

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi

Yusuf Ziya SÜMBÜLLÜ *
M. Emin ALTINIŞIK **

ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, I/2, Temmuz 2016, Sayfa: 73-85

ÖZET

Her toplum, kültürünü ve sahip olduğu değerlerini koruma, bu değerleri gelecek nesillere muhtelif vasıtalarla ulaştırma amaç ve kaygısına sahiptir ki geleneksel çocuk oyunları kültür taşıyıcı- eğitici-öğretici muhtevası ve tatbikatı ile bu araçlardan biridir. Geleneksel çocuk oyunlarının ilgili toplumun değerler manzumesinden beslenmiş olmakla kolektif şuur temsilcisi ürünler olması, bu ürünlerin popüler kültür öğeleri karşısında dünden daha fazla hassasiyetle muhafazasını gerekli kılmaktadır. Popüler kültürün hayatımızın bütün safhalarında, geleneksel kültüre dönük bastırıcı, yok sayıcı, unutturucu etkisi, toplumsal dinamikler üzerinde her geçen gün telafisi zor hasarlara neden olmaktadır. Özellikle genç dimağların şuur altına bilinçli veya bilinçsiz bir suretle yerleşme eğilimi ve gayreti içerisinde olan yapay kültür karşısında doğal kültüre her zamankinden daha fazla sahip çıkmak gerekmektedir. Bu doğrultuda çalışmamızda geleneksel çocuk oyunlarının kişisel gelişim sürecinde, değerler eğitimi açısından katkısı üzerinde durulacaktır. Öğrendiklerimizin çoğunun yakınlarımızdan çevremizden öğrenildiği, özellikle çocukluk devresinde semboller eşliğinde hayat bulan geleneksel oyunların zamanla davranışa dönüştüğü göz önüne alındığında, çocuk gelişimi açısından geleneksel oyun kültürünün ne denli önemli olduğu daha net bir hale gelmektedir. İçerisinde yaşanan toplumun değer yargıları etrafında neyin iyi, neyin kötü olduğu konusunda bir dizi somut veya soyut mesaj içeren geleneksel çocuk oyunları, ahlaklı bireylerden oluşan ideal toplumsal

* Doç. Dr. Erzurum Teknik Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Erzurum, yzsumbullu@erzurum.edu.tr

** Arş. Gör. Erzurum Teknik Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Erzurum, emin.altinisik@erzurum.edu.tr

düzenin sağlanmasında tartışmasız bir öneme ve misyona sahiptir. Geleneksel çocuk oyunlarının duyuşsal ve bilişsel alanda icra ettiği işlevleri altı geleneksel çocuk oyunu üzerinden irdelemeye yönelik bir yapı taşıyan çalışmamızda ilgili oyunların genel kuralları, oynanma tarzı ve muhtevası yanında bu oyunların değerler kazanımı açısından yerine getirdiği işlev üzerinde de durulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Değer, çocuk, değerler eğitimi, kültür, gelenek

The Importance of Traditional Children's Games in terms of Values Education

ABSTRACT

Every society has the means and concern to protect its culture and values, to carry these values to the future generations via different tools and traditional children's games are one of these tools with their culture carrier-educational- instructional content and practice. The fact that the traditional children's games are collective conscience representative products by being fed from society's values poems concerned makes it necessary to preserve these products more sensitively than yesterday in the face of popular culture items. The suppressing, ignoring, effacing effect, which faces traditional culture, of popular culture, in all aspects of our lives, results in drawbacks irrecoverable day by day on social dynamics. It is necessary to lay claim to the natural culture more than ever in the face of the artificial culture, which is consciously or unconsciously apt and in an effort to be engraved in the young minds in particular. In this direction, our study will be focused on the contribution of children's games in the process of personal development in terms of values education. Considering most of what we have learned is learned from our relatives and environment, the traditional games, which come to life accompanied by symbols especially in childhood, become behavior over time; how much the traditional game culture is important in terms of child development is getting clearer. The traditional children's games including a number of tangible or intangible messages regarding what is good, what is bad around the value judgments of the society lived in have an undisputed importance and mission in providing the ideal social order consisted of moral individuals. In our study which has a structure intended to analyze the functions the traditional children's games perform in the affective and cognitive domain via six traditional children's games, the function these games fulfill in terms of acquisition of values will be emphasized along with the general rules, playing style and content of the games concerned.

Keywords: Value, child, values education, culture, tradition

Giriş

Her toplum, bünyesinde barındırdığı fertlere ilk olarak maddi-manevi değerlerini, kültürünü, gelenek ve göreneklerini aktarmak amacı taşır. Toplumlar gelecek kuşaklara bu aktarma işlevini oyun aracılığı ile yapar. Böylece toplumları

ayakta tutan kültürel değerler oyunlar aracılığı ile varlığını nesiller boyunca devam ettirir. Oyunlar, mal oldukları toplumun hayat felsefesini yansıtır. Bir toplum hangi değerleri benimsemişse, o toplumun oyunlarında o değerlere sıkça rastlanır. Yani oyunlar toplumun yaşantısı hakkında ipucu ve toplumun benimsediği değerler hakkında bilgi verir.

Dünyanın varoluşundan beri insanlar ve hayvanlar arasında varlığını sürdüren oyun, insanların çocukluk döneminde kendisini ve çevresini tanımaya yardımcı olur. Oyun, içinde bulunduğumuz dünyayı çocuğun dünyasına indirger. Çocuk, gerçek dünya ile ilgili sorularının cevaplarını kendi dünyasında bulmaya çalışırken, bulunduğu yaş gurubuna uygun olan oyun kendisine bu imkânı sağlar.

Oyun, belli kurallar çerçevesinde oynanan, sadece çocuk için bir merak giderme unsuru değil, aynı zamanda hem çocuklar hem de yetişkinler için eğlence vaktidir. Boratav, oyun hakkındaki görüşünü belirtirken günlük hayattan arta kalan zamanda eğlence vakti olduğunu söyler (Boratav 1973: 284). Yavuzer ise oyunu, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler (Yavuzer 2001: 176) olarak tanımlamaktadır. Burada bahsettiğimiz kaynaklar her ne kadar eğlenme amacı olarak oyunu görse de oyun, eğlence amacının yanında nitelik ve nicelik açısından çocuğun gelişimini ve eğitimini tamamlayan ve de kültürel yapının sürekliliğini sağlayan bir faaliyettir.

Toplumun geleceği olan çocuklar, oyunlarla beraber bir takım değerler kazanır. Toplumsal normları ifade eden bu değerler, her oyunda olmamakla birlikte özellikle günümüzde teknolojinin getirdiği yeniklerin etkisinde kalan veya bu yeniliklerle ortaya çıkan oyunların içinde ya hiç yoktur ya da çok az bulunmaktadır. Televizyon ve bilgisayarın hayatımızda önemli bir yer işgal etmesiyle oyunlar, geleneksel oyunlar ve bilgisayar oyunları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ayrımı yapmamızın en önemli sebebi oyunların çocuklara kattığı ve toplumları ayakta tutan yapı içinde barındırdığı değerlerdir. Bu değerler ise uzun zaman önce oluşturulmuş ve nesilden nesile oyunlar aracılığıyla aktararak gelmiştir. İşte bu noktada değerleri geçmişten günümüze taşıyan oyunlara geleneksel oyunlar adını veriyoruz. Konuya bu açıdan yaklaştığımız zaman bilgisayar oyunlarının ve televizyonun çocuğa toplumsal açıdan bir değer katmadığını ve aksine çocuğu, toplumsal değerlerden uzaklaştırdığını görüyoruz.

Günümüz oyunlarına baktığımız zaman televizyondaki çizgi filmler, diğer programlar ve bilgisayar oyunları, malesef çocuğa şiddeti kolayca sunmakta ve sanal dünyanın bağımlısı haline getirerek, çocuğun yalnız başına düşünmesini ve hareket etmesini istemektedir. Sanal bir dünyanın içine hapsolmuş çocuğun oyun içinde kullandığı malzeme/oyuncak tamamen sanaldır ve paylaşımına kapalıdır. Fakat geleneksel oyun diye tabir ettiğimiz oyunlar böyle mi? Geleneksel çocuk oyunlarımızda çocuklar, bazen açık hava diye tabir ettiğimiz dış mekânda, bazen

evin veya okulun içinde arkadaşlarıyla paylaşımcı bir ruhla oyunlar oynarlar. Bu oyunlar sanal dünya ile değil de dış dünyayla bağlantılı olarak mevsimlere göre de değişimler gösterir. Yani her mevsimin kendine özgü oyunu vardır. Geleneksel çocuk oyunları, coğrafi ve kültürel olarak bazı bölgelerde farklılık gösterse de aşıladığı temel değer aynıdır. Uzun bir geçmişi olan geleneksel oyunlar, kullandıkları doğal malzeme/oyuncaklar ile toplumun mili ve manevi değerlerini içinde barındırır.

Çocuklara değer kazandırmadaki en iyi yöntem oyundur. Çünkü oyun, çocuğu eğlendirirken fakına varmadan çocuğun toplumsal belli-başlı değerleri kazanmasına sebep olur. Geleneksel çocuk oyunlarında çocuk, temelde iki işlev görür. Birincisi çocuğun fiziki ve zihni gelişimini destekleyen oyunlardır. Sözgeçimi, tekerlemelerle başlayan oyunlar çocuğun dil kazanma ve iletişim becerisini geliştirir. İkincisi ise geleneksel oyunlar aracılığıyla yarının büyüğü olan çocuk, içinde bulunduğu toplumun değerlerini kazanır.

Oyun-değer bağlamında konuyu ele aldığımız zaman, değerlerin neyi ifade ettiğini bilmek gerekir. Değer, bir toplumun nasıl davranacağını ve nasıl hareket edeceğini, nelerin iyi ve nelerin kötü olduğunu belirten ve toplumu oluşturan bireylerden istediği davranış ve uygulamalardır. Bu tanımdan hareketle birey, dünyayı ve çevresini toplumun kendi belirlediği değer ya da değerlere göre hareket eder. Teknolojik gelişmelerin getirdiği yenilikler ve özellikle görsel medyanın etkisinin yoğun olarak dünyamızı sarması, değerleri zayıflatması, toplumun geleceği için tehlike çanları çalmaya başlamaktadır. Toplumun ayakta kalmasını sağlayan değer, toplumu oluşturan bireyleri de birbirine bağlamaktadır. Bu değerleri gelecek nesillere aktarma işleminde ise eğitim önemli rol oynamaktadır.

Değerler Eğitimi Açısından Çocuk Oyunları

Değerler eğitimi ile bireysel ya da kolektif şekillenen kimlik, geçmişten elde edilenlerle, toplumu ayakta tutması için geleceğe aktarılması sürekliliğini tesis eder. Toplumlar kolektif kimliği, değerlerin korunması ve sürdürülebilmesi için önemli bir araç olarak görürler. Söz konusu değerler eğitimle güçlenir. Değerler eğitiminin etkileri, oyun zamanıyla sınırlı kalmadığı için toplumsal değerlerin devamlılığının sağlanmasında önemi büyüktür. Oyunun içinde aldığı değerler eğitimi ile çocuk, toplumun kolektif şuurunun bilincindedir. Bu bilinç toplumsal bütünleşmenin en önemli unsurunu oluştururken geleneksel olarak değerlerin oyun aracılığıyla aktarılmasında önemli görev üstlenir.

Değerler eğitimi, insanın doğuştan getirdiği iyi yönlerini bulmak, insanlığının gelişmesini sağlamak, mükemmel insan profiline ulaşmak, toplumu ahlaki yönden kötü olandan korumak ve iyi olanla besleyip devamlılık esasına bağlı olarak geliştirmektir. Değerler eğitimi okul çağındaki çocuklara bilgi olarak verilse

bile yine de doğumdan ergenliğe kadar olan dönemde değerler eğitimi, çocuğa oyunlar aracılığıyla verilir. Çünkü çocuk içinde bulunduğu toplumun kurallarını ve değerlerini, topluma göre neyin iyi ve neyin kötü olduğunu değerler eğitimi vasıtasıyla alır. Değerler eğitimi, tek başına mükemmel bir birey profili ortaya koyamayabilir. Yani tüm kötü olanları ve kötülüğe sebebiyet veren şeyleri ortadan kaldıramayabilir. Fakat zamanı ve yöntemi doğru olan değerler eğitimi bireyi doğru yola sevk ederken kimlik oluşumuna yardımcı olur.

Makalemizde, geleneksel çocuk oyunlarından seçtiğimiz 5 tane oyunun, çocuklara hangi değerleri aşıladığı üzerinde duracağız.

Geleneksel Çocuk Oyunlarından Metinler

1. Gazoz Kapağı (Çekirdek) Oyunu:

Oyunun mekanı: Herhangi bir toprak zemin.

Kaynak kişinin oyunu kimlerden öğrendiği: Ağabeyinden ve mahalle arkadaşlarından.

Oyuncak: Gazoz kapağı veya kayısı-şeftali çekirdeği. Taş.

Oyuncuların cinsiyeti: Erkek.

Oyunun Tarifi:

“İstenilen sayıda oyuncuyla oynanan bu oyun için ilk iş, oyun mekânı olan toprak bir zemin üzerine oyuncu sayısına göre yatay bir çizgi ve bu çizginin her iki ucunu da kapatan kısa dikey çizgiler çekmektir. Çekilen bu çizgiler, oyuna başka oyuncu girmeyeceğinin, artık oyunun başlıyor olduğunun da kanıtıdır. Daha sonra her oyuncu, kapaklarını ters olarak veya çekirdeklerini bu çizgi üzerine eşit aralıklarla sıralar. Kapağın ters çevrilmesinin amacı, taşla vurulduğu zaman kolayca çizgi dışına çıkmasını engellemektir. Ardından oyuncular, “biriyim”, “ikiyim”, “üçüyüm” diye bağırarak sıra alırlar. Daha sonra 2-3 cm kalınlığında ve el büyüklüğündeki bir taşla 5-6 metrelik bir mesafeden çizgi üzerindeki kapak veya çekirdekleri çizgi dışına çıkarmak üzere atış yapılır. Çizgi dışına çıkan kapak ve çekirdekler çıkarmanın olur. İlk atışta atış yönüne göre taşı çizginin diğer tarafına geçmeyen oyuncu, kapağı veya çekirdeği vursa bile oyun dışı kalır. İlk başta her oyuncunun bir atış hakkı vardır; ama eğer çizgi üzerinde hala kapak veya çekirdek varsa ilk atışlarda taşı çizgiye en yakın düşüren, ikinci atışlarda ilk sırayı alır. Bu atışlar çizgi üzerinde kapak veya çekirdek kalmayınca kadar tekrarlanır. Bundan sonra ikinci oyuna geçilir. Oyun bazen eşli de oynanabilir. Yani iki veya en fazla üç kişi elindeki oyuncakları birleştirerek ortak olurlar. Daha sonra kazandıkları da eşit şekilde paylaşırlar. Aynı oyun bazen de ikişerli üçerli oynanır. Bu oynama şekli genelde oyuncu sayısı az olduğunda tercih edilir. Buna göre her oyuncu iki veya üç

kapak çekirdeğini çizgiye dizer.” (Oğuz, Ersoy 2005: 87)

Oyunun kazandırdığı değer:

Her çocuk içinde bulunduğu oyunda mutlak kazanmayı hedefler. Gazoz oyununu oynayan çocuklar da kazanmayı umut ederler. Oyunu kaybetmemek için çocuk sürekli umudunu taze tutar. Oyunda çizilen çizgiler oyunun bir kurala bağlı olduğunu ve bu kuralın dışına çıkmanın yasak olduğunu gösterir. Çocuk bu oyunla kuralın ne olduğunu ve ne gibi ehemmiyetinin olduğunu bilincine varır. Oyunun bazen guruplar halinde oynanması ise çocuklar arasında paylaşmanın önemini ortaya koyar ve çocuklar paylaşmanın bilincine varır. Bu oyunda çocuk umutlu olma, kurallara uyma ve paylaşma değerlerini alır.

2. El sıkı selam ver koş oyunu:

Oynanacak yer: Üzerine çerçeve çizilebilecek düz bir yer

Oyuncuların cinsiyeti: Kızlar ve erkekler

Oyuncu sayısı: 5

Oyunun Tarifi:

“Çocuklar oyun alanına çizilen büyük bir halkanın etrafına dizilirler. İçlerinden biri ebe seçilir. Ebe olan halkanın dışında dolaşırken istediği bir arkadaşının sırtına dokunur ve aynı yönde koşmaya başlar sırtına dokunulan çocuk aksi yönde koşarak ebeyle yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp selamlaşırlar. Ebe sırtına dokunduğu arkadaşının yerini kapmak, sırtına dokunulan çocukta ebe olmamak için kendi yerini almaya çalışır, şayet ebe kaparsa ebelikten kurtulur, diğer çocuk ebe olur. Tersine olursa ebe ebeliğe devam eder. Eğer koşu sırasında aradaşı ile el sıkışmayan selam vermeyen “günaydın” demeyen oyuncular olursa, oyun durdurulur ve başka çocuklar oyuna dahil olur.” (Erçelik- vd 2011: 12)

Oyunun kazandırdığı değer:

Çocuk ilk başta kuralın ne olduğunu ve belirtilen kuralın dışına çıkmanın getirdiği olumsuzlukları öğrenir. Oyunda kurallara uymayanlara oyun bozan denir. Hiçbir çocuk oyunda oyun bozan olup arkadaşları tarafından dışlanmak istemez. Bundan dolayı çocuk artık kurallara riayet etmenin önemini kavrar. İkinci olarak toplumda selamlaşma ve hal hatır sormanın bilincine varır. Selamlaşma toplumsal bütünleşmenin adeta şemsiyesidir. Çocuk selamlaşarak karşıdaki insanlara bir bakıma sevgisini ya da saygısını göstermiş olmanın iyi bir şey olduğunu farkeder. Çocuk bu oyunda kurallara itaatini ve selamlaşmanın değerini öğrenir ve benimser.

3. Çelik Çomak Oyunu:

Oyunun mekanı: Çimlik alan.

Oyuncak: Her oyuncuda bulunması gereken “Çomak” adındaki 1 mt. boyundaki sopa. Sadece bir adet olan “Çelik” adındaki 20-25 cm. boyundaki çubuk.

Oyuncağın malzemesi: Herhangi bir ağaçtan yapılabilir.

Oyuncağın hazırlanışı: Çomağın ucu keser veya bıçak yardımıyla sivriltilir. Ayrıca oyuncuların elinden kaymasını önlemek ve tutma kolaylığı sağlamak için baş tarafı bıçakla düzeltilir. Çeliğe herhangi bir şekil verilmemektedir.

Oyuncuların cinsiyeti: Erkek.

Oyunun Tarifi:

“En az 2 kişiyle oynanan Çelik Çomak oyununa başlamadan önce eşleri belirlemek için sayışmaca yapılır. Ardından çeliğin konulacağı çukur kazılır. Daha sonra oyuncular kendi bölgelerini belirlemek için etraflarına sopayla daire çizerler. Çelik çukura konduktan sonra vuruşu yapacak olan oyuncu, çeliğin bulunduğu çukurun yanına gelir. Çeliği 1 mt. kadar yukarı fırlatan oyuncu, ardından elindeki sopayla çeliğe tüm gücüyle vurur. Bu sırada diğer oyuncular, çelik onlara da isabet edebileceğinden, vuruş yapan oyuncunun arka taraftaki bölgelerinde daire şeklinde beklerler. Vuruşu yapacak olan oyuncu, başarılı olamadığı takdirde ebe olur. Eğer vuruşu başarılı bir şekilde gerçekleştirebilirse, ebe olan oyuncu, çeliği almak için onun gittiği yöne doğru koşar. Bu oyuncunun çeliği alıp gelmesi ne kadar geçen sürede diğer oyuncular ellerindeki sopanın sivri taraflarıyla onun bölgesini kazarlar. Bu nedenle ebe olan oyuncunun en kısa zamanda bölgesine dönmesi gerekmektedir. Oyunun püf noktası, çukurun fazla kazılmaması için ebenin hızlı koşup çeliği en kısa zamanda oyun bölgesine getirmesidir. Çeliği getiren ebe, oyun bölgesine döndüğünde diğer oyunculardan herhangi biri kendi bölgesine dönmemişse ebe diğer oyuncu olur. Aynı durum, ebenin diğer oyunculardan önce kendi bölgesine girdiğinde de geçerlidir. Oyunculardan birinin bölgesi yeteri kadar kazıldığı takdirde oyun, o çukurun sahibi olan oyuncunun mağlubiyetiyle sona erer.” (Oğuz, Ersoy 2005: 44) Oyunun sonunda ceza olarak yenilen oyuncuya helva ya da lokum gibi yiyecekler aldırılır.

Oyunun kazandırdığı değer:

Oyunun en önemli amaçlarından biri çocukları başarıya odaklamak, başarıyı arzulamasını sağlamaktır. Bazı çocuklarda başarı o kadar önemlidir ki, başarılı olma azmi geleceklerini bile etkilemektedir. Oyun içinde başarılı olan çocuk kendine güvenecek ve bu güvenle giriştiği işleri başarabileceğine inanacaktır. Bu inanç çocuğun daha da başarılı olmasını sağlayacaktır. Aslında bu oyunun amacı sadece kazanma güdülerini harekete geçirmek değil, bazende kazanmanın yanında kaybetmenin de olduğunu ve çocuğa, kaybettiğinde de yenilgiye rıza göstermesi

gerektiğini aşılarken kazanmanın yanında kaybetme duygularını tatmasını sağlar. Sonunda kaybedenin helva lokum gibi şeyler alması bir ceza şeklidir. Bu oyundaki değerler, başarılı olmak için güçlü olmanın yanısıra kaybetmenin getirdiği şeye razı olmaktır.

4. Yüzük Saklamaca Oyunu:

Oyunun mekanı: Köy odası ya da ev

Oyuncak: Yüzük, madeni para ya da düğme

Oyuncağın malzemesi: Madeni ya da plastik

Oyuncuların cinsiyeti: Erkek ve kız

Oyunun Tarifi:

Uzun kış gecelerinde evlerde oynanırdı. Yere çeşitli kazak ve kumaş eşyalar aralıklı olarak dizilerek etrafına oyuncular toplanır. Oyuncular iki grup olurlar. Amaç içlerinden birisinin elinde ustalıkla tuttuğu yüzüğü bezlerden hangisine sakladığını bulmaktır. Yüzüğü saklayacak kişi avucunun içine dikkatlice yüzücü baş parmağı ile tutacak şekilde yerleştirir. Yerdeki bez parçaların altına elini tek tek koyup geri çıkarır. Elindeki yüzüğü hangisine sakladığını belli etmeden herhangi birisinin altına bırakır. Eğer usta bir oyuncu ise sakladığı yeri fark ettirmez. Acemi ve fazla becerikli değilse sakladığı yer belli olur. Yüzüğün saklanmasını izleyen diğer rakip oyuncular dikkatli izleme yaparlar. Amaç ilk seferde yüzüğü saklandığı yerden bulmaktır. O zaman yüzük saklama sırasını rakipler alabilir. İlk seferde yüzük bulunmaz ise en son seferde bulmaya çalışmak gerekir. Bu durumda da yüzük saklama sırası gene rakiplere geçer. Yüzük, son açılan bezlerin altında değil de arada açılanlardan birinin altından çıkarsa yüzüğü saklayan taraf hem açılmayanların sayısınca puan kazanır hem de yüzüğü tekrar saklama hakkı elde eder. Oyun iddialı ise daha çok heyecan verir. Guruptaki kişilerin sayısınca da oyun zevkli geçer.

Oyunun kazandırdığı değer:

Bu oyunda çocuk kararlı, dikkatli ve sabırlı olmayı öğrenir. Ebe olan çocuk oyunda görev aldığı süre içerisinde kararlı olmanın bilinciyle hareket eder ve ebe olduğu süre boyunca sabırlı olmak zorundadır. Yüzüğün hangi bezin altında olduğunu bilmek için rakip oyuncular ebenin eline yoğunlaşırlar. Burda ki amaç çocuğun bir olaya ya da bir konuya odaklanmasını ve tamamen dikkatini ona vermesini sağlamaktır. Yüzük bulunana kadar da sabır göstermesini telkin eder. Bu zamanda çocuğun kazandığı bu değerler, ileri yaşlarında çocuk için birer avantaj olacaktır. Bu oyundaki değer kazanımları dikkat, kararlılık ve sabırdır.

5. Evcilik Oyunu:

Oyunun mekanı: Ev

Oyuncak: Her oyuncuya ait bebek

Oyuncuların cinsiyeti: Kız

Oyuncağın hazırlanışı: Bebeğin gövdesi olacak olan çatal bir dalın üzerine kolları için uzun ince bir çubuk bağlanır. Yüzü için kurdele gibi şerit biçiminde bir bez dolanır. Bebeğin elbisesi olarak kullanılacak kumaş ikiye katlanarak ortasından yuvarlak bir delik açılır ve başından geçirilir. Saç içinse siyah yün kullanılarak bebeğin başına dikilir. Ardından da yuvarlak kesilmiş bir kumaş ortadan ikiye katlanır. Ve başörtü olmak üzere bebeğin başına dikilir. Son olarak bebeğin yüzüne kalemle kaş göz ve ağız çizilir.

Oyunun tarifi:

“Evcilik oyunu belirli sayıda kızlardan oluşan bir gurupla oynanır. Öncelikle kimin anne olacağını belirlemek için sayısmaca yapılır. Bu tekerleme şöyledir.

İğne battı

Canımı yaktı

Tombul koş

Arabaya koş

Şingıldaki kuş

Oyun komşu ziyaretine gidilmesiyle başlar. Tüm oyuncular otururlar ve kimisi bebeğine yemek yedirir, kimisi bebeğinin saçını tarar. Bir taraftan yiyecekler hazırlanır. Bir başka oyuncu ise o sırada bebeğini oyalar, uyutmaya çalışır. Yemeğin ardından kahveler içilir, sohbet edilir.

Bu oyunun ardından başka bir oyuna geçilir ve burada roller değişir. Önceki oyunda anne rolündeki kız, evin diğer küçük kızıdır. Bu sefer tüm oyuncular aynı evde yaşamaktadırlar. Bez bebek, en küçük kız rolündedir. Hepsi beraber dışarı gezmek için hazırlık aşamasındadırlar. Gezmeden döndüğünde abla küçük kardeşinin saçını tarar, bez bebek ise uyutulur.

Evcilik oyununda bez bebek zaman zaman yeni doğmuş bir bebek, bazen de gelin olur. Kına gecesinde gelinler kırmızı giydiklerinden, çocuklar bunu kırmızı bir baş örtüsüyle belli ederler. Bez bebeğin gelinlik giymiş hali ise beyaz bir kumaş ve bir parça kırmızı bir kurdeleyle sağlanır. Yeni doğmuş, kundaklanmış bebek ise göğsüne nazar boncuğu ya da altını çağrıştırması için takılmış kırmızı kurdeleli bir şekilde gösterilir.” (Oğuz, Ersoy 2005: 30)

Oyunun kazandırdığı değer:

Çocuklar çevresindeki gördükleri şeyleri oyun ortamına aktarırlar. Aile-

de anne, özellikle yaptığı hareketlerle kız çocukları için birer rol modeldirler. Bu oyun türü kız çocuklarının annesini gözlemlemesiyle ortaya çıkarken çocuklar rol olarak anne-babayı alır ve onları taklit etmeye çalışırlar. Bu oyunlar çocuklara aile kurumunun ne olduğunu ve bu kurumun içinde anne-babanın işlevlerini öğretir.

Oyunun içeriğine baktığımızda; kız çocuğunun içgüdüsel olarak kendini potansiyel bir anne görmesi ya da kendini anneliğe hazırlaması, komşu gezmelerine gitmekle komşuluğun ve arkadaşılığın önemi, çocuğun bez bebeği kız kardeş yapması ise çocuğun kardeş kavramını benimsemesi ve ona kol kanat germesi, çocuğun kazandığı değerleri ön plana çıkarabilir.

Diğer taraftan çocuklar tekerleme veya sayışmaca ile anneyi seçerken aslında çocuk kendi dil gelişimine katkı sağlamıştır.

Oyunun değer kazandırmadaki rolüne baktığımız zaman, toplumun çekirdeği olan aile, çocuğa bu oyun ile kazandırılmaya çalışılmıştır. Çocuk kazandığı bu aile kavramında bir anneliğin farkına varmaya çalışmıştır. Oyun içinde çocuğun bez bebeğini düğün için hazırlaması ise toplumda evlenmenin ve aile kurmanın belli kurallar çerçevesinde yapıldığını fark etmesidir.

6. Saklambaç (Sobe) Oyunu:

Oyunun mekanı: Ev ya da açık alan

Oyuncuların cinsiyeti: Kız, erkek

Oyunun tarifi:

Oyuncular aralarından ebeyi seçtikten, ebenin duracağı ağaç veya duvar gibi yer belirlenir. Ebe duvara yaslanarak gözlerini kapatır, oyuncuların kendi arasında belirledikleri sayıya kadar sayarlar. Bu süre içerisinde diğer oyuncular duvar ya da ağacın etrafından uzaklaşarak saklanırlar. Ebe saymayı bitirince gözlerini açarak saklanan arkadaşlarını aramaya başlar. Gördüğü oyuncunun ismini söyler ve koşarak duvara ya da ağaca gelip elini dokunur. İsmi söylenen oyuncu ebeden önce gelip duvara veya ağaca elini dokundurursa sobelenmekten kurtulur. Ebe tekrar diğer oyuncuları aramaya başlar. Her gördüğü oyuncunun ismini söyleyip koşar ve duvara gelerek sobeler. Bütün oyuncular bulunduktan sonra sobelenen oyuncu ebe olur. Eğer sobelenen oyuncu sayısı birden çoksa aralarında ebenin duymayacağı şekilde meyva veya çiçek adı tutarlar (elma, armut, ayva/ gül, papatya, sonra ebeye hangi meyveyi/çiçeği beğendiğini sorarlar. Ebe elma derse elmayı seçen oyuncu ebe olur ve oyun yeniden başlar.

Oyunda gözünü kapatan ebe diğer oyuncuların saklanmasına zaman tanımak için yüksek sesle belirlenen sayıya kadar teker teker sayar. Sayı bittikten sonra arkasına, yanına saklanmayı önlemek için “Önüm, arkam, sağım, solum sak-

lanmayan ebe sobe” der ve gözlerini açar. Saklambaç oyununun çeşitlemelerinde oyuncu kendi kendinin gözünü kapattığı gibi başka bir oyuncu tarafından da kapatılır. Gözünün kapatılmasındaki amaç oyuncunun görmesini ve hile yapmasını engellemektir. Gözü kapatılan ebenin arkasına yavaş yavaş vurularak şu tekerleme söylenir:

Mağara mağara
Gözün açarsan
Pamuk gibi ağara
Tuz gibi kabara.

Bu tekerlemeyle tekrar oyun başlar ve devam eder.

Oyunun kazandırdığı değer:

Saklambaç oyununda çocukların gözlerinin kapatılmasının amacı çocuğun hile yapmasını engellemek ve dürüst davranmasını sağlamaktır. Ebe oyuncular saklanırken onları gözetirse hile yapmış olur ki bu durum oyunun kuralına ters düşer ve etik olmaz. Çocuk bu oyunu oynarken dürüst olmalı, gerçekten diğerlerini görmeden oynamalıdır. Çünkü oyunun özelliği ebenin hiçbir şey görmeden arkadaşlarını yakalamaya çalışmasıdır. Gördüğü zaman oyunun hiçbir anlamı olmaz. Bunun için çocuk oyunda dürüst olmalıdır. Ebe olan çocuk, belirlenen kural-lara uyararak arkadaşlarına ve çevresine dürüst davranmayı öğrenir. Toplumda hile yapmak, dürüst olmamak hoş karşılanmaz. Toplumda hile yapan kişi toplumdaki dışlanır ya da ceza alır. Çocuk toplumdaki bu değerleri oyun aracılığıyla alır.

Bu oyunda da çocuk oyunda kalmak ya da dışlanmamak için dürüst olmaya ve yalan söylememeye çalışır. Bu sayede çocukta, dürüstlük ve doğruluk alışkanlığı kazandırılırken, yalanın ve sahtekârlığın kötü olduğu düşüncesi gelişir. Artık hile yapmayacağını, yaptığı takdirde toplumdaki dışlanacağını ve ceza alacağını öğrenir. Çocuk artık, dürüstlük ve doğruluk değerlerini benimser.

Sonuç

Toplumların yaşam biçimlerinin ve ahlaki normlarının saklı olduğu yer olan oyun, çocukları geleceğe hazırlamasının yanı sıra, toplumsal değerlerin en kolay ve güvenli bir şekilde verildiği yerdir. Teknolojik gelişmelerin ve değişmelerin hızla yaşandığı günümüzde özellikle bilgisayar oyunları çocukları toplumsal değerlerden uzaklaştırmaktadır.

Oyunun toplumsal değerlerle çok yakın ilişkisi vardır. Değerler gelecek kuşaklara oyunlar aracılığıyla aktarılır. Son zamanlarda çocuk oyunlarının yerini alan bilgisayar oyunları, çocukları sosyal çevreden ve özellikle de değerlerden uzaklaştırmaktadır. Günümüzde artık oyunların ayrımı yapılmaktadır. Birincisi değerleri kuşaktan kuşağa aktaran geleneksel çocuk oyunları. Diğeri ise maddi ve manevi

değerleri bilmeyen veya tanımlayamayan tamamen çocukları kurgusal bir dünyanın içine hapsedmiş bir sanal dünya.

Geleneksel çocuk oyunları, çocukların birlikte oynamalarına olanak tanır. Çocuklar daha birbirlerinin isimlerini öğrenmeden oynamaya başlarlar. Bu da çocuğun sosyal ve kültürel açıdan gelişmesini sağlar. Çocuk oyun ortamında sevgi, saygı, dostluk, paylaşma, dayanışma, yardımlaşma, iyilik, kötülük, haklılık, haksızlık, dürüstlük, kurallara uyma vb. pek çok sosyal ve kültürel değeri oyunların içinde değerler eğitimi aracılığıyla öğrenir. Bilgisayar başında oynayan çocuk ise böyle bir şansa sahip değildir. Bilgisayar oyunu oynayan çocuk, bencil ve içine kapanık olur. Geleneksel çocuk oyunlarındaki sosyallik, çocuğun dışa dönük kendine güvenen bir birey olmasını sağlar. Oyunlarda kullanılan tekerlemeler dil açısından hem çocuğu geliştirir hem de düzgün konuşma alışkanlığı getirir.

Geleneksel oyunlar, toplumsal değerleri içerisinde barındırır. Çocuklar, oyun ortamında yaşadıkları ve benimsedikleri ile topluma ait kültürel değerlerin bilincine varır. Bu bilinçte olan çocuklar değerlerin kendilerinden sonraki nesillere aktarılmasında da etkin bir rol üstlenecektir.

Geleneksel oyunlarla büyümüş, içinde bulunduğu toplumun değerlerini yine oyunlar aracılığıyla benimsemiş ve hayatına tatbik etmiş maddi ve manevi toplumsal değerleri kazanmış ahlaki hassasiyetleri olan nesiller yetiştirmek dileğiyle.

KAYNAKÇA

AND, Metin; (1974). “Çocuk oyunlarının kültürümüzdeki yeri”. *Ulusal Kültür /Üç Aylık Kültür Dergisi*.

BAŞAL, Handan Asude; “Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları”, <http://ucmaz.home.uludag.edu.tr/PDF/egitim/htmpdf/2007-20%282%29/M2.pdf> Erişim tarihi: 20.04.2016.

BAYRAK, Metin; (1998). **Geleneksel Mahalli Çocuk Oyunları–Tokat İli Örneği**. Ankara: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)

BORATAV, P. Naili; (1973). **100 Soruda Türk Folkloru**, Gerçek Yayınevi, İstanbul.

ERÇELİK, Mehmet-vd; (2011). “Türkiye’de Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları”, Konya: http://gure.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/28/01/752379/dosyalar/2015_05/09050714_gelenekselocuk_oyunlari.pdf Erişim Tarihi: 25.04.2016

KALAÇA, Hatice; (2013). **Türk Atasözlerinde Değerler Eğitimi**, İstanbul. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

OĞUZ, M. Öcal-ERSOY Petek; (2005). **Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Genişletilmiş 2. Baskı, Gazi Üniversitesi TH-BMER Yayını, Ankara.

SOL, Selma; (2005). “Bolvadin Büyük Karabağ Çocuk Oyunları”, **Arayışlar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi**, 14, Isparta. s. 139-144.

SÜMBÜLLÜ, Yusuf Ziya – Ceylan Ayazma; (2012). **Boşnak Halk Masalları**, 2. Baskı. Erzurum.

TÖREN, Arzu; (2011). **Erzincan’da Derlenen Çocuk Oyunlarının Çocuk Eğitimindeki Yeri**, Erzincan. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)

YAVUZER, Haluk; (2001). **Çocuk Psikolojisi**, Remzi Kitabevi, İstanbul.