapsamalıdır. Özellikle çocuklara ara sıra yalın ayak dolaşmaları için izin verilirse, yüzey farklılıklarını ve alanın dokusunu algılamasına yardım edecektir (Karadeniz 1987).

Ayrıca yüzeyler alanla uyum içinde olmalı ve oyun aletleri de yüzeyle uyum içinde yerleştirilmelidir. Tırmanma elemanlarının bulunduğu yerlerde mutlaka yumuşak malzeme kullanılmalıdır.

Zeminde kullanılacak döşeme malzemesinin bölgenin iklim ve toprak özelliklerine, alanın büyüklüğüne, kullanım yoğunluğuna ve seçilecek oyun elemanına göre değişiklik göstermesi gerekir.

Döşemenin mekana getirdiği işlevler şu şekilde sıralanabilir:

a) Çatışan işlevlerin ayrımı

- Otoyol-kaldırım,
- Otoyol-yeşil alan,
- Yayayolu - yeşil alan.

b) Kullanım alanlarının ayrımı

- Aktif kullanım,
- Pasif kullanım,
- Oyun alanları,
- Dinlenme mekanları.

c) Mülkiyet sınırlarının ayrımı

- Tekstür farklılaşması,
- Boyut küçülmesi,
- Yükselti farkı ile sağlanır.

d) Drenaj

- Döşemenin drenaj işlevi görmesi için,
- Malzeme arasında filtrasyon sağlanmasına,
- Yüzey akışının teşvik edilmesine,
- Kenarlarda farklı malzeme ile kanal oluşturmaya dikkat edilmelidir (Başal 1993).

Döşemede kullanılan malzemenin dayanıklılığı hava koşullarına, basınca ve aşınmaya karşı direnci ile ölçülür. Yüzey aşınması malzemenin sertlik derecesi ile ilgilidir. Su emme oranı, dona dayanıklılık, basınç mukavemeti, aşınmaya dayanıklılık ve biçim, boyut açısından çeşitli testler denenerek TSE onayı mevcut zemin malzemeleri kullanılmalıdır (Başal 1993).

En sık kullanılan doğal zemin malzemeleri şu şekilde sınıflandırılabilir:

Kum: Çeşitli atmosferik etkilerle taşların parçalanması sonucu meydana gelen ve bünyesinde bol miktarda quars bulunduran doğal bir agregattır. Temini kolay ve ucuz bir malzemedir. Yumuşak bir zemin oluşturur. Çocukların yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirmesine yarar. Yapılan kum havuzları en az 15 çocuğu bir arada bulundurabilmelidir.

Kum yıkanmış ve elenmiş olmalı, sık sık değiştirilmeli ve havuz içinde bulunan kumun dışarı ile temasını önlemek için 20 cm. kadar yüksekliği olan bir sete yer verilmelidir. Bu set çocuklara zarar vermeyecek şekilde planlanmalı ve tasarımında yuvarlak hatlara yer verilmelidir. Drenajın sağlanması için tabana çakıl serilmelidir. Kum ve suyun beraber kullanılması ile

oluşturulacak kombinasyonlar, ıslak kumla el faaliyetleri sayesinde çocuğun gelişiminde etkili ve yararlı olacaktır.

Çocuklar, kil, kum, çakıl gibi malzemelerle oynamayı, birçok şekiller oluşturup bozmayı çok sevdikleri halde suyun eksikliği nedeni ile kuma istedikleri gibi şekil veremezler, bu da oyun aktivitelerinin sınırlı kalmasına sebep olur (Savaş 1994).

Çakıl: Tane iriliği 7-15 mm. olan taşların değişik derecede aşınması sonucu oluşmuş ve çoğunluğu yuvarlak yapıda olan bir döşeme materyalidir. Stabil olmayan yüzeyler oluşturabileceği gibi kısmen kum ve bazı bağlayıcılar ile çok az oranda da karıştırılarak, serilip sıkıştırılması sonucu daha stabil yüzeyler oluşturulabilir.

Toprak: En doğal malzemedir. Tesviye edilmiş ve kirletici maddelerden arındırılmış olmalıdır. Yağışlı havalarda alanın kullanımı azalmaktadır. Boş arsalardaki toprak zeminler ise futbol, yakan top gibi aletsiz grup oyunlarına olanak vermektedir (Savaş 1994).

Çim yüzeyler: Çim yüzeyler çocuğun üzerinde oyun oynaması için uygun yüzeylerdir. Ancak kolay aşınabildiği için çok iyi bir bakım gerektirir. Bakımın yetersiz olduğu alanlarda bir süre sonra zemin toprağa dönüşür, yağmurlu havalarda çamur olabilir.

Yapay zemin malzemelerine ise dökme beton, beton plaklar, granit parkeler ve bordürler örnek olarak verilebilir;

Dökme beton: Kum, çimento ve su ile karıştırılıp kalıplanması ile oluşturulan yapısal bir döşemedir. Sert yüzey oyunları, bisikletli ve tekerlekli oyun aletleri, yaya dolaşımı için uygun bir zemindir. Toz boyalarla renklendirilerek görsel çekicilik elde edilebilir (Savaş 1994).

Beton plaklar: Normal agregalı beton üzerine quars-kumlu ve mermer tozlu beton dökülmesi sonucu iki tabakadan oluşmaktadır. Yaya sirkülasyonu ve çocukların aletsiz açık alan oyun aktivitelerini gerçekleştirebilecekleri kolay temizlenebilen, dayanıklı ve kolay temin edilebilen bir döşeme plağıdır.

Prefabrik beton plakları için hızlı ve kaliteli üretim söz konusudur. Kolay sökülebilir ve tekrar döşenebilir. Renk ve desen seçenekleri fazladır. Betona

göre kullanışlı ve ekonomiktir. 30x30, 40x40, 50x50, 40x60 cm. boyutlarındadır. Sıkıştırılmış zemin üzerine blokaj ve grobeton dökülür. Plak kalınlığı kadar kum serilir ve plaklar döşenir.

Beton parkeler. Çocukların sert yüzeyi gerektiren oyunları için uygun bir malzemedir. Damla, tırtıl, antik, tarak gibi isimlerle tanınan, küp şeklinde ya da birbirine geçmeli olarak çeşitli formlarda piyasada görülebilmektedir. Örneğin çim plaklar, çiğnenmeye açık çim alanlarda kullanılarak betonun monotonluğunu giderici özellik gösterirler.

Granit parkeler. Sert yüzeylerde sık kullanılan dayanıklı bir döşemedir. Kum yastıklar üzerine döşenebileceği gibi grobeton yerine bir harç ile de döşenebilir. Granit parkeler 8x8x8 cm., 9x9x9 cm., 10x10x10 cm. boyutlarında imal edilirler. Çocuk oyun alanlarında sert zemine elverişli oyunlar için görsel algıyı güçlendirici tasarımlar getirilerek çekicilik artırılabilir (Savaş 1994).

Bordürler. Bordürler farklı iki döşeme arasında ayırıcı olarak kullanılırlar. Çocuk oyun alanlarında kum yüzeyler ile yaya yolunu veya çim yüzeyleri birbirinden ayırır veya emniyet sınırını belirler.

4.5.6 Kuşatma Elemanları

Kuşatma elemanları dış mekanlarla ilişki sağladığı gibi sınırlandırma ve mahremiyet sağlama işlevi ile ayırıcı, hacim ve mekan gelişimleri vurgulayıcı özelliklere sahiptirler. Dış mekanda çocuk oyun alanı olarak tasarlarken kuşatma elemanı olarak düşünülecek ilk malzeme yeşil çitler olmalıdır. Daha sonra ahşap çit, parmaklık ve paravanlar, doğal taştan yapılmış duvarlar, beton duvarlar ve en son olarak demir parmaklıklar, çelik teller tercih edilebilir (Başal 1993).

Kuşatma elemanının çocuk oyun alanındaki işlevi şunlardır:

- Oyun alanını çevreleyerek belirgin duruma getirmek,

- Oyun alanına hayvanların girmesini, çocuğun caddeye fırlamasını, gelişigüzel giriş çıkışı engellemek ve çocuklar için emniyetli ortamlar yaratmak,
- Rüzgar ve gürültüyü azaltmak, güneş ışınlarını kontrol altına almak, ışık ve gölge oyunları ile hareket kazandırmak,
- Mekana mahremiyet sağlayarak çocuğa ait olduğunu vurgulamak, özgürlük, kararlılık duygularını geliştirmek (Güneş 1995).

Kuşatma elemanlarında kullanılacak materyal, doku, renk ve form bakımından mümkün olduğu kadar çevresine uygun ve çevrede kullanılan malzeme ile aynı türden olmalıdır. Eğimli arazilerde tesis edilecek kuşatma elemanları eğime paralel olarak inşa edilmeli, merdiven gibi kademeli olmalıdır.

Çocuk oyun alanlarında kuşatma elemanı olarak kullanılacak elemanlardan birisi de duvarlardır. Duvarlar, taş duvar, tuğla duvarlar, beton duvarlar olarak üç bölümde incelenebilir. Genel olarak 45-50 cm. kalınlıkta ve 40 cm. yükseklikte olan duvarlar, çocuk oyun alanlarında profil boru, paravan veya demir parmaklıklarla bir arada kullanılmaktadır.

Demirden inşa edilen çit ya da parmaklıklar fazla hacimli olmadıkları için parklarda çok az yer tutarlar. Parmaklıkların arası açık olduğundan çevreye doğru görüş olanağı sağlar. Demir kolay eğilip işlenebilen bir malzeme olduğu için çeşitli şekil ve motiflerde parmaklıklar yapmak mümkündür. Fakat kolay paslandığı için yağlı boya ile boyanması gerekir.

Yeşil yapı elemanları ile en uyumlu malzeme ahşaptır. Dolayısıyla ahşap parmaklıkların parklarda kuşatma elemanı olarak kullanılması arzu edilir. Fakat hava koşullarına ve çevre koşullarına dayanıklı olması için sürekli bakımının yapılması gerekir (Başal 1993).

4.5.7 Pergolalar ve Oturma Alanı

Pergolaların gölge sağlama, yağmurdan koruma, dinlenme, pasif rekreasyon ve mekana üçüncü boyutu sağlama gibi fonksiyonları vardır. Tek ya da modüler halinde, konsol, yapı saçağı, çadır ve asma çelik konstrüksiyon olarak

tasarlanabilirler. Taşıyıcı ayaklar, yatay taşıyıcılar ve çitlerden oluşurlar. Ancak, tel ya da çok ayaklı taşıyıcı sistemler, kutu profil, yuvarlak boru, ahşap ve betonarme kolonlardan yapılabilir.

Pergolanın tipine göre çatılar bez, branda, hasır örtüler ve PVC ürünü yapay çatı örtüleri döşenebilir ya da bitkiyle örtülebilir. Bitki, pergolanın estetik özelliğini kuvvetlendirici bir etki yapar. (Başal 1993)

Oturma alanları, çocukların yaş gruplarına uygun yoğunluklarda ve tüm oyun alanını görebilecek konuma sahip olmalıdır. Çocuklarını izleyen ebeveynler, gerektiğinde kolaylıkla çocuklarının yanına ulaşabilmelidir.

Bunun yanında ailelerin bir arada oturarak vakit geçirebilecekleri bir planlama yapılmalıdır.

4.5.8 Aydınlatma Elemanları

Oyun alanlarında kullanım süresini uzatmak ancak aydınlatma yapılarak sağlanabilir. Karanlıkta görünmeyen bölge ve görünüm, uygun bir aydınlatma ile kullanışlı ve ilgi çekici hale getirilebilir (Yazgan 1992).

Oyun alanlarında ışık miktarı çocukların rahatça oynayacağı düzeyde olmalıdır. Oyunun aktivitesine göre aydınlatma yapılır. Burada ışığın, çocuğun gözüne doğrudan gelmesi önlenmelidir. Ayrıca ebeveynler için ayrılan oturma alanı da aydınlatılmalıdır.

4.5.9 Tuvalet, Çeşme ve Çöp Kutuları

Çocuk oyun alanı içinde yeterli sayıda tuvalete yer vermek önemli bir unsurdur. Tuvaletler, içinde yer aldığı alanın görsel değerini bozmayacak şekilde ve kolay ulaşılabilir konumda olmalıdır.

Alanın çeşitli yerlerinde çöp kutularına yer vermek, çocukların çevre temizliği bilincini kazanması açısından gereklidir. Çöp kutuları çeşitli renk ve desenlerde yapılarak çocuklar için çekici bir hale getirilebilir.

4.5.10 Koruma Binası

İdeal olarak bütün oyun alanlarında basit de olsa bir binanın bulunması gerekir. Bina, oyun alanının merkezinde olmalıdır. Bina içinde; idareci bürosu, depo, küçük gruplar için faaliyet odası, çocuklar ve büyükler için ayrı tuvalet yerleri bulunmalıdır (Sorkun 1996).

4.5.11 Kum Havuzları

Kum yaratıcı oyunlar bakımından çok değerli bir malzemedir. Kolay şekil alır. Çocuklar kumu kazabilir, eleyebilir, şekiller verebilir, heykeller yapabilir. Bunun yanında su ile birlikte kullanıldığında çok iyi bir oyun malzemesi elde edilmiş olur.

Kum havuzları tasarlarken iklim koşulları dikkate alınmalıdır. Çok rüzgarlı veya çok güneş alan bölgelerde korunak oluşturulmalıdır.

Kum havuzları alanın kullanım kapasitesine göre birçok çocuğun oynayabileceği kapasitede olmalıdır. İçinde çocukların grup halinde oynayabileceği bölümlere yer verilmelidir.

Kum havuzlarında çocukların güvenliği ve sağlığı açısından;

- İçinde kırık cam, kesici maddeler, hayvan atıkları gibi maddeler bulunmamalıdır.
- Drenaj sisteminin hassasiyetle yapılması gerekir.
- Hareketli oyunlar oynayan çocukların ve çevrede dolaşan kedi, köpek gibi hayvanların girmesini engellemek için kum havuzlarının etrafı çevrelenmiş olmalıdır.
- Oyun alanı kullanılmadığında kum havuzlarını çevresel dış etkenlerden korumak için (sonbaharda ağaçlardaki yaprakların dökülmesi, yağmur, gece dolaşan kedi-köpekler vb.) üzerine örtü örtülebilir (Moore 1992).

"Oluşturulan kum havuzları, bir çocuğa 2 m² alan ve en azından 15 çocuğu bir arada bulundurabilmelidir. Havuzun şekli informal olmalı, kum yıkanmış ve elenmiş olmalıdır. Kum çukurunun dibine çakıl döşenmeli ve üzerine 40-50 cm kum tabakası serilmelidir. Kumun dışarı taşmaması için

20 cm yükseklikte sert malzemeden yapılmış çerçevesi olmalıdır” (Özta,1973).



Resim 13 –Kum havuzlarında çocuklar kumla istedikleri şekilleri yaratabilirler (www.onekama.k12.mi.us).

4.5.12 Su Yüzeyleri

Su öğeleri çocukların en çok tercih ettiği oyun yapılarındandır. Suyun, sesi, dokusu, şekil değiştirmesi, ıslaklık hissi gibi çok yönlü duyuşal özellikleriyle oyun değeri büyüktür. Su küçük çocuklar için çok heyecan verici ve merak uyandırıcıdır.

Su ile birlikte oluşturulan oyun öğeleri oyun alanlarında çocuklar için çok çekici öğelerdir. Çocuk su ile çeşitli yollarda oynayabilir; sıçratmak, kum ve çamur ile karıştırarak ve çeşitli şekiller üretmek vb. Bunun yanında su yüzeylerinin dalgalanması heyecan verici bir etki yaratabilir.

Su yapılarında güvenlik öncelikli ele alınması gereken bir konudur. Güvenliğı sağlarken;

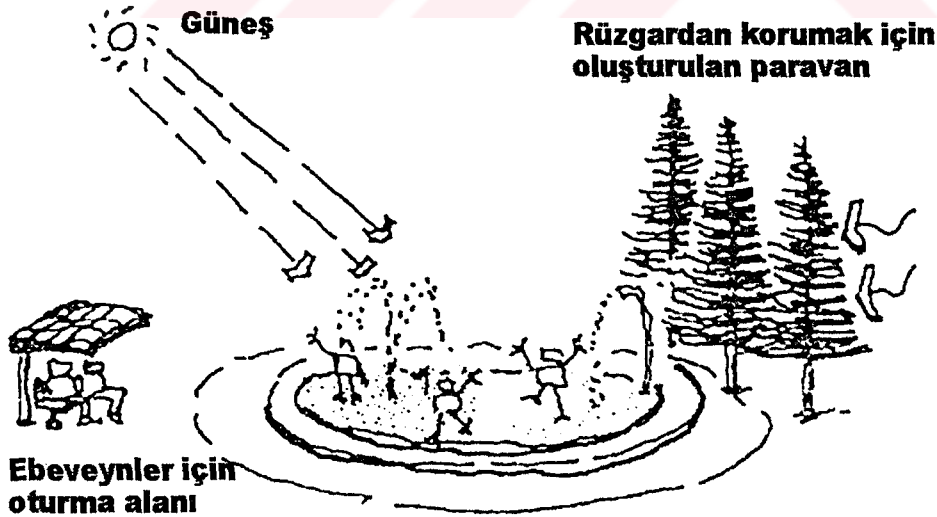
- Su derinliğı, özellikle çocukların yaş grubu gözeticilerle hassas bir şekilde belirlenmelidir.
- Su öğelerinin çevresindeki alanın yüzeyi kaygan olmayan bir malzemeyle kaplanmalıdır ve iyi bir şekilde drene edilmiş olmalıdır.

- Çocukların düşme tehlikesi düşünülerek keskin hatlı yüzeylere yer verilmemelidir.
- Bu alanlar güneş alan yerler olmalıdır ve rüzgardan korunaklı olmalıdır.
- Su öğeleri çevresinde ebeveynlerin çocukları izleyebileceği bölümlere yer verilmelidir.

Su öğesi olarak yapay göletler, süs havuzları, küçük dereler, çeşmeler, fıskiyeler kullanılabilir. Su öğesi yapılan alanın çevresinde çim, kum veya küçük çakıl taşları kullanarak tasarım desteklenebilir. Böylece su yapıları oyun değerinin yanında alana görsel bir değer de kazandırır.

Özellikle soğuk iklime sahip bölgelerde, bazı su öğeleri kışın da kullanılabilir şekilde yapılırsa çok yönlü kullanımı sağlanmış olur. Örneğin, yapay bir göletin kışın buz pateni alanı olarak kullanılması gibi (Moore 1992)

Su yüzeyleri hem 0-6 yaş, hem de 6-12 yaş grubu çocuklar için çok caziptir. Gezinti havuzlarında veya su yüzeylerinde yapılacak köprüler su yüzeylerini daha da cazip hale getirir. Çocuklar, karşıdan karşıya köprüler vasıtasıyla geçerken büyük zevk duyarlar. Su yüzeyi informal olarak yapılırsa daha kullanışlı bir hale gelir ve daha çok ilgi çeker (Sorkun,1996).



Şekil 3- Su yüzeyleri için uygun bir planlama (Moore 1992).

4.5.13 Bitkilendirme

Büyük kentlerde çocukların doğayı tanıma olanakları, en azından çocuk oyun alanlarında ya da konut yakın çevrelerinde kent içi doğa parklarında sağlanmalıdır.

Çocuk oyun alanlarının bitkisel tasarımında ve uygulanmasında şu hususlara dikkat edilmelidir:

- Kullanılan bitkilerin çabuk gelişen ve darbelere dayanıklı bitkiler olmasına özen gösterilmelidir.
- Oyun alanı çevresinde alçak boylu bitkilere yer verilirken, daha arka bölgelerde geniş yapraklı ve büyük gövdeli, mümkünse herdemyeşil ağaç, ağaçcık ve çalılara yer verilmelidir.
- Dikenli, meyve, yaprak ve çiçekleri zehirli olan bitkiler ile dalları kolay kırılan, çiçekleri ile bal arılarını çeken bitkilere kesinlikle yer verilmemelidir.
- Kullanılacak olan çalılar, daha çok rüzgar önleme ve gerekli yönlendirmenin yapılması amacıyla yerleştirilmeli; çocukların çalılar arasında dolaşmalarını sağlayacak patika yollara yer verilmelidir.
- Toz, gürültü gibi çevre kirleticileri önleyici planlar yapılmalıdır.
- Kuşatma elemanları bitkilerle oluşturulduğu takdirde alana görsel hareketlilik, estetik kazandırarak diğer açık-yeşil mekanlarla uyum daha rahat sağlanabileceği gibi sınırlama da daha rahat algılanabilecektir.
- Çocukların koşup oynayabileceği çim alanlara yer verilmelidir. Ancak çim alanların düzenli olarak bakımı yapılmalı, bu alanların yeşil kalabilmesi sağlanmalıdır.

Bitkilendirme çalışmalarının çocuk oyun alanlarına faydaları şu şekilde özetlenebilir:

a) *Renk ve form özelliği* : Farklı form ve tekstüre sahip bir çok bitki biraya gelerek birlikte uyumlu ya da kontrast bir kompozisyon sergilerler. Mevsimlik renk değişikliği ve tekstür özellikleriyle de çocuk oyun alanlarına yıl boyu değişen çeşitlilik kazandırırılar.

- b) *Havayı temizleme yeteneđi*: Çocukların sađlıđı aısından yer örtücü bitkilerin diđer bitkiler gibi havayı filtre ederek temizleme özelliđi vardır.
- c) *Isının emilmesi özelliđi*: Bitkiler ısıyı yansıtmaya yerine absorbe ederler. Transpirasyon ile suyu tekrar havaya vererek ortamda serinlik yaratırlar.
- d) *Boylanma farklılıkları*: Bitkiler farklı yüksekliklerde boylandıkları için diđer peyzaj elemanlarıyla çeşitli görünümde kompozisyonlar oluşturabilirler. Kitle halinde kullanıldıklarında mekan özelliđini daha etkili duruma getirirler.
- e) *Yaban yaşamı için ortam yaratma*: bitkiler yaban yaşamı için uygun ortam oluşturmada önemli katkılarda bulunurlar. Örneđin meyveleri ile kuşlar için, oluşturdukları yumuşak zemin ile birçok hayvan türleri için uygun bir ortam yaratırlar. Ancak çiçekleri ile arıları çeken bitkilerin çocuk oyun alanlarında kullanımı sakıncalıdır.
- f) *Atıkları tutma özelliđi*: Bitkiler uçuşan toz, kađıt vb. gibi maddeleri tutarak belirli ölçüde çevre kirlenmesini önlemeye katkıda bulunurlar (Güneş 1995).

5. TÜRKİYE'DE VE DÜNYA'DA ÇOCUK OYUN ALANLARI

Çocuk oyun alanları ile ilgili incelemenin ardından, bu konu örneklerle analiz edilmiştir. Örnekler saptanırken literatürün içeriği dışında, alanın içeriği, bulunduğu konum, hizmet ettiği topluluk da dikkate alınmıştır.

Dış mekandaki oyun alanlarında, Japonların bu konudaki çalışmaları göz önüne alınarak, literatürdeki tüm alanlar incelenerek, Fukuoka Çocuk Oyun Alanı ve Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı örnek olarak verilmiştir. Bunun yanında Ankara'da bulunan Altınpark Çocuk oyun alanı konumu ve kullanım kapasitesi düşünülerek analiz edilmiştir.

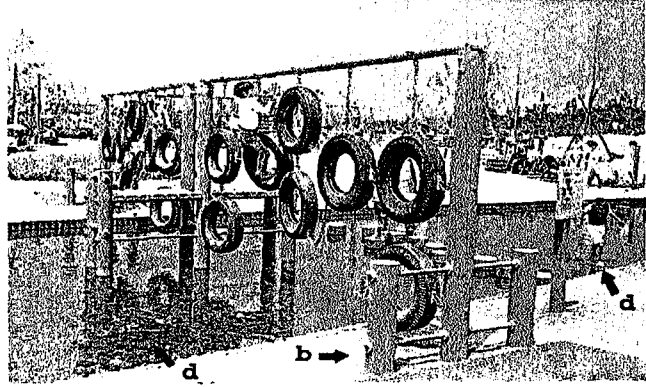
İç mekanda Amerika'da bulunan bir çocuk bakım / oyun merkezi içerdiği farklı aktiviteler bakımından ele alınmıştır. Ankara'da ise alışveriş merkezi, lokanta, spor kompleksi gibi farklı mekanlardaki oyun alanları incelenmiştir. (Analiz edilen yerler, tasarım kriterlerine göre maddelenmiş ve resimler üzerine oklar ile işaretlenmiştir.)

5.1 FUKUOKA ÇOCUK OYUN ALANI

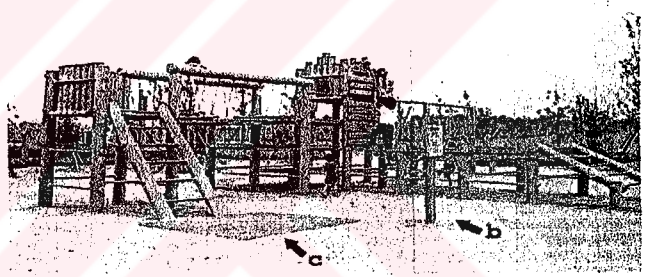
- Çocuk oyun alanı Fukuoka Parkı'nın içinde bir ada gibi ayrılmış olup, aynı zamanda parkla iç içe bir görünüm sergilemektedir. Bu yapı içinde su ve kara bağlantısı çeşitli aktivitelerle çok iyi bir şekilde kullanılmıştır (Resim 1 / a).
- Sudan karaya geçişlerde belli aralıklarla çeşitli oyun aktivitelerine yer verilmiştir. Böylece çocuklar için ilgi çekici girişler yaratılmıştır (Resim 1 / a).
- Bu alanda oynanan oyunlar genellikle fiziksel güce dayanan oyunlardır. Bunun yanında bazı oyun aletlerinde denge unsurunun geliştirici etkisi görülmektedir. Örneğin, su ile kaplı kısımdan kalaslar yardımıyla geçmek veya sallanma lastikleri kullanarak geçmek (Resim 2).
- Çocuk oyun alanında yoğun olarak doğal malzeme kullanılmıştır. Bu da özellikle su kullanımıyla birlikte bütünlük yaratmıştır.



Resim 14 - Fukuoka Çocuk oyun alanı (genel görünüm)
(Urban Landscape Design 1988).



Resim 15 - Fukuoka Çocuk Oyun Alanı (su yüzeyi)
(Urban Landscape Design 1988).



Resim 16 - Fukuoka Çocuk Oyun Alanı
(Urban Landscape Design 1988).

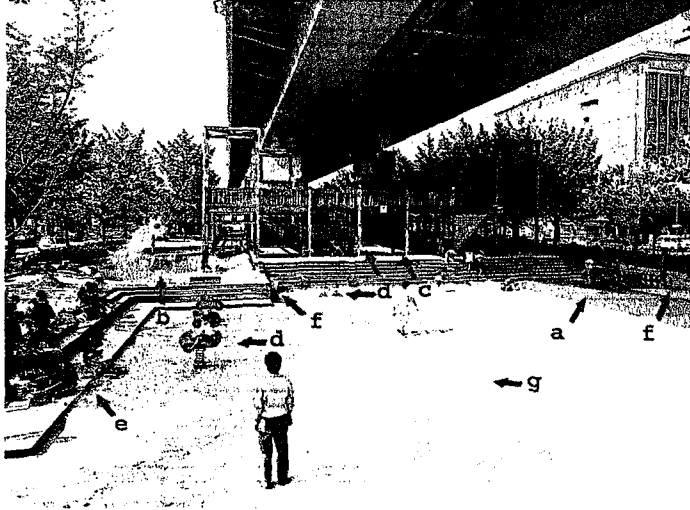
- Oyun aletleri yapımında genel olarak ahşap malzeme kullanıldığı için, oyun alanında tek renklilik söz konusudur. Bu çocuklar için tekdüzelik yaratabilir (Resim 15, Resim 16 / b).
- Alanda oyun elemanlarının yoğunluğu iç kısımda görülmektedir. Dış kısım daha boş bırakılmış, yoğunluk azaltılmıştır. İç kısım çocukların rahatça hareket edebilmesine engel olsa da, dış kısımda çocuklar istedikleri gibi hareket edebilirler (Resim 14).
- Oyun alanında çocukların güvenliği de düşünülmüştür;
 - Zeminde küçük yer örtücüler kullanılmış, çocukların düşme tehlikesinin yüksek olduğu bölümlerde biraz daha uzun çimlere yer verilmiş ve bu

bölümler farklı renk kullanımıyla belirgin hale getirilmiştir (Resim 14, Resim 16 / c).

- Su yüzeyi küçük çakıl taşlarıyla kaplanmış ve derin değildir, Böylece su hiçbir yaş grubundan çocuklar için tehlike oluşturmamaktadır (Resim 15 / d).
- Alanda kuşatma elemanı kullanılmamıştır ancak bunun yerine tehlikeli olabilecek bazı geçişler bitkisel perdeleme ile engellenmiştir (Resim 14 / e).
- Dengeleme unsurunu ön plana çıkaran oyun aletleri sayıca fazla olduğundan, güvenlik açısından çocuklar büyüklerin gözetiminde olmalıdır.
- Alanda yeterli bitkilendirme yapılmamış, özellikle yüksek boylu, gölge veren ağaçlara yer verilmemiş veya bununla birlikte herhangi bir yapay gölgelendirme elemanı kullanılmamıştır. Dolayısıyla hem çocuklar hem de ebeveynler için yeterli gölge alanlar bulunmamaktadır. Bu durum özellikle güneşin altında uzun süre kalan çocuklar için sağlıksız olabilir.

5.2 WAKAMIYA BOULEVARD PARKI ÇOCUK OYUN ALANI

- Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı şehir içinde kurulmuş küçük bir oyun alanıdır.
- Alanın bir bölümü bir köprünün altında konumlanmıştır. Bu çocuklar için basık ve kasvetli bir alan etkisi yaratmaktadır. Fakat bununla birlikte oyun alanında gölge bölgeler meydana getirmektedir. Böylece yeterli bitkilendirme veya gölgeleme elemanı olmasa da çocukların güneşten korunması sağlanabilir (Resim 17 / a).
- Alanda köprünün yarattığı olumsuz etkiler su kullanımıyla kırılmıştır (Resim 17, Resim 18, Resim 19 / b).

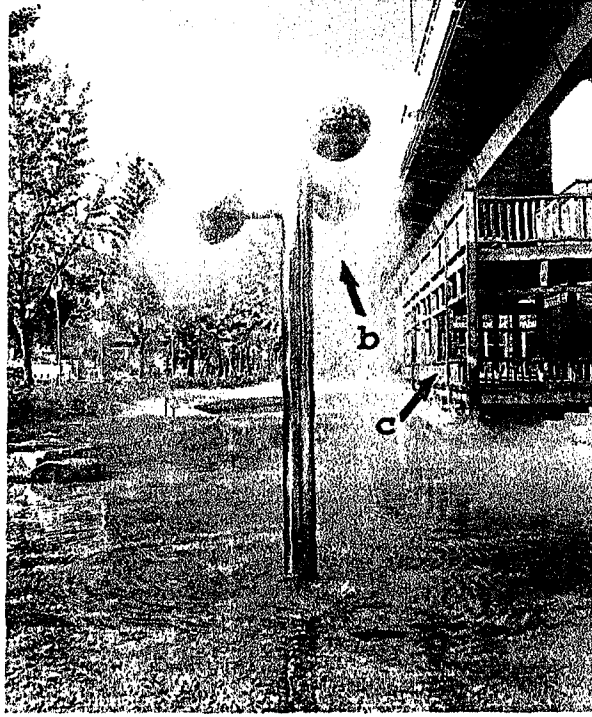


Resim 17- Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı
(genel görünüm) (Aquascape Water 1990).



Resim 18- Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı
(havuz ve oyun elemanı) (Aquascape Water 1990).

- Oyun elemanlarında ahşap kullanımı ön plana çıktığından genel olarak tek renklilik hakimdir. Oysa kombine oyun elemanında canlı renklerin kullanımıyla bu bölümdeki kasvetli etki ortadan kalkabilir (Resim 17, Resim 18, Resim 19 / c).
- Havuzun içine konan fıskiye çocuklar için dikkat ve ilgi çekici bir elemandır. Bu da çocukları oyun alanına yönlendirebilir (Resim 18, Resim 19 / b).
- Buradaki havuz görsel bir eleman olmasının yanında çocuklar için bir oyun kaynağı da olabilir.



Resim19- Wakamiya Boulevard Parkı Çocuk Oyun Alanı (havuz ve oyun elemanı) (Aquascape Water 1990).

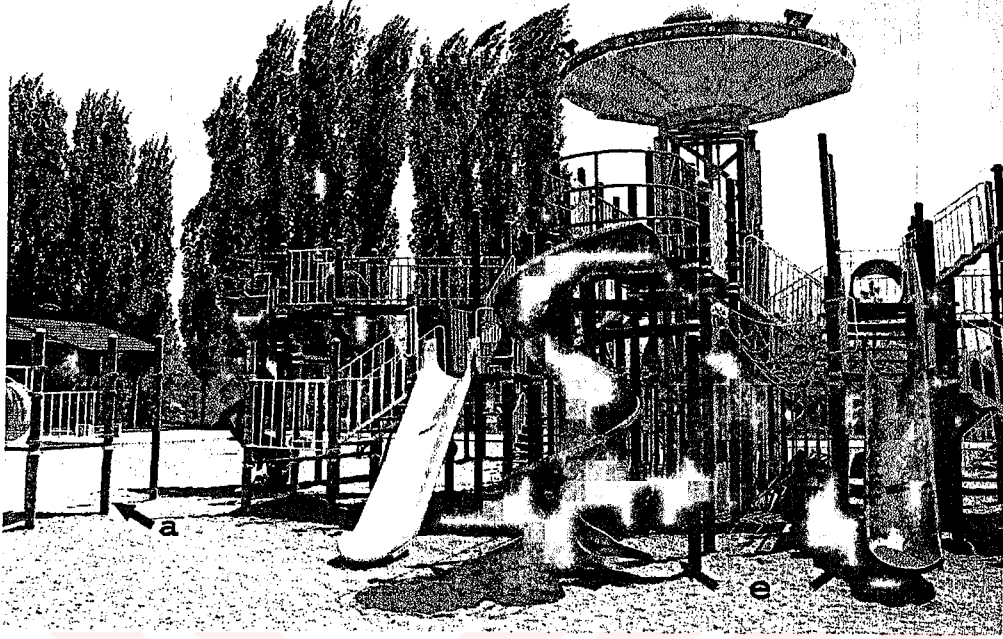
- Bu oyun alanında çocukların hem aktif hem de pasif oyunlar oynaması mümkündür;
 - Alanda bir adet kombine oyun elemanı ve birkaç adet küçük oyun elemanı mevcuttur. Bunun dışında kalan alan kısmen boş bırakılmıştır. Böylece koşarak oynayan çocuklar için, diğer çocukları rahatsız etmeden oynayabileceği alan yaratılmıştır (Resim 17 / d).
 - Çocukların kendi aralarında oturup oynayabileceği bölümlere yer verilmiştir. Bu bölümlerde bitkilendirme yapılarak gölge olması sağlanmıştır. Böylece çocuklar güneşten korunarak uzun süre oturabilirler, oynayabilirler.
- Oyun alanı yaş gruplarına göre ayrılmamıştır. Bu oyun alanı genellikle 6-12 yaş grubu çocukların kullanımını kapsamaktadır (Resim 17 / e).
- Ebeveynler için bir oturma alanı yoktur. Çocuklarıyla birlikte gelen ebeveynlerin onlarla iç içe oturması, çocukların oyunlarını olumsuz yönde

etkileyebilir. Özellikle hayal gücüne dayanan oyunlar oynayan çocuklar, büyüklerden bağımsız olmak isterler.

- Alanda yeteri sayıda çöp kutusuna yer verilmiştir. Bunlar renkli olduğu için dikkat çekicidir, dolayısıyla çocukları çevre temizliğine yönlendiricidir (Resim 17 / f).
- Alanda çocukların güvenliği şu şekilde sağlanmaktadır;
 - Zemin malzemesi olarak ince kum kullanılmıştır, havuz ise küçük taşlarla kaplanmıştır (Resim 18, Resim 19 / g).
 - Havuz derin değil, böylece çocuklar güvenli bir şekilde su ile oynayabilirler (Resim 19 / g).
 - Çocuk oyun alanının çevresi çit şeklindeki kuşatma elemanı ile çevrilmiştir, alan araç ve yaya trafiğine kapatılmıştır (Resim 18 / g).

5.3 ALTINPARK ÇOCUK OYUN ALANI

- Altınpark park alanı içinde bir bölüm çocuk oyun alanı olarak planlanmıştır.
- Oyun alanında genel olarak kombine oyun elemanı kullanımı söz konusudur.
- 0-6 yaş grubu için ayrı bir oyun elemanına yer verilmiştir, ancak bunlar aynı alanda ve birbirine yakın olarak konumlanmıştır (Resim 20/ a).
- Oyun elemanlarında canlı renkler kullanılmıştır. Oyun alanının belirgin bir girişi olmasa da, oyun elemanları çocukların dikkatini çekebilmektedir.
- Ebeveynlerin çocuklarını gözlemleyebileceği oturma alanına yer verilmiştir (Resim 22 / b).
- Alanın herhangi bir kuşatma elemanı ile çevrilmemiş, ancak çevresi bitkilendirilerek alan tanımlanmıştır.



Resim 20- Altınpark Çocuk Oyun Alanı (kişisel arşiv).



Resim 21 – Altınpark Çocuk Oyun Alanı (kişisel arşiv).



Resim 22 – Altınpark Çocuk Oyun Alanı (kişisel arşiv).

- Oyun alanının kenarında gölge bir mekan oluşturulmuştur. Böylece güneşten rahatsız olan çocuklar burada oturabilirler (Resim 21 / c).
- Alanın zemininde küçük çakıl taşları kullanılmıştır. Ancak bu malzeme çocuklar için nispeten güvenli olsa da temizliği zordur (Resim 21 / d).
- Oyun aletleri birbirine çok yakın yerleştirilmiştir. Özellikle aktif oyunlar oynayan çocuklar için tehlikeli olabilir. Örneğin kaydıraktan inen bir çocuk koşmaya başlarsa, sallanan bir diğer çocuğa çarpabilir (Resim 20 / e).
- Oyun aletlerinin birleşim yerleri ve genel hatları yuvarlak tasarlanmış, dolayısıyla oynarken tehlike yaratmaz (Resim 20, Resim 21, Resim 22 / f).

5.4 HALLOWEEN ÇOCUK OYUN ALANI

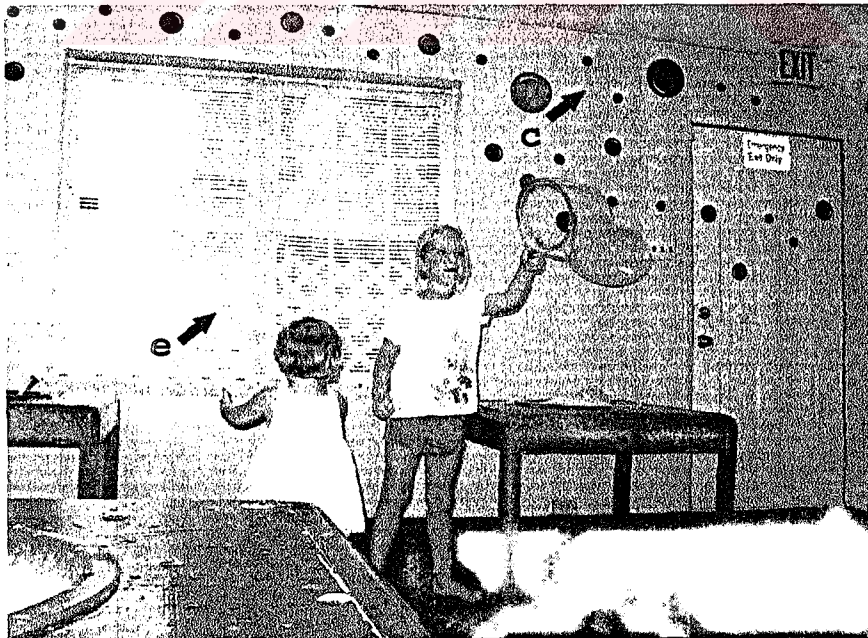
- Halloween çocuk oyun alanında yaratıcı oyunların yanında aktif oyunların da oynanabileceği bölümlere yer verilmiştir. Ancak alan iç mekanda olduğu için çocukların aktif oyunları sınırlıdır denebilir.
- Özellikle aktif oyunlar için ayrılan bölümde yerde yumuşak zemin malzemesi kullanılmıştır (Resim 23, Resim 24, Resim 25 / a).
- Çocukların yaratıcılığı boyama yapabilecekleri, oyun hamuru ile oynayabilecekleri masalar yapılarak teşvik edilmiştir (Resim 23 / b).
- Tüm elemanlarda canlı renkler kullanılmıştır, bu da çocuklar için cezbedicidir.



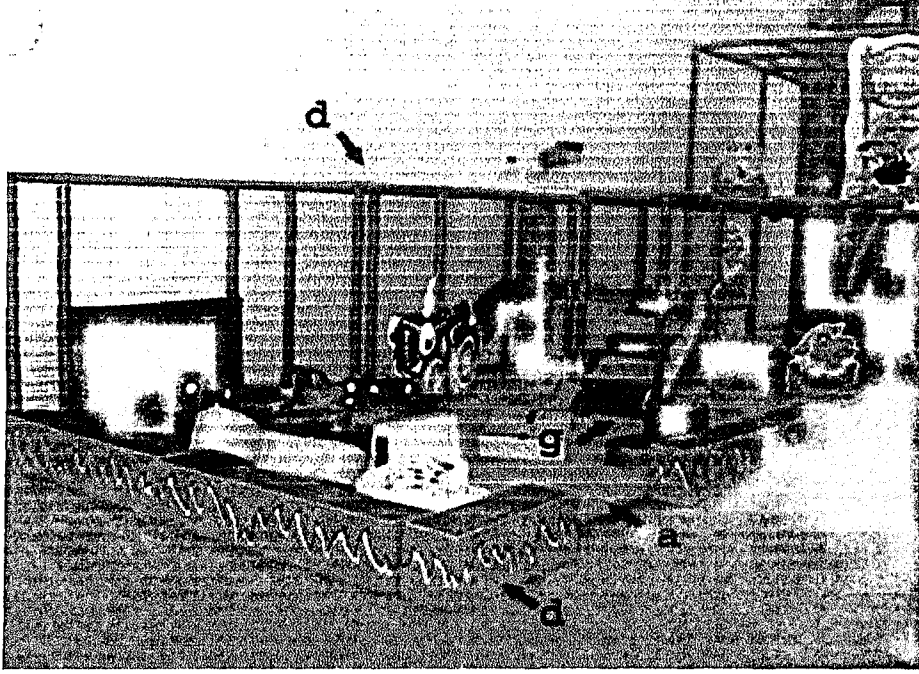
Resim 23 – Halloween Çocuk Oyun Alanı (www.wildlife-sanctuary.co.uk).

- Duvarlarda açık renklere ve yer yer desenler mevcuttur. Desen olmayan yerlerde de yine sarı, mavi gibi canlı renkler kullanılmıştır (Resim 23, Resim 25 / c).

- Aktif oyunların oynandığı bölüm çevreleme elemanı ile kuşatılmıştır. Dolayısıyla çocukların hareket alanları belirlenmiştir. Ancak bu alan küçüktür ve çocukların istedikleri gibi oynayabileceği kadar yeterli değildir (Resim 25 / d).
- Çocukların güvenliği düşünülerek pencere önleri küçük korkuluklarla kapatılmıştır (Resim 24 / e).
- Oyun alanı içinde elektrik prizleri gibi tehlike yaratabilecek maddeler çocukların ulaşabileceği yerlerde ve bu da çocuklar açısından güvenli değildir (Resim 23, Resim 24 / f).
- Özellikle aktif oyun elemanlarının köşe ve birleşim yerleri tehlike yaratmayacak şekilde yuvarlak hatlıdır (Resim 25 / g).
- Ebeveynler için ayrı bir oturma alanı oluşturulmamıştır. Çocuklarını izlemeye gelen ebeveynler çocuklarla aynı ortamda oturmaktadır. Bu da çocukların oyunlarını olumsuz yönde etkileyen bir etmendir (Resim 23 / h).
- Alanda bitki ögesine hiç yer verilmemiştir. Bu da iç mekandaki yapay oluşum hissini pekiştirmektedir.



Resim 24 – Halloween Çocuk Oyun Alanı (www.wildlife-anctuary.co.uk).

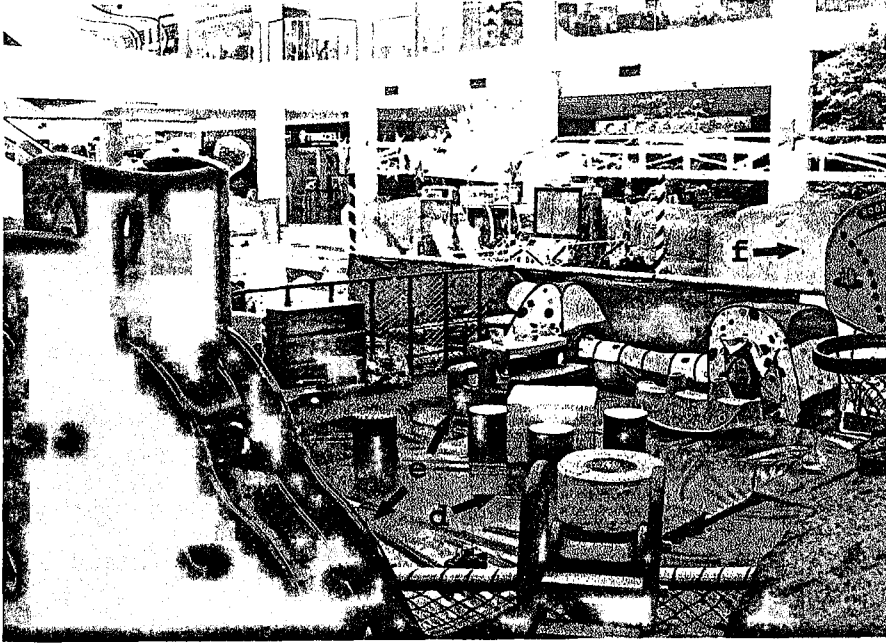


Resim 25 - Halloween Çocuk Oyun Alanı (www.wildlife-sanctuary.co.uk).

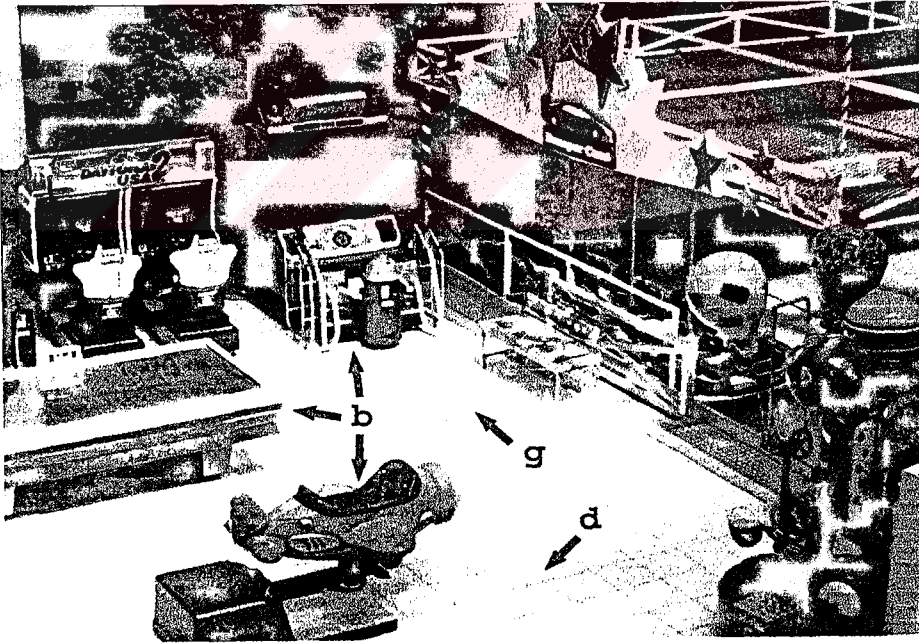
5.5 GALERİA ALIŞVERİŞ MERKEZİ ÇOCUK OYUN ALANI



Resim 26 – Galeria Alışveriş Merkezi Çocuk Oyun Alanı (0-6 yaş grubu) (kişisel arşiv).



Resim 27 - Galeria Alışveriş Merkezi Çocuk Oyun Alanı (0-6 yaş grubu)
(kişisel arşiv).



Resim 28 - Galeria Alışveriş Merkezi Çocuk Oyun Alanı (6-12 yaş grubu)
(kişisel arşiv).

- Galeria oyun alanında 0-6 yaş grubu için farklı bir bölüm yaratılmıştır. Bu bölümün etrafı kapatılarak alandan ayrılmıştır (Resim 26 / b).
- Özellikle bu bölümde canlı renkler kullanılarak çocukların ilgisini çekmesi sağlanmıştır.
- Bu bölümde hem aktif hem de pasif oyunların oynanacağı planlanmıştır. Ancak alan dar olduğu için aktif oyunlar sınırlıdır.
- Alanda 6-12 yaş grubu için aktif oyun elemanları yerine elektronik oyun elemanları kullanılmıştır (Resim 28 / b).
- 0-6 yaş grubu oyun alanında zeminde yumuşak malzeme kullanılmasına rağmen, diğer bölümlerde sert malzeme kullanılmıştır. Fakat 6-12 yaş grubundaki çocuklar hareketli oyunlar oynamaya meyillidir, bu da tehlike yaratabilir (Resim 26, Resim 28 / d).
- 0-6 yaş grubu oyun aletleri yuvarlak hatlıdır, dolayısıyla çocuklara herhangi bir zarar vermez (Resim 26 / e).
- 0-6 yaş grubu oyun alanını girişinde ilgi çekici oyun elemanları kullanılmıştır (Resim 26 / c).
- Alanın çevresi kayalarla kaplanmıştır. Bu da hem görsellik hem de kullanım açısından olumsuz bir etki yaratmaktadır (Resim 26, Resim 27 / f).
- Alanda bitki kullanımına yer verilmemiştir. Bu da iç mekandaki yapay oluşum hissini pekiştirmektedir.
- Güneş günün belirli saatlerinde doğrudan alana yansımaktadır. Bu çocuklar için rahatsız edici olabilir (Resim 26, Resim 28 / g).

5.6 ÇOCUK OYUN ALANI (URFALI HACI MEHMET LOKANTASI)



Resim 29 – Yaratıcı Oyun Köşesi (Urfalı Hacı Mehmet Lokantası) (kişisel arşiv).



Resim 30 – Aktif Oyun Alanı (Urfalı Hacı Mehmet Lokantası) (kişisel arşiv).



Resim 31- İç Bahçe (Urfalı Hacı Mehmet Lokantası) (kişisel arşiv).

- Bir lokantaya ait bir çocuk oyun alanıdır. Alan iç mekan ve iç bahçe olarak iki bölümden oluşmaktadır.
- Oyun alanı yemek yenen bölümden herhangi bir çevreleme elemanı ile ayrılmamıştır. Yalnızca zemindeki malzeme farkıyla oyun alanı belirgin hale getirilmiştir (Resim 29 / a).
- Çocukların aktif oyunlar oynayabileceği yeterli alan mevcut değildir. Özellikle kışın iç bahçenin de kapatılmasıyla bu alan tamamen yetersiz kalmaktadır.
- Oyun elemanlarında canlı renkler kullanılmıştır. Bu da çocukların ilgisini çekebilecek bir özelliktir.
- Duvarlara çizgi film karakterleriyle renk katılmıştır (Resim 16, Resim 18 / b).
- Oyun elemanları köşeleri yuvarlak hatlıdır, çocuklara düşmeleri halinde tehlike yaratmaz (Resim 30, Resim 31 / c).
- Oyun alanı için farklı bir aydınlatma elemanına yer verilmemiştir. Alan yeterli ışığı almamaktadır. Bu da çocukları olumsuz olarak etkileyebilir.

- Zeminde yalnızca renkli halı kullanılmıştır, dolayısıyla çok yumuşak değildir. Çocuklar için tehlikeli olabilir (Resim 30, Resim 31 / d).
- Alanda bitki kullanımına yer verilmemiştir.

5.7 ÇOCUK OYUN ALANI (BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ ÇANKAYA HANIMLAR LOKALİ)



Resim 32 – Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı (kisisel arşiv).

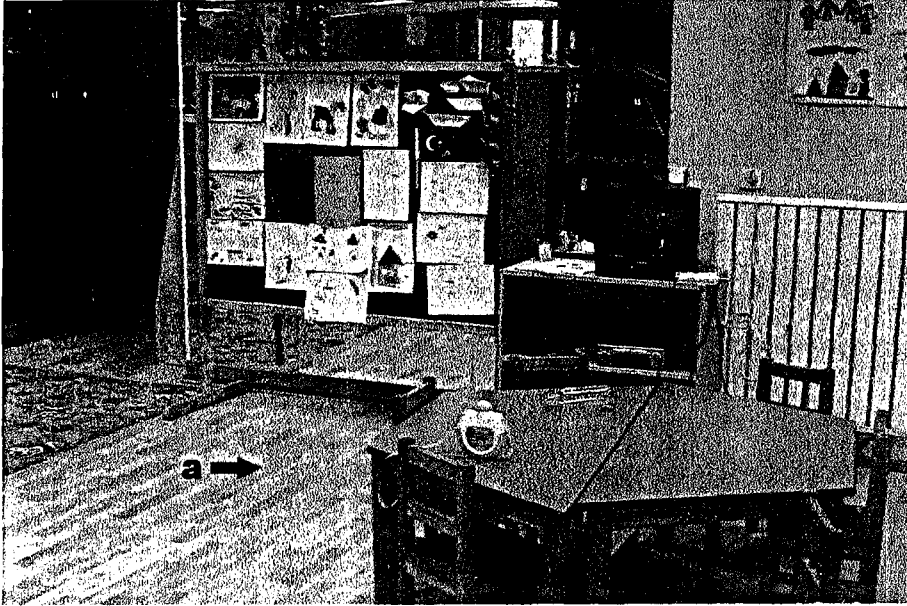
- Bir spor tesisinde kurulmuş bir oyun alanıdır.
- Alan diğer bölümlerden tamamen ayrılmıştır. Çocuklar rahat bir şekilde, bağımsız olarak oyun oynayabilirler.
- Çoğunlukla yaratıcı oyunlar düşünülerek planlanmış bir alandır. Aktif oyun oynanabilecek bir tane oyun elmanı olan kaydırak vardır (Resim 34).
- Çocuk oyun alanı kendi içinde bölümlere ayrılmıştır, dolayısıyla farklı gruplardaki çocuklar birbirlerini rahatsız etmeden oynayabilirler (Resim 33, Resim 35).



Resim 33- Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı (kişisel arşiv).



Resim 34- Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı (kişisel arşiv).



Resim 35- Büyükşehir Belediyesi Çankaya Hanımlar Lokali Çocuk Oyun Alanı (kişisel arşiv).

- Ayrılan bu bölümler, zemin döşemesi değiştirilerek belirgin hale getirilmiştir (Resim 33, Resim 35 / a).
- Tüm oyun elemanlarında canlı renkler kullanılmıştır, çocuklar için ilgi çekicidir.
- Duvarlar kırmızı ve sarı renk, çocukların çizdiği resimler ve çizgi film karakterleriyle renklendirilmiştir (Resim 33, Resim 34 / b).
- Oyun elemanları kenarları yuvarlak hatlıdır, tehlike oluşturmaz (Resim 33, Resim 34 / c).
- Zeminde yumuşak bir malzeme kullanılmamıştır, fakat aktif oyunların oynandığı kaydırağın yüzeyi yumuşak bir malzemeyle kaplanmıştır (Resim 34).
- Alanda aydınlatma yeterli ve çocukların gözlerini alarak rahatsız edici düzeyde değildir.
- Alanda bitkisel bir öğeye yer verilmemiştir.

6. SONUÇ

Bu tez kapsamında iç mekan ve dış mekandaki çocuk oyun alanlarının tasarım kriterleri ve uygulama örnekleri ortaya konmuştur. Bu bağlamda, oyun alanları incelenirken kullanıcı çocuk grupları, donatıların yeterliliği, bu alanların çocukların gereksinimlerini hangi ölçüde karşıladığı, kullanılan malzemenin niteliği gibi temel konular dikkate alınmıştır.

Özellikle iç mekanda çocuk oyun alanlarına yeteri kadar önem verilmemektedir. Ancak insanların iç mekanlarda geçirdiği vakit düşünülürse, çocukların gelişimi açısından bu konunun titizlikle incelenmesi gerektiği anlaşılır.

Çocuk gelişmekte olan sosyal bir bireydir. Çocuklar için tasarlanacak alanlar, çocukların tüm ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak titizlikle oluşturulmalı, hatta fikirleri alınarak bu doğrultuda planlama yapılmalıdır. Ancak günümüzde çocuklar hala bir yetişkin gibi görülmekte ve yetişkinler onların yerine düşünerek çocuk mekanlarını tasarlamaktadırlar. Bu da bu tip mekanların çocukların ihtiyaçlarına yeteri kadar yanıt vermemesine neden olmaktadır.

Çocuklar teknolojinin ve yaşam koşullarının gelişmesiyle birlikte artık daha kompleks, yaratıcı ve zekalarını geliştirmeye yönelik olan oyun alanlarını tercih etmektedirler. Ülkemizdeki çocuk oyun alanları incelendiğinde bu alanların yaş gruplarına göre ayrılmadığı, birçok alanın yalnızca klasik oyun aletlerinden oluştuğu, uygulamalarda yapılan hatalar, donatıların yetersizliği, bakımların düzenli yapılmaması ve yeteri kadar boş alan ayrılmadığı için çocukların rahat hareket edememesi dikkati çeken eksikliklerdir.

Özellikle iç mekanda çok küçük alanlar seçilerek ve birçok yerde aynı oyun elemanları kullanılarak bu alanlar "çocuk oyun alanı" olarak isimlendirilmiştir. Fakat bunlar çocukların oyun oynamaları için değil, yalnızca zaman geçirmeleri için oluşturulmuş alanlardır.

Dış mekanda ise çocuk oyun alanları büyük şehirler başta olmak üzere bazı yerlerde, farklı oyun elemanları kullanılarak çocuklar için fiziksel aktivitelerin yanında zihinsel aktivitelerin de gerçekleştirilebileceği alanlar haline dönüşmektedir. Ancak günümüzde dış mekandaki çocuk oyun alanları, iç

mekandakilerden daha gelişmiş olsa da; büyük yerleşim birimleri dışındaki yerlerde genellikle yetersiz büyüklüğe sahip, yeterli bakımı yapılmayan, yaratıcılıktan çok uzak alanlar şeklinde bulunmaktadır.

Dünyada -özellikle gelişmiş ülkelerde-, "çocuk" kavramına önem verilmekte olup, çocuk oyun alanları titizlikle oluşturulmaktadır. Oyun alanları pedagoglar ve tasarımcıların birlikte çalışmasıyla planlanmaktadır.

İç mekanda öncelikle; yaratıcı oyun türlerine ve zeka geliştirici aktivitelere yer verildiği görülür. Bunun yanında, son yıllarda oyun elemanları üreten firmaların teknolojiye ayak uydurması ve ürünlerini çocukların ihtiyaçlarını düşünerek geliştirmesiyle, iç mekanda da fiziksel oyunlara yer verilmektedir.

Dış mekanda ise fiziksel oyunlar ön plana çıkmaktadır. Özellikle son yıllarda oyun evleri, tüneller, araba lastikleri, tahta parçaları gibi oyun elemanları ile kum ve su havuzlarının da kullanılmaya başlaması oyun alanlarının daha yaratıcı hale gelmesini sağlamaktadır.

Ülkemizde iç mekanda alışveriş merkezleri, lokantalar, spor kompleksleri gibi yerlerde çocuk oyun alanları oluşturulmaya başlanmıştır. Ancak basit oyun aletleri kullanarak çocuklar için eğlendirici, oyuna heveslendirici alanlar yaratmak yerine sıkıcı ve sadece zaman geçirilen mekanlar ortaya çıkarılmıştır.

Ülkemizdeki çocuk oyun alanlarında öncelikle mevcut şartlar düzeltilmelidir. Bunun yanında çocuk oyun alanları iç mekandaki diğer alanlarda da yaygınlaştırılarak, sayıları arttırılmalıdır. Örneğin, hastanelerde faal durumdaki çocuk oyun alanlarının çok az sayıda olduğu gözlenmiştir. Çocuk oyun alanları artık yalnızca çocukların vakit geçireceği yerler olarak görülmemeli, bu alanların çocukların fiziksel, ruhsal ve bilişsel gelişimlerinde önemli etkiye sahip olduğu gerçeği göz ardı edilmemelidir.

Bütün bunlara sonuç olarak çocuk oyun alanlarının tasarımı, planlamacı ve pedagoğlardan oluşan uzman kişilerce yapılmalıdır. Ayrıca oyunun bir eğitim ve gelişim aracı olduğu göz önünde bulundurularak, çocukları düşünmeye ve yaratıcı olmaya teşvik etmelidir.

KAYNAKÇA

- AKDOĞAN, G. Büyük şehirlerde Çocuk Oyun Alanları, Okul Bahçeleri ve Spor Alanlarının Yeterlilikleri ve Planlama Prensipleri Üzerine Bir Araştırma. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1972.
- Aquascape Water in Japanese Landscape Architecture, Process Architecture Co., Tokyo, 1990.
- AYDINLI, S. Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul, 1986
- AYDINLI, S. Mimarlıkta Estetik Değerler, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul, 1993
- BAKAN, K. Türkiye'de Kentsel Dış Mekanların Düzenlenmesi, Tübitak-Yae, 1981.
- BARKER, R.G. Ecological Psychology Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior, Standford University Pres, California, 1968.
- BAŞAL,M., MEMLUK,Y., YILMAZ,O. Peyzaj Konstrüksiyonu, Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları, No:1322, Ders Kitabı No: 381, Ankara, 1993.
- BİLGİN, F. Kent Mekanında Çocuk, Çocuklar İçin Bir Mekan: Serüven Alanları, Mimarlık Dergisi No: 207, İstanbul, 1984
- BOZKAYA, J. Çocuğun Oyun Mekanları İçin Olanakların Araştırılması. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 1992.
- CAVANAGH, S., JASPERIT, J. Thinking of Small Children. Access, Provision & Play, We Welcome Children Campaign, London, 1988.

CHAMBERLIN, A. Toplu Konut Alanları ile Kent Parkları İçerisindeki Çocuk Oyun Alanlarının Karşılaştırılması. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1998.

ÇİHANGİROĞLU, C. Çocuk Oyun Alanlarındaki Oyun Aletlerinde Uyulması Gereken Kriterler Üzerine Bir Araştırma, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1994.

ÇAKIR, H. Çocukların Algılamasında Etkili Olan Mimari Parametrelerin Belirlenmesi, İstanbul Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1997.

DİNÇ, H. Çocuk Oyun İşlevi ve Öğeleri. Yıldız Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1993.

DOĞANAY, J. Anasınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1998.

Emsleys' Farm Shop and Visitor Centre <[http:// www.emsleys-farmshop.co.uk](http://www.emsleys-farmshop.co.uk)>

ERGEN, S. Sokakların Çocuk Oyun Alanı Olarak Kullanılabilirliğine İlişkin Bir Yöntem Denemesi: Süleymaniye Örneği. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2000.

FLOTEKS Oyun Grupları Tanıtım Kataloğu, Plasi Plastik İnşaat Tekstil ve Çevre Ürünleri Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti., Bursa.

GOLDSMAN, S., MOORE, R. Play For All Guideleneess. Planning, Design and Management of Outdoor Play Settings For All Children, MIG Communications, Berkley, USA, 1992.

GÜNEŞ, S. Ankara Kenti Çocuk Oyun Alanları Elemanlarının İrdelenmesi Üzerine Bir Araştırma, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1995.

GÜR, Ş . Mekan Örgütlenmesi, Trabzon, 1996.

GÜR Ş., ZORLU, T. Çocuk Mekânları. Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul, 2002.

HENDRICKS, B. Design For Play, Ashgate Publishing Ltd., New York, 2001.

HESELTINE, P., HOLBORN J. Playgrounds. The Planning, Design and Construction of Play Environments, First Published, Manchester, 1987.

ITTELSON,W.H., PROSHANSKY H.M., RIVLIN, L.G. Environmental Psychology, 2 nd ed. Holt, Rinehart and Winston, New York, 1976.

KOÇ, F. Çocuk ve Mekan. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1999.

KOÇYİĞİT, D. Ankara Kentindeki Çocuk Oyun Alanlarının Düzenleme ve Oyun Aletleri Yönünden Eleştirisi İle Yeni Oyun Aletlerinin Geliştirilmesi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1976.

Landscape Design Magazine, USA, March 2005.

Landscape structures <<http://www.playlsi.com>>

LEE, V. Children's Cognitive and Language Development, The Open University, 1995.

MANGIR,M., SİLELİ F.N. Çocuk ve Oyun. Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları No: 1014, Ankara, 1987.

MEADOWS, S. The Child As Thinker. The Development and Acquisition of Cognition in Childhood, First Published, London, 1993.

MSD Missouri School for the Deaf <<http://www.msd.k12.mo.us>>

Onekama Consolidated Schools <<http://www.onekama.k12.mi.us>>

ONUR, B. Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 1994.

ÖNAL, A.M. Children In The Physical Environment An Approach To Design For Children: A Day-Care Center Proposal In Beytepe-Ankara, Middle East Technical University , Ankara, 1988.

ÖZGÜR, H. İlkokul Dönemindeki Çocukların Çocuk Oyun Alanlarına Olan İlgileri, Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 2000.

ÖZTAN, Y. Şehir içi Park ve Rekreatyonel Planlama, Türkiye Peyzaj Mimarlığı Derneği Yayınları: 12, Ankara, 1973.

PIAGET,J. The Child's Conception of Space. W.M. Norton and Company Inc., New York, 1967.

PIAGET,J. Genetik Epistemoloji (Çev: Ali Cengizhan), Sevinç Matbaası, Ankara, 1984.

Rock Hill School District Three <"http://www.rock-hill.k12.sc.us">

ULUBAŞ, N. Farklı Konut Bölgelerinde Çocuk Oyun Alanlarının Kullanıcılarca Algılanması ve Değerlendirilmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1997.

ÜNLÜ, A. Çevresel Tasarımda İlk Kavramlar, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul, 1996

SAN, İnci. Sanat ve Eğitim, Ütopya Yayınevi, Ankara, 1981.

SAVAŞ, J. İzmir İli Çocuk Oyun Alanlarındaki Elemanların İrdelenmesi Üzerine Bir Araştırma, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1994.

SANDSTROM,C. The Psychology of Childhood and Adolescence, Watson and Viney Ltd. Middlesex, 1979.

SEYREK,H., SUN, M. Çocuk Oyunları. Müzik Eserleri Yayınları, İzmir, 1985.

SIVRİ, H. Fiziksel Ve Mekansal Çevrenin Çocuk Davranışına Ve Gelişimine Etkileri. Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 1993.

SORKUN, G. İstanbul Anadolu Yakası Örnek Çocuk Oyun Alanlarının Peyzaj Mimarlığı Açısından İrdelenmesi, İstanbul Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 1996.

STEAL and DOWNS. Cognitive Map and Spatial Behaviour: Process and Products, Image and Environment, Adline Publishing Company, Chicago, 1970.

ŞENER, E. Okul Öncesi Çocuk Eğitim Merkezleri İçin Değişebilir / Dönüşebilir / Esnek Bir "Fiziksel Çevre Modeli" . İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2001.

TAN, M. Çocukluk, Dün ve Bugün. Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 1994.

TEZEL, E. Çocuk Yuvalarının Mekan Planlaması İçin Tasarım Modeli. Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara, 1999.

Urban Landscape Design, Graphic-sha Publishing Co., Tokyo, 1988.

VERGERONT, J. Places and Spaces For Preschool and Primary (Outdoors), National Association for the Education of Young Children, Washington, 1988.

Victoria English School <<http://www.victoria.sch.ae>>

YAZGAN, M. Peyzaj Tasarımında Yapay Aydınlatma. Peyzaj Mimarlığı Dergisi No:92/1 , 1992.

YÖRÜKOĞLU, A. Okulöncesi eğitimi ve ruh sağlığı. Unesco Türkiye Milli Komisyonu, Ankara, 1977.

ZEIGLER,S. Children and Built Environments: A Review of methods For Environmental Research and Design, Methods in Environmental and Behavioural Research, Van Nostrand and Reinhold Company, USA, 1987.