



Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kültürlerarası Etkileşimi

Intercultural Interaction of Traditional Children's Games

Fatma Koyuncu¹

Gökçen Gülru Bulut^{2*}

* Sorumlu yazar

Corresponding author

¹ Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Hasan Ali Yücel Ortaokulu, Ankara, Türkiye

Teacher, Ministry of Education, Ankara, Turkey

fatmaceylin2006@gmail.com

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0001-7798-2725>

² Doktora öğrencisi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkiye

Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Hasan Ali Yücel Ortaokulu, Ankara, Türkiye

Teacher, Ministry of Education, Ankara, Turkey

ggulrubulut@gmail.com

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-2084-7327>

Makale geliş tarihi / First received : 06.02.2022

Makale kabul tarihi / Accepted : 30.03.2022

Bilgilendirme / Acknowledgement:

Yazarlar aşağıdaki bilgilendirmeleri yapmaktadırlar:

1- Yazarların katkı oranı eşittir.

2- Makalemize değerli görüş ve önerileriyle katkıda bulunan, desteğini esirgemeyen değerli hocamız Doç.Dr.Ekrem Ziya Duman'a, makale yazımında destek veren Dr.Öğr.Üyesi Demet Baran Bulut, Çiğdem Zerrin Delikaya ve Macit Yeşilyurt'a ve araştırmaya katılımcı olarak destek veren öğrencilere ve öğretmenlere teşekkür ederiz.

3- Makalenin yazarları arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

4- Makalemizde etik kurulu izni ve/veya yasal/özel izin alınmasını gerektiren bir durum yoktur. Araştırma ülkemiz koordinatörlüğünde Bulgaristan, İtalya, Romanya ve İspanya ülkeleriyle yürütülen Uluslararası Erasmus+ projesi kapsamında gerçekleştirilmiş yaygınlaştırma çalışmasıdır.

5- Bu makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

This article was checked by *iThenticate*. Similarity Index 24%

Atf bilgisi / Citation:

Koyuncu, F., & Bulut, G.G. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519.

ÖZ

Bu çalışmanın amacı; ülkemiz koordinatörlüğünde Bulgaristan, İtalya, Romanya ve İspanya ülkeleriyle yürütülen Uluslararası Erasmus+ projesi kapsamında ülkeler hareketliliğinde oynanan, tanıtılan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerini incelemektir. Bu çalışma, proje ortakları olan 25 öğrenci ve 11 öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilmiş bir özel durum çalışmasıdır. Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı-öğretmenler tarafından geliştirilen açık uçlu sorulardan oluşan öğretmen ve öğrenci görüşme formu kullanılmıştır. Öğretmen ve öğrencilerin görüşleri, betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmanın sonucunda katılımcıların geleneksel çocuk oyunları ile ilgili görüşleri, farklı kültürlerden gelen ve farklı dilleri konuşan çocukların geleneksel oyunların birleştirici ve evrensellik özelliği ile iletişimlerini sağlayarak ortak paydada buluştuklarını ortaya koymuştur. Bu çalışmayla katılımcı öğrenci ve öğretmen görüşleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının isimleri farklı olsa da oyunun kuralları, hitap ettiği yaş grubu, kullanılan oyun materyali açısından oldukça benzer olduğu görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi sayesinde öğrencilerde kültürel miras ve farklı kültürler hakkında farkındalık oluşturduğu, merak uyandırdığı, eğlenceli ve ilgi çekici olduğu, öğrencilerin sevgi, saygı, işbirliği, yardımlaşma, paylaşma, arkadaşlık kurma, kurallara uyma, takım ruhu, sabırlı olma gibi değerler ile zihinsel, iletişim ve dil, sosyal ve duygusal becerilerini geliştirdiği görülmüş, böylece geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin gelişimlerine her açıdan olumlu katkılar sağlayabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler

geleneksel, çocuk, oyun, kültür, kültürel miras, kültürlerarası etkileşim

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the views of students and teachers on traditional children's games played and introduced in the mobility of countries within the scope of the International Erasmus+ project carried out with Bulgaria, Italy, Romania and Spain under the coordination of our country. This study is a case study with the participation of 25 students and 11 teachers who are the project partners. In the study, a teacher and student interview form consisting of open-ended questions developed by the researcher-teachers was used as a data collection tool. The views of teachers and students were analyzed by descriptive analysis method. As a result of the research, the opinions of the participants about traditional children's games revealed that children from different cultures and speaking different languages met on a common ground by communicating with the unifying and universality feature of traditional games. In this study, it has been seen that although the names of traditional children's games are different in line with the opinions of the participant students and teachers, they are quite similar in terms of the rules of the game, the age group it addresses, and the game material used. Thanks to the intercultural interaction of traditional children's games, it creates awareness in students about cultural heritage and different cultures, arouses curiosity, is fun and interesting, and students share values such as love, respect, cooperation, cooperation, sharing, friendship, obeying the rules, team spirit, and being patient. It has been concluded that traditional children's games can contribute positively to the development of students in every respect, so that they improve their mental, communication and language, social and emotional skills.

Keywords

traditional, child, game, culture, cultural heritage, intercultural interaction

GİRİŞ

Oyun, insanlığın her döneminde var olan, toplumların ve kültürlerin oluşumunda yeri olan bir kavramdır. Oyunların şekli, özellikleri, oyun malzemeleri, çağdan çağa kültürden kültüre değişse de çocuğun bulunduğu her yerde oyun bulunmaktadır ve oyunun değişmeyen evrensel bir özellik taşıdığı görülmektedir (Erşan, 2006, s. 14). Geçmişten günümüze değin dünyanın her yerinde çocuklar, yetiştikleri toplumun özelliklerini yansıtan oyunlarını oluşturmuşlardır.

Oyun kavramının farklı tanımları mevcuttur:

Oyun, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Oyun, kendine özgü kuralları olan, belirli bir yer ve zaman içinde sınırları olabilen, zihinsel ve fiziksel becerilerle duygusal olgunluğa erişmek amacıyla maddi bir beklentisi olmayan, katılımcıları etkisine alan eğlenceli bir aktivitedir (Tamer, 1990, s. 86). Groos’un (1899) tanımında ise oyun, çocukluk sonrası varılan olgunluğa ulaşabilmek için ön denemelerdir (Aktaran: Özdoğan, 2000, s. 101).

Oyun anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Her oyunun bir anlam silsilesi bulunmaktadır. Bu anlamlar içgüdüden ziyade oyunun yaşama ait işlevleri olduğunu gösterir. Oyun dışarıdan her ne kadar kurmaca gibi gözükse de oyuncuları özgür oldukları bir dünyanın içine çeker. Oyun, sınırları çizilmiş bir mekân ve zamanda gerçekleşir, kurallarla bir düzen içinde ilerler ve alışılmış dünyadan farklı sosyal ilişkiler içinde yeni bir dünya kurgulanır. Bu dünya içerisinde maddi fayda ve çıkar yer almamaktadır (Huizinga, 2006, s.23-28).

Piaget’e göre ise oyun bir uyum sürecidir. Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir (Aktaran: Yavuzer, 1984, s. 199). Oyun, doğrudan deneyim, çabalamak, araştırmak, keşfetmek, denemek ve problem çözmektir. Bu bağlamda oyun manipülatiftir, araştırmacıdır ve pratiğe dayalıdır. Tüm oyunlar, çocukların kendi dünyalarını ve diğer insanları öğrenmelerine yardımcı olan çeşitli doğrudan deneyimler içermektedir (Bruce, 1994, s. 64). Oyun, bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme sürecidir (Ellis, 1973, s. 135). Oyun kavramı, boş vakit geçirme, eğlenme aracı gibi algılansa da, oyun ciddi araştırmalara konu olmuş, tarihsel bakımdan araştırılmış, insan hayatındaki önemine vurgu yapılmıştır. Oyunun toplumsal ve kültürel değerleri incelenmiş ve bireyler için üst düzeyde yararlı bir aktivite olduğu görülmüştür. Hatta belli başlı bazı hastalıkların tedavi sürecinde oyundan yararlanılmasına kadar geniş bir anlamda değerlendirilmiştir (Tüfekçi, 2013, s. 103-108). Buna göre oyunu, belli bir amaca yönelik olabilen veya olmayabilen, kendi içerisinde kuralları olan ama aynı zamanda da kuralsız da olabilen, çocuk açısından bilişsel, fiziksel, duygusal, dil gelişimlerinin kazandırılmasına katkısı bulunan aktif bir öğrenme deneyimi şeklinde tanımlamak mümkündür.

Bu tanımlamalardan hareketle oyunun olumlu katkı sağlayabileceği farklı alanlarının olduğu görülür. Oyun; çocukların zihinsel, sosyal ve bilişsel gelişimlerini destekleyerek iletişim becerilerinin artırılmasını sağlar, grup içerisinde yer alma bilinci oluşturur, dikkat yeteneğinin gelişmesine katkıda bulunur ve problem çözme becerisini geliştirir. Oyunun tedavi edici, geliştirici yönü de bulunmaktadır. Aynı zamanda oyun, yetişkin için çocuğun dünyayı nasıl algıladığını kavrayabilmek adına bir araçtır. Çocuk oyun oynarken kurallara dikkat ederek aslında benmerkezci düşünce biçiminden sıyrılır dolayısıyla da oyunun kuralları gereğince de toplumsal normlara ayak uydurur (Özdoğan, 2000, s.109).

Oyun ve Eğitim

Çocuklarla iletişime geçmek, onları daha yakından tanımak ve dünyalarında yer almak için en etkili yöntemlerden biri oyundur. Oyun, hem doğal bir iletişim ortamı oluşturması hem de kişilerin en samimi duygularının ifade etmeleri açısından önemlidir. Dolayısıyla da çocuğun hayatında önemli bir yeri olan, gelişimini olumlu yönde etkileyen ve kendiliğinden ortaya çıkan oyunlar, çocukların eğitiminde de önemli bir yer tutmaktadır.

Çocuk kendi iç benliğini ve dünyayı oyun sayesinde tanımaktadır. Bu çerçevede sorular yoluyla yeni bilgiler kazanır, kazandığı bilgileri etrafına aktarır. Aynı zamanda oyun sayesinde öğrenme süreci keşfetme yoluyla gerçekleşir. Çocuk etrafındaki birçok olguyu oyun içerisindeki etkileşimle kazanır. Bu açıklamalardan anlaşılacağı üzere oyun içerisinde; mantık yürütme, nesnelere tanıma, dikkatini odaklama, analiz yapma, sentez yapma, belirlemiş olduğu hedefe doğru ilerleme, algılama süreci, sınıflama yapabilme, problem çözmeyi öğrenme gibi zihinsel aktiviteler, nesnelere ilgili boyut, renk, şekil, sıcak, soğuk gibi kavramların öğrenilmesi de gerçekleşmektedir (Özer vd., 2006, s 55). Oyun içerisinde çocuğun zihinsel gelişimi artırılarak değerlendirme, algılama, karar verme gibi becerilerinin kazanılması sağlanmaktadır. Dolayısıyla da çocuğun oyun yoluyla kazanmış olduğu deneyimler ve bilgiler bağlamında ilişkiler kurarak elde ettiği kazanımların, ona daha sonra karşılaşılabileceği sorunların üstesinden gelebilme becerisi kazandıracağı düşünülmektedir.

Oyun, çocuğun fiziksel ve psikolojik bakımdan gelişimi ve aynı zamanda eğitimi için, günlük beslenme, barınma kadar giderilmesi gereken gerekli bir ihtiyaçtır. Çocuk oyun oynarken farkında olmadan birtakım beceriler sergiler, aynı zamanda da çevresiyle sürekli etkileşim içerisinde olarak dünyayı doğru bir şekilde algılamaya çalışır. Sonraki zamanlarda da karşılaşacağı durumlar için kendisini hazır hale getirmeye çalışır (Ulutaş, 2011, s. 237). Oyun çocuk açısından düşünüldüğünde hayatı için farklı boyutları olan bir olgudur. Bir taraftan öğrenmenin içerisinde var olduğu bir aktivite olan oyun sayesinde, öğrenilen bilgiler eğlenceli hale getirilerek tekrar tekrar kullanılması sayesinde bilginin kalıcılığını artırır. Başka bir anlatımla, oyun içerisinde bilinenin dışında yeni kurallar ve kavramlar öğrenilir, dolayısıyla da çocuk oyununa devam etmek için bu kuralları öğrenmek durumunda kalır (Kaya, 2018, s. 75-78). Bu durumda da oyun oynamaya devam edildikçe güdülenme de artacağından öğrenme deneyimi kalıcı hale gelir. Örneğin, yabancı bir dilde kullanılan sayıları öğretmek için seksek oyunu tercih edilebilir, bu sayede de çocuk hem oyun oynayacak hem de öğrenme sürecinin içerisinde girmiş olacaktır.

Piaget oyunu, "Oyun bir uyumdur. Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir." şeklinde tanımlamaktadır (Aktaran: Yavuzer, 1984, s. 199). İlgili çalışmalar incelendiğinde oyun, çocukların isteyerek ve bilerek yer aldığı, çoğu zaman da belirli bir amacı olan, bazı oyunların ise içerisinde kurallar barındıran, en etkili öğrenme süreci olarak tanımlanabilir. Oyunlar bir bakıma doğal öğrenme araçlarıdır. Çocuk oyun esnasında kendi dünyası için gerekli olan beceri ve bilgileri kazanır, deneyim elde eder, yardımlaşma duygusu gelişir, dolayısıyla da yaparak ve yaşayarak öğrenme sağlanır (Kaytez ve Durualp, 2014, s. 110-112).

Oyun; çocuğun duygu ve düşüncelerini açığa vurmasını sağlayarak kendini daha gerçekçi, anlayarak ortaya koymasına imkân verdiği gibi; zihinsel, duygusal, fiziksel ve sosyal gelişimine de olumlu katkı sağlamaktadır (Karaömerlioğlu, 2010, s. 4). Çocuk yaşta edinilen davranışların

ve tutumların büyük bir kısmı sonraki yıllarda bireyin alışkanlıklarını, tutumlarını, kişiliğini, değerlerini etkilemektedir (Tanrıverdi, 2012, s. 6-10). Bir başka ifade ile oyun, herhangi bir amaca yönelik olabilen veya olmayan, kuralları olan veya kuralları belirlenmeden oynanan, ancak her ne olursa olsun çocuğun bilerek içerisinde var olduğu, sosyal, duyuşsal, bilişsel, fiziksel gelişiminin temeli olan ve çocuğun kendisi için en etkili öğrenme deneyimidir (Kaya ve Elgün, 2015, 329-342). Bu bağlamda, eğitim süreçlerinde oyunun, çocuğun yaşadığı çevrede, gelişimin her aşamasıyla ilişkili olduğu ve katkısının yadsınamaz boyutta olduğu söylenebilir. Oyun, eğitim aşamalarının bir süreci olarak düşünülebileceği gibi, eğitimin hedeflerine ulaşabilmesi açısından önemli bir argümandır.

Oyun ve eğitim ilişkisi, pek çok eğitimci tarafından vurgulanmış olsa da, oyunun eğitimin önemli bir unsuru haline gelmesinde en büyük pay, Pestalozzi'nin çocuğu temel alan eğitim anlayışından etkilenen Froebel'e aittir (Kansu, 1948, s. 52-56). Çocuğun sahip olduğu becerilerin kazanımına yönelik eğitimde Froebel tarafından "çocuk bahçeleri" kavramı dile getirilmiştir. Bu kavrama göre, çocuk doğumundan itibaren doğayla iç içe bulunmalıdır. Froebel'e göre çocuğun gelişim süreciyle doğanın gelişim süreci birbirinden farklı değildir. Çocuk, öğrenme deneyimini soyut kavramlardan ziyade beş duyu organıyla gerçekleştirir. Bu anlamda da çocuğun okul içerisinde aktif olarak katıldığı oyunlar çocuğa somut öğrenmeler sunarak gelişimine katkıda bulunur (Walsh, Chung & Tufekçi, 2001, s. 103-108).

Oyun ve Kültürlerarası Etkileşim

Geçmişten günümüze dünyamızda var olmuş bütün toplumlar tarih boyunca kimi zaman doğal veya mecburi sebepler nedeniyle gerçekleşen göçler sonucu, kimi zaman da ticaret nedeniyle, ayrıca savaşlar sebebiyle etkileşim halinde olmuşlardır. Bu etkileşimler sonucunda iletişim kanalları oluşturulmuş, toplumlar birbirini tanıma imkânı bulmuş, kültürlerarası etkileşimi artırarak birbirlerinden etkilenmişlerdir. Bu kapsamda çalışmanın konusu olan oyun kavramı açısından da toplumların birbirinden etkilendikleri söylenebilir. Çünkü farklı kültürlerdeki oyunlar incelendiğinde toplumların kültürel yapılarına ait izlerin olduğunu görmek mümkündür.

Oyun, geleneğin hem yaratıcısı hem de taşıyıcısıdır. Aynı doğrultuda da oyunlar iletişimin kültürel yansımasıdır. Oyunun toplumların kültürel yapı içerisinde taşıyıcı rolünün olması nedeniyle zaman içerisinde değişen özelliği de bulunmaktadır. Bu durumda da oyunların süreç içerisinde kültürel mirasın aktarılmasında katkısının olduğu söylenebilir (Özdemir, 2006, s. 453).

Oyunlar; tarihi inanç, dil, alışkanlık ve kültürleri araştırmak amacıyla kaynaklık yapmış, antropologlar oyunlar sayesinde kültürel göçleri ve yayılımları araştırmışlar, kültürel yapılarını sınıflandırarak, medeniyetlerin özelliklerini incelemişlerdir. Oyunların gelişme aşamaları aynı zamanda da değişim süreçleri toplumun kültürel yapılarıyla yakından ilişkilidir. Kültür; bir grup birey ile paylaşılan, aynı zamanda da her bir kişi için farklılık gösteren, nesilden nesile aktarılan değer, inanç, davranış ve tutum olarak tanımlanmaktadır. Bir başka ifadeyle kültür; farklı insan grubunu meydana getiren ortak davranış, anlam ve duyguların kazanılması sonrasında aktarılan bir yansımadır. İnsan sosyokültürel olarak biyolojik bir varlıktır. Dolayısıyla da bireylerin faaliyetleri kültürü etkiler aynı zamanda da kültürden etkilenir, bu sayede de kültürün tarihsel evrimini etkiler. Bu süreçte kültürü etkileyen dinamiklerden biri de oyundur. Kültür hem çocuk oyunlarına etki eder hem de çocuk oyunlarından etkilenir (Özyürek vd., 2021, s. 74-82).

Geleneksel çocuk oyunları, kültürel, coğrafi veya toplumsal özellikler gibi farklılıkları barındırır da aslında çocuklar üzerindeki etkileri ortak sayılabilir. Geleneksel oyunlar toplumlar için uzun sayılabilecek bir geçmişe sahiptir. Dolayısıyla da topluma özgü milli ve manevi değerleri barındırmaktadır. Geleneksel oyun; bireylerarası iletişim temelli, fizikselliğe ve yaratıcılığa dayanan oyunlardır (Yengin, 2012, s.107). Geleneksel oyunlar daha çok fiziksel aktivitenin ön planda olduğu, oyuncuların oyunun kurallarına, alanına, süresine, oyuncu sayısına ve en önemlisi oyun araçlarına müdahale ederek, oyunu özgürce kendilerine göre uyarladıkları oyunlardır. Burada en önemli nokta ise, yaratıcılığın, bireyler arası iletişimin ve oyun kurmanın ön planda olmasıdır. Bu yönleri ile geleneksel oyunlar özellikle çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerine önemli katkılar sunmaktadır (Hazar vd. 2017, s. 179-182).

Geleneksel çocuk oyunlarında çocuklar açık havada ya da ev/okul içinde iş birliği içinde oyun oynarlar. Coğrafi ve kültürel olarak farklılık gösterebilir de geleneksel çocuk oyunlarının yapıtaşları aynıdır, toplumun milli ve manevi kültürünü içlerinde barındırırlar. Oyunlarda kullanılan malzemeler çoğunlukla değişmez. Çocuğun birçok gelişim alanı desteklenirken toplumun değerleri de geleneksel oyunlarla öğrenilir ve kuşaklarca aktarılır (Sümbüllü ve Altınışık, 2016, s. 73-79). Çocukların eğitiminde ve sosyalleşmesinde önemli bir yere sahip olan geleneksel çocuk oyunları aynı zamanda kültürel normların ve kuralların öğrenilmesinde de önemli bir yere sahiptir. Geleneksel çocuk oyunlarında her kültürün kendine ait değerleri de bulunmaktadır. Bu kültürel değerler çocuklara geleneksel oyunlar yoluyla da aktarılmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları ait olduğu kültürün değerlerini ve normlarını taşımasının yanı sıra aynı zamanda farklı kültürlerin ortak yönlerini de ortaya çıkarmak konusunda önemli bir işleve sahiptir. Bu kültürel ortak noktalar yaşayarak ve uygulayarak öğrenilmesi sonucu daha kalıcı bir davranış ve düşünce değişikliği sağlayabilir. Bu kapsamda toplumsal özelliklere ait kültürel öğeler kuşaktan kuşağa aktarılırken aynı zamanda da bu özelliklerin çocuk oyunlarına etkilerinin de olabileceği beklenilmektedir. Oyunların gelişiminde, oluşumunda çocuklara ait özelliklerden etkilenildiği gibi, aynı zamanda da toplumsal, coğrafi, farklı kültürlerin de etkilerinin olabileceği görülmektedir.

Oyunların gelişimi ve oluşumunda kültürel değerlerin etkisini görebilmek için, oyunların içinde geçen kuralların toplum içinde hangi normlara karşılık geldiğine bakılabilir. Oyunların kuralları herkes için geçerli ve bağlayıcıdır. Kurallar bozulunca oyun biter, oyun kurallarına uygun davranmayan oyun dışına çıkarılır (And, 2012, s.42-45). Bu kurallarla çocukların oyunun değerlerine saygı göstermesi beklenir. Geleneksel oyunlardan biri olan saklambaç oyununda da amaç çocuğun hile yapmasını engellemek ve dürüst davranmasını sağlamaktır. Saklambaç oyununda ebe olan oyuncunun, diğer oyuncuların saklanmalarını izlememesi gerekir, saklanma esnasında gözlerini açıp bakarsa oyunun kurallarını ihlal etmiş olacaktır, dolayısıyla da etik olmayan bir davranış ortaya çıkacaktır. Saklambaç oyununun bir gereği olarak çocuk bu oyunu oynarken dürüst davranmalı, ebe olmanın bir gereği olarak gözünü gerçekten kapatarak oynamalıdır. Bu sayede ebe olan çocuk hem oyun içerisinde eğlenirken hem de dürüst davranışlar sergilemeyi öğrenecektir. Bilindiği gibi toplumda evrensel ahlak kuralları gereği hileli davranışlarda bulunmak kabul görmeyen bir davranış biçimidir. Sonucunda da hile yapan birey toplum tarafından zaman içerisinde dışlanacaktır. Aynı durum aslında oyun içerisinde de gerçekleşir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016, s. 73-79). Dolayısıyla çocuk toplumsal değerleri oyun sayesinde öğrenir. Oyun içerisinde çocuk; arkadaşları tarafından kabul görmek, dışlanmamak, oyun oynamaya devam edebilmek adına yalan söylememeye, dürüst davranmaya çaba gösterir. Bu süreç içerisinde çocukta doğru davranma bilinci ve dürüstlük değerleri kazanılırken, aynı

zamanda da hile yapmanın, yalan söylemenin kötü bir davranış olduğu bilinci çocukta yerleşmiş olur. Sonunda da hile yapmaması gerektiğini, yapması durumunda da toplumsal yapı tarafından kabul görmeyeceğini öğrenir. Zaman içerisinde de çocuk doğruluk ve dürüstlük kavramlarını içselleştirir. Bu kapsamda düşünüldüğünde geleneksel oyunlar çocuklar için eğlenirken aynı zamanda da özellikle toplumsal değerlerin özümsemesi açısından önemlidir.

Çocuk arkadaşlarıyla geleneksel oyunları oynamaya başladığında; büyüklerinden herhangi bir ilgi beklemeyeceği için, benmerkezci davranışlardan uzaklaşarak, bireylere bağımlılığını en alt düzeye indirmektedir. Aynı zamanda da çocuk oyun içerisinde paylaşma bilinci, işbirliği, kurallara uyma, sevgi-saygı, yardımlaşma gibi değerleri kazanarak, sosyal becerilerini artırmaktadır. Bu çerçevede değerlendirildiğinde geleneksel oyunların çocuğun hem ruhsal hem de sosyal gelişiminde katkısı olduğu görülmektedir (Çoban ve Nacar, 2006, s. 43-44).

Günümüzde yaşayan tüm kültürler; köken olarak insana ait aynı oyun geleneğinden beslenir. Oyunların sadece eski olması değil toplumlar arasında yayılması da ilgi çekicidir. Aynı oyunun benzer kurallar ve adlarla farklı ülkelerde de ortak şekilde oynandığı görülmektedir. Örneğin Gaziantep ve yöresinde yaygın olarak oynanan "Mangala" oyunu, içinde Mısır, Çin, Sudan ve Brezilya'nın da olduğu pek çok ülkede aynı biçimiyle oynanmaktadır. Kenya ve Kazakistan'da ise yine aynı adla oynanmaya devam ettiği görülmektedir. Körebe oyunları dünyanın her yerinde oynanmaktadır. İsveç'te "kör keçi" anlamına gelen Blind bock, Danimarka'da ise "Blinde-buk" adı verilir. Almanlar bu oyunu "Blinde Kuh" yani "kör inek" diye adlandırırken Güney Almanya'da "kör keçi" anlamına gelen "Blind[er] Bock" adı kullanılmıştır. Oyun kuralları ve gelenekler değişmiş olsa bile, oyun biçimi ve amacının değişmemesi, oyunun kültürler arasında yapmış olduğu yolculuğun ifadesi biçiminde yorumlanabilir (Küçükaydın vd., 2014, s. 589; And, 2012, s.42-45).

Farklı ülkelerde oynanan oyunlara bakıldığında, ülkemizde oynanmakta olan çocuk oyunlarına benzer oyunların diğer ülkelerde de oynandığı tespit edilmiştir. Oyunların farklı ülkelerde farklı isimlerle, ancak hemen hemen aynı veya benzer kurallarla oynandığı düşünüldüğünde aslında çocukların özelliklerine de uygun olduğu söylenebilir. Aynı zamanda kültürel etkileşimler sonucunda oyunların medeniyetler arasında dağılırken bazı farklılıklar göstermesine rağmen ortak noktalarının daha fazla olduğu görülmüştür. Dolayısıyla da oyunların farklı kültürel yapılardan; coğrafi konum ve iklim şartları gibi değişkenlerden etkilendiği söylenebilir.

Oyunlar incelendiğinde toplumun kültürünü, yapısını, tarihini, alışkanlıklarını barındırdığı görülür. Kültürlerin temelinde kültürel kimlik, kültürel hatırlama ve sürekliliği sağlayan bağlayıcı bir yapı bulunmaktadır. Çocuk oyunları da kültürel bir bağlayıcılık rolü üstlenerek toplumda birleştirici bir faktör oluşturmaktadır (Aksoy, 2014, 265-276; Kırıcı Uğurlu, 2014, s. 46). Çocukların oyununda kültür ve gelenekler, ekonomik ve toplumsal koşullar belirleyici rol oynasa da dünyanın her yerinde, her farklı kültürde çocuklar oyun oynamaktadır (Onur ve Güney, 2004, s.107). Dünya üzerinde birbirinden farklı toplumların kültürel düzeydeki benzer yanları dikkate alındığında, oyun olgusunun kültürler, medeniyetler arasında birleştirici veya bağlayıcı etkisinin olduğu söylenebilir (Özyürek vd., 2021, s. 75-77).

Bu çalışmada oyunun kültürlerarası etkileşimi araştırılarak, belirlenen ülkelerdeki geleneksel çocuk oyunları irdelenmiş ve oyunun evrensel bir dil olduğu, benzer yanlarının varlığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Mesafelerin hızla kısaldığı günümüz dünyasında kültürel değerlerin diğer ülkelerle paylaşılması; bu değerlerin, ülkelerin birbirini tanımada ve birbirlerini

anlamasında büyük bir rol oynayacaktır. Bu nedenledir ki bu çalışmanın geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla kültürlerin etkileşimi açısından literatüre önemli bir katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

YÖNTEM

Araştırma nitel araştırma modellerinden durum çalışması olarak planlanmış ve yürütülmüştür. Durum çalışmaları, bilimsel sorulara yanıt bulmaya yönelik bağımsız bir yaklaşım olarak görülmekte ve bir olgu veya olayın derinlemesine incelendiği bir yöntem olarak tanımlanmaktadır. Bir olayı oluşturan detayları belirlemek, olaya ilişkin açıklamalar geliştirmek ve olayı değerlendirmek için araştırmalarda durum çalışmaları kullanılmaktadır (Büyüköztürk vd.,2010, s.273-275).

Bu çalışma kapsamında oyunun kültürlerarası etkileşimi derinlemesine araştırılarak, projede yer alan ülkelerdeki geleneksel çocuk oyunları detaylarıyla incelenmiş; oyunların benzerlikleri ve farklılıkları, sağladığı katkılar öğretmen ve öğrenci görüşleriyle ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Ankara İli Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bir devlet ortaokulu koordinatörlüğünde yürütülen Uluslararası AB Erasmus+ projesi kapsamında ortaokul öğretmenleri ve öğrencileri ile proje ortakları Bulgaristan, İspanya, İtalya ve Romanya ülkelerindeki öğretmen ve öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcı her bir öğretmen "Öğrt1, Öğrt2...", her bir öğrenci ise "Ö1, Ö2..." şeklinde kodlanmıştır. Çalışma grubuna ait demografik özellikler aşağıda verilmiştir:

Tablo 1. Çalışma Grubu Katılımcı Öğretmen-Öğrenci Sayısı

Ülkeler	Öğretmenler	f	Öğrenciler	f
Türkiye	Öğrt1-Öğrt2	2	Ö1-Ö2-Ö3-Ö4- Ö5-Ö6-Ö7-Ö8	8
Romanya	Öğrt3-Öğrt4	2	Ö9-Ö10-Ö11-Ö12 Ö13-Ö14-Ö15-Ö16	8
İspanya	Öğrt5-Öğrt6-Öğrt7	3	Ö17-Ö18-Ö19-Ö20	4
Bulgaristan	Öğrt8-Öğrt9-Öğrt10	3	Ö21-Ö22-Ö23-Ö24	4
İtalya	Öğrt11	1	Ö25	1
Toplam		11		25

Tablo 1'de görüldüğü gibi çalışma grubunu beş farklı ülkeden 11 öğretmen ve 25 öğrenci oluşturmaktadır.

Ülkeler hareketliliğinde oynanan geleneksel oyunların hitap ettiği yaş grubunu belirlenmesi amacıyla katılımcı öğrencilerin ülkeleri ve yaş grupları aşağıdaki Tablo 2'de sunulmuştur:

Tablo 2. Öğrencilerin Yaş Grupları

Yaş Grupları	f	Öğrenciler	Ülkeler
10-14 Yaş	22	Ö1-Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö6-Ö7- Ö8-Ö10-Ö13-Ö14-Ö15- Ö16-Ö17-Ö18-Ö19-Ö20- Ö21-Ö22-Ö23-Ö24-Ö25	Türkiye-Romanya-İspanya- Bulgaristan-İtalya
15-18 Yaş	3	Ö9-Ö11-Ö12	Romanya

Tablo 2 incelendiğinde katılımcı öğrencilerin 22'sinin 10-14 yaş grubunda, 3 öğrencinin ise 15-18 yaş grubunda yer aldığı görülmüştür.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veriler görüşme tekniği ile toplanmıştır. Çünkü görüşme tekniği kişilerin deneyimleri, tutumları, görüşleri, şikâyetleri, duyguları ve inançları hakkında bilgi edinmede oldukça etkilidir (Briggs, 1986; akt. Yıldırım ve Şimşek 2011, s.285). Görüşmeler araştırmacılar tarafından uzman görüşleri alınarak geliştirilen görüşme formu kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma verileri, 4 açık uçlu sorudan oluşan öğretmen görüşme formu ve 1 tanesi öğrencilerin demografik özellikleri ile bilgi sorusu olan 3 tanesi de açık uçlu sorulardan oluşan toplam 4 soruluk öğrenci görüşme formu ile elde edilmiştir.

Yürütülen araştırmada ülkeler hareketliliği sonunda görüşme formu ile oynanan-öğretilen geleneksel çocuk oyunları ile ilgili öğrenci ve öğretmenlerin görüşlerine başvurulmuştur. Bu sayede geleneksel çocuk oyunlarının benzerlikleri, farklılıkları, öğrencilerin gelişimlerine katkıları, katılımcılarının deneyimleri, duyguları, geleneksel çocuk oyunların yaşatılması ile ilgili görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma, betimsel yöntem kullanılarak yürütülen bir özel durum çalışmasıdır. Elde edilen verilerin belirtilen temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasıyla betimsel bir analizi yapılmıştır. Elde edilen veriler önce sistematik ve açık bir şekilde betimlenmiş, analiz çerçevesi oluşturulmuştur. Daha sonra veriler tematik yapıya göre işlenmiş, bulgular tanımlanarak yorumlanmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2005, s.366).

Çalışmanın nitel verileri için görüşme formunda yer alan "Evet", "Kısmen" ve "Hayır" seçenekleri için öğretmen ve öğrencilerden alınan cevaplar tablolar şeklinde sunulmuştur. Bu tablolar her bir soru için ayrı ayrı oluşturulmuş ve verilen cevapların nedenlerini ortaya çıkarmak için katılımcıların cevaplarından alıntılara yer verilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde çalışma kapsamında geleneksel çocuk oyunları ile ilgili öğretmen ve öğrenci görüşlerine yer verilmiştir. Bulguların ortaya konması sürecinde, öğretmen ve öğrencilerin görüşlerini genel olarak yansıtabilecek cümleler belirlenmiş ve belirlenen bu cümlelerden en çok tekrarlanan görüşler örnek olarak çalışmaya dâhil edilmiştir.

Öğretmen görüşlerinin analizi sonucu aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Görüşme formundaki ilk soruda öğretmenlerden ülkelerindeki geleneksel oyunları ifade etmeleri istenmiştir. Bu soru ile ülkelerdeki benzer geleneksel oyunların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda en az iki farklı ülkeden öğretmenin belirttiği oyunlar aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 3. Öğretmenlerin Ülkelerindeki Ortak Geleneksel Oyunlar

Oyunlar	f	Öğretmenler	Ülkeler
Saklambaç	6	Öğrt1-Öğrt2-Öğrt3- Öğrt7-Öğrt8-Öğrt10	Türkiye-Romanya- İspanya-Bulgaristan
Mendil Kapmaca	5	Öğrt1-Öğrt5-Öğrt6 Öğrt7-Öğrt11	Türkiye-İspanya-İtalya
Yakantop	5	Öğrt2-Öğrt3-Öğrt8- Öğrt9-Öğrt10	Türkiye-Romanya- Bulgaristan
İp oyunları	4	Öğrt6-Öğrt9-Öğrt10-Öğrt11	İspanya-Bulgaristan- İtalya
El top oyunları	4	Öğrt5-Öğrt6-Öğrt7-Öğrt8	İspanya-Bulgaristan
Aliler	3	Öğrt1-Öğrt3-Öğrt4	Türkiye-Romanya
Misket	3	Öğrt2-Öğrt7-Öğrt11	Türkiye-İspanya-İtalya
Birdir Bir	2	Öğrt2-Öğrt11	Türkiye-İtalya
Mangala	2	Öğrt1-Öğrt11	Türkiye-İtalya
Yağ Satarım Bal Satarım	2	Öğrt1-Öğrt3	Türkiye-Romanya
Yedi Kule	2	Öğrt1-Öğrt3	Türkiye-Romanya

Tablo 3 incelendiğinde öğretmenlerin ifade ettikleri geleneksel oyunlardan ortak olanlar toplam 11 oyundur. Saklambaç oyunu 4 ülkede ortak oynanan bir geleneksel oyun olması ile oyunlar arasında ilk sırayı almıştır.

İkinci soruda öğretmenlere oynadıkları geleneksel oyunları beğenme durumları sorulmuştur. Öğretmenlerden 10 tanesi (Öğrt1-Öğrt2-Öğrt3-Öğrt4-Öğrt5-Öğrt7-Öğrt8-Öğrt9-Öğrt10-Öğrt11) beğendiğini belirtirken 1 tanesi (Öğrt6) kısmen beğendiğini belirtmiştir. Öğretmenlerin en çok beğendiği oyunlar Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Öğretmenler Tarafından En Çok Beğenilen Geleneksel Oyunlar

Oyunlar	f	Öğretmenler	Ülkeler
Gazoz kapakları oyunu - Carica	4	Öğrt3-Öğrt5-Öğrt6-Öğrt7	Romanya-İspanya

Boogeyman	2	Öğrt1-Öğrt2	Türkiye-Romanya
Cız	2	Öğrt1-Öğrt2	Türkiye-Romanya
Aliler	2	Öğrt1-Öğrt4	Türkiye-Romanya
Jogo da Molha	1	Öğrt2	Türkiye
Mancınık	1	Öğrt9	Bulgaristan
Mangala	1	Öğrt11	İtalya
Mendil Kapmaca	1	Öğrt7	İspanya
Misket	1	Öğrt3	Romanya
Hentbol-Pilota Valencia	1	Öğrt7	İspanya
Tornet	1	Öğrt10	Bulgaristan

Tablo 4'te de görüldüğü gibi en çok beğenilen oyun "Gazoz kapakları oyunu-Carica" olmuştur. Romanya ve İspanya'daki öğretmenlerden üç tanesi en çok bu oyunu beğendiklerini ifade etmişlerdir. Diğer ülkelerdeki öğretmenlerin de beğendiği toplam 12 oyun bulunmaktadır.

Üçüncü soruda öğretmenlere geleneksel oyunların ülkelere göre benzerliklerinin olup olmadığı ve varsa bunların neler olduğu sorulmuştur. Öğretmenlerin 9 tanesi (Öğrt1-Öğrt2- Öğrt4-Öğrt5-Öğrt6-Öğrt8-Öğrt9-Öğrt10-Öğrt11) farklı ülkelerde oynanan geleneksel oyunlar arasında benzerlik olduğunu, 1 öğretmen (Öğrt7) kısmen benzerlik olduğunu ve 1 öğretmen de (Öğrt3) benzerlik olmadığını ifade etmiştir. Benzerlik olduğu belirtilen oyunlar aşağıdaki tablo 5 de verilmiştir.

Tablo 5. Ülkelerdeki Benzer Geleneksel Oyunlar

Benzer Oyunlar
Country Country We Want Soldiers-Aliler
Drop the Towel-Yağ Satarım Bal Satarım
Handkerchief Game-Mendil Kapmaca
İp Oyunları
Topaç Oyunları
Misket Oyunları
Ben Kimim?

Oyunların benzerlikleri aşağıdaki örnek öğretmen görüşleri ile sunulmuştur.

Öğrt8: *Küçük farklılıklar var. İspanya'da oynanan Türkiye'nin oyunu, Bulgaristan'da oynanan masa oyununa benziyor. Oyuncu sayısı ve oyunun kuralları çok benzer. Aynı zemin kullanılıyor.*

Öğrt10: *Oyunların farklı isimleri var ama çoğu ülkede çoğu birbirine benziyor. Aynı malzemeleri kullanıyoruz, oyuncuların yaşı benzer, hepsinin rekabet unsuru ve kolay takip edilebilen kuralları var.*

Ülkeler hareketliliğinde oynanan benzer geleneksel çocuk oyunlarından örnekler sunulmuştur:



Cız (üç taş) -Türkiye

Moara– Romanya



Çember Çevirme- Türkiye

The game of the Wheel – İtalya



Gazoz Kapağı Oyunu -Türkiye

Carica Game-Portekiz



Topaç oyunu- Türkiye

Tuppetto-İtalya

Titirez -Romanya



Misket oyunu-Türkiye

Marbles Game – İtalya

Dördüncü soruda öğretmenlere geleneksel oyunların öğrencilerin gelişimine katkı sağlayıp sağlamadığı sorulmuştur. Öğretmenlerin tamamı geleneksel oyunların öğrencilerinin gelişimine katkı sağladığını ifade etmiştir. Bu gelişimleri psikomotor, dil gelişimi, sosyal gelişim, duygusal gelişim, zihinsel gelişim, fiziksel gelişim, kültürel gelişim açısından değerlendirmeleri istenen öğretmenlerden alınan cevaplar için oluşturulan tablo aşağıdaki gibidir:

Tablo 6. Öğretmenlerin Geleneksel Oyunların Öğrencilerin Gelişimine Katkısına Yönelik Görüşleri

Gelişim Türleri	Öğretmen Görüşleri
Psikomotor	El-göz koordinasyonu gelişimi
	Hareketlerdeki gelişim

	Dans etme becerisindeki gelişim
Dil Gelişimi	İletişim becerisindeki gelişim
	Yabancı dil öğrenme becerisindeki gelişim
	Yeni kelime öğrenmedeki gelişim
Sosyal Gelişim	Arkadaşlık ilişkilerindeki gelişim
	Özgüvenin artması
	Uyumlu davranışların artması
	Takım ruhunun gelişmesi
Duygusal Gelişim	Paylaşma duygusundaki gelişim
	Farklı kültürleri anlama
	Özgürlük ihtiyacını karşılama
	Kişiliklerini ifade etme
	Kazanıp-kaybetmeyi kabullenme
	Aile büyüklerinin yaşadığı oyun deneyimlerini yaşama
Zihinsel gelişim	Strateji geliştirme becerisi
	Oyun görevleri aracılığı ile biçimlendirici öğrenme
	Çalışmaya ilginin artması
	Karar verme becerisi
	Mantıksal düşünme becerisi
	Hayal gücünün artması
Fiziksel gelişim	Kas ve iskelet sistemindeki gelişim
	Antrenman yapma
	İnce ve kaba motor becerilerinin artması
	Hareket hızının artması
Kültürel gelişim	Farklı kültürleri tanıma
	Genel kültürün artması

Farklı kültürlerle karşı olan önyargının ortadan kalkması

Kültürel gelenekleri canlı tutma

Öğretmenler, öğrencilerinin farklı ülkelere ait geleneksel oyunları oynama ve öğrenmelerinin her gelişim türü açısından katkısı olduğunu ifade etmişlerdir. Bu durum, geleneksel oyunların öğrencilerin her açıdan gelişimlerini desteklediği görüşünde öğretmenlerin hemfikir olduğunun bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Geleneksel çocuk oyunlarının çocukların gelişimleri üzerindeki etkisi aşağıdaki örnek öğretmen görüşleri ile ifade edilmiştir:

Öğrt3: Geleneksel oyunlar, genelde toplu oyunlar olduğu için çocuklara sosyalleşme, birbirleriyle etkileşime girme, enerjisini atma, özgürlük ihtiyacını karşılama ve kişiliklerini ifade etme fırsatı verir. Oyun, kendine özgülüğü sayesinde öğrenmeyi hoş ve çekici bir şekilde öğretme işlevlerini ve görevlerini birleştirir ve oyun aynı zamanda çalışmaya ilgiyi arttırır. Oyun, görevleri biçimlendirici öğretim, oyundaki eğitim sürecine katkıda bulunur ve çocuğun ruhuna her düzeyde: örneğin bilişsel, duygusal ve istemli olarak hitap eder. Çocuklara öğretmeyi öğreten oyunda, diyalogu desteklemek için karşılaştırmayı, gözlem yapmayı öğrenirler.

Öğrt5: Psikomotor gelişim: koşu ve hareket

Dil gelişimi: Öğrenciler, sayılar ve diğer konularda diğer öğrencilerle İngilizce konuşarak dillerini geliştiriyorlar.

Sosyal gelişim: öğrenciler diğer öğrencilerle etkileşimde bulunuyor.

Duygusal gelişim: takım çalışması ve kazanıp kaybetmeyi kabullenmeyi öğreniyorlar.

Zihinsel gelişim: oyunun kurallarını ve nasıl oynanacağını düşünmek, zihinsel gelişim sağlıyor.

Fiziksel gelişim: oyunlar koşu ve fiziksel hareketler gerektiriyor.

Kültürel gelişim: Farklı kültürdeki oyunları anlayıp, kendi ülkeleriyle olan benzerlik ve farklılıkları görebiliyorlar.

Öğrt11: Psikomotor gelişim: çocuk, koşmaya, hareket etmeye, dans etmeye ve zıplamaya ihtiyaç duyuyor.

Dil gelişimi: oyunlar aracılığıyla, çocuklar daha saf bir dil kullanıyor, çünkü arkadaşlarıyla bilgi alışverişinde bulunuyor ve sosyalleşiyor.

Duygusal gelişim: oyun duyguları ve empatiyi geliştiriyor. Birbirlerine saygılı olmalarını ve paylaşmayı sağlıyor.

Zihinsel gelişim: oyun, hayal gücünü geliştiriyor

Fiziksel gelişim: dışarıdaki hareket çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimini sağlamaktadır.

Son soruda öğretmenlere geleneksel oyunların yaşatılması ve unutulmaması için ne gibi önerileri olduğu sorulmuştur. Öğretmenler, bu durum için; geleneksel oyunların videolarının sosyal ağlarda paylaşılması, okullarda bu oyunlara yönelik yarışmaların yapılması, derslerde bu oyunlara yer verilmesi, beden eğitimi dersi müfredatına bu oyunların eklenmesi, milli bayramlarda bu oyunları içeren etkinliklerin planlanması, aile büyüklerinin (büyükanne, büyükbaba) torunları ile çocukluklarında oynadıkları oyunları paylaşmasını sağlama, okullara

bu aile büyüklerinin davet edilmesi ve gençlerle bir arada olmalarını sağlama, ders metinlerinin geleneksel oyunların tarihçesini içermesi ve bu oyunların düzenli olarak okullarda oynatılması gibi öneriler getirmişlerdir. Öğretmenlerin önerileri, örnek öğretmen görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Öğrt 6: *Dürüst olmak gerekirse düşünmemiz gereken şeyler var:*

Zaman: Öğrencilerimize zevk alacakları, yaşayacakları, deneyimleyecekleri ve öğrenecekleri zaman ayırmak çok önemli.

Büyükanne, Büyükbaba: Onlar, geleneksel oyunları öğrenmede çocuklara yardımcı olabilirler. Eskiden eğlenmek için bu oyunları kullandıklarından, bizlerin de zihinlerini tazeleyecek olanlar büyüklerimizdir. Onları okula davet etmek, harika bir fikir gibi görünüyor.

Öğrt 7: *Derslerde, özellikle Beden Eğitimi derslerinde geleneksel oyunların kullanılmasını öneriyorum. Ayrıca oyun alanlarının boş yerlerinde bu oyunlar oynatılabilir ve hatta ders metinleri geleneksel oyunların tarihçelerini içermelidir.*

Öğrt11: *Düzenli olarak çocuklara oyunlar oynatılmalı ve unutulması önlenmelidir. Hepsinin ötesinde çocuklar, oyunlarla teknoloji bağımlılığından uzaklaştırılabilir ve sosyal ilişkiler kurabilirler.*

Öğrenci görüş formundan elde edilen bulgular aşağıda verilmiştir:

İlk soruda öğrencilere oynadıkları geleneksel oyunları beğenme durumları sorulmuştur. Öğrencilerin hepsi "Evet" cevabını vererek beğendiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin en çok beğendiği oyunlar Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7. Öğrenciler Tarafından En Çok Beğenilen Geleneksel Oyunlar

Oyunlar	f	Öğrenciler	Ülkeler
Pilota Valencia (Hentbol)	6	Ö6-Ö10-Ö18-Ö19 Ö24	Ö20- Türkiye-Romanya İspanya-Bulgaristan
Country country we want soilders - Aliler Aliler Çingene Aliler	6	Ö2-Ö4-Ö5-Ö8-Ö13-Ö15	Türkiye-Romanya
Boogeyman	4	Ö1-Ö2-Ö4-Ö8	Türkiye
Jogo da Molha	3	Ö5-Ö6-Ö8	Türkiye
Tornet	3	Ö3-Ö6-Ö8	Türkiye
Plaka Oyunu	3	Ö1-Ö4-Ö8	Türkiye
Mangala	2	Ö3-Ö7	Türkiye
Misket(Marbels)	2	Ö6-Ö12	Türkiye-Romanya
Çember çevirmece	2	Ö1-Ö4	Türkiye
Topaç (Tuppetto)	2	Ö1-Ö16	Türkiye-Romanya

Pif Paf	2	Ö14-Ö16	Romanya
Sicilian Bingo	2	Ö2-Ö4	Türkiye
İp oyunu (ıl ripiglino)	1	Ö11	Romanya
Mendil Kapmaca	1	Ö8	Türkiye
Carica (Gazoz kapakları)	1	Ö2	Türkiye
Basketbol	1	Ö17	İspanya
Sandalye Kapmaca	1	Ö25	İtalya
Yedi Kule	1	Ö4	Türkiye

Tablo 7'de de görüldüğü gibi en çok beğenilen oyunlar “Country country we want soilders (Aliler Aliler Çingene Aliler)” ve “Pilota Valencia (el top oyunu-hentbol)” olmuştur.

Oyunların beğenilme nedenini ise eğlenceli, heyecanlı, merak uyandırıcı, çekişmeli, rekabetçi, takım oyunları oluşu ve oynanması kolay olarak belirtmişlerdir. Romanya’ da 1 öğrenci (Ö9) ve Bulgaristan’daki öğrencilerden 3 tanesi(Ö21-Ö22-Ö23) oyunların her birinin özel bir yönü olduğunu, ilgi çekici ve diğer ülkelerle oynamanın çok keyifli olduğunu belirterek bütün oyunları beğendiklerini ifade etmişlerdir. Diğer ülkelerdeki öğrencilerin de beğendiği toplam 18 oyun bulunmaktadır.

Bütün oyunları beğendiğini ifade eden öğrencilerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö9: *Oynadığım tüm oyunları sevdim. Her birinin özel bir yönü vardı ve ortaklarımızla oynamaktan keyif aldım. Birlikte oyun oynamak arkadaş edinip sosyalleşmek için gerçekten iyi bir yol.*

Ö21: *Tüm oyunları gerçekten beğendim çünkü benim için oldukça ilgi çekiciydi ve proje ortaklarımızla onları oynamaktan gerçekten keyif aldım.*

Ö22: *Her oyunu sevdim çünkü çok ilginçlerdi, iyi sunumlardı, eğlenceli ve merak uyandırıcıydılar.*

Ö23: *Tüm oyunları gerçekten beğendim çünkü benim için oldukça ilgi çekiciydi ve proje ortaklarımızla onları oynamaktan gerçekten keyif aldım.*

Öğrenci görüş formu ikinci sorusunda öğrencilere geleneksel oyunların ülkelere göre benzerliklerinin olup olmadığı ve varsa bunların neler olduğu sorulmuştur. Öğrencilerin 18 tanesi (Ö1-Ö2- Ö3-Ö4-Ö5-Ö7-Ö8-Ö9-Ö10-Ö11-Ö12-Ö15-Ö16-Ö21-Ö22-Ö23-Ö24-Ö25) farklı ülkelerde oynanan geleneksel oyunlar arasında benzerlik olduğunu, 3 öğrenci (Ö14-Ö17-Ö18) kısmen benzerlik olduğunu ve 4 öğrenci de (Ö6-Ö13-Ö19-Ö20) benzerlik olmadığını ifade etmiştir. Benzerlik olduğu belirtilen oyunlar aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 8. Ülkelerdeki Benzer Geleneksel Oyunlar

Benzer Oyunlar	
Yağ Satarım Bal Satarım -Drop the Towel	Ö1-Ö2-Ö3-Ö4-Ö5-Ö8

Mendil Kapmaca - Handkerchief Game	Ö1-Ö3-Ö4-Ö5-Ö8-Ö18
Topaç Oyunları	Ö1-Ö3-Ö4-Ö8-Ö15-Ö16
Misket Oyunları	Ö1-Ö4-Ö8
Çember Çevirme	Ö4-Ö8-Ö16
Cız -Moara	Ö9-Ö22
Sandalye kapmaca	Ö25
Hentbol -Pilota Valensiyana	Ö10
Mancnık	Ö8
Ben Kimim?	Ö17
Aliler- Country Country We Want Soldiers	Ö8

Tablo 8’de, ülkelerin geleneksel oyunlarının hitap ettiği yaş grubu, oyun kuralları ve oyunda kullanılan materyaller açısından aynı oldukları görülmüştür. Sadece oyunlarda isim farklılıkları, birkaç kural farklılıkları bazen de oynanan malzemenin farklı olduğu yani oyunların oldukça benzer özelliklere sahip olduğu aşağıdaki örnek öğrenci görüşleri ile ifade edilmiştir:

Ö2: İsimler farklı *drop the towel* ve yağ satarım bal satarım

Ö7: Sadece isimleri farklı yaş grupları oyun kuralları kullanılan materyaller aynı.

Ö9: Öncelikle her bir ülkenin oyun eşsizdi, fakat bazılarında benzerlikler vardı. Örneğin taşlarla oynanan Türk oyununa (cız) benzer harika bir oyunumuz var. Ve Romanya’da ‘moara’ deniyor. Aynı kurallara dayanıyor, sadece oyun zemini daha farklı görünüyor.

Ö10: Pilota Valensiyana, takım arkadaşlarımızla oynadığımız futbol ve tenis birleşimi bir oyundu. Geri kalan oyunlarsa arkadaşlarımızla oynadığımız oyunlardandı sadece bazı kuralları farklıydı.

Ö15: Tuppetto (topaç) oyunu Romanya’daki “Titirez” diye isimlendirilen oyuna benziyordu. Çünkü hem çocuklar hem yetişkinler içindi, fakat her oyunda kurallar biraz farklıydı.

Ö16: Topaç oyunu Romanya’daki yoyo oyununa benziyordu. Benzerlikleri, her yaş grubuna hitap etmesi, başka materyale ihtiyaç duyulmaması ve iki oyunda da tek kuralın yoyonun dönmesi. Tek fark yoyo plastik, topaç ahşap. Diğer Romanya oyununa benzer bir oyunsa çember çevirme. Benzerlikleri ikisinin de her yaşa hitap etmesi ve iki oyunun da bir küçük çemberle ve çemberi tutmak için bir parça metale veya oduna ihtiyaç duyulması. İki oyunda da kurallar benziyor. Rakibinden daha uzun süre çemberini düşürmeden çevirmek gerekiyor.

Üçüncü soruda öğrencilere geleneksel oyunların öğrencilerin gelişimine katkı sağlayıp sağlamadığı sorulmuştur. Öğrencilerin 17 tanesi “evet” cevabını vererek geleneksel oyunların “sabırlı olma” (Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6 , Ö7,Ö8,Ö15) “başkalarına saygı gösterme” (Ö3,Ö4,Ö11,Ö16,Ö23,Ö24) , “empati” (Ö3) “paylaşma” (Ö3, Ö7, Ö16,Ö23) , “sorumluluk” (Ö4,Ö11,Ö23) , “sıra bekleme” (Ö5,Ö6) , “hayal gücü” (Ö7) “genel kültür” (Ö7,Ö8) , “sosyal

ilişkiler-sosyalleşme” (Ö7,Ö9,Ö16), “kültürler arası bilgi alışverişi” (Ö9), “arkadaşlık” (Ö9,Ö11,Ö12,Ö16), “farklı kültürleri tanıma, yenilikçi olma” (Ö9) “İletişim kurma” (Ö12) “dikkat geliştirme” (Ö13, Ö15) “iyi bir takım oyuncusu olma” (Ö24) yönlerinden gelişimlerine olumlu katkı sağladıklarını ifade etmişlerdir.

8 öğrenci ise (Ö10, Ö14, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20, Ö21, Ö22) “kısmen” katkısı olduğunu belirtmiş neden göstermemiştir.

Bu soruda öğrencilerin vermiş cevaplara örnek olarak aşağıda öğrenci görüşleri sunulmuştur:

Ö9: *Bence proje ortaklarımızla oynadığımız oyunlar, gelişimim için çok önemli. Sosyalleşmeye ve geleneksel aktivitelerle ilgili bilgi alışverişi yapmama yardımcı oluyor. Bu sayede tüm dünyadan arkadaşlarım oldu. Ayrıca yeni kültürlere açık olmamı sağladı ve bende daha fazla öğrenme isteği uyandırdı.*

Ö11: *Bence bu yaşta karakter gelişimi bizim için çok önemli. Bu tür oyunlarla kaybetsek bile birbirimize saygı duymayı, arkadaş edinmeyi, alışık olmadığımız bir dil kullanarak sosyalleşmeyi, sorumluluk almayı, hedeflediklerimizi başarmayı, bazen kaybedebileceğimiz gerçeğini ama her zaman devam etmemiz gerektiğini öğreniyoruz.*

Ö24: *Evet, oyunlar bize rakiplerimize saygı duymayı, diğer öğrencileri tanımayı, iyi bir takım oyuncusu olmayı öğretiyor.*

Ö25: *Oyun, sizin her şeyi unutmanızı sağlıyor, eğlendiriyor, oyun oynarken daha çok çocuk oluyorum ve kaygısız hissediyorum.*

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada ülkemiz koordinatörlüğünde yürütülen Uluslararası AB Erasmus+ projesi kapsamında Bulgaristan, İtalya, Romanya ve İspanya ülkeleriyle ülkeler hareketliliğinde oynanan, tanıtılan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerine başvurulmuş, elde edilen bulgular ışığında değerlendirmeler yapılarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Öğretmenlerin “Ülkenizde oynanan geleneksel çocuk oyunları hangileridir?” sorusuna ilişkin verdikleri cevapları değerlendirildiğinde saklambaç, mendil kapmaca, yakantop, ip oyunları, el top oyunları, aliler aliler çingene aliler, misket, birdirbir, mangala, yağ satarım bal satarım ve yedi kule oyunu olmak üzere 11 oyunun ortak olduğu bulgulanmıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının ülkelere göre farklı isimler aldıkları, oynama şekli ve oyun kuralları açısından ufak değişiklikler görülse de amacının aynı olduğu öğretmen görüşleri ile ortaya konmuştur. Bu bulgular, Küçükaydın ve arkadaşlarının (2014) “oyunların kuralları ve gelenekleri değişse de şekli ve amacının değişmemesi, oyunun kültürler arası yolculuğunun bir ifadesidir” şeklindeki görüşünü desteklemektedir.

Bu çalışmanın diğer bir dikkat çekici sonucu da hem öğretmen hem öğrenci görüşleriyle ortaya konan geleneksel çocuk oyunlarının çocukların gelişimlerine sağladığı olumlu katkılardır. Öğretmenler öğrencilerinde psikomotor, dil-iletişim, sosyal, duygusal, zihinsel, fiziksel ve kültürel gelişim alanları açısından önemli ilerlemeler gözlemlediklerini ifade ederken, öğrenciler de geleneksel çocuk oyunlarının gelişimlerine olan katkılarını farklı kültürleri tanıma, birbirine saygılı olma, sabırlı olma, arkadaşlık kurma, sosyalleşme ve dikkat geliştirmede yaşadıkları önemli değişimler olarak dile getirmişlerdir. Bu bulgular Çoban ve Nacar (2006) ve

Kaya ve Elgün (2015)' ün çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların tüm gelişim alanlarındaki yadsınamaz katkısı düşünüldüğünde oyunun eğitim sürecinde etkin rol oynayacak bir alternatif öğrenme yaklaşımı olarak geliştirilmesi önerilmektedir.

Öğrenci ve öğretmen görüşlerinde ifade edilen oyunların isim farklılığı dışında oynanışı, içeriği ve amaçlarındaki benzerlik dikkat çekicidir. Bu da kültürel aktarımla geçmişten günümüze taşınan geleneksel çocuk oyunlarının farklı kültürlerde benzerliklerinin görülmesi kültürel etkileşimin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu benzerlikler bize kültürel değerlerin bir kültüre ait olmasının yanı sıra evrensel değerlerle de ortak yönlerinin olduğunu göstermektedir. Sümbüllü ve Altınışık (2016) çalışmalarında da görüldüğü üzere oynanan çocuk oyunları coğrafi ve kültürel olarak farklılık gösterebilir de yapıtaşları aynıdır. Bu da "oyunlar, toplumun milli ve manevi kültürünü içlerinde barındırırlar" düşüncesini desteklemektedir.

Araştırmanın bir diğer önemli sonucu da geleneksel oyunların çocukların kültürel değerleri öğrenmeleri ve sosyalleşmelerindeki etkisidir. Katılımcı öğretmenlerin oyunların yaşatılması ve geliştirilmesi konusunda verdiği cevaplar yapılması gerekenler konusunda yol gösterici olacaktır. Oyunun eğitime entegre edilerek, Beden Eğitimi derslerinde sınıf ortamında oynanması öğrencilerin kültürel değerleri oyun aracılığıyla öğrenmelerine imkân verecektir. Böylece çocukların eğlenirken öğrenmeleri ve beraberinde motor gelişimlerini desteklemeleri kolaylaşacaktır. Türkçe ve Sosyal bilgiler derslerinde bu oyunların tarihçesi ve oyunların özelliklerine yer verilmesi oyunların kalıcılığını sağlayacaktır. Okul ortamında yarışmalar düzenlenmesi, rekabet duygularının gelişmesine, oyunların yaşatılmasına ve geliştirilmesine katkı sağlayacaktır. Aile büyüklerinin de bu süreçte aktif olarak yer almaları kuşaklararası iletişimi güçlendirerek geleneksel çocuk oyunlarının işlevsel olarak yaşatılmasında ve unutulmamasında önemli rol oynayacağı düşünülmekte ve önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- And, M. (2012). *Oyun ve bügü*. Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 13(101), 265-276.
- Bruce, T. (1994). Çocukların yaşamında oyunun rolü. Altınoğlu, D. İlkiz (Çev.). *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 18(92), 64- 68.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. 7. Baskı. Pegem Yayınları.
- Çoban, B., & Nacar, E. (2006). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Ellis, M. J. (1973). *Why people play?* Prentice-Hall Inc.

- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine-1. *Milli Eğitim Dergisi*, 1(1), 102-119.
- Erşan, Ş. (2006). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma(iş) ile ilgili algılarının incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z., Demir, G., & Dalkıran H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens oyununun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Kabadayı, A. (2005). Cumhuriyet devrinde Konya'da oynanan çocuk oyunlarının çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, www.insanbilimleri.com/ojs/index.php/Uib/Article/download/107/106
- Kansu, N.A. (1948). *Pedagoji tarihi*. Milli Eğitim Basımevi.
- Kaya, S., & Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329- 342.
- Kaya, İ.G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (Uead)*, 2(1), 66-78.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye'de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 110-122.
- Karaömerlioğlu, L. (2010). *Okul öncesi eğitimde doğaçlama*. Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Adana.
- Küçükaydın, M.A., Arslan, R., & Uluçınar, Ş. (2014). Çok kültürlülüğün medya, edebiyat, oyun ve müze yansımaları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(34), 583-593.
- Kırcı Uğurlu, E. (2014). Kültürel bellek aktarıcısı olarak ninni. *Milli Folklor*, 13(102), 43-52.
- Onur, B., & Güney, N. (2004). *Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I-II*. Akçağ Yayınları.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun*. Anı Yayıncılık.
- Özer, A., Gürkan, A., & Ramazanoğlu, M. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özhan, M. (2005). Çocuk folkloru. *Kebikeç Dergisi*, 19(1), 225-243.
- Özyürek, A., Dakak, S., & Yurt, N. (2021). Altı kıtada oynanan çocuk oyunları ve Türkiye'de oynanan oyunlarla benzerliği. *Unika Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(2), 72-85.
- Shaidi, M. (2012). Culture within play and within culture. *International Journal Of Current Research*, 4(10), 282- 286
- Sümbüllü, Y., & Z. Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tamer, K. (1990). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Bekir Özer (Ed.). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

- Tanrıverdi, Ö. (2012). *Yaratıcı drama ile verilen eğitimin okul öncesi öğrencilerin çevre farkındalığına etkisi*. Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- TDK (Türk Dil Kurumu Sözlüğü) (2022). <https://sozluk.gov.tr/>
- Tüfekçi, I. (2013). *Sanatta oyun nesnelere*. Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 233-242.
- Walsh, D.J., Chung, S., & Tufekci, A. (2001). Friedrich Wilhelm Froebel, 1782-1852. J. A. Palmer, L. Bresler, & D.E. Cooper, (Eds.). *Fifty major thinkers on education: From confucius to Dewey* içinde. (pp. 103-108). Routledge.
- Yavuzer, H. (1984). *Çocuk psikolojisi*. Altın Kitaplar Yayınevi.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda şiddet*. Beta Yayınları.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.