

ATA - AÖF
AÇIK ÖĞRETİM FAKÜLTESİ
DERS NOTLARI

ÇOCUK VE OYUN

0.332 353 78 75

www.zaferfotokopi.com

www.fotokopiturkiye.com

ZAFER FOTOKOPİ SINAVLARINIZDA BAŞARILAR DİLER.

ÜNİTE 1 - OYUN DAĞARCIĞI GELİŞTİRME I

OYUN

Çocuk; masum, duyarlı, bağımlı, meraklı ve gelişimi devam eden bir insan yavrusudur. Çocukluk çağı ise, doğumla yetişkinlik arasında geçen, insanların yaşarken farkına varamadığı olağanüstü gelişim öbeklerini barındıran bir evredir. Çocuk bu sihirli dönemi oynayarak, keşfederek ve öğrenerek geçirirse mutlu olur; bu da gelecekte mutlu bireylerin oluşturacağı bir toplum demektir.

Gelişim sürecinde çocuk ve oyun kavramlarını birbirinden ayırt ederek tanımlamak mümkün değildir. Oyun ile gelişim arasında sarmal bir ilişki bulunmaktadır. Oyun çocuğun gelişimini yansıtan bir ayna olduğu gibi; aynı zamanda gelişimi destekleyen bir yanı da bulunmaktadır.

Çocuk, oyun içerisinde kendiliğinden gelişen bir öğrenme süreci içine girer. Yardımlaşma, iş birliği yapma, bilgi edinme ve yaşam rollerini yaparak yaşayarak kazanır ve pekiştirir

Türk Dil Kurumu tarafından yapılan tanıma göre oyun yetenek ve zekâ geliştiren, belli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanır.

Oyun, dışarıdan hiçbir müdahale olmadan çocuğun kendi isteğiyle giriştiği tüm eylemlerdir ve çocuğun hayatının önemli bir kısmını kaplar. Çocuğa kendi istek ve amaçları doğrultusunda hayata hazırlanabilme özgürlüğü sunar.

Çocukların en çok oynadıkları oyunlar genellikle çevrelerinde gördükleri yaşamı taklit eden öğeler içermektedir. Çünkü oyun ile çocuk içinde bulunduğu çevreye uyum sağlamayı öğrenir. İnsan olmanın da temel özelliklerinden biri bulunduğumuz koşullara kolayca adapte olmaktır. Oyun bu kazanımı ile çocuğu hayata hazırlar. Binbaşıoğlu'nun 1997 yılında çocuk oyunlarını gözlemleyerek sınıflandırdığı araştırmasında en çok oynanan oyunun evcilik olduğu ortaya koymuştur

Çocuk oyunlarını etkileyen faktörler; kültür, yaş, cinsiyet, sosyoekonomik düzey, iklim, gelişim düzeyi, televizyon ve internet olarak sıralanabilir.

Çocuklar Neden Oynar?

Çocuk sadece kendisini oyalamak ve mutlu etmek amacıyla oynamaz. Doğumla birlikte gördüğü, duyduğu, dokunduğu, tattığı ve kokladığı her uyarının yeni olduğu, keşfedilmeyi bekleyen dünyayı oyun içinde, oyun aracılığıyla deneyimleyerek öğrenir.

Piaget zekâ terimini “çevreye uyum sağlama yeteneği” olarak tanımlamaktadır. Oyun çocuğun çevresini tanımamasını kolaylaştıran, uyum sağlamasına yardım eden bir faaliyettir. Çocuk bulunduğu ortama uyum sağlamak için oyun oynar.

Oyun canlıların türe özgü davranışlarını devam ettiren bir öge olma özelliğine sahiptir. Kız çocukları annelik içgüdüleri ile evcilik oyunlarında anne olmayı denerken; yavru kedilerin ileride fare yakalama yeteneklerini deneyimlediği küçük toplarla oynamaları buna örnek olabilir. İçten gelen bir dürtüdür.

Oyun özgürlük demektir, oyun çocukların kendilerinin yönetip oynadığı bir kurgudur. Gerçekler hayal ile değişebilir olur ki buda çocuğun oyundan haz duymasını artırır. Amos Commenious “Hiçbir çocuk zorla oyun oynayamaz.” sözüyle çocuğun özgür olma isteğini ortaya koymuştur.

Çocuklar neden oyun oynar? Freud'a göre; çocukluk yılları boyunca çocukların büyüme ve yetişkinlerin yaptığını yapma şeklindeki tek istekle güdülüyor olmasındandır. Bu istek onların tüm oyunlarının da güdüsüdür.

Oyun, insan hayatının hemen her evresinde var olan bir etkinlik olmakla birlikte çocuk için basitçe iletişim kurabileceği en kolay yoldur.

Oyun Üzerine Görüşler

Lazarus'a göre oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, belli bir amacı olmayan ve insanı mutlu eden bağımsız bir aktivitedir [16].

Montaigne ise oyunu, çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Çünkü çocuk hayatı oyun olarak algılar, hayat anne için sınava girecek bir öğrencinin sınav soruları ise çocuk için de sadece oyundur. Uyanıp gözlerini açtığı andan uykuya geçene kadar günlük faaliyeti oyun oynamaktır, arada yemek yemek, tuvalete gitmek gibi angarya işlere de zaman ayırır. Oyununa engel olacak her türlü duruma karşı çıkar.

Montessori'ye göre oyun çocuğun işidir.

Pestalozzi için oyun, doğuştan gelen bir içgüdüdür. Bütün hareket eylemlerini oyun olarak tanımlar, çocuğun hareketli olmasını da oyuna bağlar.

Piaget'e göre oyun dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine dönüştürebilme yoludur.

Freud oyunu psikanalitik açıdan tanımlayarak korkuları, iç çatışmaları engelleyerek sosyal problemlerin üzerinden gelebilme yolu olduğunu bildirir.

J.J. Rousseau oyununun içgüdüsel olduğunu ve kendiliğindenlik özelliği ile öğrenmeyi beraberinde getirdiğini savunur.

Caillois ' e göre (1958) oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.

Platon ise oyunu çocuğun hayatında doğal olarak var olan rehber şeklinde nitelendirilmiştir

Huizinga, homo ludens tanımıyla insanı oyun oynayan bir varlık, oyunun hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğunu belirtir. Dışarıdan bakıldığında özgür bir eylem olan oyunun, oyuncu açısından çok sıkı kuralları olduğunu; çocuğu içinde bulunduğu hayattan çıkarıp, başka bir hayat deneyimine ulaştıran bir faaliyet olduğunu vurgular.

Oyunun Özellikleri

- ▶ Oyun zoraki değildir ve çocuğun yaratılışına göre harekete geçer.
- ▶ Oyun sembolik, anlamlı ve değişime açıktır.
- ▶ Oyuncular oyunda aktif rol alır.
- ▶ Oyunun kuralları vardır.
- ▶ Oyun zevklidir.

Oyun sorumluluk isteyen bir kavramdır; ilginç ve önemli kuralları, özellikleri kapsar. Salen ve Zimmerman'a (2004) göre ise oyunların özellikleri şu şekildedir:

- ▶ Her oyun sistemlerden oluşur.
- ▶ Oyuncu/oyuncular oyun içerisinde aktif olarak rol alır.
- ▶ Oyunlar gerçekliğin birer yansıması olsalar da en önemli özellikleri yapay olmalarıdır.
- ▶ Oyunda güçlerin mücadelesi vardır. Mücadele farklı şekillerde karşımıza çıkabilir. İşbirliği, yarışma, sistemle teke-tek oynama, sosyal mücadele bunlardan bazılarıdır.
- ▶ Oyun kuralları olan bir eylemdir.
- ▶ Oyunların ölçülebilir çıktıları vardır.

Caillois'e göre oyunun altı değişmez özelliği vardır:

- ▶ Serbestlik, oyun özgür bir faaliyettir.
- ▶ Sınırlılık, önceden belirlenmiş alan ve zaman sınırları vardır.
- ▶ Belirsizlik, nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden bilinmez.
- ▶ Kurallılık, gerçek yaşam kurallarının anlamını yitirdiği sadece oyun kurallarının geçerli olduğu bir yapıdır.
- ▶ Yapılandırılmışlık, kurallı oyunlarda yeniden bir şey üretilmez.
- ▶ Hayalî olma, yaşamdan farklı bir boyutta oynatılması

OYUNCAK

İnsan sosyal bir varlık olma özelliği gereği oyunlarında bile bir arkadaşına ihtiyaç duyar ve bu arkadaş isteğini yaşamın ilk yıllarında oyuncaklar karşılar.

Oyuncak; gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel ve psikososyal gelişimine yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleridir.

Oyuncak, çocuğun çevresini saran dünyayı anlamasına ve yorumlamasına yardımcı olan eğitim araçlarıdır.

Çocuklarla özdeşleştirilen oyuncaklar cinsiyet, kültürel, eğitsel, ekonomik ve çevresel etkiler taşımaktadır. Özellikle cinsel kimliğin kazanılmasında çocuk oyuncakları etkin rol almaktadır.

Oyuncak seçiminde dikkat edilmesi gereken bazı noktalar [9]:

- ▶ Oyuncaklar çocuğun yaşına uygun olmalıdır.
- ▶ Çocuğun gelişim düzeyine uygun olmalıdır.
- ▶ Çocuğun ilgi, istek ve ihtiyaçlarına uygun olmalıdır.
- ▶ Çocuğun farklı gelişim alanlarını geliştirmeye yönelik olmalıdır.
- ▶ Farklı türdeki oyunlarda farklı amaçlarla kullanılabilme özelliğine sahip olmalıdır.
- ▶ Yaratıcı faaliyetleri teşvik edici olmalı, hayal gücünü uyarabilmelidir.
- ▶ Yetişkinin yaptığı işlerde çocuğun da beceri kazanmasına yardımcı olmalıdır.
- ▶ Çocuk tarafından güvenli şekilde kullanılacak türde olmalıdır. [boyası çıkan, sivri köşeli, kolay kırılabilen-dağılabilen, cam veya plastikten yapılmış, metal parçalar içeren oyuncaklar seçilmemelidir.]
- ▶ Çocuklarda saldırganlık duygularını ortaya çıkarıcı türden [tabanca, tüfek, kılıç gibi] olmamalıdır.
- ▶ Kil, su, kum, plasterin, ahşap gibi doğal malzemelerden yapılmış olmalıdır.

TARİH SÜRECİNDE OYUN VE OYUNCAK

Antik Dönem’de Yunanistan şehirlerinde yaşayan çocukların müzik, dans ve şarkı ile zenginleşen oyunları oynama imkânlarının olduğu hatta şehirde yaşayan ailelerin çeşitli festivallerde kırsal kesim halkına sundukları oyunlarla çocuklarını nasıl iyi bir şekilde eğittiklerini göstermek için bu festivalleri önemli fırsatlar olarak kullandıkları da görülmektedir. Çocuk ve yetişkinler için oyun iki farklı terimle ifade edilirdi; çocuk için oyun “paidia”, yetişkin için oyun “agon”. Harekete dayalı oyunların sağlık için faydalı olduğu düşünülürken; şans oyunları ayıp sayılmıştır.

Eski Mısır’da Orta Krallık Dönemi’nden kalan duvar resimleri incelendiğinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunların yanı sıra, sıçrama oyunları gibi çocukların oynadığı diğer oyunlar da görülmektedir. Ak-Hor mezarındaki bir duvar resminde iki Mısırlı kız el vuruşma oyunu oynarken görülmektedir.

Efes harabelerinde Roma’dan kalma mermer bloklar üzerinde 2000 yıl öncelerine tarihlenen üçtaş ve dokuztaş oyun yerleri tespit edilmiştir. Bu oyun en eski [4000 yıldan eski] çocuk oyunlarından. Tahiti, Japonya, Yunanistan, Avustralya ve İngiltere’de taşların yerine küçük patatesler, fındık, ceviz ve fasulye yıllarca kullanılmıştır.

Topacın kullanımı Avrupa’da 14. yüzyılda görülürken, Asya’da görülmesi ise daha eskilere dayanır. Eski Yunan ve Roma’da elle çevrilen topaç, zar atmak amacıyla kullanılmıştır. Çin ve Japonya’da farklı özellikleri olan topaçlar yapılmıştır. Günümüzde topaç ile çok değişik oyunlar oynanmaktadır. Yine başka bir oyun “âşık kemiği” ile oynanan oyundur. Diğer adı da “terra” olan oyunda çatal tırnaklı hayvanların ayak oynak kemikleri kullanılırdı.

Tarihte bilinen ilk oyuncaklar Mısırlılara aittir. MÖ 5. yüzyılda Mısırlı çocukların tahta atlarla oynadıklarına dair arkeolojik bilgiler edinilmiştir. Eski Yunan, Roma ve Çin’de de kilden yapıp fırınlanmış, hareketli kol ve bacaklara sahip bebekler yapıldığı bilinmektedir. Aydınlanma Dönemi ile Avrupa’da meydana gelen insana değer verme düşüncesi çocuk oyun ve oyuncaklarına da yansımıştır.

Edison tarafından 1820 yılında ilk konuşan bebek tasarlandı. 1920 ve 1930’da Montessori ve Froebel eğitimde oyuncak kullanılmasının bir ihtiyaç olduğunu ifade etmişlerdir.

Türk tarihinde satılmak üzere yapılan oyuncaklar ise Osmanlı Dönemi’nde ortaya çıkmıştır. Eyüp’te hayvan bağırsağından yapılmış balonlar, tahta topaçlar, çemberler, tefler, toprak düdüklü satıldığı da bilinmektedir.

Evliya Çelebi’ye göre XVII. yüzyıl ortalarında Eyüp’te 100 oyuncakçı dükkânı ve bunlarda çalışan 105 usta vardı. Oyuncakçı dükkânları İskele Caddesi üzerindeki oyuncakçılar çarşısı olarak belirtilen yerde bulunurdu. 19. yüzyılda oyuncakçı sayısı 35 ‘ e kadar düşmüştü.

Türkiye’de beş oyuncak müzesi bulunmaktadır. Bunlar arasında kuruluş tarihi bakımından Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi ilk kurulandır. İkinci oyuncak müzesi olan İstanbul Oyuncak Müzesi, 23 Nisan 2005 tarihinde, şair ve yazar Sunay Akın tarafından kurulmuştur. Üçüncü oyuncak müzesi Konak Belediyesi Ümrân Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, dördüncü ise Antalya Oyuncak Müzesi, Antalya Büyükşehir Belediyesi’nin bir projesi olarak kurulmuştur. Son olarak Gaziantep Oyun Oyuncak Müzesi 2013 yılında kurulmuştur.

Gaziantep Oyun ve oyuncak müzesinde oyuncak yapım atölyesi ve çocuk oyunları atölyeleri planlanmaktadır. Ayrıca müzenin oyun kısmını da öne çıkararak, müzenin avlusunda “Oyun Günleri” de düzenlemektedir.

ÜNİTE 2 - OYUN DAĞARCIĞI GELİŞTİRME II

OYUN VE KÜLTÜR

Kültür, insan gruplarını “biz” kavramı etrafında birleştiren, ortak kurallar ve değerlere bağlı olarak ortak yaşanmış geçmişin anılarına dayanan, ortak bilgi ve algılayış biçiminin oluşturduğu normatif bir yapıdır.

Oyun kültürle var olan, kültürü oluşturan ve kültürü taşıyan çok yönlü bir terimdir. Hatta Huizinga'ya göre oyun insanlığın meydana getirdiği kültürel öğelerin de öncesine dayanır. Oyun kültürden önce var olmuştur. And'a göre ise kültürlerin oluşmasında doğrudan etkiye sahiptir.

Oyun kültür ilişkisi çok yönlüdür. Geçmişten günümüze taşınan somut olmayan kültür mirası olarak oyunu ele alabileceğimiz gibi, kültürel öğelerin geçmişten günümüze taşınmasında da rol alan bir araç olarak kullanabiliriz. Oyunlar içerisinde yer aldığı toplumun hayat felsefesini taşır.

Geçmiş yıllarda Türkiye'nin farklı bölgelerinde oynanan oyunlara bakıldığında önemli bir kısmının kapalı alanın dışında, hatta sokakta çocukların grup hâlinde oynadıkları oyunlar olduğu görülebilir. Günümüzde ise oyunlar bireyselleşti ve açık havadan ziyade kapalı, aşırı korunmacı alanlarda oynandığı görülmektedir.

Küreselleşme ile bilginin çok hızlı yayıldığı için çocuklar kendi kültürel öğelerini içselleştirmeden, hatta öğrenmeden farklı kültürlerle maruz kalmaktadır. Dünyanın farklı bir noktasında oynanan oyun ve oyuncaklar teknolojik araçlar ile ebeveyn kontrolü olsun ya da olmasın çocukların ilgi alanına girmektedir. Bu da geçmişten izler taşıyan kültürel oyun ve oyunları tanımadan büyüyen ve ileride kendi kültür aktarımında rol almayacak yetişkinler oluşmasına sebep olmaktadır. Günümüzde sanal alışkanlıklar kültürel aktarımı sekteye uğratmaktadır.

OYUN DAĞARCIĞI GELİŞTİRMEDE YARARLANILACAK KAYNAKLAR

Özdemir (2015) tarafından Balkan savaşları sonrası dönemde yayımlanan “Çocuk Duygusu” dergisinin elli dört sayısı incelenerek savaşın çocuk oyunlarına yansımaları ele alınmıştır. Derlenen on sekiz çocuk oyununun isimleri bile savaş olgusunu yansıtmaktadır. Oyunlar; Bulgar Kaçtı, Düşman Askerleri, İntikam Oyunu vb.

Az gelişmiş toplumların oyunları incelendiğinde daha mistik ve özünde dine özgü kutsallık kavramının etkisi görülmektedir. Dünyanın pek çok yerinde maskeli festivallere ölümle ilgili anlatılan ilginç hikâyelere; cadılar, hayaletler, devler, periler gibi hayalî varlıklarla ilgili anlatılan masallara rastlanmaktadır. Buna karşı ekonomik olarak gelişmiş toplumlarda teknoloji temelli oyun ve oyuncaklar ön plandadır. Özellikle oyun ve oyuncak müzeleri gezildiğinde bu fark kolaylıkla görülebilir.

Oyun ve oyuncak konusu sosyokültürel yapının etkisi ile şekillenmektedir. Yaşanılan yüzyılın getirdikleri, coğrafi koşullar, cinsiyet, ekonomi, geleneksel adetler vb. çocukların oyuna bakış açılarını bile değiştirmektedir. Bu değişim çok yönlü bir oyun kültürü oluştururken; oyunun dünyanın her yerinde benzer amaçlarla, benzer oyun materyalleri ile başlaması tesadüf kelimesi ile açıklanamaz. Örneğin; bilinen en eski oyun olan “beş taş” farklı coğrafyalarda, birbirinden habersiz birçok milletin temel oyun ögesi olmuştur.

Yöresel Oyunları Araştırmak

Oyun dağarcığı geliştirmede ilk olarak içinde bulunduğumuz çevreye ait olan oyunları öğrenmeliyiz. Kendi kültürümüzü oluşturan ve çocukluğumuzda aşına olduğumuz oyunları araştırırken; gözlem yoluyla kaydetme veya görüşme yoluyla bilgi toplama en ulaşılabilir yöntemlerdir.

Oyun konusu pek çok bilim alanının ilgisini çekmekle beraber, ülkemizde yöresel oyunların araştırılması, derlenmesi 1930'lu yıllarda Halkbilimi [folklor] tarafından ele alınmıştır.

Yusuf Ziya Demircioğlu, Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları kitabını 1934 yılında yayımlamıştır. Muğla'nın Ula ilçesine ait oyunların derlendiği kitap çocuk oyunları sahasında bilinen ilk kitaptır.

1941 yılında yayımlanan Ahmet Caferoğlu'nun “Anaokulu Dialektolojisi Üzerine Malzeme II eseri ile; Konya, Isparta, Burdur, Kayseri, Çorum, Niğde illerine ait oyun, tekerleme, terimleri ile ilgili halkbilimine ait yazılar yer almaktadır. Ağız derlemeleri açısından en zengin malzemeye sahip eserdir.

Türkiye'de ilk kez “oyun” kavramının mitos-ritüel ve inançlar açısından ele alındığı 1974 yılında Metin And tarafından yazılan Oyun ve Bügü kitabı bu sahada yazılmış önemli bir derlemedir.

Mevlüt Özhan'ın otuz üç ile ait çocuk oyunlarını içeren ve 1990 yılında Kültür Bakanlığı tarafından yayımlanan Çocuk Oyunlarımız adlı kitabı çocuk oyunları derleme sahasında yapılmış kapsamlı çalışmalardan biri olarak kabul edilir.

Türkiye’de ilk oyuncak müzesi 1990 yılında Ankara’da Prof. Dr. Bekir Onur’un çalışmalarıyla kurulmuştur. Müze ilk kurulduğu yıllarda Prof. Dr. Bekir Onur tarafından 1994 yılında kurulan Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi [ÇOKAUM] ile iş birliği içinde çalışmalar gerçekleştirmiştir. Merkez çalışmalarında çocukluğun tarihi, oyun kültürü, müze eğitimi gibi birbiri ile bağlantılı konularla çocuk kültürü oluşturma kavramını ele almıştır.

Gazi Üniversitesi Türk Halk Bilimi Araştırma Merkezi tarafından yayımlanan “Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları” kitabında öğrencilerin farklı yörelerden kişilerle görüşmesiyle elde edilen oyunlar derlenmiştir. Oyunlarda kullanılan oyuncaklar:

- ▶ Fabrika ürünü oyuncaklar (balon, plastik top, masket, boncuk, cam, düğme, demir çubuk, şişe, çivi, plastik top, plastik boru, sunta...)
- ▶ El emeği oyuncaklar (bez bebek, ip, salıncak, sapan, ok, yay, topaç, tahta, el yapımı top...)
- ▶ Doğal maddeden yapılmış oyuncaklar (aşık, yumurta, taş, kaya, toprak, sopa, değnek...) olarak gruplandırılır.

Son olarak, Doç. Dr. Nebi Özdemir’in de “Türk Çocuk Oyunları” isimli iki ciltlik doktora tez çalışması da 2006 yılında yayımlanmıştır.

Derlenen oyunlar incelendiğinde oyunlara ulaşmak için farklı yöntemler kullanıldığı görülmektedir:

- ▶ Görüşme yoluyla oyun kaynağına ulaşma
- ▶ Gözlem yoluyla oyun kaynağına ulaşma
- ▶ Basılı iletişim araçları ile oyun kaynağına ulaşma
- ▶ Kitle iletişim araçları ile oyun kaynağına ulaşma

Görüşme yoluyla oyun kaynağına ulaşma

Derleme; halkbilimci ya da bu işe amatör olarak ilgi duyan kişilerin, belli bir yerde halk bilgisi ürünlerini yaratan, yeniden yaratan, aktaran ve icra eden kişilerden oluşan herhangi bir topluluğa giderek orada sözlü, yazılı ve görsel olarak tespitler yapması, somut ve somut olmayan ürünler hakkında bilgi toplayarak kaydetmesidir.

Derleme çalışmalarında alan araştırma yöntemlerinden görüşme [mülakat] yöntemini kullanabilir. Mülakat yönteminde aşağıdaki ilkelere dikkat edilmelidir:

- ▶ Görüşme yapılan kaynak kişinin yaşı, öğrenim durumu, memleketi, mesleği, verdiği bilgileri nasıl ve kimden öğrendiği, görüşme tarihi, yeri ve görüşmeyi yapan kişi mutlaka kaydedilmelidir.
- ▶ Derleme yapılan yerde mümkünse uzunca bir süre kalınmalı, kısa ve resmî görüşmelerden kaçınılmalıdır. Kaynak kişiler günlük işlerinden ve mesaisinden alıkonularak görüşme yapılmamalıdır.
- ▶ Aynı konuda bir kişiyle görüşmekle yetinilmemeli, kaynak kişi sayısı mümkün olduğu kadar artırılmalıdır.
- ▶ Görüşme sırasında alınan cevaplar ya doğrudan yazılarak veya telefon, ses kayıt cihazlarıyla kayda alınarak sonra yazıya geçirilmelidir. Cihaz kullanmadan önce kaynak kişiden izin alınmalı, cihazın kaynak kişide yaratacağı çekingenlik giderilmelidir. Kaynak kişinin bilgisine müracaat edilen bir konuda olduğu hiçbir zaman unutulmamalı ve kendisine gereken saygı gösterilmelidir.
- ▶ Oyun temalı görüşme sırasında kaynak kişi ile karşılıklı soru cevap tekniği ile görüşme yapılarak kayıt altına alınabilir. Sorulacak sorular önceden hazırlanmalı, yapılandırılmış veya yarı yapılandırılmış olmalıdır. Başka bir teknik ise oyun anket formunun amacı kaynak kişiye açıklandıktan sonra doldurması istenir.

“Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları” kitabında görüşme yoluyla derlenen birçok oyun yer almaktadır. Görüşmelerde derlenen oyunlar yaşanan konulara göre farklılık göstermektedir. Farklı yörelerde oynanan “Aşık Oyunu” ismi aynı olmasına rağmen görüşmelerde değişik kurallar ile karşımıza çıkmaktadır. 20.12.2004 tarihinde Selin Kolçak tarafından görüşme yoluyla derlenen Erzurum yöresine ait “Aşık Oyunu” düz bir zeminde oynanır. Oyun için gerekli malzeme, aşık kemiğidir. Aşık kemiği; koyun, keçi gibi küçükbaş hayvanların diz kapağındaki aşık adı verilen kemiğin çıkarılarak haşlanarak elde edilir. “Eneke” adı verilen aşık kemiği ise haşlanan bu birkaç aşık kemiğinden iri olan bir tanesinin üst tarafı delinip içine kurşun dökülüp, ağır olsun diye bakır telle sarılanına denir. Genellikle erkekler tarafından oynandığı belirtilen “Aşık Oyununda” En az 2, en fazla 6 kişi yer alır. Aşıklar 1,5-2 metrelik bir mesafeye konur, oyunda

amaç, aşıkların herhangi birini devirmektir. Oyuna “Birinciyim” diye başlama hakkına sahiptir. Devirdiği her aşığı alma hakkına sahip olan oyuncu, deviremediği takdirde sırayı diğer oyuncuya kaptırır. Oyun bu şekilde devam eder, aşıkların hepsini ilk kim toplarsa oyunu kazanır. Kaybeden oyuncunun cezası rakiplerine kaptırdığı aşık kemikleridir. Sahip olduğu tüm aşıkları kaybeden oyuncu oyuna devam etmek için enekesine karşılık da oynayabilir.

Gözlem yoluyla oyun kaynağına ulaşma

Gözlem bir olayın, durumun, nesnenin özellikleri, değişimleri hakkında ayrıntılı olarak bilgi toplamak amacıyla yapılan incelemedir. Gözlem yapmak için belli bir zaman aralığı gerekir, bir anlık değişime bakılarak konu hakkında genelleme yapmak doğru olmaz. Bu nedenle seçilen konuya göre zaman aralığının iyi belirlenmesi gerekir. Örneğin, okul öncesi eğitimde çocukların oyunları inceleniyorsa, tek bir oyun aktivitesi bu durumu açıklamaya yeterli olmaz. Çok farklı alanlarda gözlem yapmak mümkündür; kişiler üzerinde, toplum üzerinde, nesnelere üzerinde, bitkiler üzerinde ve hayvanlar üzerinde gözlem metodu kullanılabilir.

Gözlemci, çocuk oyunlarının gözlemine yaparken oyunun şartlarını nasıl tanımlayabileceğine, oyunun yapısına ve kurallarına dikkat etmelidir. Ayrıca oyunun yetişkin yaşamı ile ilişkisi ve paralellikleri çocuğun oyundan kazandığı bilgileri incelemek ve farklı yaş gruplarındaki çocukların oyunlarını karşılaştırmak gerekir. Kaydedilen yöresel çocuk oyunlarının araştırılmasında araştırmacı gözlem kayıtlarını standart bir gözlem kayıt formuna işlemelidir. Bunun için araştırmacı ya önce düzyazı şeklinde gözlem kaydı alıp bunu sonra gözlem kayıt formuna geçirir ya da gözlem yaparken doğrudan “gözlem kayıt formuna” bilgileri işaretler veya not eder. Formda yer almayan bilgileri ayrıca kaydeder.

Basılı yayın araçlarını tarama:

Kitaplar, süreli yayınlar, ansiklopediler, gazeteler, mahallî gazete ve dergiler gibi basılı yayın araçlarından çocuk oyunları dağıtıcı oluşturmak pek çok araştırmacının diğer yöntemlerle birlikte kullandığı yollarıdır. Oyunlar ilgili kaynaktan olduğu gibi alınarak bir derleme yapılabilir ya da içeriğe bağlı kalarak yeniden yazılabilir. Hatta oyunlar çizimle desteklenebilir. Her iki şekilde de önemli olan oyunun esasına bağlı kalınması, içeriğin orijinalliğinin bozulmaması ve aynı zamanda anlaşılabilir, sade ve doğru bir Türkçe ile kısa ve öz olarak ele alınmasıdır.

Kitle iletişim araçları ile oyun kaynağına ulaşma

Geniş insan topluluklarına kısa yoldan bilgi aktaran radyo, televizyon, bilgisayar, internet, sinema vb. araçlara kitle iletişim aracı denir. Televizyon, internet hayatımızın tüm alanlarında söz sahibi olduğu gibi çocuk hatta bebeklerin de ilgisini çeken içeriklere sahiptir. Çocuk programı kuşaklarında değişik animasyonlar, yarışmalı oyunlar, oyun dağıtıcı hazırlamada kaynak teşkil etmektedir. Ayrıca bilgiye ulaşmanın en kolay yolu olan internet, yöresel oyun araştırmalarında en hızlı yöntemdir. Hatta farklı kültürlerdeki oyunları üç boyutlu bir şekilde gözlemleyerek öğrenmemizi sağlar.

Çocuk oyunları ile ilgili radyo ve televizyonda yayınlanan programlar araştırıldığında ise, sayılarının çok fazla olmadığı görülür. Yine de bu programlardan yararlanılabilir. Ayrıca kitle iletişim araçlarıyla kamuoyuna konuyla ilgili duyuru yapılarak, ilgili bilgilerin bir kaynaktan toplanması sağlanabilir.

İnternet üzerinde yöresel oyunların tanımını yapan birçok site bulunmaktadır. Özellikle il, ilçe belediyelerin web sayfalarında bölgelerini tanıtmak adına halk oyunları, yemek kültürleriyle birlikte geçmişten günümüze oynanan oyunları da ele almaktadır.

Güncel oyun derleme yollarından biri de sosyal medyadır. Sosyal medya üzerinden eğitimciler, ebeveynler çocukları ile oynadıkları oyunları görsel ve yazılı şekilde takipçilerine sunmakta, oyunların oynanışı, kullanılacak araç gereçler, kaç oyuncu gerektiği gibi bilgileri açıklamaktadırlar.

Tek bir yöntem ile oyun derlemesi yapmaktansa; eğer imkân varsa birkaç yöntemi birlikte kullanmak daha doğru, nesnel sonuçlara ulaştıracaktır.

ÜNİTE 3 - OYUN DAĞARCIĞI GELİŞTİRME III

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM VE OYUN

Okul öncesi eğitim çocuğun doğumu ile ilkokula başladığı zamana kadar geçen 0-72 ay arasındaki dönemi kapsayan ve gelişimin doğum öncesinden sonra en önemli dönemlerini içeren “Erken Çocukluk Çağı” olarak adlandırılan eğitim sürecidir.

Bloom ‘a göre 0-4 yaş arasında çocuğun zekâ gelişiminin %50’si, 4-8 yaşta ise %30’u tamamlanır. Zihinsel gelişim için oldukça önemli olan okul öncesi eğitim, tesadüfi öğrenmelere açık kapı bırakılacak bir dönem değildir. Doğru planlama ile çocuğun tüm gelişim alanlarının desteklenmesi gerekir. Kazanımlar doğrultusunda iyi yapılandırılmış eğitim, çocuğun çevreye uyumunu kolaylaştırarak çocuğu gelecekteki yaşamına hazırlar.

Oyun çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Çocuk oyun içerisinde gerekli bilgi ve becerileri yaparak yaşayarak öğrenir. Oyun çocuk için bir eğitim aracıdır.

Çocuk oyun yoluyla ön bilgiler elde eder, bilgilerini günceller, yetişkin baskısı olmadan özgür bir ortamda becerilerini geliştirme fırsatı bulur, en güvenilir ortamlar içinde risk almayı öğrenir, ruhsal gerilim ve kaygıları azalır ve inisiyatif kullanma becerisi gelişir.

Oyun, çocuğun gelişimi için sevgiden sonra gelen ikinci önemli duygusal doyumdur. Çocuk için birincil fiziksel ihtiyaçlar [yemek, içmek, uyumak vb.] kadar önemli olan oyun, çocuğun en önemli uğraşdır. Sevildiğini, önemsendiğini bile oyunla tartar, oyunla karar verir. Okul öncesi öğretmenin kendisini sevdiğini anlatırken oynadıkları oyunlardan sıkça söz eder. Oyunda bir araya gelmek demek sevginin en saf ifadesidir. İşte bu yüzden çocuğu en çok zaman geçirdiği, içindeyken mutlu olduğu oyun ortamında eğitimle buluşturmak gerekir. Einstein’a göre oyun oynamak araştırma yapmanın en üst formudur. Froebel ise “oyun başlı başına bir kazanımdır, bu nedenle ne öğretecekseniz öğretin ama bunu çocuğun en canlı olduğu oyun ortamında öğretiniz.” demiştir. Oyun ve eğitim arasında yüzyıllardır kabul gören ayrılmaz bir ilişki vardır.

Oyun sırasında çocuk gerçek hayatın bir simülasyonunu yaşar; ileride karşılaşılabileceği tepkiler ve bunlara karşı tepki geliştirmeyi öğrenir. Böylece gerçek dünya ve gerçek tavırlar öncesinde deneyim kazanmış olur.

Okul öncesi eğitime yön vermek, yapılacak etkinliklere temel oluşturma amacıyla 2013 yılında güncellenen okul öncesi eğitim programı oyun temelli olma özelliği ile çocukları merkeze almaktadır. Bu program; okul öncesi kurumlarına devam eden çocuklara zengin öğrenme ortamları sunularak yaşam deneyimleri edinmesini önemser. Çocukların sağlıklı büyümelerini, bilişsel, dil, motor, sosyal, duygusal ve öz bakım alanlarında gelişimlerini destekleme; Türkçeyi doğru ve güzel konuşmalarına yardımcı olma, ilkokula hazırbulunuşluk seviyelerini artırma ve farklı sosyoekonomik özelliğe sahip yaşamları olan tüm çocuklara ortak bir gelişme ortamı sunma amacını taşır. Program, çocukların gelişimlerini desteklemesinin yanı sıra çocuk merkezli, esnek, dengeli, sarmal ve oyun temellidir. Öğrenme merkezleri okul öncesi eğitim programı için önemlidir

Okul Öncesi Eğitim Programda Uygulanan Etkinlikler ve Oyun

Çocuğun yaparak ve yaşayarak öğrenmesini temel alan bu programa göre oyun etkinlikleri sadece oyun saatinde değil, günlük etkinlik programında olan tüm etkinliklerin içinde yer almaktadır.

Matematik etkinliği ve oyun

Matematik eğitimi, her şeyden önce çocuğa matematik kavramı ile ilgili olumlu tutum geliştirmeyi amaçlar. Çocuğun maddeyi fark etmesi, parça bütün ilişkisi kurabilmesi, matematiksel sorgulama yapabilmesi, deneme yanılma yolunu kullanabilmesi istenir. Bu etkinlikler ile üst düzey bilişsel becerilere ulaşılarak matematik kavramı günlük hayatta karşılaşılabilecek örneklerle genişletilmelidir.

Drama etkinliği ve oyun

Drama çocukların ön bilgilerini, deneyimlerini kullanarak belirlenen kazanımlar doğrultusunda, olayları sözel veya sözel olmayan iletişim yöntemleriyle ifade etmeye dayalı, içinde canlandırmaların olduğu bir etkinliktir [10]. Drama teknikleri oyunsu süreçleri içerir. Rol oynama, doğaçlama, pantomim, dramatisasyon çalışmalarını okul öncesinde sıklıkla kullanılan drama teknikleridir. Örneğin, rol oynama çalışmalarında çocuklar -mış gibi yaparak farklı kişi, hayvan ve nesneyi canlandırır.

Okuma yazmaya hazırlık etkinliği ve oyun

Adından da anlaşılacağı gibi okuma yazma çalışması değil, okuma ve yazmaya hazırlık çalışmasıdır. Çocuklarını gelişim seviyelerine göre basitten karmaşığa göre düzenlenmiş eğlendirirken öğretici etkinlikler olmalıdır. Yalnız kalem kâğıt kullanarak yapılan çalışmalar değildir: kavram geliştirici oyuncaklar ve kavram geliştirici çalışmalar olarak iki farklı alanda etkinlik oluşturulabilir.

Kavram geliştirici oyuncaklar kavram öğretimi için kullandığımız eğitici oyuncak ya da manipülatif oyuncak olarak da bilinen materyaller ile çocuklara belli yönergeler eşliğinde verilen çalışmalardır.

Kavram geliştirici çalışmalar ise çocukların kavram gelişimini obje ve olaylar arasında neden sonuç bağlantıları kurmalarını destekleyici ya da kalem kullanarak kâğıt üzerinde ve yönergeye uygun olarak yapılan boyama, işaretleme, çizgi birleştirme çalışmalarıdır. Okul öncesi dönemde çocukların dikkat süreleri kısa olduğu için aktif katılımı oyun temelli okuma yazmaya hazırlık çalışmaları planlanmalıdır.

Sanat etkinliği ve oyun

Boyama, yoğurma ve kâğıt çalışmalarından oluşan sanat etkinlikleri; çocuğun yaratıcılığını ve hayal gücünü kullanarak problem çözmesine, eleştirel ve çözüm odaklı düşünmesine olanak tanıyan etkinliklerdir. Çocuğun kendini, içinde bulunduğu kültürü ve diğer kültürleri daha iyi anlamasına olanak tanıyarak farklılıklara saygı duymasına da yardımcı olur.

Karalama, çizme, boyama, resim yapma, kesme, yapıştırma, delme, yuvarlama, mıncıklama gibi etkinlikleri çocuk bir oyun olarak görür.

Türkçe etkinliği ve oyun

Türkçe etkinliklerinin amacı; çocukların Türkçeyi düzgün kullanmasını, sesleri çıkarabilmesini, farklı söz dizimsel yapıları anlama ve kullanmasını, dinleme becerilerini kazanmasını, duygu ve düşüncelerini sözel ve sözel olmayan yollarla ifade etmesini, ses tonunu ayarlamasını ve sözcükleri doğru üretmesini sağlamaktır. Bunların yanı sıra Türkçe etkinliklerinin önemli işlevlerinden biri çocukların kitaplara karşı olumlu tutum geliştirmelerini desteklemek ve kitap sevgisini aşılamaktır. Özellikle hikâye öncesi ve hikâye sonrası etkinlikler oyunla birebir bağlantılıdır. Hikâye okuma çalışmaları tıpkı oyun çalışmalarında olduğu gibi hikâye öncesi etkinlik ile başlar, hikâye okuma ile devam eder ve hikâye sonrası etkinliklerle son bulur.

Müzik etkinliği ve oyun

Müzik etkinlikleri, ses ve müzik dinleme ve ayırt etme çalışmaları, ritim çalışmaları, nefes ve ses çalışmaları, şarkı söyleme, çalgı çalma, yaratıcı hareket ve dans, müzik eşliğinde hareket, müzikli öykü oluşturma gibi etkinliklerden oluşur. Oyun ve müzik birbirini tamamlayan eylemlerdir, oyunun içinde belli bir ritim her zaman vardır. Örneğin, önceden sınıf içinde taşıt resimleri saklanır ve ses dinleme çalışmasında farklı taşıtların sesleri öğrencilere dinletilebilir.

Fen etkinliği ve oyun

Fen etkinlikleri çocukları dikkat etmeye, soru sormaya, merak etmeye, gözlemlemeye, araştırmaya, incelemeye ve keşfetmeye yönelten etkinliklerdir. Çocuklar ilk elden deneyimler kazanırken onların bilimsel süreç becerilerini kullanmalarına özen gösterilmelidir [10]. Deney çalışmaları, bitki ve hayvan yetiştirme, gezi çalışmaları vb. fen etkinliği kapsamındadır. Sınıf içinde yapılan bir deney oyunla birleştirilirse daha kalıcı bir öğrenme gerçekleşir. Örneğin; ana renklerin birleşerek ara renk elde edilmesi deneyinde, çocukların elleri istedikleri ana renklere boyanır ve müzik eşliğinde farklı renkteki arkadaşları ile tokalaşmaları istenebilir.

Alan gezisi ve oyun

Alan gezileri çocukların araştırma, problem çözme ve olayı yerinde gözleme yolu ile doğrudan ve anlamlı öğrenme gereksinimlerini karşılama amacını taşımaktadır. Bu geziler bir yandan çocukların yaşadıkları çevreyi tanımalarına, bir yandan da eğitim programına alınan kazanımlara ulaşmalarına ve kavramları öğrenmelerine ortam hazırlar. Özellikle çocuklara yönelik müzelerde, bilim parklarında çocuk oyunla buluşabilir. Okul öncesi eğitim kurumlarının paydaşları bu konuda iyi değerlendirilmelidir.

Hareket etkinliği ve oyun

Çocukların temel hareket yeteneklerini geliştirerek birincil olarak fiziksel ve motor gelişimlerini desteklemeyi amaçlar. Çocukların fiziksel ve motor yeterliliklerinin, algısal motor gelişimlerinin ve hareket becerilerinin yani yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin geliştirilmesini içeren etkinliklerdir. Beden

farkındalığını (bedenin omuz, bel, dirsek ve bilek gibi değişik bölümleri), alan farkındalığını (yukarı, aşağı, ön, arka, sağ, sol gibi), kuvvet, hız, çabukluk, esneklik, dayanıklılık ve koordinasyonu geliştirici çalışmalar hareket etkinlikleri arasındadır.

Özel Günlerde Oyun

Okul öncesi dönem içerisinde belirlenmiş özel günlerde çocukların isteyerek katıldığı şarkılı oyun ve rontlar, ebeveynlerinde ilgilerini çeker. Çocukların hayal güçleri ile birleşince küçük aksesuarlar, çocukların şarkılı oyun ve rontlarda daha etkin yer almalarına yardımcı olur. Basit aksesuar kullanılabileceği gibi özel tasarım kıyafetlerle de zenginleştirilebilir. Bu günler için biraz daha özenle hazırlanmış kıyafet, şapka, kanat, fiyonk, başlık ve aksesuarlar oyunlara ve rontlara daha değişik bir hava verir. Bu oyunlar çocukların yıl içinde oynadığı, isteyerek katıldığı etkinliklerden oluşmalıdır. Çalışmalar çocukları sıkacak kadar uzun ve yorucu olmamalıdır. Çocuklar bu konuda zorlanmamalıdır. Ezbere dayanan çalışmalardan uzak durulmalıdır. Koşma, atlama, dengeli yürüme, müzik eşliğinde çember çevirme, kurdelelerle dans etme vb. gibi çalışmalar çocuklara daha çok zevk verir.

Öğrenme Merkezlerinde Oyun

Çocuklar için uygun oyun ortamı oluşturmak yetişkinlerin sorumluluğundadır. 1959 yılında Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yasası ile bağlantılı olarak yayımlanan Çocuk Hakları Bildirgesi'ne göre çocuğun oyun oynamasına fırsat tanınmalıdır. Öğrenme merkezleri çocukların serbest oyun oynama gereksinimlerini karşılamak için yapılandırılmış alanlardır. Öğrenme merkezlerinin en temel amacı çocukların en önemli işi olan oyun yoluyla öğrenmelerine fırsat oluşturmaktır.

Merkezlerin her biri kendine özgü materyallerle yapılandırılmıştır; çocukların iş birliği, sosyal etkileşim ve bağımsız çalışabilme becerisini destekleyen aktif oyun alanlarıdır. Öğretmen sınıf içi merkezleri nitelikli bir şekilde çocuklara açık hazırlarsa o zaman sınıf ortamı bir tür "eğitimci" rolüne girmiş olacaktır.

Öğrenme merkezleri, çocuğun yaratıcılığını geliştirme, kendisini ifade etmesini sağlama, yardımlaşma, paylaşma, başladığı işi sonuçlandırma, sorumluluk alma ve aldığı sorumluluğu yerine getirme, problem çözme, olaylar arasında neden-sonuç bağlantıları kurma, kas becerilerini geliştirme açısından yararlıdır.

Okul öncesi eğitim kurumlarında bulunan öğrenme merkezleri; dramatik oyun, blok, kitap, fen, eğitici oyuncak, müzik, sanat vb.dir. Bu merkezler güncel tutularak gerektiğinde yeni temalarla farklı güncel merkezler oluşturulabilir. Sınıfta bulunan merkezlerin adlarının ve sembollerinin bulunduğu farklı renklerde kartlar hazırlanarak ait olduğu merkezde çocukların görebileceği bir yere asılmalı veya yapıştırılmalıdır. Örneğin, kitap merkezi için üzerinde kitap/kitap okuyan çocuk resmi bulunan bir kart veya sanat merkezi için üzerinde palet ve boya fırçalarının resmi bulunan bir kart hazırlanabilir.

Blok merkezinde ise çocukların yaratıcılıklarını gözler önüne serdikleri, deneme yanılma yoluyla özgün ürünler oluşturdukları oyunlar ön plandadır. Çocukların motor becerileri için oynayarak gelişme olanağının bulunduğu bir merkezdir. Ayrıca paylaşma, iş birliği gibi kavramlar bloklarla oynarken çocukların kazandıkları sosyal becerilerdir. **Oyun bittikten sonra bloklar merkezinin düzenlenmesi bile bir oyundur.**

Kitap merkezinde oyunu düşünmek ilk etapta zor olsa da çocuklar için içinde olunca yaşanılan her yerin bir oyun alanı olduğu unutulmamalıdır.

Fen merkezi yeni yeni oyunlar keşfetmek için idealdir. Öğretmenlerin bile fark etmediği oyunlar bu merkezde çocuklar tarafından oynanır. Bazen bir büyüteç oyuncak olurken bazen ana sınıflarındaki balıklar çocukların hayal dünyalarının ve meraklarının oyun aracı olurlar.

Eğitici oyuncak merkezi, çocukların oynayarak öğrenmelerini sağlayan ve bu sırada bazı kavramları geliştirmelerine, obje ve olayları daha iyi anlamalarına yani daha çok çocukların zihinsel gelişimlerine yardımcı olan oyuncaklar eğitici oyuncak merkezinde yer almaktadır. Öğretmen eğitici oyuncak ile nasıl oynanacağını çocuğa aşamalı olarak anlatmalı, özgürce oynaması için fırsat vermelidir.

Müzik merkezi okul öncesi dönem çocuğunun ilgiyle katılım gösterdiği yaratıcılığın ön planda olduğu oyunları kapsar. Çeşitli ritim aletleri çocukların kullanımına sunulur ve müzik eşliğinde oyunlar oynatılır.

Sanat merkezi çocukların geçmiş deneyimleri ve öğrendiklerini temel alarak yeni fikirler ve özgün ürünler ortaya koymalarına olanak tanımayı amaçlayan, farklı malzemelerle etkileşime geçerek keşifler yapabileceği ve farklı deneyimler yaşayabileceği bir merkezdir. Bu çalışmalar süresince çocukların estetik algıları ve manipülatif becerileri gelişir.

Su ve kum merkezi, okul öncesi dönem çocuğunun en fazla ilgisini çeken merkezlerden biridir. Doğal materyallere temas edebilmek, düş gücünü ortaya çıkarabilmek çocuğu cezbeder.

ÜNİTE 4 - OYUNLARI DERLEME I

KAYNAKLARDAN OKUL ÖNCESİ ÇOCUĞUNA UYGUN OYUN SEÇİMİ

Araştırmalar ve yazılı belgeler günümüzde oynanan oyunları 2000 yıl ve daha öncesine dayandırmaktadır. Örneğin “tura oyunu, topaç çevirme, denizin üzerinde taş kaydırma, saklambaç, körebe” ve benzeri türden oyunlar çok eskiden beri oynanan oyunlardır. Bu oyunlar, genellikle ülkeden ülkeye benzer şekillerde ve benzer materyallerle oynanmaktadır. Bazen isimlerinde değişiklikler olmaktadır.

Oyunlar ilgili kaynağına bağlı kalarak ya olduğu gibi alınabilir ya da orijinalliği bozulmadan yeniden yazılabilir. Yazının dili, sade, anlaşılabilir, kısa ve öz olmalıdır.

Oyun Örnekleri

OYUNUN ADI: BALONCU AMCA

GELİŞİM ALANI: Psychomotor Alan

OYUNCU SAYISI: 9-12

UYGULAMA: Çocuklar oynanan yerde ortaya çizilen düz çizgide dururlar ve kendilerine bir renk seçerler. Bu çocuklar aynı zamanda seçtikleri renkteki balonlardır. Aralarından bir ebe seçilir. Bu da “baloncu amca” olur. Baloncu amca kapıyı çalar.

-Tık tık

Çocuklar “Kim o?” diye sorarlar.

-Ben baloncu amca,

Çocuklar; “Ne istiyorsun?” diye sorarlar.

Baloncu amca “pembe balon” der. Pembe balon olan çocuk kaçar, baloncu amca onu yakalamaya çalışır. Pembe balon tekrar yerine dönmeye çalışır. Yakalanırsa ebe olur.

OYUNLARIN KAYNAĞINI BELİRTEREK LİSTELEME

Oyunları not ederken oyunun kaynağını geleneksel, başka kültürden alınma veya kaynağı belli olmayanlar şeklinde belirtmek gerekir. Kaynak basılı yayın araçlarından ise; adı, yazarı, yayın tarihi, yayınevi, sayfasının belirtilmesi, kitle iletişim araçlarından ise, programın adı, kanalı, yayınlandığı tarih ve saat gibi bilgilerin verilmesi yararlı olacaktır. Böylece aynı kaynağa başvurmak gerektiğinde kaynağın rahatlıkla bulunabilmesi mümkün olacaktır. Ayrıca eğitim öğretimde yararlanılabilecek nitelikli kaynaklar tespit edilmiş olacaktır.

YAŞ GRUPLARINA UYGUN OYUNLARI BELİRLEME

Çocuğun oynadığı oyun türleri ve oynanış biçimleri, onun içinde bulunduğu gelişim evresinin özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. Bu yüzden de çocuğun yaşına uygun oyunları seçmek çok önemlidir. Oyun alanları ve materyalleri, oyunun kolaylaştırıcılarıdır. Oyun alanlarını planlayan yetişkinlerin yaptıkları en yaygın hata, çocukların gelişimleri ve doğal oyunlarını dikkate almadaki başarısızlıklarıdır. Çocuklar için gelişim özelliklerine uygun çeşitli oyun alanları hazırlanmalı ve çocuğun kendi akranlarıyla oynamasına fırsat verilmelidir.

Süt Çağı Oyun Örnekleri

Bebeklerin hareket becerileri geliştikçe, merakları ve çevreye olan ilgileri arttıkça çevreyle olan iletişimleri de artar. Özellikle bebek yürümeye başladığı bir yaş civarında oldukça enerji doludur. Artık çocuk oyuncaklara ihtiyaç duymaya başlar. Oyuncakları amaçlarına uygun olarak kullanmaya başlar, örneğin; oyuncak bebeğini biberonuyla beslemek, yatağına yatırmak gibi. Ayrıca blokları, küpleri bir kutudan diğerine boşaltmak yerine artık onları başka nesnelere yerine kullanmaya başlar. Bu duruma nesnelere temsili kullanımı denir. Bu davranışlar bilişsel gelişimin önemli bir evresi olan sembolik oyun veya başka bir ifadeyle öyleymiş gibi oyunun başlangıcıdır.

Birinci yılın sonunda bebek, oyuncaklarını ele almada daha beceriklidir. Yaklaşık 18 aydan itibaren bebeğin anlama kapasitesinde belirgin bir gelişme olur. Oyunları çok daha anlamlı bir hâle gelir, size taklit etmeye başlar ve planlı inşa faaliyetlerinde bulunur. Bebek 18 aylıkken, elindeki tarakla bebeğinin saçını tarar. İnşa blokları, yumuşak hayvan oyuncaklarla uzun süre oynayabilir; kil, hamur, su ve kumla oynamaktan zevk alır. Bebekler ve yeni yürüyen çocuklar için en önemli oyun etkinlikleri keşif, hareket ve alıştırmaya oyunlarıdır

İki yaş civarında çocukların hareketliliklerinde ciddi bir artış gözlenir. Motor koordinasyonları artar, birçok şeyi kendi kendilerine yapmak isterler. Bu dönemdeki destek çocuğun deneyerek öğrenmesini artıracak için hem zihinsel gelişim açısından hem de benlik saygısının gelişimi açısından büyük önem taşır.

Doğumdan iki yaşına kadar olan bu dönemde, bebeğin belirgin özelliği yetişkinlere olan yoğun bağımlılığıdır. Dil, sembolik düşünme, duyuşsal motor koordinasyon ve benzeri birçok fiziksel ve psikolojik etkinliklerle başlayan bu dönem, çocuğun anne babasından belli ölçüde bağımsızlık yeterliliği kazanması ile son bulur.

Oyun örnekleri

OYUNUN ADI: DÜŞEN OYUNCAĞI İZLE

YAŞ GRUBU: 0-1 yaş

UYGULAMA: Bebek bir yetişkin tarafından kucağa alınır. Önce oyuncak bebeğe gösterilerek dikkati çekilir. Nesne hareket ettirilerek, bebek tarafından

izlenmesi sağlanır. Sonra oyuncak yere atılır.

-Oyuncak nereye gidiyor? diye sorulur. (Soru ifadesi yüz ve el hareketleri ile pekiştirilir.)

Bebekle beraber aşağı doğru bakılır. Bebek oyuncağın yere düşmesini izlediğinde,

-“Aferin” denilir. Oyuncak yerden alınır ve oyun bu şekilde devam eder

OYUNUN ADI: BİR, İKİ

GELİŞİM ALANI: Bilişsel Alan

YAŞ GRUBU: 0-2 yaş

UYGULAMA: Bebekle karşılıklı olarak oturulur. Aşağıdaki sözler söylenerek oyun oynanır.

-“Ayağına dokun” diyerek bebeğin elinden tutarak ayağına dokundurulur.

-“Başına dokun” diyerek bebeğin elinden tutarak başına dokundurulur.

-“Hop hop dudaklarına dokun” diyerek bebeğin elinden tutarak dudaklarına dokundurulur.

- “Saçına dokun” diyerek bebeğin elinden tutarak saçına dokundurulur.

OYUNUN ADI: ANNEM BABAM TULUMBADAN SU ÇEKER

YAŞ GRUBU: 0-2 YAŞ

UYGULAMA: Annem babam tulumbadan su çeker, su çeker. (Çocukla karşılıklı el ele tutuşur.)

Halkada boynumdan geçer. (Çocuk bir kolun altından geçirilir.) Hâlkada boynumdan geçer.

OYUNUN ADI: BAŞIMIZ

YAŞ GRUBU: 0-2 YAŞ

UYGULAMA: Gıdı gıdı mahallesi (Boğaz gıdıklanır)

Aşçı dükkanı (Ağız gösterilir)

Hor hor çeşmesi (Burun tutulur)

Aynacılar (Gözler gösterilir)

Kemancılar (Kaşlar gösterilir)

Düz bayır (Alın gösterilir)

Otlı çayır (Saç karıştırılır)

Anaokulu/Ana Sınıfı (4-6 Yaş) Oyun Örnekleri

Okul öncesi çağda, çocukların hayal gücü inanılmaz boyutlara ulaşır. Nesnelerin yanı sıra çocuk kendini ve başkalarını da bu hayal dünyasına katar. Kullandığı kelimeler, ilgi alanları, mecazi anlamlar, dil oyunları bu evrenin bilişsel açıdan artan zenginliğini ve sembolik düşünce özelliğini gösterir.

İlk çocukluk evresinin düğüm noktasını “altın yaş” olarak nitelendirilen beş yaş oluşturmaktadır. Beş yaşında genellikle uyumlu, rahat ve sakin görünüm sergileyen çocuk, altı yaşta daha hareketli ve uyumsuz bir görünüm içerisindedir. Öğretmeni ve arkadaşlarının önemi artmıştır. Kızlarla erkekler arasında roller ve kullandıkları oyun malzemelerinin farklılaştığı görülmektedir.

Çocuklar oyun etkinlikleri sırasında kişiliğini ortaya koymayı, kendini anlamayı, doğru şekilde ifade etmeyi, sorumluluk almayı, arkadaşları ile işbirliği yapmayı, diğer insanlara saygılı olmayı öğrenir. Çocuk, oyunda yaşadığı çatışmalar yolu ile diğer çocukların da kendisi gibi isteklerinin bulunduğunu, onlarla birlikte olmak istiyorsa bu isteklerin bazılarının yerine getirilmesi gerektiğini, bunun için kendi isteklerinin bazılarını vazgeçmesi veya onları ertelemesi gerektiğini öğrenerek deneyimler kazanmaktadır. Bu deneyimler, onun toplumsallaşmasına katkı sağlamaktadır.

Oyunun çocuğun öğrenme ve gelişimi yönünde sağladığı olanaklar başka kaynakların sağlayabileceği olanakların yanında çok önemli düzeyde etkili ve kalıcıdır

Oyun örnekleri

OYUNUN ADI: EŞİNİ BUL KURTUL

GELİŞİM ALANI: Psikomotor Alan

YAŞ GRUBU: 5-6 yaş

UYGULAMA: Çocuklar ikişer ikişer kol kola dolaşır. Bir çocuk ebe olur, bir çocuk da boşta kalır. Ebe boşta kalan çocuğu yakalamaya çalışır. Ebeden kaçan çocuk sıkışınca bir arkadaşının koluna girer. Arkadaşının kolundaki diğer çocuk koşmaya başlar ve ebeden kurtulmaya çalışır. Yakalanan ebe olur. Böylece oyun devam eder.

OYUNUN ADI: EVİNİZE KÖYÜNÜZE

GELİŞİM ALANI: Psikomotor Alan

YAŞ GRUBU: 5-6 yaş

UYGULAMA: Oyun alanına düz bir çizgi çizilir. Çocuklar bunun üzerinde bağdaş kurarak otururlar. 10-15 adım karşılına büyük çaplı iki çember çizilir. Çemberlerden biri çocukların evi, diğeri ise köyüdür. Öğretmen “evinize” dediğinde çocuklar bir çembere, köyünüze dediği zaman da diğer çembere doğru koşarlar. Söylenen çembere giren ilk üç çocuk başarılı olur.

ŞARKILI OYUN (RONT) ÖRNEĞİ

Ront sözcüğü, halka anlamına gelir. Müzik eşliğinde yapılan eğlenceli, ritmik hareketler topluluğudur. Okul öncesi çocuklarına, daha çok, taklitler şeklinde yaptırılır. Ront da ritim, ses, hareket ahenkli bir bütün oluşturur. Okul öncesi eğitim kurumlarında özel günlerde en fazla oynanan oyunlardan olan şarkılı oyunlar (rontlar) sırasında çocuklar bir topluluğun karşısında kendisini rahatlıkla ifade edebilme becerisini geliştirirler

OYUNUN ADI: MEVSİMLER (ELBİSELERİM)

UYGULAMA: Bu ront, dört renk ve dört mevsim olarak özel günlerde “mevsimler” ya da “elbiselerim” adıyla aşağıdaki gibi oynanabilir. Öğrencilerin kıyafetleri şarkıdaki sözlere uygun seçilir. Sırası gelen gruptaki öğrenciler bir yandan kıyafetlerini gösterirler, bir yandan da şarkının ritmine uygun dönerler. Oyun, isteğe göre değişik şekillerde düzenlenebilir. İstenildiği kadar uzatılıp bütün öğrencilerin katılımı sağlanabilir.

Hep yeşildir elbiselerim,

Ben bu rengi pek çok severim.

İlkbaharı cicim, çok sevdiğim için,

Hep yeşildir elbiselerim

Lay lay lay lay, lay lay lay lom.

Hep kırmızıdır elbiselerim,

Ben bu rengi pek çok severim

Yaz babayı cicim, çok sevdiğim için,

Hep kırmızıdır elbiselerim.

Lay lay lay lay, lay lay lay lom.

İlköğretim Çağı Oyun Örnekleri

İlköğretim çağı ince motor becerilerin gelişiminin hızlandığı bir dönemdir. Kasların gelişimi ve birlikte çalışmasına bağlı olarak birçok çocuk koşma, hoplama, sıçrama, atlama gibi davranışlar yapabilmektedirler. Koordinasyon yeteneğinin artması nedeniyle estetik hareketlerde başarı vardır. İlköğretim döneminde

bulunan çocukların tepki süreleri kendilerinden büyüklere oranla daha uzundur. Özellikle ilköğretimin ilk üç yılında yürüme, koşma gibi kaba motor kontrolünü gerektiren becerilerin gerçekleştirilmesinde hiçbir sorun yaşamazlar. İlkokulun ikinci yarısına gelindiğinde ise ince motor kasların kontrolü büyük ölçüde başarılıdır. Bu dönemde dikkat çekici bir nokta da ahlak ve sosyal gelişimin ivme kazanmasıdır. Sosyal çevresi giderek zenginleşen çocuk, okul ortamında kazandığı deneyimlerle gelişimini sürdürür.

OYUNUN ADI: TOMBALA (YEDİ KULE)

GELİŞİM ALANI: Psikomotor Alan

UYGULAMA: Oyun eşit sayıda iki takım oluşturularak oynanır Sayışmaca ile oyuna başlayacak ilk takım belirlenir. Yere yedi taş (genellikle kiremit parçası) üst üste gelecek şekilde dizilir. Taşların üst üste dizileceği alan daire çizilerek belirlenir. Bir mesafe belirlenir. Topun atılacağı yerin önüne çizgi çizilir. Oyuna başlayacak takımın oyuncuları (vurucu takım) top ile birlikte başlama çizgisinin gerisinde yer alırlar. Ebe olan takımın oyuncuları ise kalenin etrafında yer alırlar. Vurucu takımın oyuncularından biri topu taşlara doğru atar. Taşlar devrilirse bütün takım oyuncuları kaçar ve diğer takım da kaçan oyuncuları vurmaya çalışır, kaçan oyunculardan vurulmayanlar bu arada devirdikleri taşların hepsini üst üste dizmeye çalışırlar. Hepsini dizebilirse "Tombala" diyerek oyunu kazanırlar. Ancak taşları üst üste dizemezlerse oyun, diğer takıma geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

OYUNUN ADI: TEPE DEN TOP ÇEVİRME OYUNU

UYGULAMA: İki ya da daha çok takıma ayrılan çocuklar, aralarında birer adım aralık kalacak şekilde ve kollarını dümdüz yukarıya kaldırarak arka arkaya sıraya geçerler. Verilen işarette, ilk oyuncu gövdesini arkaya doğru eğdirerek topu başının üzerinden ikinci oyuncuya geçirir ve derhâl sıranın sonuna geçer. Oyun, başlangıçtaki pozisyona ulaşıncaya kadar sürdürülür. Çocuklar topu başlarının üzerinden arkadaki arkadaşına verecektir. Hangi grubun topu son oyuncuya en erken ulaşırsa o grup oyunu kazanır.

Gençlik Dönemi ve Farklı Yaş Gruplarının Oyun Örnekleri

OYUNUN ADI: BEZİRGAN BAŞI

GELİŞİM ALANI: Psikomotor Alan

UYGULAMA: Eğitimi önce çocuklara oyunun kuralını anlatır. Bir kız bir erkek öğrenci olmak üzere iki çocuk seçer. Çocuklar ellerini köprü şeklinde birleştirirler. Diğer çocuklar da sıraya girer. Bütün çocuklar hazır olunca oyunun şarkısı söylenerek oyunculuk kız ve erkek çocukların etrafından dolaşır ve şarkıyı söyleyerek öğrencilerin oluşturdukları köprünün altından geçerler.

- ▶ Aç kapıyı bezirgan başı, bezirgan başı.
- ▶ Kapı hakkı ne verirsin? Ne verirsin?
- ▶ Arkamdaki yadigar olsun, yadigar olsun.
- ▶ Bir tavşan, iki tavşan, üçüncüde dolaba kaçan.

Şarkı söylenirken, üçüncü tavşan dolaba kaçan dendiğinde o çocuk halkanın içinde kalır. Şarkıya başlanmadan önce ebe olarak seçilen çocuklara bir hayvan ya da meyve ismi seçmeleri söylenmiştir. Köprünün içinde kalan çocuğa diğer çocuklar duymadan hangi hayvan ya da meyveyi seçtiği sorulur. (Ör: Kuş mu? Tavşan mı?) Hangisini seçerse o çocuğun arkasına geçmesi söylenir.

Oyun bütün çocuklar köprüde kalana kadar devam eder. Bütün çocuklar ebelerinin arkasına geçtikten sonra çekişme yapılır. Çekişmede başarılı olan grup oyunu kazanır.

OYUNUN ADI: KURDELE BAĞLAMA-ÇÖZME YARIŞMASI

GELİŞİM ALANI: Psikomotor Alan

UYGULAMA: Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Önde bulunan oyunculara 15-20 cm uzunluğunda birer kurdele verilir. Her grubun 8-10 adım karşısına bir sandalye konur. Öğretmenin işareti ile ilk sıradaki oyuncular koşarak kurdeleyi sandalyenin bir bacağına bağlarlar, geriye döner, ikinci oyuncunun avucuna vurur, yerlerine otururlar. İkinci çocuk, işareti alınca o da koşar ve bağlanan kurdeleyi çözer, üçüncü arkadaşına verir. Yarışma böylece bağlama ve çözmeli son oyuncuya kadar sürer. Oyun sonunda kurdeleyi en çabuk bağlayan-çözen grup kazanır.

OYUNUN ADI: ALAYLAR PULAYLAR

GELİŞİM ALANI: Psikomotor Alan

UYGULAMA: Çocuk sayısı ikiden fazla olacak şekilde iki grup oluşturulur. Çocuklar kendi grupları içerisinde kol kola girer, aralarında istenen mesafede iki paralel doğru şeklini alırlar. Birinci grup "Alaylar", ikinci grup "Pulaylar" adını alır. Gruplar sırası ile şarkılarını söylerken ritmik yürüyüş hareketi ile diğer grubun önüne gelir.

Birinci grup: Alaylar pulaylar top top saraylar.

İkinci grup: Ne istersin, ne istersin, bizim saraydan?

Birinci grup: İçinizde bir güzel var, bir cihan var onu isteriz. İkinci grup: O güzelin, o cihanın ismi de ne imiş?

Birinci grup: O güzelin, o cihanın ismi de... (Bu sırada birinci grup, diğer gruptan istediği çocuğun adını söyler.) İstek kabul edilirse;

İkinci grup: Bizim kızımız, bizim oğlumuz küstü de gitti, saatini astı da gitti. (Bu esnada çocuk grubuna el sallayarak diğer gruba karışır.) Oyun böylece biter ve oyunu ikinci grup başlatır. Oyun aynı şekilde tekrarlanır.

OYUNUN ADI: MIRNAV KEDİLER

GELİŞİM ALANI: Dil Alanı

YAŞ GRUBU: 4-6 yaş

UYGULAMA: Mırnav, mırnav iki kedi

Pıst pıst (İşaret parmakları hareket ettirilir.)

Biri çıkmış üst odaya (İşaret parmağı ile yukarı çıkma hareketi yapılır.)

Biri inmiş alt odaya (Diğer elin işaret parmağı ile aşağı inme hareketi yapılır.)

Biraz sonra buluşmuşlar. (Parmaklar buluşturulur.)

Mırnav, mırnav konuşmuşlar (Parmaklar hareket ettirilir.)

Ben bir fare yakaladım. (Sağ elin işaret parmağı hareket ettirilir.)

Ben tabakları yaladım. (Sol elin işaret parmağı hareket ettirilir.)

Aman demişler çabuk yorulduk. (El bir kez şaklatılır.)

İşte orada bir koltuk. (Koltuk, minder vb. gösterilir.)

Hemen koşmuşlar oraya (Ellerle makara sarma hareketi yapılır.)

Uyumuşlar doya doya (Uyuma hareketi yapılır.)

Ev sahibi çıkagelmiş.

Kalkın miskin kediler demiş.(Uyanma hareketi yapılır.)