

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ

OYUN ALBÜMÜ

ANKARA 2007

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR.....	ii
GİRİŞ.....	1
1. OYUN ALBÜMÜ HAZIRLAMADA YARARLANILACAK KAYNAKLAR	3
1.1. Yöresel Oyunları Araştırma	6
1.1.1. Gözlem Yoluyla.....	8
1.1.2. Görüşme Yoluyla.....	8
1.2. Basılı Yayın Araçları (Kitap,Dergi, Ansiklopedi vb.)	9
1.3. Kitle İletişim Araçlarından Yararlanma (Bilgisayar, İnternet, TV).....	9
UYGULAMA FAALİYETİ	18
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	20
ÖĞRENME FAALİYETİ -2.....	21
2. OYUN ALBÜMÜ HAZIRLAMA.....	21
2.1. Çocuk Oyunları Albümü Hazırlamada Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar	22
2.2. Kaynaklardan Çocuklara Uygun Oyun Seçimi.....	22
2.3. Oyunların Kaynağını Belirtme	23
2.4. Oyunun Hangi Yaş Grubu İçin Olduğunu Belirtme	24
2.4.1. Süt Çağı Oyunları	24
2.4.2. Okulöncesi (Anaokulu) Oyun Örnekleri	25
2.4.3. İlköğretim Çağı Çocuk Oyun Örnekleri.....	25
2.4.4. Gençlik Dönemi ve Farklı Yaş Gruplarının Oyun Örnekleri	26
2.5. Oyunun Hangi Gelişim Alanı İçin Etkili Olduğunu Belirtme	28
2.5.1. Fiziksel ve Motor Gelişimi Destekleyen Çocuk Oyunları	28
2.5.1. Fiziksel ve Motor Gelişimi Destekleyen Çocuk Oyun Örnekleri	29
2.5.2. Bilişsel Alan Ve Dil Alanını Destekleyici Çocuk Oyunları.....	31
2.5.3. Sosyal-Duygusal Gelişimi Destekleyici Çocuk Oyunları	34
2.6. Oyunun Kurallarını Belirtme.....	38
UYGULAMA FAALİYETİ	39
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	41
ÖĞRENME FAALİYETİ -3.....	42
3. OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDAKİ ETKİNLİKLERDE OYUN	42
3.1. Serbest Zaman Etkinliklerinde Oyun.....	43
3.1.1. İlgi Köşelerinde Oyun.....	43
3.1.2. Sanat Etkinliklerinde Oyun	44
3.2. Müzik Etkinliklerinde Oyun.....	44
3.3. Anadili Etkinliklerinde Oyun	45
3.4. Okuma Yazmaya Hazırlık Çalışmalarında Oyun	45
3.5. Özel Günlerde Oyun(Ront, Şarkılı Oyun).....	46
UYGULAMA FAALİYETİ	49
ÖLÇME DEĞERLENDİRME.....	51
MODÜL DEĞERLENDİRME	52
CEVAP ANAHTARLARI.....	54
KAYNAKÇA	56

AÇIKLAMALAR

MODÜLÜN KODU	761CBG022
ALAN	Çocuk Gelişimi ve Eğitimi
DAL/MESLEK	Erken Çocuklukta Öğretmen Yardımcısı-Özel Eğitimde Öğretmen Yardımcısı
MODÜLÜN ADI	Oyun Albümü
MODÜLÜN TANIMI	Erken çocuklukta ve özel eğitimde oyun albümü hazırlamaya yönelik bilgi ve becerilerin verildiği, öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/16
ÖNKOŞUL	Oyun etkinliği planlama modülünü almış olmak gerekmektedir.
YETERLİK	Oyun albümü hazırlamak.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç: Bu modül de verilen bilgiler doğrultusunda oyun albümü hazırlayabilecek ve uygun ortam sağlandığında albümden seçilen oyunları uygulayabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. Oyun albümü oluşturabilmek için gerekli kaynakları tespit edebileceksiniz.2. Çocukların yaş ve gelişim seviyesine uygun oyun albümü hazırlama bilgi ve becerisine sahip olabileceksiniz.3. Okul öncesi kurumlardaki etkinliklerde oyun geliştirme bilgisini kazanacak, oyun albümünden seçtiğiniz oyunları uygun ortam ve etkinliklerde uygulayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	İşletme ortamı: Okul öncesi eğitim kurumları Sınıf ve atölye ortamı: Sınıf, tahta, defter, kalem Bireysel öğrenme ortamı: İnternet, çevre, kütüphane, aile ortamı, kendi kendinizle ve grupla çalışabileceğiniz tüm ortamlar Donanım: Sınıf, televizyon, sinevizyon, bilgisayar, kaynak kitaplar, eğitim CD'leri, tepegöz, vb. materyaller
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde yer alan her faaliyetten sonra o faaliyetle ilgili verilen ölçme değerlendirme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Uygulamalı değerlendirme ile modülde kazandığınız bilgi ve araştırma sonuçlarınızı değerlendirip arkadaşlarınız ve öğretmeninizle sonuçlar çıkaracaksınız.

	<p>Konu ile ilgili kontrol listesi sonuçlarını Evet/Hayır şeklinde değerlendirerek bilgi düzeyinizi saptayacaksınız</p> <p>Modül sonunda modülün tamamını içeren modül değerlendirme (Yeterlik Ölçme) ile kendi kendinizi değerlendirecek, öğrendiklerinizi başarısız olduğunuz bölümleri saptayacak, eksik olduğunuz konulara tekrar dönerek bilgilerinizi tamamlayacaksınız.</p>
--	--



GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Çocuğun gerçek yaşantısından ayırmadığı oyun hayatı, rüyalarını süsleyen oyuncakları, onu yetişkinliğe ulaştıran eğlenceli bir yoldur. Çocuk bu yolda yavaş, yavaş ilerlerken gelişir, öğrenir, eğitilir ve hayatında iz bırakacak tatlı anılar yaşar.

Günümüzde, bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyunun uyku ve beslenme kadar önemli bir ihtiyaç olduğu kabul edilmektedir. Oyun, çocuğun fizik, hareket, dil, zihin, sosyal ve duygusal gelişimlerine katkıda bulunur. Oyun, çocuğun yaratıcılığını da geliştirmekte, hayal gücünü artırmaktadır. Çocuğun dili kullanma yeteneği de oyun oynarken hızla gelişir. Çocuk, duygularını ve düşüncelerini en doğal şekilde oyun yoluyla ortaya koyar. Özellikle küçük yaş grubu çocuklarının dili, kendini ifade edecek düzeyde olmadığından, oyun; çocuk için kendini ifade etme aracıdır. Ayrıca yetişkinlerin çocuğu tanıması için en sağlıklı ve doğal olan yöntem sayılabilir. Oyun, ruh sağlığı yönünden çeşitli sorunları olan çocuklar için de bir tedavi aracı olarak kullanılmaktadır.

Oyunun, insanlık tarihi kadar eski olduğu ve çocuklar için önemi dikkate alınırca, eğitimcilerin bu konudaki bilgilerinin ve deneyimlerinin ne kadar gerekli olduğu daha iyi anlaşılacaktır.

Bu amaçla hazırlanan bu modülde oyun albümü geliştirmek için kaynakları tespit edip oyun albümü hazırlayabilecek ve oyun albümünden seçtiğiniz oyunları, etkinliklerde uygulama bilgi ve becerilerine sahip olacaksınız.



ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyette oyun albümü hazırlamak için gerekli kaynakları tespit edebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Sevgili öğrenci, bu faaliyette öncelikle yapmanız gereken araştırmalar şunlardır:

- Ø Yaşadığınız çevrede ki yöresel oyunları gözlem ve görüşme yoluyla araştırıp not ediniz.
- Ø Oyun albümü hazırlamada yararlanılacak kaynakları araştırınız.
- Ø

Güzel sanatın başlangıcı oyundur. SCHİLLER

1. OYUN ALBÜMÜ HAZIRLAMADA YARARLANILACAK KAYNAKLAR



Fotoğraf 1.1:Türk kültüründe geleneksel kıyafetler

Kültürel ve kültürler arası çocuk oyunları albümü geliştirmede araştırmacılar pek çok yol izlemişlerdir. Bunlardan en çok kullanılanları gözlem yapma veya yetişkin ya da çocuk olarak seçilen kaynak kişilerden görüşme yoluyla bilgi edinmedir. Bunlarla birlikte anket yöntemi ile bilgi edinme, kitap, dergi, ansiklopedi gibi basılı yayın araçlarını tarama, kitle iletişim araçlarından, müzelerden, folklor kuruluşlarından, il kültür derneklerinden yararlanma ve benzeri yöntemlerde de çocuk oyunları albümü geliştirme çalışmaları yapılabilir.

Çocuğun oyuna olan gereksinimi ve buna bağlı olarak çocuk oyunlarının doğru gelişmesi, değişik toplumlarda benzer özellikler gösterir. Aynı nedenlerle, aynı gereksinimlerle doğar, yani evrenseldir. Oyunun evrensel rolü, kültürden kültüre veya toplumdan topluma değişiklik gösterir. İlkel toplumlarda geleneksel olarak, çocuklar yetişkinleri izleyerek onlar ne yapıyorlarsa taklit ederler. Kız çocuğu annesiyle çalı çırpı toplamaya gider ve annesi kardeşi ile ilgilenirken o da kabuktan bebeği ile oynar. Erkek çocuğu da oyuncak bir ok ve yayla babasıyla birlikte ava gider. Çocuğun defalarca atış yaptıktan sonra başarılı olması, vurduklarının da uçamayan kuşlar olması önemli değildir. Önemli olan deneyimlerini artırarak, yeteneklerini geliştirmesidir.

Oyunla ilgili çalışmalar yapan bilim adamlarından Huizinga'ya göre oyun bir kültürün temelidir. Sosyal etkileşimlerin tümünü oyuna bağlar. Politik güç, savaş ve ticaret de birer oyundur. Huizinga oyunun özünde yaratıcı bir özellik taşımasından dolayı sanatın bile temeli olarak görür.

Oyun kültürle doğrudan ilişkilidir. Toplumla birlikte gelişir ve politik sistemler tarafından etkilenir. Toplumda yaşanan olaylar çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına yansır. Yaşanan olaylara ilişkin yeni oyunlar yaratılır, yeni oyuncaklar üretilir. Günümüzde yaşanan savaşlarla ilgili yaşantılar çocuk oyunlarına da yansımaktadır. Füzelerin, uçakların, tankların, askerlerin kaynak olarak kullanıldığı çocuk oyunlarının gözlenebilir şekilde değiştiği, bu kavramların çocuk oyunlarında ve çocuk dilinde çok sık kullanıldığına rastlanmıştır.

Ticari çevreler de bu arada çocukların oyun tarzına uygun olarak oyuncaklar üretmişler, bu dönemde savaşla ilgili oyuncakların satışlarında büyük artışlar olmuştur. Bazı bilim adamları strateji oyunları ile sosyo-ekonomik düzen arasındaki ilişkinin önemine değinirler. Ticaret toplumlarında satranç ve monopol oyunlarının yaygın olmasına dikkati çekerler. Loto ve piyango gibi büyük paralar kazanma olanağı olan oyunlara da bu toplumlarda sık rastlanır. Hatta borsa spekülasyonu da bir çeşit oyun sayılabilir.

Özellikle gelişmekte olan toplumlarda bazı oyunlarda kutsallık kavramı ve dinin etkisi gözlenmekte, dünyanın pek çok yerinde maskeli festivallere, ölümle ilgili anlatılan ilginç hikâyelere, cadılar, hayaletler, devler, periler gibi hayali varlıklarla ilgili anlatılan masallara rastlanmaktadır. Bunun yanı sıra gelişmiş ülkelerde de uzayla ilgili kavramları içeren oyunlar ve oyuncaklar daha sık görülmektedir. Uzay gemileri, uçan daireler, uzaylılar, işnlenen varlıklar ve ilâhlar gibi oyuncakların da daha fazla üretildiği görülür.

Bütün bu özellikler dikkate alındığında, oyun, sosyo-kültürel yapının bir parçası gibi görünmektedir. Ancak bazı oyunların da bağımsız olarak ortaya çıktığı bilinmektedir. Bu oyunlardan biri 4000 yıldan beri tüm dünyaca bilinen ve oldukça yaygın olan, ülkemizde de "Beş Taş" adıyla bilinen oyundur. Bu oyun, her ülkede değişik kurallarla oynanmakla birlikte ortak özellikleri beş tane yuvarlak taşın tek, tek ya da birkaç tanesi bir arada olarak, bir elle havaya atılıp, el sırtı ile tutulmasıyla oynanır. Oyunun her aşamasında değişik tekerlemeler söylenen "Beş taş kalemtraş pışık, tokmak, yere koyup yerden almak, bir cimcik mermercik mermer taşı şahincik, şahin taşı fincan aş köprübaşı, derledik topladık biz köprülere başladık" vb. sözlerle oynanan oyundur. Bu oyun dünyanın hemen, hemen her yerinde bilinen en eski oyunlarından biridir. Tahiti, Japonya, Yunanistan, Avustralya ve İngiltere'de taşların yerine, küçük patatesler, fındık, ceviz, fasulye bile yüzyıllarca kullanılmıştır. Suda taş kaydırma oyunu da pek çok toplumda oynanan çok eski bir oyundur. Diğer eski bir oyun ise, Yeni Zelanda, Yeni Gine, Malezya ve Afrika'nın birçok yerinde hatta dünyanın pek çok ülkesinde oynanan, parmaklara geçirilen iki ucu bağlı bir iplikle çeşitli şekiller oluşturularak oynanan "İplik Oyunu"dur. 1885'te Wallace adında bir İngiliz gezgin, Dayak Kabilesi çocuklarıyla bu oyunu oynadığını, kendisi bir şekil yaptıktan sonra, ipi alan bir çocuğun arkadaşlarıyla, o zamana kadar hiç görmediği son derece şaşırtıcı şekiller yaptıklarını belirtmiştir. Bu oyunun dünyanın birçok yerinde henüz Avrupalılarla karşılaşmadan önce bilindiğini ve oynandığını gösteren pek çok yayın vardır.

Topaç ise M.Ö. ye dayanmaktadır. Mısırlılar topacı parmaklarıyla çevirirken, Çinliler parmak yerine kamçı ile çevirmeyi bulmuşlardır.

Suda taş kaydırma, çember, kukla ve top oyunları da pek çok toplumda oynanan çok eski oyunlardır. Parmaklara geçirilen ipin değişik şekillerde alınması, ip atlama, topaç, uçurtma ve top oyunları da dünyanın pek çok yerinde yıllardır oynanan oyunlar arasında yer alır.

Bunlar gibi pek çok oyunun dünyadaki birçok ülkede oynanıyor olması etnologların ilgisini çekmektedir. Acaba oyun tek bir oyundan türeyerek mi dünyaya yayıldı? Eğer böyle ise ilk olarak nerede ve kimler tarafından oynanıyordu. Yoksa basit bir oyun türü farklı toplumlarda değişik şekillerde bağımsız olarak mı geliştirildi? Tüm bu sorular, etnologlar, pedagoglar, sosyologlar, antropologlar, eğitimciler ve tarih bilimcilerinin birbirlerini destekleyerek yapacakları ekip çalışmaları sonucu açığa çıkacaktır.

Vücudun ve fikrin gelişmesinde oyunun rolü başta gelir. Bunu böylece bil programını ona göre düzenle.

GUTS

1.1. Yöresel Oyunları Araştırma

Ankara'nın Kazan ilçesindeki "Ütopya" Bilim, Sanat, Eğlenme, Öğrenme, Üretme Merkezi'nde geleneksel çocuk oyuncakları, seramik atölyesi, sanat ve zanaat galerisi, el aletleri müzesi bulunmaktadır. Şair Sunay Akın tarafından İstanbul'da Oyuncak Müzesi kurulmuştur. Bu konuda Prof.Dr. Bekir Onur' un çabası ile oluşturulan Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi "Oyuncak Müzesi" ile Sanayi Müzesi'ndeki "Haliç Oyuncakçısı" bölümünü örnek gösterebiliriz. Ayrıca Osmanlı döneminde çok önemli yeri olan Eyüplü kadınların yaptığı geleneksel Eyüp oyuncakları, AB Bilgi Merkezi (ABBM) ve Tarih Vakfı işbirliğiyle yaşatılmaya çalışılmaktadır.



Fotoğraf 1.2 :Ankara yöresi halk oyunu

Ülkelerin kendi kültürlerine özgü çocuk oyunlarını araştırma çalışmaları gelişmiş ülkelerin pek çoğunda 20. yüzyılın ilk yarısında tamamlanmış ve yayınlanmış durumdadır. Kültürümüzdeki çocuk oyunlarını bir arada toplayan en eski ve Cumhuriyetten sonraki ilk yayın 1934 yılında Yusuf Ziya Demircioğlu tarafından gayet sade bir Türkçe ile yazılan "Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları" kitabı olduğu görülmüştür. Yusuf Ziya Demircioğlu'na ait kitaptaki çocuk oyunlarının tamamı Muğla'nın Ula kazasından alınmış olup, yazar burada bir ay boyunca ve bizzat kalarak bu araştırmasını tamamlamıştır. Demircioğlu'nun, kitabın ön sözündeki açıklamaları oldukça önemli ve düşündürücü olup, konu şöyle ifade edilmektedir. "Memleketin ufak bir köyünde bu kadar oyun bulunabilmesi Türk folklorunun buna ait kısmında da ne kadar zengin olduğunu göstermektedir. Yine aynı amaçla 1955 yılında yayınlanan "Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler" kitabı Ferruh Arsunar tarafından yazılmıştır. 1993 yılında yayınlanan Musa Baran'ın "Çocuk Oyunları" adlı kitabı da bulunmaktadır. Sedat Veyis Örnek' de "Geleneksel Kültürümüzde Çocuk" isimli kitabında çocuk oyunlarının isimlerini belirtmiştir. Hatice Poyraz da "Okul öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak" isimli kitabında çocuk oyunlarını ve oynandığı yöreleri araştırmıştır. Fakat bu kitaplar tam olarak yeterli sayılmamaktadır. Türk kültüründeki çocuk oyunlarının araştırılmasına daha çok önem vermeli ve zaman içerisinde bu oyunların yok olmasına seyirci kalmamalıyız.

Türk kültüründeki çocuk oyunlarının araştırılmasına çok daha fazla önem verilmesinin ve mümkün olan en yakın zamanda özgün çocuk oyunlarımızın ortaya konmasının büyük bir gereksinim olduğunu vurgulamaktır. Bu oyunların diğer kültürlerdeki çocuk oyunları ile etkileşimleri de bu konuyu tamamlayıcı, önemle incelenmesi gereken ayrı bir konudur.



Fotoğraf 1.3: Alanya köy düğünü (Alanya üzesi)

Çocuk oyunları albümü geliştirmek yöresel oyunları araştırmak için; en çok kullanılan yöntem, gözlem yapma veya yetişkin ya da çocuk olarak seçilen kişilerden görüşme yoluyla bilgi edinmektir. Bunlarla birlikte anket yöntemi ile bilgi edinme, kitap, dergi ansiklopedi gibi basılı yayın araçlarından bilgi tarama, kitle iletişim araçlarından, müzelerden, kütüphanelerden, folklor kuruluşlarından, il kültür müdürlüklerinden eğer varsa bu kuruluşların yayınlarından yararlanır.

Sonuçta oyun, sosyo-kültürel yapının bir parçası ya da bağımsız olarak geliştirilen bir üründür. Oyuncaklar ise, oyunu yapılandıran oyun araçlarıdır. O halde oyun albümü geliştirirken, toplumların tarihi, sosyal, kültürel, ekonomik yaşantılarını (göçler, savaşlar, yiyecek, giyecek kaynakları, ulaşım, çocuk yetiştirme, eğitim, sağlık yöntemleri, sosyal kurallar, eğlence, geleneksel davranışlar vb.) incelemek, gözlemek gerekmektedir. Bu yaşantıların çocuk oyunlarına yansımalarıyla oluşan çocuk oyunu ve oyuncakları ise çocuk oyunları albümü geliştirmede yol gösterici olacaktır.

Çocuk oyunla büyümelidir.

EFLATUN

1.1.1. Gözlem Yoluyla

Gözlem, amaçlanan bir davranışı, olayı, canlı ya da cansız bir varlığı olabildiğince tarafsız ve gereğine uygun olarak izlemektir. Gözlemci, çocuk oyunlarının gözlemini 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 ya da not eder. Formda olmayan fazla bilgileri ayrıca kaydeder.

Bunun için geliştirilecek "Çocuk Oyunları Gözlem Kayıt Formu" çok iyi planlanarak hazırlanmalıdır. Bununla ilgili örnek olarak "Çocuk Oyunları Gözlem Kayıt Formu" verilmiştir (Çocuk Oyunları Gözlem Kayıt Formu örneği bölüm sonunda verilmiştir.)

1.1.2. Görüşme Yoluyla

Görüşme sırasında kaynak kişi olarak seçilen yetişkine ya da çocuğa kaydedilecek oyunla ilgili sözlü sorular yöneltilir ve bunlar bir forma ("Oyun Anket Formu" olabilir) kaydedilir. Görüşmede çocuğa veya yetişkine yöneltilen sözlü sorular "Oyun Anket Formuna" kaydedilir.

Başka bir yöntemde ise kaynak kişi ile ön görüşme yapılır, istenilen bilgi konusunda kısa bir açıklama yapıldıktan sonra kaynak kişiye bir anket formu verilerek doldurması istenir. Daha sonra anket formlarındaki bilgiler ayrı, ayrı kayıt formlarına işlenerek analiz edilir. (Çocuk oyunlarını görüşme yoluyla kaydetmek üzere bölüm sonunda yetişkinlere ve çocuklara yöneltilen anket formu örnekleri verilmiştir.)

Yöresel oyunları araştırmada kullanılan yöntem, gözlem veya görüşme ya da her ikisi de olabilir. Araştırmacı yalnız gözlem yapar veya yalnız görüşme yoluyla bilgi edinir ya da daha sağlıklı bilgi edinmek için hem görüşme yoluyla kaynak kişiden bilgi alır hem de anlatılan oyunu kendisi gözleyerek oyun kayıt kartını daha doğru bir şekilde doldurur. En ideal yöntem budur. Zaman ve şartlar uygun olduğu sürece bu yol izlenerek araştırma yürütülmelidir.

1.2. Basılı Yayın Araçları (Kitap,Dergi, Ansiklopedi vb.)

Kitap, süreli yayınlar, ansiklopediler, gazeteler,mahalli yayınlanan gazete ve dergiler gibi basılı yayın araçlarından çocuk oyunları albümü oluşturmak pek çok araştırmacının diğer yöntemlerle birlikte kullandığı yollardır. 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.

1.3. Kitle İletişim Araçlarından Yararlanma (Bilgisayar, İnternet, TV)

Son yıllarda radyo ve televizyonda çocuk programlarına daha fazla yer verilmesi sevindiricidir. Çocuk programları kuşaklarında değişik animasyonlar, yarışmalı oyunlar oyun albümü hazırlamada kaynak teşkil etmektedir. TV’ de yayınlanan yöresel kültürü ele alan programlarda verilen oyunlarda oyun albümü hazırlamada kullanılır. Günümüzde internet sitelerinde yayınlanan oyun örnekleri de hem günümüz, hem de geleneksel kültürümüzdeki oyunları araştırıp oyun albümü oluşturmamıza ciddi katkı sağlamaktadır. Fakat yine de yeterli ve zengin olduğu söylenemez. Çocuk oyunları ile ilgili radyo ve televizyonda yayınlanan programlar araştırıldığında, sayılarının çok fazla olmadığı görülür. Yine de bu programlardan yararlanılabilir. Ayrıca kitle iletişim araçlarıyla kamuoyuna konuyla ilgili duyuru yapılarak, ilgili bilgilerin bu kaynaktan toplanması sağlanabilir. Daha sonra bunların analizi yapılabilir.

Yine kitle iletişim araçlarından yararlanarak değişik ülkelerin ve kültürlerin oyunlarını tanımak mümkün olmaktadır.

Çocuk Oyunları Gözlem Kayıt Formu

Kart no:	
Oyun türü:	
Etnik grup:	
Oyunun adı :	Gerçek adı: Çevirisi:
Oyunun tanımı (temel özellikleri, hareketlerin tanımı):	
Oyunda kullanılan araç, gereçler:	
Oyuncuların özellikleri:	Cinsiyet: Yaş: Oyuncu Sayısı:
Oyunun yapısı (kuralları ve nasıl geliştiği):	
Oyunda verilen ödül ve cezalar:	
Oyunun kaynağı: (geleneksel, oyun günümüzde oynanıyor mu?):	Başka kültürden alınma, kaynağı belli değil vb.
Yaklaşık başlangıç tarihi:	
Oyunun oynandığı süre ve zaman:	Ör.Yaz mevsiminde, yaklaşık 20.dk.sürer, gece oynanır vb.
Oyunun oynandığı yer:	Salon-sınıf, masa başı vb.
Oyunun kazandırdığı gelişimsel özellikler:	(Psiko- motor gel, dil gel, sosyal-duygusal gel, zihin gel, fiziksel gel. vb.)
Oyunla ilgili diğer açıklamalar:	
Oyunu açıklayan çizim /resim:	(Oyun şematik olarak çizilir veya resmi çekilir.)

Çocuk Oyunları Yetişkin Görüşme (Anket) Formu

YÖNTEM: GÖRÜŞME	Tarih:
Kaynak: Yetişkin	Yaşları:
Çocukken ne tür oyunlar oynardınız?	
Bu oyunlar günümüzde oynanıyor mu?	
OYUN (1)	(Her oyun için aşağıdaki bilgiler alınır)
Oyunun adı:	Oynandığı yöre(şehir): Oynandığı yıl:
Oyuncu sayısı:	Yaş: Cinsiyet:
Oyunda kullanılan araç-gereçler:	
Oyunun oynanacağı yer:	
Oyunun oynanacağı zaman(süre):	
Bu oyunu kimden/nasıl öğrendiniz?	
Oyunda verilen ödül ve cezalar:	
Oyun nasıl oynanır: (Maddeler halinde açıklanır) (Örn.1. Oyuncular iki gruba ayrılarak el ele tutuşurlar. 2. Her iki gruptan bir ebe seçilir gibi 3..... 4.....	
Oyunu açıklayan çizim /resim:(Oyun şematik olarak çizilir veya resmi çekilir.)	

Çocuk Oyunları Çocuk/Çocuklar Görüşme (Anket) Formu

YÖNTEM: GÖRÜŞME	Tarih:
Kaynak: Çocuk/Çocuk grupları	Yaşları:
Oynadığınız oyunlar nelerdir?	(Oyunların isimleri yazılır)
OYUN (1)	(Her oyun için aşağıdaki bilgiler alınır.)
Oyunun adı:	
Bu oyunu kimden / nasıl öğrendiniz?	
Oyunun kuralları:	
Oyuncu sayısı:	Yaş: Cinsiyet:
Oyunun oynanacağı yer:	Oynandığı yöre(şehir): Oynandığı yıl:
Oyunda kullanılan araç gereçler:	
Oyunu oynanacağı (süre)zaman:	
Oyunda verilen ödül ve cezalar:	
Oyun nasıl oynanır: (Maddeler halinde açıklanır) (Örn.1. Oyuncular iki gruba ayrılarak el ele tutuşurlar. 2. Her iki gruptan bir ebe seçilir gibi) 3..... 4.....	
Oyunu açıklayan çizim/resim: (Oyun şematik olarak çizilir veya resmi çekilir.)	

Aşağıda Yurdumuzun değişik yörelerine ait çocuk oyunları örnek olarak verilmiştir.
Hatice POYRAZ, **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak** s.146,176)

Karadeniz Bölgesi Oyunları

Ø Oyunun Adı: Saklambaç

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 5-6
- Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe, sokak vs.
- Oyunun Oynandığı Zaman: Gündüz
- Oyuncuların Cinsiyeti: Kız-Erkek
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç:Yok
- Oyuncuların Yaşları: 5 ve daha yukarısı
- Oyunda Verilen Cezalar: Yakalanan kişi ebe olur.

Ø Oyun Nasıl Oynanır?

- Bir kişi ebe seçilir, ebe arkasını döner ve gözlerini yumar.
- 10'a kadar sayı sayar ve döner bu arada diğer çocuklar saklanmışlardır.
- Diğer çocukların saklandıkları yeri ebe bulmaya çalışır.
- Yakaladıklarını yakaladım diyerek sobe yapar, yakalananlar ebe olur.

Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgesi Oyunları

Ø Oyunun Adı: Dızz Oyunu

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 7-8
- Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe
- Oyunun Oynandığı Zaman: Gündüz
- Oyuncuların Cinsiyeti: Kız-Erkek
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç: Mendil
- Oyuncuların Yaşları: 7-15

Ø **Oyun nasıl oynanır:**

- Bir kişinin gözleri bağlanır. Diğerleri ondan uzaklaşır.
- Bir kişi gelir, ebenin yanında "dız" diyerek ebeye hafifçe vurur.
- Ebe bu sesin kime ait olduğunu bulmaya çalışır.

Ø **Oyunun Adı: Hala Hala Sacı Ver**

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 2
- Oyunun Oynandığı Yer: Ev
- Oyunun Oynandığı Zaman: Gece-Gündüz
- Oyuncuların Cinsiyeti: Kız-Erkek
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç: Yok
- Oyuncuların Yaşları: 5-6

Ø **Oyun Nasıl Oynanır:**

- Bir kişi iki elini birleştirir.
- Diğer parmaklarının arasına dokunarak "hala hala sacı ver" der.
- O da(hala rolündeki çocuk) "yukarı bacada" der.
- Bir daha tekrar eder. "hala hala sacı ver" der.
- En yukarıya geldiği zaman "elini sok da al" der.
- Soran "kedi beni ısırır" der.
- Diğer "kedi sepetin altında" der.
- Bu kez "köpek beni ısırır" der.
- Diğer "köpek davara gitti" der.
- Elini sokar, almaya çalışır.
- Köpek onu "hav, hav" diye havlayarak ısırma çalışır(hala rolündeki)
- O da (çocuk) telaşla elini kaçırmaya çalışır.

Akdeniz Bölgesi Oyunları

Ø Oyunun Adı: Tıms Oyunu

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 2
- Oyunun Oynandığı Yer: Kumsal
- Oyunun Oynandığı Zaman: Gündüz
- Oyuncuların Cinsiyeti: Kız-Erkek
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç: Kibrit çöpü, kürdan veya bir çöp
- Oyuncuların Yaşları: 5-10

Ø Oyun Nasıl Oynanır:

- Kumda iki kişi karşılıklı oturur.
- Kendilerine göre aralarında kumdan bir set yaparlar.
- Oyunculardan biri kibrit çöpü büyüklüğündeki çöpü karşıdakine göstermeden ellerinin arasında saklar ve onu yerini belli etmeden kumun içine gömer.
- Karşı oyuncu ellerini tarak yaparak kum tınısının, şüphelendiği, tahmin ettiği yerine bastırır.
- Çöpü saklayan oyuncu karşı oyuncunun elini bastırıldığı yerin dışındaki yerleri arar.
- Eğer çöpü bulamazsa karşı oyuncunun ellerini bastırıldığı yerleri arar.
- Bu taktirde çöp saklama karşı oyuncuya geçer.

Ø Oyunun Adı:Mendil Kapmaca Oyunu

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 8-15
- Oyunun Oynandığı Yer: Düz bir alan
- Oyunun Oynandığı Zaman: Gündüz

- Oyuncuların Cinsiyeti: Erkek
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç: Mendil
- Oyuncuların yaşları: 12-14
- Oyunda Verilen Cezalar: Yenilenler yenenleri sırtlarında taşırlar.

Ø Oyun Nasıl Oynanır:

- İki grup oluşturulur. Her gruptan bir kişi ortada durur.
- Ellerinde mendil vardır. Birisi ıslık çalarak oyunu başlatır.
- Her iki gruptan birinci kişi koşarak ortada duran kendi oyuncularının elindeki mendili alarak geriye döner ve 2. sıradaki arkadaşına verir.
- O da(2. Oyuncu) mendili alarak süratle ortadaki kendi oyuncusuna teslim eder ve geri döner.
- 3. oyuncu da 1. oyuncu gibi yapar. Bu şekilde devam eder.
- Her iki tarafta önce bitirmeye çalışır. Önce bitiren oyunu kazanır.

Ege Bölgesi Oyunları

Ø Oyunun Adı: Kibrit Oyunu

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 2-3
- Oyunun Oynandığı Yer: Ev
- Oyunun Oynandığı Zaman: Her zaman
- Oyuncuların Cinsiyeti: Karışık
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç: Kibrit
- Oyuncuların Yaşları: 9-10

Ø Oyun Nasıl Oynanır:

- 2 veya 3 çocuk oynar. Ellerinde bir tane kibrit kutusu vardır. Sabit bir sayı belirler.
- Oyunculardan biri kibriti atarak oyuna başlar.
- Kibrit yerde dik durursa 50 puan alır,

- Yatay durursa 10 puan, düşerse de oyuncu puan alamaz.
- Sıra diğer oyuncuya geçer. Önemli olan 250 puana ulaşmaktır.
- Ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve puan alır. (Yüksek puanı olan oyunun birincisi olur.)

Ø Oyunun Adı: Esir Almaca

- Oyundaki Çocuk Sayısı: 6 kişi 2 grup
- Oyunun Oynandığı Yer: Bahçe
- Oyunun Oynandığı Zaman: Her zaman
- Oyuncuların Cinsiyeti: Karışık
- Oyunda Kullanılan Araç Gereç: iki tane ağaç
- Oyuncuların Yaşları: 6

Ø Oyun Nasıl Oynanır:

- Oyuncular iki gruba ayrılır.
- Her grubun kale diye nitelendirdiği bir ağacı vardır.
- A kalesinden önce çıkan B kalesinden sonra çıkandan güçsüzdür.
- B'nin oyuncusu A'nın oyuncusuna değerse onu esir almış olurlar.
- O kişi B kalesinin yanında ayakta bekler ta ki kendi arkadaşlarından biri onu kurtarıncaya kadar
- Oyuncular ağaçlarına değdikleri zaman güç alırlar onları kimse yakalayamaz.
- Eğer karşı takımın oyuncularından biri kendisine hiç değmeden karşı takımın ağacına yani kalesine değerse KALE diye bağırır ve böylelikle puan kazanmış olur.

UYGULAMA FAALİYETİ

Geleneksel kültürümüzdeki yöresel oyunları araştırınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">Ø Hangi yöredeki (şehir) oyunları araştıracağınızı belirleyiniz.Ø Yöresel oyunları araştırırken dikkat edeceğiniz hususları belirleyiniz.Ø Oyunları araştırırken formun bütün bölümlerini eksiksiz doldurunuz.Ø Oyunları hangi yöntemi kullanarak araştıracağınızı önceden belirleyiniz.Ø Yöresel oyunların sosyo-kültürel hayata yansımaları gözleyiniz.Ø Araştırdığınız oyunları dersinizde arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşmak üzere doküman hazırlayınız.Ø Araştırmalarınıza göre geleneksel ve günümüzdeki Türk kültüründe oynanan oyunlarla çocuk oyunları albümü oluşturmaya çalışınız.Ø Araştırmalarınız sonucu elde ettiğiniz bilgileri sınıf ortamında tartışmaya sunarak sınıf oyun albümü geliştiriniz.	<ul style="list-style-type: none">Ø Araştırmanızı not edebileceğiniz düzgün dosya kâğıtları, oyun araştırma formlarını ve kalem bulundurunuz.Ø Yöresel oyunları araştırırken kaynak kişilerin yöreden olmasına ve yörede uzun yıllar yaşıyor olmasına dikkat ediniz.Ø Geleneksel ve günümüzde Türk kültüründeki çocuk oyunlarının neler olduğunu basılı kaynaklardan araştırınız.Ø Geleneksel kültürümüzdeki oyunlar ile günümüzdeki oyunlar arasındaki farkları yaşadığınız toplumda gözleyiniz.Ø Geleneksel ve günümüzde Türk kültüründeki çocuk oyunlarının neler olduğunu internet ve TV'den inceleyiniz.Ø Çalışmanızın amacına ulaşabilmesi için araştırmalarınızı mutlaka arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşarak benzer oyunların farklı yörelerde uygulanış biçimlerini karşılaştırınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre kendinizi değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet / Hayır” seçeneklerinden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

KONTROL LİSTESİ		
Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Hangi yöredeki (şehir) oyunları araştıracağınızı belirlediniz mi?		
2. Yöresel oyunları araştırırken dikkat edeceğiniz hususları belirleyebildiniz mi?		
3. Oyunları araştırırken formun bütün bölümlerini eksiksiz doldurabildiniz mi?		
4. Oyunları hangi yöntemi kullanarak araştıracağınızı önceden belirleyebildiniz mi?		
5. Yöresel oyunların sosyo-kültürel hayata yansımaları gözleyebildiniz mi?		
6. Araştırdığınız oyunları, dersinizde arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşmak üzere doküman hazırlayabildiniz mi?		
7. Araştırmalarınıza göre geleneksel ve günümüzdeki Türk kültüründe oynanan oyunlarla çocuk oyunları albümü oluşturabildiniz mi?		
8. Araştırmalarınız sonucu elde ettiğiniz bilgileri sınıf ortamında tartışmaya sunarak sınıf oyun albümü geliştirebildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonucunda Hayır cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız. Kavramakta güçlük çektiğiniz konularda öğretmenimize danışınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

OBJEKTİF TESTLER (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki ifadelerden doğru olanların önündeki () kutucuğa **D**, yanlış olanların önündeki () kutucuğa **Y** harfi yazınız.

- () Yöresel oyunlar gözlem ve görüşme yoluyla araştırılır.
- () Oyun kültürle ilgili değildir.
- () Toplumsal olaylar çocuk oyun ve oyuncaklarına etki eder.
- () Topaç, suda taş kaydırma, çember, kukla ve top oyunları geçmişten günümüze gelen oyunlardandır.
- () Çocuk oyunlarının doğup gelişmesi farklı toplumlarda çok farklı özellikler gösterir.
- () Çocuk oyunları albümü hazırlamak için; en çok kullanılan yöntem, gözlem yapma ve yetişkin ya da çocuk olarak seçilen kişilerden görüşme yoluyla bilgi edinmektir.
- () Yöresel çocuk oyunlarının araştırılmasında araştırmacı gözlem kayıtlarını standart bir gözlem kayıt formuna işlemelidir.
- () Basılı ve görsel yayınlardan edinilen oyunlar kesinlikle aynen yazılmalıdır.
- () Gözlem, amaçlanan bir davranışı, olayı, canlı ya da cansız bir varlığı olabildiğince tarafsız ve gereğine uygun olarak izlemektir.
- () 4000 yıldan beri tüm dünyaca bilinen ve oldukça yaygın olan, ülkemizde de oynanan oyunun adı dokuz taştır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Sorulara verdiğiniz cevaplar ile cevap anahtarını (değerlendirme kriterleri) karşılaştırınız. Cevaplarınız doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz. Yanlış cevap verdiyseniz öğrenme faaliyetinin ilgili bölümüne dönerek konuyu tekrar ediniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ -2

AMAÇ

Oyun albümü hazırlama yollarını doğru olarak kavrayabilecek ve çocukların yaş ve gelişim seviyesine uygun oyun albümü hazırlama bilgi ve becerisine sahip olacaksınız.

ARAŞTIRMA

Sevgili öğrenci, bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırma şudur:

- Ø Çocuk oyunları albümü hazırlamada dikkat edilecek noktaları inceleyip not ediniz.
- Ø Atölyeniz veya staj ortamınızda oynanan çocuk oyunlarını gözleyip not ediniz.

OYUN ÇOCUKTA HARCANMAMIŞ BİRİKMİŞ BİR ENERJİ TÜKETİMİDİR.

2. OYUN ALBÜMÜ HAZIRLAMA

Çocuk oyunlarının doğru gelişmesi değişik toplumlarda benzer özellikler gösterir. Oyunlar, aynı nedenlerle, aynı gereksinimlerle doğar, yani evrenseldir. Oyunun evrensel rolü, kültürden kültüre değişmektedir. Örneğin, ilkel kabilelerde yetişen çocukların yaşamları tüm kabilenin yaşamına doğrudan bağlıydı. Çocuklar yetişkinlerin yaptıkları işleri ve birbirleriyle olan ilişkilerini doğrudan doğruya deneme olanağına sahiptiler. Tüm toplumsal yaşam çocuğa açıktı. Zorunlu tüm faaliyetlerin gözle görülebilir olması nedeniyle, çocukların bunları öğrenmesi ve kendine mal etmesi için, yetişkinler özel bir çaba göstermiyordu. Kız çocukları anneleri ile çalı çırpı toplamaya gidiyor, erkek çocuklar ise babalarıyla birlikte ava çıkıp oyuncak ok ve yayla hayvan avlıyordu.

Özellikle gelişmekte olan toplumlarda bazı oyunlarda kutsallık kavramı ve dinin etkisi gözlenmektedir. Dünyanın pek çok yerinde maskeli festivallere, ölümle ilgili anlatılan ilginç hikâyelere, cadılar, hayaletler, devler, periler gibi hayali varlıklarla ilgili anlatılan masallara rastlanmaktadır. Bunun yanı sıra gelişmiş ülkelerde de uzayla ilgili kavramları içeren oyunlar ve oyuncaklar daha sık görülmektedir. Uzay gemileri, uçan daireler, uzaylılar, ışınlanan varlıklar (Füzeler, uçaklar, askerler, strateji oyunları, satranç, monopoly oyunları, piyango vb.) ve silahlar gibi oyuncaklar ile onlardan türetilen oyunlar görülür.

Çocuk oyunları, toplumun sosyo kültürel yansıması, tarihi değer taşıması ve gelecek nesillere aktarılması nedeniyle büyük ihtiyaç duyulan değerli bir kaynaktır.

2.1. Çocuk Oyunları Albümü Hazırlamada Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

- Ø Okul öncesi çocuđuna uygun oyun seçimi,
- Ø Oyunların kaynađını belirterek listeleme,
- Ø Oyunun hangi gelişim alanı için etkili olduđunu belirtme,
- Ø Oyunların hangi yaş grubu için uygun olduđunu belirtme,
- Ø Oyunun kurallarını belirtme gibi içeriklerde düzenlenebilir.

Çocuk oyunları ile ilgili albümler özelliklerine göre farklı içeriklerde düzenlenebilirler. Bunları aşağıdaki gibi sınıflandırabiliriz.

2.2. Kaynaklardan Çocuklara Uygun Oyun Seçimi

Çocuk oyunları, bir toplumun sosyo-kültürel yansıması olduđuna göre büyük değer taşıyan bilgilerdir. Bu nedenle hazırlanacak oyun albümleri, hem tarihi bir değer taşıması ve ait olduđu kültürü yansıması hem de gelecek nesillere aktarılması bakımından büyük bir ihtiyaç ve değerli bir kaynak olarak saklanacaktır. Çocuk oyunları ile ilgili albümler özelliklerine göre farklı içeriklerde düzenlenebilir.

Okulöncesi dönemde eğitimin temelinde oyun vardır. Eğitimci öncelikle çocukların yaşlarını, gelişim özelliklerini, yeteneklerini ve becerilerini dikkate alarak oyun seçmelidir. Örneğin psiko-motor becerileri geri olan bir çocuk beceri isteyen bir oyuna zorlandığında, ilk denemede başarısız olacağından oyuna devam etmek istemeyebilir. Ayrıca oyun için seçilen mekân, (Masa başı oyunları, açık hava oyunları, sınıf-salon oyunları gibi.) oyun araç-gereci ilgi çekici sağlam tehlikesiz olmalı ve yeterli sayıda olmalıdır.

**ÖNCE ÇOCUĐUN DUYU ORGANLARI
EĐİTİLMELİDİR. BU DA ANCAK OYUNLA
MÜMKÜNDÜR.
J.J. ROUSSEAU**



Fotoğraf 2.1:Masa başı oyunu

Basılı yayın araçları (kitap, dergi, ansiklopedi) ve televizyon, radyo, internet gibi kitle iletişim araçlarını tarayarak okulöncesi çocuğunun ilgisini çekebilecek, eğitim ve öğretime destek olacak, uygulanması okul şartlarına uygun oyun örnekleri seçilmelidir.

2.3. Oyunların Kaynağını Belirtme

Bunları şu şekilde sınıflandırabiliriz:

Ø Kültürel özellik taşıyan çocuk oyunları albümü düzenlemek.

Bu albüm kendi ülkemiz oyunlarını içeren albüm şeklinde hazırlanabilir.

(Örn. "Türk Kültüründe Çocuk Oyunları, Geleneksel Çocuk Oyunlarımız "vb.)

Bu albüm, farklı kültürlerin çocuk oyunları için de hazırlanabilir.

(Örn. "Japon Çocuk Oyunları, Fransız Çocuk Oyunları" vb.) gibi.

Ø Kültür farkı gözetmeksizin düzenlenecek evrensel özellik taşıyan çocuk oyunlarından oluşan Evrensel Çocuk Oyunları Albümü de düzenlenebilir.

Oyunları Albüme Not Ederken Kaynağını;

Ø Geleneksel kültürümüzden,

Ø Farklı kültürden alınma,

Ø Kaynağı belli olmayanlar,

- Ø Kaynak basılı yayın araçlarından ise; adı, yazarı, yayın tarihi, yayınevi, sayfanın belirtilmesi
- Ø Kitle iletişim araçlarından ise programın adı, kanalı yayınlandığı tarih ve saat gibi bilgilerin verilmesi yararlı olacaktır.
- Ø Böylece aynı kaynağa başvurmak gerektiğinde kaynağın rahatlıkla bulunabilmesi mümkün olacaktır. Ayrıca eğitim öğretimde yararlanılabilecek iyi kaynaklar tespit edilmiş olacaktır.

2.4. Oyunun Hangi Yaş Grubu İçin Olduğunu Belirtme

Çocuğun yaşına uygun oyunları seçmek çok önemlidir. Çocuğun yaşı ne kadar küçükse oyun ihtiyacı da o kadar fazladır. Bu nedenle çocuklar için çeşitli oyun alanları hazırlanmalı ve çocuğun kendi akranlarıyla oynamasına fırsat verilmelidir.

Farklı yaş gruplarına göre hazırlanacak oyun albümleri;

- Ø 0–2 yaş grubu için süt çağı oyunları,
- Ø 3–6 yaş çocuklar için okulöncesi çocuklarına uygun oyunlar (anaokulu),
- Ø İlköğretim çağı çocuk oyunları,
- Ø Gençlik dönemi oyunları gibi, farklı yaş gruplarının oyunlarını içerir.

2.4.1. Süt Çağı Oyunları

Çocuğun bu yaşta bilinçsiz ve içgüdüsel olan hareketleri ile doğal olarak yaptığı devinimlerle yaptığı oyunlara İşlev Oyunları denir. Bu tür oyunlar çocuğun yüzünü organlarını tanımasına yardımcı olur.

Araba.

- Ø Araba geldi (Çocuğun yanaklarına dokunulur)
- Ø Durakta durdu (Çocuğun alını ve çenesine dokunulur)
- Ø Biip dedi.(Çocuğun burnuna dokunulur)

Ördek Ailesi

- Ø Bu baba ördek (Baş parmak gösterilir).
- Ø Bu da anne ördek (Diğer baş parmak gösterilir).
- Ø Bunlar da yavruları (Elin diğer parmakları gösterilir).
- Ø Vak, vak diyorlar (İki el üst üste konur gaga yapılır.)
- Ø Derede yüziyorlar (Yüzme hareketleri yapılır.)
- Ø Bir balık görünce
- Ø Yakalayıp yiyorlar. (Yeme hareketleri yapılır.)

2.4.2. Okulöncesi (Anaokulu) Oyun Örnekleri

Yattı Kalktı

Her çocuğa birer renk ismi verilir. ör:İsmi kırmızıysa,bu çocuk 'kırmızı yattı kalktı' der, yatıp kalkar ve hemen bir arkadaşının aldığı renk ismini söyler. ör:sarı der. Sarı ismini seçmiş çocuk da aynı şekilde sarı yattı kalktı der,yatıp kalkar. Bu şekilde oyun devam eder.

İpte Yüzük Oyunu

Uzunca sicim ipe yüzük geçirilip iki ucu düğümlenir. Oyuncular arasından bir ebe seçilir ve diğer çocuklar halka olur, ebeye sezdirmeden yüzüğü saklar. Ebe de saklanan yüzüğü bulmaya çalışır. Yüzüğü bulamazsa başka bir ebe seçilerek oyun sürdürülür.

2.4.3. İlköğretim Çağı Çocuk Oyun Örnekleri

Tepeden Top Çevirme Oyunu

İki ya da daha çok takıma ayrılan çocuklar, aralarında birer adım ara kalacak şekilde ve kollarını dümdüz yukarıya kaldırarak arka arkaya sıraya geçerler.

Uygulama: Verilen işaretle, ilk oyuncu gövdesini arkaya doğru eğdirerek, topu başının üzerinden ikinci oyuncuya geçirir ve derhal sıranın sonuna geçer. Oyun, başlangıçtaki pozisyona ulaşmaya kadar sürdürülür.

Kural: Çocuklar topu başlarının üzerinden arkadaki arkadaşına verecektir. Hangi grubun topu son oyuncuya en erken ulaşırsa o grup oyunu kazanır.



Şekil 2.1: Tepeden top geçirme oyunu

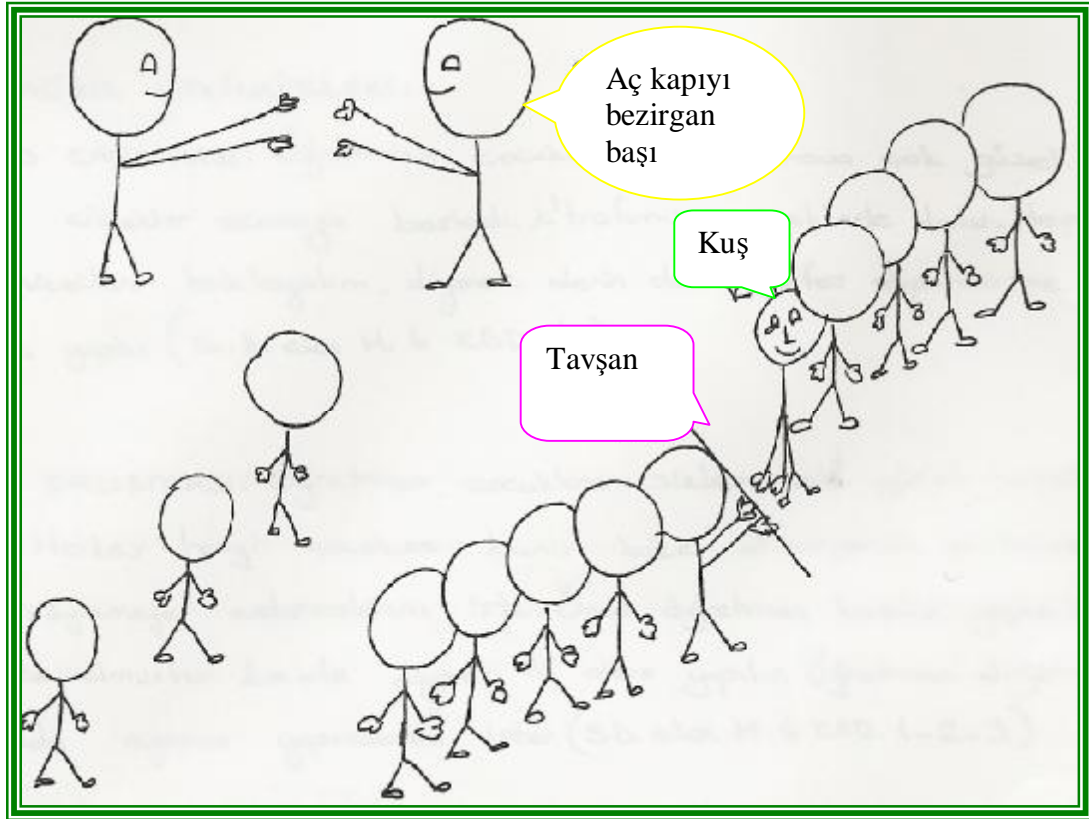
2.4.4. Gençlik Dönemi ve Farklı Yaş Gruplarının Oyun Örnekleri

Bezirgan Başı

Eğitimci önce çocuklara oyunun kuralını anlatır. Bir kız bir erkek öğrenci olmak üzere iki çocuk seçer. Çocuklar ellerini köprü şeklinde birleştirirler. Diğer çocuklarda sıraya girer. Bütün çocuklar hazır olunca oyunun şarkısı söylenerek oyuncular kız ve erkek çocukların etrafından dolaşırlar ve şarkıyı söylerler.

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

Öğretmen şarkıyı söylerken çocuklar köprünün altından geçerler. Üçüncü tavşan dolaba kaçan dendiğinde o çocuk halkanın içinde kalır. Bu arada ebe olarak seçilen çocuklara bir hayvan ismi tutmaları söylenmiştir. Köprüde kalan çocuğa diğer çocuklar duymadan hangi hayvanı seçeceği sorulur.(Kuş mu? Tavşan mı?) Hangi hayvanı seçerse onun arkasına geçmesi söylenir. Oyun bütün çocuklar köprüde kalan kadar devam eder. Bütün çocuklar ebelerinin arkasına geçtikten sonra çekişme yapılır. Çekişmede başarılı olan grup oyunu kazanır.



Şekil 2.2: Aç kapıyı bezirgan başı oyunu

2.5. Oyunun Hangi Gelişim Alanı İçin Etkili Olduğunu Belirtme

Oyun sırasında çocuğun duyuları çok iyi çalışır hareket becerileri gelişir. Oyun oynayan çocuk hem oyuncaklarıyla hem de diğer çocuklarla sürekli olarak sözel alışveriş yapar. Böylece oyun yoluyla çocuğun sözcük dağarcığı gelişmektedir. Çocuk oyun yolu ile gelecekteki rollerini öğrenmeye başlar, oyun arkadaşlarına uyum sağlar, sosyal ilişkileri güçlenir. Genelde çocuklar evcilik oyunları ile yetişkin rollerine hazırlanırlar. Çocuğun oyun sayesinde psiko-motor becerileri, tepkisi, dikkati artar, büyük küçük kaslarını denetim altına alır, denge ve hareketlerinde esneklik ve çeviklik sağlar. Çocuk atlama, zıplama, yüzme, tırmanma, vb. hareketlerle büyük kasları gelişir. Oyun hamuru ile oynama kâğıt kesme, katlama vb. etkinliklerle de küçük kasları gelişir. Böylece el-göz koordinasyonu gelişmiş olur. Çocuk, kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, haklarını ve mücadele etmeyi oyun içerisinde önce algılar, anlar, sonrada öğrenir ve geliştirir.

Eğitimci kendisine ait oyun albümünü hazırlarken uygulamalarda rahatlıkla yararlanabileceği oyunları seçmelidir. Başarılı bir eğitimci, her çocuğun geliştirilmesi gereken yönlerini iyi tanır; hangi oyunların çocukta hangi yönleri geliştireceğini iyi bilir; oyunları seçerken ve uygularken, çocuğu bütün yönleriyle ve bütünlük içinde geliştirecek yolları özenle arar, bulur, uygular.

Eğitimci oyun faaliyetleri ile çocuğun tüm gelişimlerine yardımcı olmayı hedeflemelidir. Seçtiği oyunların çocuğun tüm gelişimini destekleyici nitelikte olmasına (fiziksel, psiko-motor, sosyal, duygusal, bilişsel, dil ve öz-bakım) dikkat etmelidir.

Oyun, genel olarak çocuğu birçok yönden etkiler ve gelişmesine katkıda bulunur. Oyunların türlerine göre etkileri farklılık gösterirken genel etkileri şu şekilde sıralanabilir:

- Ø Fiziksel ve motor gelişimi destekleyen çocuk oyunları,
- Ø Bilişsel alan ve dil alanını destekleyici çocuk oyunları,
- Ø Sosyal-duygusal gelişimi destekleyici çocuk oyunları,
- Ø Öz-bakım becerileri ile ilgili çocuk oyunları.

Çocuk oyunlarını yukarıdaki gibi gelişim alanlarına göre gruplayarak albüm oluşturabiliriz.

2.5.1. Fiziksel ve Motor Gelişimi Destekleyen Çocuk Oyunları

Çocukların, okul öncesi dönemde büyük ve küçük kaslarını geliştirmek ; gerekmektedir. Bu iş için de, en kolay yöntemin oyun olduğunu söyleyebiliriz. Devinebilme yeteneğini, çocuk, büyük kaslarını kullanarak elde eder, geliştirir.

Yürüme, koşma, atlama, tırmanma vb. devinimleri gerektiren oyunlar, çocuğun büyük kaslarının gelişmesine olanak sağlar. Oyunun içerisinde, özellikle mücadele oyunları içerisinde, çocuklar sürekli olarak koşmak, zıplamak, tırmanmak, çekmek, itmek, boğuşmak, taşımak kısaca vücut özellikleriyle mücadele etmek durumundadırlar. Çocuk, sahip olduğu fiziksel yetenekleriyle diğer oyunculara karşı bir yarış halindedir. Bu mücadelede çocuğun içerisine girmiş olduğu hareketlilik öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu etkilemektedir, ayrıca iç salgı bezlerinden daha fazla salgılamaya yapılmasına katkıda bulunarak gelişmesini hızlanmaktadır. Her şeyden önce, hareket ihtiyacını karşıladığı, beslenme yoluyla aldığı kaloriyi hareketle tükettiği için iştahının açılmasına, dolayısıyla sağlıklı beslenmesine yardımcı olmaktadır. Bilindiği gibi, özellikle kentlerde yaşayan, oyun alanlarından yoksun çocukların en büyük problemlerinden biri, iştahsızlıktır.

Doğal gelişim süresi içinde iştahı yerinde olan çocuk aldığı besinleri hareketlerle, yani oyunla birleştirdiği zaman, adalelerinde ve kaslarında güçlenme meydana gelir. Yani kuvvet, çabukluk ve dayanıklılık gelişir. Aynı zamanda oyun aktiviteleri, kemik yapısını ve eklem yapılarını da hem güçlendirir hem de geliştirir. Bu gelişim, oyun aktiviteleri içerisinde zorlanan organizmanın, bu zorlanmayı yenebilmek için, kendini yenilemesi ve adaptasyonu esasına dayanır.

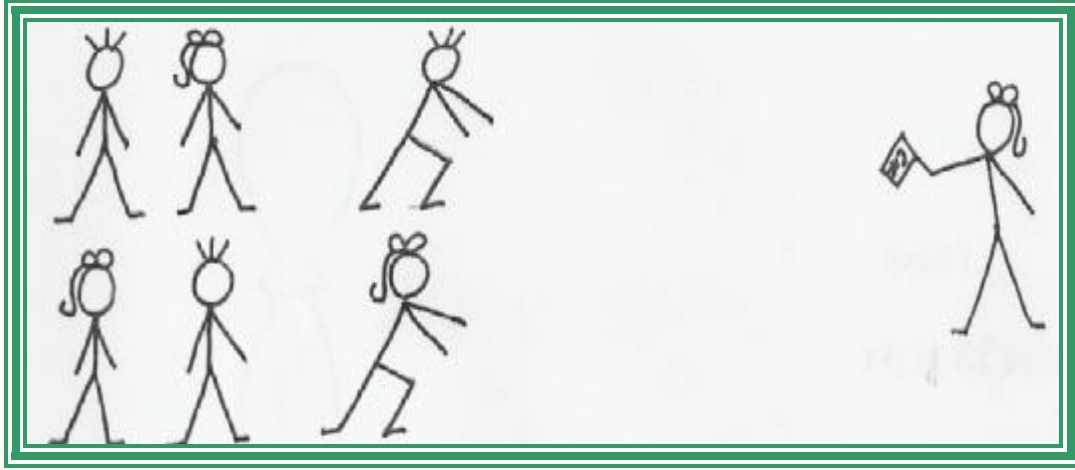
Fiziksel gelişim ile sağlığı, ayrı, ayrı düşünmek yanlıştır. Sağlık ve fiziksel gelişim iç içedir. Hareketli oyunlar aynı zamanda duyu organları, sinir sistemi, algılama ve yorumlama üzerine de olumlu etkiye bulunurlar.

Anaokullarında uygulanan yaratıcı etkinlikler ve masa oyunları da çocuğun küçük kaslarını geliştirmekte çok yararlı olan etkinliklerdir. Oyun yoluyla çocuk, bedensel açıdan daha rahat gelişir, kasları ve organları daha iyi ve eşgüdümlü çalışır. Bazı çocuklar, oyun ve benzeri etkinliklere başlama yönünden güvensiz ve ürkektirler. Böyle çocuklar, kendi başlarına yapmaktan çekindikleri bazı devinimleri, arkadaşlarıyla oyun içinde daha kolay gerçekleştirebilirler. Böylece psiko-motor gelişimleri de sağlanmış olur.

2.5.1. Fiziksel ve Motor Gelişimi Destekleyen Çocuk Oyun Örnekleri

Hareketli Oyun Bayrak Kapmaca Oyunu

Çocuklar sayışma sonucu iki gruba ayrılır ve yüzleri öğretmene dönük şekilde arka arkaya dizilirler. Başla komutu ile öndeki iki çocuğun ayın anda koşarak öğretmenin elindeki bayrağı önce kapmalarına rehberlik edilir.



Şekil 2. 3: Bayrak kapmaca oyunu

Çömel Kurtul

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Sınırları belirlenmiş bir alan içinde ebe arkadaşlarını kovalamaya başlar. Ebeye yakalanmamak için diğer çocukların çömelmesi gerekmektedir. Ebe tarafından ayakta ya da koşarken yakalanan çocuk ebe olur. Yeni ebe olan çocuk (ben ebeyim) diye bağırır ve kendini böylece arkadaşlarına tanıtır. Ebe olan yine arkadaşlarını yakalamaya çalışır ve oyun bir süre bu şekilde oynanılır.

Parmak Oyunu

Evimizde Bir Köpek Var Oyunu

Evimizde bir köpek var, gece, gündüz kemik arar. Gel kuçu, kuçu (El ile gel işareti yapılır.)

- Ø Tut kuçu, kuçu (İki el parmak uçlarından birleştirilir.)
- Ø Yut(İki elle birlikte yutma işi yapılır.)
- Ø Evimizde bir kedi var, gece, gündüz fare arar.
- Ø Gel pisi, pisi (El ile kedi çağırma hareketi yapılır.)
- Ø Tut pisi, pisi (İki el parmak uçlarından birleştirilir.)
- Ø Yut(İki elle birlikte yutma işi yapılır.)
- Ø Evimizde bir tavuk var, gece, gündüz yumurta arar. Gel gulu, gulu. (El ile gel işareti yapılır.)
- Ø Tut gulu, gulu (iki el parmak uçlarından birleştirilir.)
- Ø Yut (İki el birlikte yutma işi yapılır.)

Bisikletim

Bisikletimin rengi kırmızı (iki ek öne uzatılır, avuçlar yukarı bakar)
Sarı ve mavi çizgili (Sağ el ile aşağı doğru çizgi hareketi yapılır.)

- Ø Ona binince ben (İki el beden üzerinde birleştirilir.)
- Ø Neşe ile uçarım hemen (İki elle uçuş hareketi yapılır.)
- Ø Pedalları çevirir. (Ayak ile pedal çevirme hareketi yapılır.)
- Ø Etrafı seyredirim. (İki el kaşlar üzerine konur ve bakma hareketi yapılır.)
- Ø Çok hızlı gitmem (İki el ile hayır anlamına gelen hareket yapılır.)
- Ø Dikkatlice biner (Sağ el işaret parmağı ile ikaz hareketi yapılır.)
- Ø Neşe ile gülerim.(Mutlu ifadeyle etrafa bakılır)



Fotoğraf 2.2:Parmak Oyunu

2.5.2. Bilişsel Alan Ve Dil Alanını Destekleyici Çocuk Oyunları

Çocuk, çevreyi ve doğayı oyun yoluyla tanır. Sorular sorarak gerekli bilgileri edinir. Bilgilerini başkalarına aktarır. Merak duygusunu geliştirir ve giderir. Mantık yürütmeyi, yargılamayı öğrenmeğe, neden-sonuç ilişkisini sezmeğe başlar. Oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi, bunlara çözüm bulmayı öğrenir. Rahat konuşma alışkanlığı kazanır.

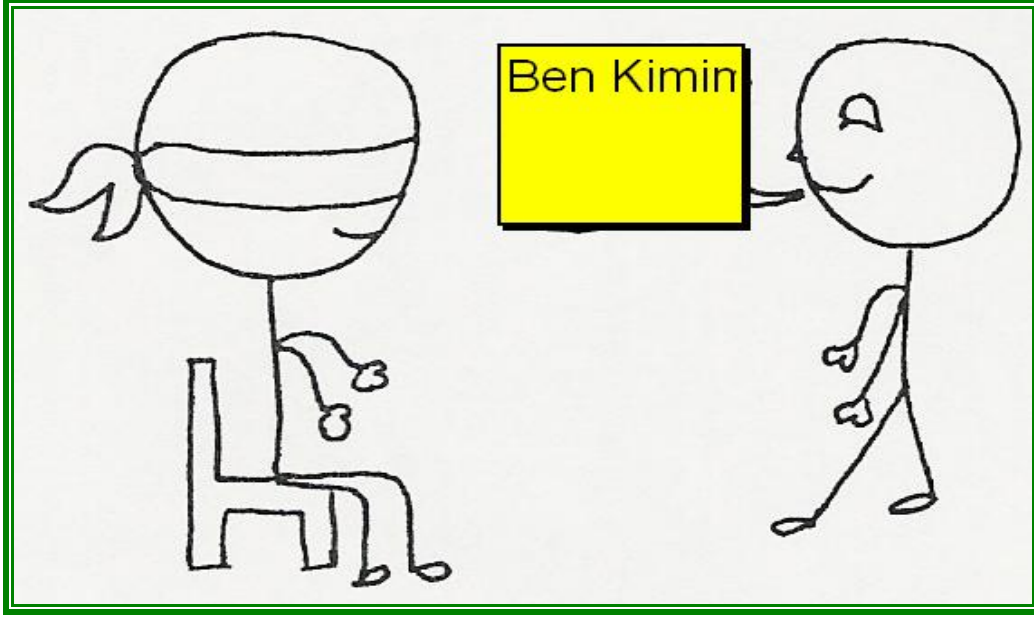
Oyunun zihinsel gelişime en başta gelen etkisi, öğrenmedir. Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme, zihinde bir bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. Ayrıca öğrenilen kavram ve nesnelerin ifade olarak kullanılması, kelime ve dil dağarcığına katılması, ayrı bir özelliktir ve dil gelişimini sağlamaktadır. Oyun içerisinde çocuk sürekli olarak zihinsel faaliyet içerisinde. Yani oyuna, çocuğun zihinsel antremanı da denilebilir. Çünkü, yeni kavramları ve nesnelere tanıma ve kullanmayı öğrenen çocuk, farkında olmadan bu kavramları ve nesnelere birbiri ile mukayese ederek özelliklerini kavramaya çalışır. Oyun anında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavrama ve simgeleme gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet içerisinde. Bu da zihinsel gelişimi etkileyen önemli faktörlerdendir. Oyun akışı içerisinde çocuklar, diğer çocukların (rakiplerin) durumları ile ilgili de tahminde bulunma ve akıl yürütme durumundadırlar. Bu, birtakım verilere dayanılarak yapılan akıl yürütme, ileriki hayatta bilimselliğin temelini oluşturmaktadır. Piaget' in çocuklarda değişik zekaların kökleri ve gelişmeleriyle ilgili çalışmalarının pek çok psikoloğa rehberlik etmesi, çocuklarda akıl yürütme ile bilimsel sezgi arasında ilişki arama çalışmaları yapılmasını sağlamıştır.

Oyun içerisinde çocuk sürekli olarak oyunun kurallarını, rakip oyuncuların durumlarını ve kendi yeteneklerini mukayese etme durumundadır

Çocuğun oyunda, içerisine girmiş olduğu bu zihinsel çalışma doğru olarak algılama, yorumlama, değerlendirme ve karar verme gibi zihinsel yeteneklerin gelişmesini sağlar. Esasında şurası unutulmamalıdır ki, zihinsel gelişim dil, fiziksel, psiko-motor, sosyal-duygusal gelişimden ayrı olarak düşünülemez. Bunların hepsi bir arada gelişir ve birbirini tamamlar.

Ben Kimim? Oyunu

Eğitimci çocukların arasından bir ebe seçer. Ebe ve diğer oyunculara oyunun kuralları açıklanır. Ebenin gözleri bir eşarpla bağlanır. Ebenin gözleri bağlıyken eğitimci diğer çocuklardan seçtiği bir çocuğun ebenin önüne gelmesini ister. Ebenin önündeki çocuk sesini değiştirerek ben kimim?der. Ebe karşısında duran arkadaşını sesinden tanımaya çalışır. Bir kerede bilemezse ebenin karşısındaki çocuk yine tekrarlar. Ben Kimim? Eğer ebe çocuğu tanırsa alkışlanır. Üç defa sorulduğunda da tanıyamazsa alkışlanmadan yerine geçer.



Resim 2. 4: Ben kimim oyunu

Dikkat Oyunu

Beş soruma yanlış cevap verebilir misiniz?

Oyunu yöneten, arkadaşlarına:

Beş soruma kim yanlış cevap verebilir, der. Bütün oyuncular, "bundan daha kolay ne var" diye düşünebilirler. İsteyenlerden birisi ortaya çağrılır. Ya da sayışma tekerlemesi ile ebe seçilir. Yönetici sorularına başlar:

- Ø Tavşanın kaç ayağı var? Gönüllü çocuk tabii buna yanlış bir cevap verecektir. İkinci ve üçüncü sorular da yanlış cevaplandıktan sonra, yönetici dördüncü sorusuna geçer:
- Ø Acaba kaçınıcı sorudayım? Gönüllü oyuncu boş bulunup:
- Ø Dördüncü sorudasınız. deyince doğru cevap verdiği için oyunu kaybedecektir.
- Ø Oyun sorulara yanlış cevap verilince sona erer. Kural beş soruda yanlış cevap vermemeyi sağlamaktır.

Cümlemi tamamla!

Eğitimci, çocuklara herhangi bir olayı anlatırken sözünü keser ve bir oyuncuyu işaret ederek:

Cümlemi tamamla ! der. Bunun üzerine oyuncu eğitimcinin yarıda kalan cümlesini kendi isteğine göre ve anlamını kaybetmeden devam eder. Gerekirse o da başka bir arkadaşını işaret ederek :

- Ø Cümlemi tamamla ! der.
- Ø Oyun sırasında en güzel ve anlamlı cümle tamamlayanlar alkışlanır ve başarılı olurlar.

2.5.3. Sosyal-Duygusal Gelişimi Destekleyici Çocuk Oyunları

Çocuğun, duygusal ve sosyal gelişiminde de oyunun etkisi büyüktür. Çocuk oyun yoluyla, duygusal sorunlarını açıklayarak çözüm yoluna gider; ben-merkezci'likten kurtulur; çevreyle, başka şeylerle ve arkadaşlarıyla daha çok ilgilenir; sevinç ve hoşlanma duyar; kendine olan güvenini geliştirir; güzel duyu beğenisi kazanır; kendi cinselliğine özgü rolleri öğrenir, yineler ve toplumsal ortamdaki cinsel rolünü benimser; toplumsallaşmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı göstermeyi, kendi hak ve özgürlüklerini korumayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı, dayanışmayı, birlikte çalışmayı ve görgü kurallarını öğrenir ve uygular. Birçok bilim adamı kişilik gelişiminde oyunun çok önemli bir rolü olduğunu tespit etmiştir. Hatta ileriki yaşlarda ortaya konulan kişilik özelliklerinin, psikolojik yansımaların, çocuklukta oynanan oyunlar içerisinde şekillendiği (yapılandığı) ileri sürülmektedir.

Çocuk oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü, oyun en doğal öğrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini sınavı deneği, öğrendiklerini pekiştirdiği, yanlışlarını düzelttiği bir deney ortamıdır.

Oyun ne kadar basit olursa olsun, oynayanlar üzerinde mutlaka bazı etkileri vardır. Çocuklar başkalarına saygıyı öğrendikleri kadar, kendilerine de saygıyı öğrenirler. Başkalarının haklarına saygılı olurken, kendi haklarını korumak için mücadele verirler ve saygıyı gerçekleştirirken, mücadele etmeyi de öğrenmiş olurlar, böylece mücadele azimleri gelişir. Grup oyunlarında yönetmek ve yönetilmek durumları söz konusudur. Bu gibi durumlarda bazı çocuklar, kendilerini ve fikirlerini kabul ettirmek, diğerlerini yönetmek isterler ve karşılıklı etki altına alma savaşı başlar. Bu, çocuklarda yöneticilik, liderlik özelliklerini geliştirir. Oyunlar içerisinde çocuklar dürüstlüğün tercih edilmesinden dolayı, kişiye saygınlık kazandırdığını öğrenerek, dürüstlüğü benimserler. Oyunu kazanmak için oyuncular farklı seçenekler denemek, farklı teşebbüslerde bulunmak zorundadırlar. Bu özelliği ile oyun, pasifleri aktifleştirir, korkakları cesaretlendirir. Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk, haklarını koruma ve disiplin gibi kişisel özellikler de oyun içerisinde kazanılır. Yer ve oyun araç-gereçlerinin paylaşılmasına ek olarak, duygular ve düşüncelerin de paylaşılması, dayanışma içinde çalışma ve iyi geçinme, yine oyun içinde öğrenilir. Oyun çocuklara görgü kazandırır. Doğa ve insan sevgisi, vatan sevgisi, ülkeye bağlılık gibi kavramları çocuklar oyun ortamında kazanırlar.

Oyun oynayan çocuk kendi hayal dünyası içindedir. Ancak, işlediği konular gerçek konulardır. Kendi hayalleri ile gerçekleri karıştırır, bu da, çocukta yaratıcılık özelliğini geliştirir. Aslında her yaratıcılığın kaynağında oyun vardır. Resim çizgilerle, müzik notalarla, şiir sözlerle, dans hareketlerle oynanan oyun değil midir?

Çocuk, oyun ortamında özgür olmalı, oyundaki bütün problemleri kendi başına çözmelidir. Çözemediği takdirde dışarıdan birinin değil, oyun arkadaşlarının yardımcı olmasını ister. Bu davranışlar çocuğun büyüdüğüde karşılaştığı güçlükleri kendi kendine çözmesi için hazırlıktır. Çocuğun oyunu, oyun içindeki davranışları büyükler tarafından kısıtlanır ve engellenirse büyüdüğüde özgürce davranamayan, pısrık, kararsız bir kişilik ortaya koyar.

Yaklaşık olarak dokuz yüzyıl önce yaşamış Türk bilgini İbni Sina, oyunu çok seven bir insanmış. Çocukluğunda bir gün oynarken yaşlı bir adam, "Sen çok akıllısın, ileride bilim adamı olacaksın, sana oyun yarar mı? Derslerine çalış" dediğinde, henüz çocuk olan İbni Sina şu cevabı verir; "Her yaşın bir hali vardır. Çocukluğun yakışığı da oyundur. Her yaşın hakkı verilmelidir" .

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

Oyun, bir grup çalışmasıdır ve kendine özgü kuralları vardır. Bu kurallara uymayanlar oyun dışında kalırlar. Bütün çocuklar kurallara uymayanlarla oyun oynamak istemezler ve onları oyun dışı bırakırlar; böylelikle cezalandırmış olurlar. Hiç bir çocuk bu duruma düşmek istemez. Oyunun bu niteliğı çocuklara kurallara uymayı öğretir. Birey büyüdüğüde de toplumun kurallarına uyar ve toplumla uyumlu hale gelir. Çocuklar oyun içerisinde başkalarının (karşı oyuncuların) haklarına saygı göstermek, mağlubiyeti kabullenmek zorundadırlar, aksi halde yine oyun dışı kalırlar. Böylelikle isyan etmemeyi, başkalarına saygıyı ve kabullenmeyi öğrenirler, bu da toplum hayatında oldukça önemlidir ve oyun içerisinde öğrenilir.

Oyun içerisinde çocuk, farklı kültürlerden ve farklı ortamlardan gelen diğer oyunculara karşı hoşgörülü olmak, onlarla iyi ilişkiler kurmak zorundadır. Çünkü, birlikte oyun oynamanın sürekliliği buna bağlıdır. Çocuk, oyunda uyumlu olmayı öğrenmenin yanında, bireylerin oluşturduğu ve kendinin de içinde bulunduğu, toplumu da tanır. Toplumun koymuş olduğu iyi kötü, Doğru ve yanlış kavramlarını öğrenir. Örnek olarak, hırsız polis oyununda, hırsızlığın veya başka bir oyunda yalan söylemenin, kötü olduğunu öğrenir. Oyunda çocuk sosyal rolleri ve meslekleri de tanır. Örneğin evcilik oyununda anne-baba rollerini, doktorculuk oyununda bu mesleği tanır ve öğrenir. Grup oyunlarında çocuk, mensup olduğu (taraf olduğu) grubun çıkarlarını kendi çıkarlarından önde tutmak zorundadır. Böylelikle çocukta mensubiyet (bir millete ait olma) ve fedakarlık (mensup olduğu grup için) duyguları gelişir ve pekişir. Oyun içerisinde kazanılan, kendi haklarını koruma, başkalarına saygı, işbirliği ve paylaşma, kurallara uyma, iyi-kötü, doğru yanlış ayırımı yaparak iyiyi-doğruyu kabullenme ve bunlara uyma, mensup olduğu grubun çıkarlarını koruma ve kollama, toplum kültürünü öğrenmek gibi nitelikler, aslında toplumsal hayatın gerektirdiği şeylerdir, ve çocuğun ilerideki hayatında topluma uyumlu olarak yaşamalarını öğreten sosyal değerlerdir. Bu sebeple oyun belki de eğitimden önce bireyleri sosyalleştiren en önemli olaydır, gelecek hayata hazırlık egzersizleridir.

Suçlu ve avukatı

Oyuncular, ikişer, ikişer eşlendirilir. Oyunu yöneten eğitimci çocuklara:

- Ø Eşlerinizden birine soru sorduğum zaman, bunun cevabını kendisi değil, yanındaki eşi verecektir. Bu duruma göre, soru sorduğum oyuncu suçlu, eşi de avukatı olacaktır. Bana suçlu cevap verirse her ikisi de oyunu kaybeder, der. Önce oyunun bir denemesi yapılır. Eğitimci eşlerden birine:
- Ø Arkadaşının topunu neden aldın? Avukatı da hemen cevaplar :
- Ø Onunla top oynamak istediği için efendim, der.

Eğer eğitimcinin soruşuna suçlu çocuk cevap verseydi, her ikisi de oyunu kaybedeceklerdi.

Kitap Kurdu Oyunu

Oyun bahçesinde yere 2 metre aralıkla tebeşirle çizgi çizilir. Çizginin bir tarafına çocuklar yerleştirilir. Ortada ise bir çocuk kitap kurdu olarak bekler. Eğitimci kitaplar diye bağırdığında çocuklar buldukları çizgiden diğerine koşarak geçmek zorundadırlar. Arada kitap kurdu onları yakalamak için beklemektedir. Kitap kurdunun yakaladığı çocuk oyun dışı kalarak arkadaşlarını destekler. Oyunda sona kalan çocuk kitap kurdu olur ve oyun böyle devam eder.

Evinize, Köyünüze Oyunu

Eğitimci yere düz bir çizgi çizer. Çocukların çizilen çizgi üzerinde oturmaları istenir. Eğitimci çocukların 10- 15 adım karşısına büyük bir daire çizer. Bu çizilen daire çocukların “ evi “ olur. Ev olarak çizilen dairenin 4 – 5 adım ötesine de büyük bir daire daha çizilir. Burası da çocukların “ köyü “ olur. Daha sonra öğretmen oyunun nasıl oynanılacağını anlatır ve oyun oynanır.- Ben köyünüze dersem, köy olarak belirlenen dairenin içine , ben evinize dersem ev olarak belirlenen dairenin içine gireceksiniz der. Oyun bu şekilde bir süre oynandıktan sonra dairelerin adı değiştirilir; Ev olarak çizilen daire köy, köy olarak çizilen daire ise ev adını alır ve oyun bu şekilde bir süre oynanır. Yerler söylenirken şaşırmadan belirlenen yerlere gelen çocuklar alkışlanır ve oyunda başarılı sayılır.

Öz-Bakım Becerileri ile İlgili Çocuk Oyunları

Çocuk oyunlarda kendi bedenini korumasını, kullanmasını öğrenir. Buda yine fiziksel ve psiko-motor gelişimleri sayesinde gerçekleşir. Kendi öz-bakımına ilişkin oyunlarla çocuk anne babasına bağlattığı ayakkabısını kendi bağlamayı başaracaktır. Ya da yoğurt yeme yarışması ile kendi kendine yemek yemeyi öğrenecektir. Giyip soyunma yarışması ile elbiselerini kendi giyebilecektir. Çünkü oyunda kazanma arzusu her şeyi başarmak için iyi bir motivasyondur.

Ayakkabı Giyip Çıkarma Oyunu

Eğitimci iki yada dört oyuncuyu sayışma tekerlemesi ile belirler. Oyuncular grubun önüne geçerler. Eğitimci oyunun kuralını açıklar. Yarışmacılar ayakkabılarını önce çıkaracaklar ve sonra yeniden giyeceklerdir. Bunu kim önce başarırsa alkışlanır. Oyun bu şekilde bütün çocukların oyuna katılımıyla devam eder. Hatta yarışanların ismi söylenerek tezahürat da yapılır. Böylece oyun daha çekişmeli hâle gelir.

Kurdele Bağlama – Çözme Yarışı

Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Önde bulunan oyunculara 15-20 cm uzunluğunda birer kurdele verilir. Her grubun 8-10 adım karşısına bir sandalye konur. Oyuna başlama:

Eğitimcinin işareti ile ilk sıradaki birinci oyuncular koşarak kurdeleyi sandalyenin bir bacağına bağlar, geriye döner, ikinci oyuncunun avucuna vurarak, yerine otururlar. İkinci çocuk, işareti alınca o da koşar ve bağlanan kurdeleyi çözer, üçüncü arkadaşına verir. Yarışma böylece bağlamalı, çözmeli son oyuncuya kadar sürer. Oyun sonunda kurdeleyi en çabuk bağlayan-çözen grup kazanır.

2.6. Oyunun Kurallarını Belirtme

Oyunun tanıtılmasından sonra kurallarına ilişkin bilgi verilir. Oyunun kurallarını belirtmek oyunun sağlıklı oynanabilmesi için önemlidir. Eğitimci oyunun kurallarını çocuklara iyi açıklamalıdır. İlk açıklamada kurallar, çocuklara karmaşık gelebilir. Anlatımda basit ifadeler kullanılmalı, gereksiz açıklamalar yapılmamalıdır. Çocuklar oyunun kurallarını en iyi oyunu oynarken kavrarlar. Oyun tekrarlandıkça kurallar daha iyi öğrenilecektir. Oyunun kalıcılığını sağlayabilmek için oyun, sade ve basit bir dille gereksiz uzatmalar yapılmadan çocukların anlayabileceği biçimde açıklanmalıdır.

Bu bölümde eğitimcinin dikkat edeceği en önemli konu oyunu anlatırken çocukların oyuna karşı istekli olmalarını sağlamak, ilgilerini uyanık tutmaktır. Sonuçta çocukların etkin olarak oyuna katılmaları sağlanabilir.

Oyunla ilgili kurallar açıklandıktan sonra oyunun özelliğine göre rol dağılımı yapılır. Rol dağılımı sırasında çocukların istekleri ve düşüncelerine dikkat edilir. Rol dağılımı eğitimci tarafından yapılabileceği gibi çocuklar rollerini kendileri de seçebilir. Rol dağılımında eşitlik ilkesine dikkat edilmelidir. Oyunun her tekrarlanışında rol dağılımı yenilenmelidir. Her çocuk farklı rolleri alacağını bilerek arkadaşlar arasında kıskançlık, öfke ve kızgınlık gibi duyguların oluşması engellenmiş olur.

Oyunda çocuklara verilen ebe, kaptan, başkan gibi roller tek, tek açıklanmalıdır. Kurallar açıklandıktan sonra çocukların kuralları iyice kavradıkları anlaşıldıktan sonra oyunun uygulanmasına geçilmelidir.

Oyun anında kurallara uymayan çocuklar olabilir, eğitimci bu çocuklara sabır ve hoşgörülü bir tutum takınmalıdır. Katı bir tutum içine girerek müdahaleci olmamalı, özendirici ve yönlendirici olmalıdır.

Oyun anında eğitimcinin, tutumu da çok önemlidir. Oyunu çok iyi bilmeli, oyuna sert bir tutumla yaklaşmamalı, fazla müdahaleci olmamalıdır. Oyunun kurallarını anlaşılır biçimde anlatmalı, oyun çocuklar tarafından iyice kavrandıktan sonra oyuna başlatılmalıdır.



Fotoğraf 2. 3:Sınıf içi oyun

UYGULAMA FAALİYETİ

Oyun albümü hazırlamada yararlanılan kaynakları kullanarak (kendi seçeceğiniz) oyun albümü hazırlayınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">Ø Oyun albümünü hangi kaynaklardan yararlanarak hazırlayacağınızı belirleyiniz.Ø Yöresel oyun araştırması yaparken hazırlanan formları kullanınız.Ø Oyun albümü hazırlarken oyunun hangi gelişim alanı için olduğunu belirtiniz.Ø Oyun albümü hazırlarken oyunun kurallarını belirtiniz .Ø Kendi araştırdığınız oyunlarla arkadaşlarınızın araştırdığı oyunları karşılaştırınız.Ø Yaptığınız araştırmalarınızı dersinizde arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşıp doküman hazırlayınız.	<ul style="list-style-type: none">Ø Oyun albümü hazırlarken tutacağınız notları yazmak için kâğıt kalem hazırlayınız.Ø Oyun albümünü hangi kurallara göre düzenleyeceğinizi belirleyiniz. Ör:Gelişim alanlarına göre oyun, parmak oyunları hareketli oyun, şarkılı oyun vb.Ø Araştırmalarınız sonucu öğrendiğiniz oyunları albümünüze çiziniz.Ø Çalışmanızın amacına ulaşabilmesi için notlarınızı mutlaka arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşınız.Ø Araştırmalarınız sonucuna göre sınıf oyun albümü oluşturmaya çalışınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre kendinizi değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet / Hayır” seçeneklerinden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

KONTROL LİSTESİ		
Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Oyun albümünü hangi kaynaklardan yararlanarak hazırlayacağınızı belirlediniz mi?		
2. Yöresel oyun araştırması yaparken hazırlanan formları kullandınız mı?		
3. Kendi araştırdığınız oyunlarla arkadaşlarınızın araştırdığı oyunları karşılaştırdınız mı?		
4. Oyun albümü hazırlarken oyunun kurallarını belirttiniz mi?		
5. Oyun albümü hazırlarken oyunun hangi gelişim alanı için olduğunu belirttiniz mi?		
6. Oyun albümü hazırlamanın önemini kavrayabildiniz mi?		
7. Yaptığınız araştırmalarınızı dersinizde arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşıp doküman hazırladınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonucunda Hayır cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız. Kavramakta güçlük çektiğiniz konularda öğretmeninize danışınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki ifadelerden doğru olanların önündeki () kutucuğa **D**, yanlış olanların önündeki () kutucuğa **Y** harfi yazınız.

1. () Oyunlar, aynı nedenlerle, aynı gereksinimlerle doğar, yani evrenseldir?
2. () Okulöncesi dönemde eğitimin temelinde oyun vardır?
3. () Eğitimci öncelikle çocukların yaşlarını, gelişim özelliklerini, yeteneklerini ve becerilerini dikkate alarak oyun seçmelidir?
4. () anaokulu döneminde oynanan oyunlara işlev oyunları denir?
5. () Oyun albümü hazırlarken oyunun nerede oynanacağını belirtmesi gereksizdir?
6. () Kurdele bağlama oyunu çocuğun zihinsel gelişimine yöneliktir?
7. () Çocuk oyun ortamında özgür olmalıdır?
8. () Oyunun kuralları çocuklar tarafından iyice anlaşıldıktan sonra oyuna geçilmelidir?
9. () Yap- boz oyunları ve tombalalar masa başı oyunlardır.?
10. () Oyun eğlenmek için yapılır zihin gelişimine etkisi yoktur?

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ -3

AMAÇ

Bu faaliyette okulöncesi kurumlarda ki etkinliklerde oyun geliştirme bilgisini kazanacak, oyun albümünden seçtiğiniz oyunları uygun ortam ve etkinliklerde uygulayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Sevgili öğrenci, bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırma şudur:
ØÇevrenizdeki Okul öncesi eğitim kurumlarındaki etkinliklerde oynanan oyunları araştırıp not ediniz.

3. OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDAKİ ETKİNLİKLERDE OYUN

Okul öncesi eğitim kurumlarının amacı, hızla değişen dünyaya uyum sağlayabilecek, mutlu, sağlıklı, aktif ve yaratıcı bireylerin yetiştirilmesi ve onlar için en uygun eğitim ortamlarının hazırlanmasıdır. Okul öncesi çocuğunun en temel gereksinimlerinden biri olan oyun için en uygun yerlerden biri olan anaokulları, çocukların gerçek yaşamsal deneyimlerinin ön hazırlıklarının yapıldığı ve onlara yaşam zenginliği sunan sosyal kurumlardır.

Çocuklar oyun sırasında öğrenmeye karşı sosyal, zihinsel ve duygusal olarak hazırdırlar. Eğitimciler ve anne babalar için çocukların oyuna olan ilgisi, kaçırılmayacak bir fırsattır. Çocukların kendileri rahatlıkla ifade edebildikleri, yapmaktan zevk aldıkları ve dikkati uzunca bir süre yoğunlaştırabildikleri bir aktivite olan oyunu öğretme sürecinde etkin bir araç olarak kullanmak gereklidir.

Yaratıcı, problem çözen, duyarlı, pratik, meraklı, öğrenmeye ve bilime motive olmuş bireyler yetiştirmeyi amaç edinerek geleneksel eğitim yönteminden vazgeçmeli ve çocuğun oyunla bütünleşmesi sağlanmalıdır.



Fotoğraf 3.1: Oyun etkinliđi(Şu hendekte bir tavşan uyuyor)

Çocuđun yaparak ve yaşayarak öğrenmesini temel alan okul öncesi programına göre oyun etkinlikleri sadece oyun saatinde deđil günlük etkinlik programında yer alan tüm etkinliklerde, serbest zaman etkinlikleri, ana dili etkinlikleri, müzik etkinlikleri, fen ve dođa etkinlikleri, okuma yazmaya hazırlık çalışmalarında iç içe yer almaktadır.

3.1. Serbest Zaman Etkinliklerinde Oyun

Serbest zaman etkinlikleri, çocuđun yaratıcılıđını geliştirme, kendisini ifade etmesini sağlama, yardımlaşma, paylaşma, başladığı işi sonuçlandırma, sorumluluk alma ve aldığı sorumluluđu yerine getirme, problem çözme, olaylar arasında neden-sonuç bağlantıları kurma, kas becerilerini geliştirme açısından yararlı olan etkinliklerdir.

Serbest zaman etkinliklerindeki oyunlar çođunlukla düş gücü oyunlarıdır ve çocukların kendi koydukları kurallara göre genellikle ilgi köşelerinde oynanır.

3.1.1. İlgi Köşelerinde Oyun

Okul öncesi eğitim kurumlarında yer alan ilgi köşeleri, evcilik köşesi, kukla köşesi, müzik köşesi, blok köşesi, masa oyuncakları köşesi, kostüm ve aksesuar köşesi, fen ve dođa köşesi ve geçici ilgi köşeleridir.

Bu köşelerde oynanan oyunlar çocuđa serbestçe oyun alanı, oyuncak ve arkadaş seçme fırsatı verir. Çocuklar bu köşelerde kendi koydukları kurallara göre ve ellerindeki malzemeyi kullanarak, çeşitli meslekleri ve çeşitli olayları canlandırırlar. Oyun araç gereci bakımından yeterlilik ve çeşitlilik gösteren ilgi köşeleri çocuđu daha özgür ve yaratıcı yapar.

İlgi köşelerinde oynanan oyunlar arasında düş gücü oyunlarının yanı sıra masa ve eğitici oyuncaklarla oyunlar, müzikli oyunlar, bloklarla oyunlar, kukla oyunları ve dramatik oyunlar yer almaktadır.

3.1.2. Sanat Etkinliklerinde Oyun

Sanat etkinliklerinde yer alan çeşitli boya çalışmaları, yoğurma maddeleriyle çalışmalar, kâğıt işleri, artık malzemelerle çalışmalar, çocuğa tüm duyu organlarını kullanarak farklı malzemeleri tanıma fırsatı verdiği gibi, bazı kavramların geliştirilmesine ve becerilerin kazandırılmasına, çocuğun kendini ifade etmesine ve yaratıcılığının gelişmesine olanak sağlamaktadır.

Karalama, çizme, boyama, resim yapma, kesme, yapıştırma, delme, yuvarlama, mıncıklama, gibi etkinlikleri çocuk bir oyun olarak görür. Malzemeleri ve onları kullanma tekniklerini tanıdıkça ve öğrendikçe çocuğun kendine güveni artar.

Resim ve el işi etkinlikleri çalışmaları sırasında çocuklarla birlikte yapılan maske, kukla, ayakta duran hayvanlar vb. çalışmalar etkinliğin bitiminden sonra çocuklarla birlikte bir dramatize çalışmasında kullanılabilir.

3.2. Müzik Etkinliklerinde Oyun

Çocukların, duygu, düşünce, bunalım ve enerjilerini olumlu yönde çözümlemelerine yardımcı olan müzik etkinliklerinin temel amacı, çocukların yaşamlarını zenginleştirmektir.

Müzik etkinliklerinde şarkı söyleme, ritim çalışmaları, müzik dinleme, müzikli dramatizasyon ve yaratıcı dans gibi etkinlikler yer almaktadır. Bu etkinlikler çocukların genel gelişimlerine katkıda bulunur ve birçok beceriye sahip olmalarını sağlar. Farklı nesnelere ve insanların seslerini ayırt eder. İnce kalın sesleri doğru algılama ve söyleme, sesini kontrol edebilme, ritmi doğru hissedip yansıtırma, birlikte başlayıp bitirme becerisi kazanır. Gruba uyum sağlama, yeni sözcükler öğrenme, yeni kavramları ve bunların ayrıntılarını öğrenme, yönergeyi anlama, duyma, hatırlama, ezberleme, ses ve söz üzerinde dikkatini yoğunlaştırma, müzik eşliğinde koordineli hareket etme vb. gibi.

Bütün bu becerileri kazandırmanın temelinde yine oyun vardır. Eğitici müzik oyunları, şarkılı oyunlar, danslar ve rontlarla çocukları hem eğlendirebiliriz hem de bu becerileri kazandırabiliriz.

3.3. Anadili Etkinliklerinde Oyun

Çocukların dil gelişimleriyle ilgili olan ana dili etkinlikleri sayesinde çocuklar başkalarının konuşmalarını dinleyerek ve uygun karşılıklar vererek konuşmalara katılırlar. Duygu ve düşüncelerini başkalarına sözel ifadelerle açıklarlar. Çocuklar bu etkinlikler sırasında belli durumlarla ilgili duygularını sadece sözel ifadelerle değil, vücut hareketlerini, jest ve mimiklerini kullanarak da ifade ederler. Yaratıcılıklarını ortaya koyarlar.

Ana dili etkinliklerinde oyun, konudaki yoğunluğu azaltıp, konunun daha eğlenceli bir hâle gelmesini sağlar. Parmak oyunları, dramatizasyon ve pandomim gibi etkinlikler çocukların sözle hareket arasında bağlantı kurmalarına, kas gelişimine, hayal gücünün gelişimine, toplumsal becerilerin gelişimine ve enerjisini sarf edip rahatlamasına yardımcı olur.

3.4. Okuma Yazmaya Hazırlık Çalışmalarında Oyun

Okuma yazmaya hazırlık çalışmaları, okul öncesi eğitim kurumlarında kavram geliştirici oyuncaklar ile oynama ve kavram geliştirici çalışmalar olarak iki şekilde yapılmaktadır.

Kavram geliştirici oyuncaklarla oynamak çocuklara, belli yönergelere uymak ve belli bir süre belli bir etkinliği sürdürebilmek ve sonuçlandırabilmek gibi davranışları kazandırmaktır. Ayrıca çocukların küçük kas ve el becerilerini kullanmaya yönelterek psiko-motor gelişimlerine, el-göz koordinasyonunun sağlanmasına yardımcı olmaktadır. Grupla oynanan eğitici oyuncaklar ise çocuğun sosyal gelişimini desteklemesi açısından önemlidir.

Kavram geliştirici çalışmalar, çocukların belli alanlardaki yeterliliklerini destekleyen ve geliştiren çalışmalardır.

Bu çalışmaların ilk aşamasında çocuklar parmaklarını kendi bedenleri üzerinde, havada ve farklı zeminler üzerinde değişik şekiller oluşturacak biçimde hareket ettirirler. Bu da oyun yolu ile olur. Havada bulut çizmek, çember çizmek, dalgalar oluşturmak vb.

Bu çalışmalar yalnızca kâğıt ve kalem kullanarak yapılan çalışmalar olmamalıdır. Çalışmalara oyunda katılmalıdır. Örneğin; önünde, arkasında, içinde konusunu ele aldığımız bir çalışmada önce konu ile ilgili basılı materyal (test örneğini) verip sonra değişik nesnelere (sözel yönergelerle) konunun daha çabuk pekiştirilmesi amacıyla önünde, arkasında, içinde oyununu oynayabiliriz.

Alfabe Oyunu:

Çocuklar on kişiden az olmamak suretiyle bir halka oluştururlar. Eğitimci çocuklardan birinin eline mendil verir. Ona K sesi ile başlayan hayvan ismi söylemesini ister. Çocuk düşünürken mendil elden ele dolaşır. Oyuncu, mendil kendisine gelmeden önce K sesi ile başlayan hayvan ismi söylerse oyunu kazanmış olur.



Fotoğraf 3. 2:Yapı inşa oyunu

3.5. Özel Günlerde Oyun(Ront, Şarkılı Oyun)

Şarkılı oyun ve rontlar özel günler için çocukların kolaylıkla ve severek öğrendikleri ve katıldıkları etkinliklerdir. Bu günler için biraz daha özenle hazırlanmış kıyafet, şapka, kanat, fiyonk, başlık ve aksesuarlar oyunlara ve rontlara daha değişik bir hava verir. Çocukların daha istekle çalışmalara katılmalarını sağlar. Ancak özel günlerde oynanacak ront ve şarkılı oyunlar öğretim yılı içinde öğretilenler arasından seçilmelidir. Çalışmalar çocukları sıkacak kadar uzun ve yorucu olmamalıdır. Çocuklar bu konuda zorlanmamalıdır. Ezbere dayanan çalışmalardan uzak durmalıdır. Koşma, atlama, dengeli yürüme, müzik eşliğinde çember çevirme, kurdelelerle dans etme vb. gibi çalışmalar çocuklara daha çok zevk verir.



Resim 3.5: Özel günde bale yapan çocuklar

Ront: Masariko

Masariko adlı ront için çocuklar eğitimci rehberliğinde halka olurlar. Çocuklar halkayı oluşturduktan sonra eğitimci oyunun nasıl oynanılacağını; şarkının sözlerini söyleyerek ve hareketlerini yaparak bir çocukla oyunu oynar ve diğer çocuklarda izler. Oyun bu şekilde diğer çocuklara gösterilerek anlatıldıktan sonra çocuklar arasından bir ebe seçilir. Ebe halkanın ortasına gelir, öğretmen ve diğer çocuklar Masariko'nun şarkısını söyler. Ebe de şarkıda geçen hareketleri yapar. Şarkılı oyunun sözleri biterken ebe halkada olan istediği bir arkadaşını seçerek kol kola girer ve yerinde dönerler. Yerler değiş – tokuş ettirilerek seçilen çocuk ebe olur ve halkanın ortasına gelir. Ortaya gelen çocuk Masariko olur. Bu şekilde oyun bütün çocukların Masariko olmasıyla sürdürülür.

Masariko

Benim adım masariko
Sırtım kambur başım kel
Ayaklarım yampiri
Ben çalarım dampiri
Zıbıdık zıbıdık zıbıdık
Altın gözlük gözümde
İpek mendil elimde
Şık bir bay (bayan) kolumda

Şarkılı oyunun sözlerinde
geçen hareketler ebe olan
çocuk tarafından yapılır.

Gezerim asfalt yolunda

Şarkılı Oyun:Miço

Miço nereden geliyor? (Eller iki yana açılarak sorma hareketi yapılır.)

Harmanlıktan aşağı (Eller yere doğru sarkıtılarak sallanır.)

Oyna da miço oyna (Oynama hareketi yapılır.)

Zıpla da miço zıpla (Zıplama hareketi yapılır.)

Miço ellerin nerde? (Eller iki yana açılarak sorma hareketi yapılır.)

Kıvrım kıvrım bellerde (El bele koyularak, iki yana sallanır.)

Oyna da miço oyna (Oynama hareketi yapılır.)

Zıpla da miço zıpla (Zıplama hareketi yapılır.)

Miço gözlerin nerde? (Eller iki yana açılarak sorma hareketi yapılır.)

Fıldır fıldır yerlerde (Baş ve işaret parmaklar birleştirilerek gözlük yapılır, gözün üstüne koyulur.)

Oyna da miço oyna (Oynama hareketi yapılır.)

Zıpla da miço zıpla (Zıplama hareketi yapılır.)

Bugi, Bugi Yapalım

Haydi çocuklar gelin bugi, bugi yapalım (Eller önde oynatılır.)

Eller şimdi havaya bugi, bugi yapalım (Eller havada oynatılır.)

Sağ ayağım öndedir şimdi de geridedir (Sağ ayak öne sonra geriye çekilir)

Sol ayağım öndedir o da şimdi de geride (Sol ayak öne sonra geriye çekilir)

Ayakları açalım elleri yere saçalım (Ayaklar iki yana açılır bel aşağıya doğru eğilir, eller aşağıya sallanır.)

Eller şimdi popoya bugi bugi yapalım (Eller poponun üzerine iki yana popo sallanılır.)

UYGULAMA FAALİYETİ

Okulöncesi eğitim kurumlarında uygulamak üzere oyun albümünden oyun seçip uygulayınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
Ø Oyun uygulaması yapacağınız grubun özelliklerini öğreniniz.	Ø Oyun albümünden oyun seçerken hangi noktalara dikkat etmeniz gerektiğini not ediniz.
Ø Oyun uygulamasında gerekli olan araç gereci belirleyiniz.	Ø Oyun albümünden oyun seçerken hangi etkinlikte hangi yöntemle uygulayacağınızı belirleyiniz.
Ø Oyunun kurallarını açıklayınız.	Ø Oyun uygulaması yapacağınız ortamı belirleyiniz.
Ø Oyunun hangi gelişim alanına yönelik olduğunu belirleyiniz.	Ø Oyun uygulaması sırasında aşırı katı, sert olmayınız.
Ø Oyununun uygulama aşamalarını not ediniz.	Ø Oyun uygulaması sırasında çocuklarla oyuna siz de katılınız.
Ø Oyun uygulaması sırasındaki karşılaştığınız güçlükleri not ediniz.	Ø Oyun uygulamasında bütün çocukların oyuna aktif katılımını sağlayınız.
Ø Oyun albümünden oyun seçerken sınıftaki çocukların özelliklerine dikkat ediniz.	Ø Oyun uygulaması sonucunda, oyun albümünden doğru oyunu seçip seçmediğinizi değerlendiriniz.
Ø Elde ettiğiniz tüm bilgileri rapor haline getirerek sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.	Ø Değerlendirmelerinizi sınıfta arkadaşlarınız ve öğretmenlerinizle paylaşınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre kendinizi değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet / Hayır” seçeneklerinden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

KONTROL LİSTESİ		
Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Oyun uygulaması yapacağınız grubun özelliklerini öğrendiniz mi?		
2. Oyun uygulamasında gerekli olan araç gereci belirlediniz mi?		
3. Oyunun kurallarını doğru açıklayabildiniz mi?		
4. Oyunun hangi gelişim alanına yönelik olduğunu belirleyebildiniz mi?		
5. Oyununun uygulama aşamalarını not ettiniz mi?		
6. Oyun uygulaması sırasındaki karşılaştığınız güçlükleri not aldınız mı?		
7. Oyun albümünden çocuklara uygun oyun seçmenin önemini kavrayabildiniz mi?		
8. Elde ettiğiniz tüm bilgileri rapor haline getirerek sınıfta arkadaşlarınızla tartıştınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonucunda Hayır cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız. Kavramakta güçlük çektiğiniz konularda öğretmeninize danışınız.

ÖLÇME DEĞERLENDİRME

OBJEKTİF TESTLER (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki ifadelerden doğru olanların önündeki () kutucuğa **D**, yanlış olanların önündeki () kutucuğa **Y** harfi yazınız.

1. () Çocuğun yaparak ve yaşayarak öğrenmesini temel alan okul öncesi programına göre oyun etkinlikleri sadece oyun saatinde uygulanır.
2. () Karalama, çizme, boyama, resim yapma, kesme, yapıştırma, delme, yuvarlama, miniciklama, gibi etkinlikler çocuk için bir oyundur?
3. () İlgi köşelerinde oynanan oyunlar çocuğa serbest oyun alanı, oyuncak ve arkadaş seçme fırsatı verir?
4. () Çocuklar ilgi köşelerinde kendi koydukları kurallara göre ve ellerindeki malzemeyi kullanarak, çeşitli meslekleri ve çeşitli olayları canlandırarak gelecek hayattaki rollerine hazırlanırlar?
5. () Oyun araç gereci bakımından yeterli ilgi köşeleri çocuğu daha özgür ve yaratıcı yapmaz?
6. () Özel günlerde oynanacak ront ve şarkılı oyunlar öğretim yılı içinde öğretilenler arasından seçilmelidir.
7. () Ana dili etkinlikleri sayesinde çocuklar konuşma etkinliğinde bulunarak kendilerini sözel olarak ifade ederler?
8. () Oyun öğretim sürecinde etkili bir araç olarak kullanılamaz?
9. () Belirli günler için biraz daha özenle hazırlanmış kıyafet, şapka, kanat, fiyonk, başlık ve aksesuarlar oyunlara ve rontlara daha hoş hava verir.
10. () Okuma yazmaya hazırlık çalışmaları, okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanmaz.?

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz modülü tamamladınız, tebrik ederiz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları dikkatle okuyunuz, doğru bulduğunuz seçeneği daire (O) içine alınız.

1. Aşağıdakilerden hangisi oyun albümü hazırlama da kullanılmaz ?
A) Yöresel oyunları araştırma
B) Kitaplardan oyun araştırma
C) Oyun oynamak
D) İnternette oyun araştırma
2. Yöresel oyunları araştırırken hangi yöntemlerin kullanılması başarılı olmanızı sağlar?
A) İnternet- gözlem
B) Gözlem-görüşme
C) Kütüphane- gözlem
D) Basılı yayın-görsel yayın
3. Çocuklara oyun etkinliği hazırlarken hangi noktalara dikkat etmek gerekmez?
A) Oyunun oynanacağı yer
B) Oyunda kullanılan araç-gereç
C) Oyuncu sayısı
D) Oyunun aslına uygun olması
4. Oyunun sağlıklı gelişip devam etmesi için oyundan önce açıklanması gereken husus hangisidir?
A) Oyunun kaynağı belirtilmeli
B) Oyunun yaş grubu belirtilmeli
C) Oyunun yöresi belirtilmeli
D) Oyunun kuralı belirtilmeli
5. Çocuğun duyu organlarını kullanarak farklı malzemeleri tanıma fırsatı edindiği etkinlik saati hangisidir?
A) Resim ve el işi etkinlikleri
B) Müzik etkinlikleri
C) İlgi köşeleri etkinlikleri
D) Okuma yazma etkinlikleri

6. Oyun albümü hazırlarken oyunların kaynağını belirtmenin önemini hangisi açıklamaz?
- A) Kaynağa rahatlıkla ulaşmak için
B) Eğitimde kullanılacak kaynakların tespitini sağlamak için
C) Hangi yaş grubunun kullanabileceğini açıklar
D) Kaynağın basım yılını anlamamıza yardımcı olmak
7. Hangisi özel günlerde uygulanan oyundur?
- A) Şarkılı oyun, ront
B) Kavram geliştirici oyun
C) Koşma kovalamaca oyunu
D) Parmak oyunu
8. Aşağıdaki oyunla ilgili ifadelerin hangisi yanlıştır?
- A) Oyun çocuğu araştırmaya yeni şeyler öğrenmeye yönlendirir
B) Oyun çocuğu yazı yazmaya hazırlar
C) Oyun eğlenerek öğrenme şeklidir
D) Oyun kültürel yapının bir parçasıdır
9. Hangisi,amaçlanan bir davranışı, olayı, canlı ya da cansız bir varlığı olabildiğince tarafsız ve gereğine uygun olarak izlemektir.
- A) Görüşme
B) Gözlem
C) İnceleme
D) Araştırma
10. 4000 yıldan beri tüm dünyaca bilinen ve oldukça yaygın olan, ülkemizde de oynanan oyun hangisidir?
- A) Beş Taş
B) İp oyunu
C) Topaç
D) Çember

DEĞERLENDİRME

Sorulara verdiğiniz cevaplar ile cevap anahtarınızı (değerlendirme kriterleri) karşılaştırınız, cevaplarınız doğru ise bir sonraki modüle geçmek için ilgili kişiler ile iletişim kurunuz. Yanlış cevap verdiyseniz modülün ilgili faaliyetine dönerek konuyu tekrar ediniz.

Ders öğretmeniniz sizin bu modüldeki yeterliğinizi ölçen farklı değerlendirme ölçekleri kullanabilir.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	D
4	D
5	Y
6	D
7	Y
8	D
9	D
10	Y

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	D
3	D
4	Y
5	Y
6	Y
7	D
8	D
9	D
10	Y

ÖĞRENME FAALİYETİ 3

1	Y
2	D
3	D
4	D
5	Y
6	D
7	D
8	Y
9	D
10	Y

MODÜL DEĞERLENDİRME CEVAP ANAHTARI

1	C
2	B
3	D
4	D
5	A
6	C
7	A
8	B
9	B
10	A

KAYNAKÇA

- Ø ARNOLD Arnold, **Çocuğunuz ve Oyun**, Ece Yayınları, İstanbul, 1979.
- Ø BRUEL C.Çev:Mehmet DÜNDAR, **Çocuklar İçin Top Oyunları**, Ya-Pa, İstanbul, 1995.
- Ø DÖNMEZ Necate Baykoç, **Oyun Kitabı**, Esin Yayınevi, İstanbul, 1992.
- Ø ELLİALTIOĞLU Fahriye, **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri**, Ya-Pa İstanbul, 2005.
- Ø HAZAR Muhsin, **Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim**, Tutibay Ltd.Şti., Ankara, 1997.
- Ø ORAL Eser, **Yayınlanmamış oyun etkinliği ders notları**
- Ø ÖRNEK Sedat Veyis, **Geleneksel Kültürümüzde Çocuk**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1979.
- Ø POYRAZ Hatice, **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, Anı Yayıncılık, Ankara, 1999.
- Ø SEL Ruhi, **Eğitsel Oyun**, Kadioğlu Matbaası, Ankara, 1982.
- Ø SEL Ruhi, **Çocuk Oyunları ve Şarkıları**, Kültür Bakanlığı yayınları, Ankara 1989
- Ø SEYREK Hilmi, Muammer SUN, **Okulöncesi Eğitiminde Oyun**, Mey Yayınları, İzmir, 1998.
- Ø TUNCOR Ferit R., **Eğitici Çocuk Oyunları**, Esin Yayınevi, İstanbul, 1996.
- Ø TÜFEKÇİOPLU Ümran, Ayla OKTAY, Belka ÖZDOĞAN ve ark, **Çocukta Hareket Oyun Gelişimi ve Öğretimi**, Anadolu Üniversitesi Yayın No:1295, Eskişehir, 2001.
- Ø www.diginorm.com.tr
- Ø www.hurriyet.com.tr/agora

