

Oyunlarla Müzik

La Musique par L'Intermédiaire des Jeux

Nedim Yıldız*

ÖZET

Bu çalışma, ilköğretim müzik derslerine bir yardımcı metod sunmak için yapılmıştır. Hedefi çocuklar için vazgeçilmez bir öğrenme aracı olan oyun aracılığı ile müzik öğretmek olan bu çalışmada ses ve süreye ilişkin davranışlar yer almaktadır.

RESUME

Ce travail a été effectué a fin de proposer une méthode auxiliaire aux cours de musique dans l'enseignement primaire. Cette méthode a pour but d'enseigner la musique par l'intermédiaire du jeu qui est un moyen d'apprentissage inévitable pour les enfants.

Giriş

Oyunlarla müzik, 1996 yılında TRT Ankara Televizyonu Çocuk ve Gençlik Programları Müdürlüğünün gerçekleştirdiği "Neşeli Cumartesi" adlı çocuk programının içinde bir köşe olarak tasarlanmıştır ve 26 bölüm boyunca her bölümde ilköğretim birinci kademe 4. ve 5. sınıf öğrencileri ve her bölümde farklı çocukların katılımıyla anında gerçekleştiren bir çalışmanın ürünüdür. Programa katılan çocukların müziksel yeteneklerine ilişkin önceden hiçbir bilgi edinilmemiş, öğrenim gördükleri okuldan seçilip gönderilen çocuklar katılımcı olmuşlardır. Diğer yandan programa davet edilen çocukların Ankara merkez ilçeleri sınırları içindeki okullardan devlet veya özel okul ayrımı yapılmadan çağrıldığını da belirtmek gerekmektedir. Çalışmanın gerçekleştirildiği ikinci gerçekleştirildiği ortam, özel bir tiyatronun okulöncesi çocuklara yönelik hazırladığı bir kurs olmuştur. 13 oturumda tamamlanan bu kursta çocuklara düzeylerine uygun müziksel davranışları kazandırmak için bu çalışmadaki oyunların bir bölümü düzeylerine uygun olarak müziksel öğelerle dokunarak uygulanmıştır. Yine bu çalışma son olarak Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yaratıcı Drama ve Güzel Sanatlar Anasanat/Anabilim dallarında Müzik ve Ritm Eğitimi adı altında bir dönemlik lisans üstü ders olarak iki dönem okutulmuş ve üçüncü kez de okutulmaya başlanmıştır.

* Yrd.Doç.Dr. , Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü

Bu satırların yazarı tarafından gerçekleştirilen bu uygulamalardan elde edilen sonuç hakkında olumlu değerlendirmeler yapılmakta ve bu çalışmanın sistemli olarak bir program oluşturma ciddiyetiyle ele alınıp geliştirilmesi düşünülmektedir.

Çalışma içinde yer alan oyunlar amaç , açıklama ve gerçekleştirme alt başlıklarıyla verilmiş, bazı oyunlar için gerekli müzikal belgeler ise oyun metninden sonra oyun ile aynı başlık altında sunulmuştur.

Oyunlarla müzik çalışması içinde yer alan oyunların gerçekleştirilmesi aşamasında uygulayıcılara önerilen basamakların yanısıra yöntemle uyum sağlamak da önemli bir yer tutar. Kaldı ki uygulayıcıların yaratıcılığına ve bilgisine dayalı olarak bazı aşamaların de olabileceği düşüncesiyle bu durumlar özellikle belirtilmiştir.

Müziğin temel yapıtaşları olan ses ve süre öğelerine dayalı olarak müzik kavramı içinde düşünülebilecek temel davranışların neredeyse hepsini değişik düzeylerde kavratmaya çalışan oyunlar aşağıda sıralanmaktadır.

I. Oyun

Amaç :

Bu Şarkılı oyun, Şarkı söyleme, ritmik hareket etme ve ritm eşliği eylemlerini bir arada gerçekleştirmeyi amaçlar.

Bu oyunla, çocukların ses ritm algılamalarının gelişimine katkıda bulunmak, birden çok davranışı belirli bir düzen içinde gerçekleştirerek vücudun eşgüdümüne katkı sağlamak, grup çalışması sayesinde bireysel sorumluluk ve birlikte iş üretebilme duygularını ve becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak hedeflenmiştir.

İlk olarak bir Şarkı ve ona dayalı devinimle bağlanmış olması özellikle tercih edilmiştir. Böyle bir tercih sıcak ve istekli bir ortam yaratmayı sağlayacaktır.

Açıklama:

Şarkının notasından da anlaşılacağı üzere Şarkıyı söylerken belirli yerlerde alkışla eşlik etmek gerekmektedir. Bunun yanında Şarkıyı söyleyen çocukların bir kısmı "gir koluma" bir kısmı da "tut elimi" sözlerinin söylendiği sırada bu eylemleri gerçekleştirip bir tur dönü yapmalıdırlar.

Oyunu oynayacak grupların sayısı, oyunun tüm üyeler tarafından aynı düzeyde gerçekleştirilebilmesine olanak verecek sayıda tutulmalıdır. Böylelikle bütün çocukların bu oyunu gereği gibi kavrayıp uygulaması sağlanmış olacaktır.

Oyunu oynarken bir başka yöntem olarak oyunda yer alan eylemleri gruplara paylatırmak yolu seçilebilir. Birinci grup Şarkıyı söyleyip alkışlayarak, ikinci grup ise dans ederek oyunu gerçekleştirebilir.

Gerçekleştirme:

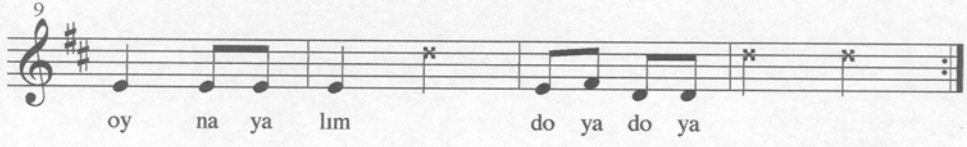
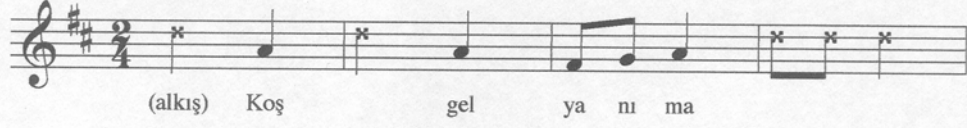
1. Önce Şarkı (kulaktan) öğretilecek.
2. Şarkı söylenirken belirlenen vuruşlarda alkış vurulacak.
3. Şarkı her vuruşa bir adım gelecek biçimde yerinde sayılarak ve belirlenen ritimler alkış tutularak tekrar edilecek.
4. Şarkı, yerinde sayılarak, belirli yerlerde alkış vurularak ve sözlerde belirtilen eylemler yapılarak söylenecek.
5. Şarkı (uygulayıcı ya da öğrenciler tarafından önerilecek) basit bir dans figürü ile oynanıp söylenecek.
6. Şarkı, dans edilerek, alkış tutularak, sözlerin gerektirdiği eylemler yapılarak söylenip oynanacaktır.

1.1 Oyun

Oyun

Hızlıca (allegro)

Nedim Yıldız



2. Balon Oyunu

Amaç :

Bu oyunun amacı balondan hareketle, ses çıkarmada soluğun rolünün kavranmasına, Şarkı söylerken doğru soluk alıp vermeyi kavratmaya yardımcı olmaktır.

Açıklama :

Oyunun gerçekleştirilmesi için öğretici ve bütün çocuklara birer balon gerekmektedir. Oyunun sonunda çocukların söyleyeceği alıştırma ve söz kümelerinden birkaç örnek verilmeyle birlikte, öğretici çocukları oyun ortamından uzaklaştırmamak ve onların ilgilerini canlı tutmak koşuluyla ve özeniyle daha başka söz düzenlemeleri yazabilir ve uygulayabilir.

Gerçekleştirme :

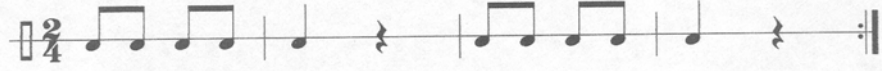
1. Önce öğretici sonra çocuklar tarafından balon şişirilecek ve ağzının iki yanından gerilerek içindeki havanın çıkması sağlanacak ve bu esnada ses üretilecektir.
2. Yukarıdaki eylem yeterince tekrar edilip değişik nitelikte sesler edildikten sonra herkes balonlarını bırakıp kendisi balonmu gibi davranarak eylemi tekrarlayacaktır. Bu tekrar sırasında çocukların diyafram nefesi alması sağlanacaktır.
3. Karın boşluğuna alınan soluk boaltılırken vokallerden yararlanılarak değişik sesler (üfleme, tıslama, kuy, ağlama, gülme v.b) çıkartılacaktır. Hatta bu alıştırma sırasında en uzun süreli ses çıkarma yarışması bile yapılabilir.
4. Oyunun bu aşamasında, soluk alma ve verme eylemi belirli bir ritm ve tempoda yapılacaktır. Öğretici tempoyu sayarak verecek, soluk alınması gereken yeri belirleyecek ve herkesin aynı anda ve aynı sürede soluk almasını sağlayacaktır. Soluğu boşaltırken ses çıkarma işleminde de belirlenen ses ya da vokaller belirli bir tempoda ve ritmik olarak çıkartılmalıdır.

2.1 Balon Oyunu Alıştırmaları

Balon Oyunu

Değişik hızlarda

Nedim Yıldız



GE Lİ BO LU VAN soluk Tİ RE BO LU ŞAM soluk



GE Lİ BO LU Tİ RE BO LU İ NE BO LU VAN soluk



LEY LEK GÖR DÜM HA VA DAY DI soluk



GİT Tİ ŞU DA LA KON DU soluk



Sİ NEK UÇ TU HAH HAH HAH HAH SU YA DÜŞ TÜ VAH soluk

3. Ritm Oyunu

Amaç :

Bu oyunla çocukların ritm duygularının ve becerilerinin geliştirilmesine, vücutlarını eşgüdümlü kullanabilmelerine ve aynı anda birden fazla eylemi gerçekleştirebilmelerine yardımcı olmak hedeflenmektedir.

Açıklama :

Bu oyun iki aşamalıdır. Birinci aşama, verilen ritm kalıbını önce, belirli çalışma aşamasından geçtikten sonra uygulayabilmeyi, ikinci aşama ise ritm kalıbını değişik durumlarda tekrar etmeyi içermektedir.

Gerçekleştirme :

1. Bu oyun için yazılan veya öğretici tarafından yazılacak benzer ritm kalıbını uygulamak üzere üç ayrı grup oluşturulur. Grupların herbiri bir eylem gerçekleştirecektir. Birinci grup elleri bacaklara vurarak, ikinci grup alkış yaparak, üçüncü grup da parmakları ıklatarak tartımı uygulayacaktır.

2. Her grup, üzerine düşen görevi tek başına ve diğer gruplarla birlikte doğru olarak uyguladıktan sonra,, grupların görevleri değiştirilecek ve her grup üç ayrı tartımı sırasıyla gerçekleştirmiş olacaktır.

3. Bu aşamada, gruplar halinde yapılan üç farklı uygulama bir kişi tarafından aynı anda gerçekleştirilecektir. Bu oyun için yazılan tartım kalıbı bu uygulamaya olanak verecek biçimde yazılmıştır. Bütün grupların aynı anda aktif olduğu bu aşamada uygulama temposu yavaştan hızlıya doğru bir artı göstermelidir.

4. Bu aşamaya kadar çalışılıp uygulanan ritm kalıbı önce her vuruşa bir adım gelecek biçimde yerinde sayarak, ardından da yürüyerek tekrar edilecektir.

5. Yukarıdaki ki aşama yeterince tekrar edilip doğru olarak gerçekleştirildikten sonra önce istekliler içinden çocuklarlasonra sırasıyla tek tek uygulamaya geçilecektir. Tek tek gerçekleştirilecek uygulama sırasında küçük bir değerlendirme jürisi oluşturulup bir yarışma ortamı oluşturmak uygulamanın daha dikkatli yapılmasına yardımcı olacaktır.

3.1 Yürüyüş Tekerlemesi

Yürüyüş Tekerlemesi

Nedim Yıldız

Dört a dım at tım dön düm ge ri ye bak tım

Bacağavuruş alkış

Yürü-> Sol Sağ Sol Sağ Dur. Bekle Zıpla Dön

yü rü düm yü rü düm yo rul dum.

Bacağavuruş alkış

Yürü-> Sol Sağ Sol Sağ Dur. Bekle Zıpla Dön

4. Körebe Oyunu -1-

Amac :

Bu oyunla, çocukların sesleri frekans, tını ve renklerine göre ayırt edebilmeleri; cisimleri, çıkardıkları sesler yardımıyla tanıyabilmeleri; farklı özellikteki birden çok sesin içinden belirlenmiş birini algılayabilmeleri amaçlanmaktadır.

Açıklama :

Bu oyun için birbirinden farklı ses çıkaran cisimler (ta, tahta, metal çubuk, kaık, kutu) veya çalgılar (zil, trampet, çelik üçgen, tartım çubuğu, def, marakas vb.) sağlanmalıdır. Bunların yanında en az bir tane göz bağlamak için koyu renkli bez parçası gerekmektedir.

Gerçekleştirme :

Oyun iki farklı biçimde oynanacaktır. Birinci biçim, çalınan nesne ya da çalgının sesini duyarak ne olduğunu anlayabilmeye dönük, ikinci biçim ise, aynı anda birbirinden farklı ses çıkaran cisim ya da çalgıların içinden önceden belirlenen birini tanıyıp bulabilmeye dönük olarak gerçekleştirilecektir.

1. Oyunda gözü bağlı bir ebe olacak ve ebeye rahat hareket edebileceği boş alan yaratılacaktır.
2. Ses çıkaran nesne ya da çalgıları çalanlar ebeye belli uzaklıkta bir yerde toplanacak ve önce herbiri tek tek elindeki nesneye vurarak ses çıkaracak ve ebe bilmesi istenecektir. Her çocuk sırasıyla hem ebe hem çalıcı olacak biçimde bir düzen oluşturulacaktır.
3. Bu aşamada, ses çıkaran grup üyeleri birbirine oldukça yakın ve yan yana dizilecek ve aynı anda , aynı sürede ve yaklaşık aynı gürlükte ses çıkarmaları sağlanacaktır. Gözü bağlı ebe çocuk aynı anda çıkarılan seslerin içinden kendisine söylenen nesne ya da çalgıyı, sesini dinleyerek bulmaya çalışacaktır.
4. Oyunda mutlaka bir ebe olacak ve bütün çocuklar bir kez ebelik yapacaklardır. Her ebe değişiminde ses çıkaran grubun dizilişi değiştirilmeli, ebe olan çocuk bu değişikliği görmemelidir.
5. Oyunun son aşaması uygun sayı ve yataki oyun grupları tarafından uygulanabilir. Bu aşamada ebe sayısı arttırılmalı ve bütün ebeler aynı anda farklı ses kaynağına yönlendirilmelidirler. Bu durum kargaaya ya da kazaya yol açacaksa bundan vazgeçilmelidir, ya da ebe sayısı ona göre belirlenmelidir.

5. Körebe Oyunu -2-

Amaç :

Bu oyun, kaynağı benzer, rengi ve tınısı farklı sesleri duyma algılama ve tanıma becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir.

Açıklama :

Bu oyunda sadece insan sesi kullanılacaktır. Oyunda ebelerin gözlerini bağlamak için koyu renkli bez parçaları gerekmektedir.

Bu oyunda ses çıkaran grup sadece tek heceli sözcükler kullanacaktır. Heceler sessiz harfle başlayıp sessiz harfle bitecek şekilde oluşturulacaktır.

Hecelerin seslendirilmesi sırasında her oyuncunun, seslendirdiği heceyi belirli sürede (uzunlukta), belirli bir seste (yükseklikte) ve belirli bir gürlükte söylemesi sağlanmalıdır.

Gerçekleştirme :

1. Birinci grup ses çıkaran diğeri ebe olmak üzere eşit sayıda iki grup oluşturulacak.
2. Gruplar birbirinden farklı uzaklıkta ve karşılıklı olarak mekanın değişik bölgelerine yerleştirilecek.
3. Oyunun değişik aşamalarında kullanılacak heceler belirlenecektir. Heceler belirlenirken çocukların katılımı sağlanmalıdır. İlk olarak birbirinden tamamıyla farklı (bütün harfleri başka) yapıdaki (sap, ter, duı, taç, pim, kol vb) heceler, ikinci aşamada iki harfi farklı (sal, sur, sel, son, sim,vb. ya da sun, kon, pin, ten, bün vb.) heceler, üçüncü aşamada da tek harfi (ortadaki) farklı olan (ton. tin. ten. tun, tün, tın vb.) heceler belirlenmelidir. Parantez içindeki heceler örnek olsun diye verilmiştir. Yapı korunarak çocukların oluşturduklarını kullanmak yararlı olacaktır.
4. Ses kaynağı grubundaki her oyuncunun hangi heceyi seslendireceği ve ebe grubundaki her oyuncunun hangi ses kaynağını bulması gerektiği belirlenecektir.
5. Ses çıkaran grup sabit kalacak ve ebeler sırası geldikçe teker teker ses kaynağını bulmak için harekete geçecektir.
6. Bütün ebeler sırayla kendi ses kaynaklarını bulduktan sonra gruplar yer ve görev değiştirecekler ve önceki aşama birkez daha farklı oyuncularla tekrar edilecektir.
7. İartlar uygun olursa, oynanış biçimi ve içeriğine dair birtakım değişiklik ve eklemeler yapılarak da bu oyunu oynamak mümkün olabilir.
 - a) Ebeler teker teker değil birden çok sayıda ya da hepsi birden ses kaynaklarına yönelebilirler.

b) Oyun sırasında ses çıkaran grup da belirli bir düzende hareket ettirilebilir.

c) Çok sayıda oyuncu olduğunda ses çıkaran grup sayısını üçe çıkararak ve her guruba aynı heceyi farklı sestem söyleterek üç ebenin her birine farklı sesleri buldurmak biçiminde gerçekleştirilebilir. Birinci grup **zon** hecesini do sesinden, ikinci grup aynı heceyi mi sesinden ve üçüncü grup da aynı heceyi sol sesinden çıkarabilir ve üç ebeden her biri de bu seslerden birine yönlendirilebilir.

6. Heykel Oyunu

Amac :

Bu oyunun amacı, çocukların duyma, algılama ve tepki gösterme becerilerinin gelişmesine katkıda bulunmaktır. Oyun sayesinde çocukların dikkatli olma ve kurulmalarını pekiştirmeye de katkı sağlanmış olacaktır.

Açıklamalar :

Oyun, ses taklitleri üzerine kuruludur. Bu sesler insan ve hayvanlara ait karakteristik sesler ile nesnelere çıkardığı tanımlanabilir sesler olabilirler. Örneğin, keman sesi "gıy gıy", kuy otüü "cik cik", testere ile kesme sesi "kırt kırt" diye tanımlanabildiği gibi. Bu oyunda seçilecek seslerin belirlenmesi işi öğreticilere bırakılmıştır.

Oyun iki ayrı görev grubu ile oynanacaktır. Birinci grup sesleri çıkaran grup ikinci grup sesi çıkaran nesneyi ya da sesin çıkma eylemini taklit eden gruptur.

Gerçekleştirme :

1. İki grup karşılıklı olarak dizilirler. Üyeler birbirleriyle eşleştirilirler ve bir ön çalışma gerçekleştirilir. Bu çalışmada sesi çıkaran üyenin çıkardığı sesin hareketle nasıl tanımlanacağı belirlenmiş ve uyum gerçekleştirilmiştir.

2. Bütün oyuncular oyundaki rollerini kavradıktan ve (birbirlerini görerek) denedikten sonra sırtlarını dönerler ve oyunun yeni aşamasına geçilir. Bu aşamada, hareket edecek oyuncular dikkatlice ses çıkaran oyuncuları dinleyecekler ve eşleştikleri oyuncunun çıkardığı sesi duyar duymaz uyumlu biçimde sesin hareketini yapmaya başlayacaktır.

3. Ses ve hareket uyumunu sağlamak için belirli uzunlukta ve ritimde motifler belirlenmeli ve o motif bir kaç kez tekrar edilmelidir.

4. Bu oyun ses taklitlerini canlandırmanın dışında, çalgı kullanılarak da gerçekleştirilebilir. Örneğin tanımlanabilir çalgıları bir gruba dağıtarak çalmaları sağlanır ve diğer grup üyeleri önceden yapılan

eşlemeye uygun olarak kendi çalgılarının çıkardıkları seslere ya da çaldıkları ezgilere uygun devinimi gerçekleştirirler.

7. Tekerlemeli Ritmik Yürüme Oyunu

Amaç :

Bu oyun ile daha önce oynanmış olan ritm oyununda kazanılan beceriler pekiştirilmiş ve ritm uygulama sırasında vücudu eşgüdümlü kullanmada yeni beceriler de kazandırılmış olacaktır.

Açıklama :

Bu oyunda çocuklar bir tekerleme öğrenecekler, bir tartım kalıbını el, parmak, bacak ve ayaklarını kullanarak uygulayacaklar ve tekerlemenin gerektirdiği eylemi gerçekleştireceklerdir.

Gerçekleştirme:

1. Tekerleme kulaktan doğru biçimde öğrenilecektir.
2. Sözlerinden de anlaşılacağı gibi bu tekerleme bir yürüyüşü betimlemektedir. Buna göre, her vuruşa bir adım gelecek biçimde dört adım öne gidilecek, son (dördüncü) adımda ayaklar yan yana getirilecek, "döndüm geriye baktım " sözlerinin söylendiği 4 vuruşluk sürenin üçüncü vuruşuyla (baktım derken) zıplanarak geriye dönülecek, "yürüdüm yürüdüm " sözleri süresince (dört vuruşta) dört adımla çıkış noktasına yürünecek "yoruldum" sözünün söylendiği 4 vuruşluk sürenin üçüncü vuruşunda da tekrar zıplanarak geri dönülecek ve hareket ve Şarkı tekrar edilecektir.
3. Tekerlemenin yürüme eyleminde, birlikte oynayan çocukların adımlarının aynı uzunlukta olmasına ve oyuncular arasında belli bir aralık bulunmasına dikkat edilmelidir. Belirli bir süreden sonra , yürüyen çocukların tekerlemeyi söylemeleri zorlayacaktır. Bu durumda izleyen çocuklar tekerlemeyi söylemelidirler.
4. Tekerlemenin öğrenilmesi ve gerektirdiği yürüme düzeni gerçekleştirildikten sonra tekerlemenin altında yazılı olan ritmin uygulanması aşamasına geçilmelidir. Bu ritm önce tek baına sonra sadece yürüyerek, ardından yürümeden fakat tekerleme söylenerek uygulanmalı, en son aşamada da hem tekerleme söylenmeli, hem öğrenilen yürüme aynı anda gerçekleştirilmelidir.
5. Öğrenme aşamasında tekerleme ve oyunun gerektirdiği diğer eylemler uygun (yavaş) bir tempoyla gerçekleştirilmeli. Öğrenme süreci bittikten sonra, 2, 3 ve 4'lü gruplar halinde yarışma niteliğinde tekrar çalışmaları gerçekleştirilmelidir. Bu yarışma ortamında yanlış yapan kişi ya da grubun elenmesi cezasıyla daha dikkatli ve etkili tekrar sağlanabilir. Bu tekrar sırasında belli aşamalarda uygulama temposunu hızlandırmak yararlı olacaktır.

7.1. Tekerlemeli Ritmik Yürüme Oyunu

Ritm Oyunu

Değişen tempolarda

Nedim Yıldız

The musical notation consists of five staves. The first staff is labeled '1' and shows a 2/4 time signature. The second staff is labeled '3' and shows a 3/4 time signature. The third staff is labeled '5' and shows a 5/4 time signature. The fourth staff is labeled '7' and shows a 7/4 time signature. The fifth staff is labeled '9' and shows a 9/4 time signature. The notation includes various rhythmic values such as quarter notes, eighth notes, and rests, with some notes marked with 'x' or 'v' to indicate specific actions. A double slash (//) is placed at the end of the fourth staff.

İşaretler ve uygulama biçimleri

The musical notation consists of a single staff labeled '9'. It shows three rhythmic patterns with corresponding hand signs: a quarter note with a downward arrow labeled 'Bacaklara ellerle vurarak', a quarter note with a downward arrow labeled 'Alkış yaparak', and a quarter note with a downward arrow labeled 'Parmakları şıklatarak'.

8. Orkestra Tekerlemesi

Amaç :

Bu tekerlemeyle çocuklar, düzeylerine ve yapılarına uygun çalgıları, adları, çalmış biçimleri ve çıkardıkları seslere göre tanıyıp çalacaklardır. Yapılacak uygulama sonucunda müziğin iki temel ögesi olan ses ve süre kavramlarına ilişkin somut davranışlar kazanılacak ve önceden kazanılan davranışlar geliştirilip pekiştirilecektir.

Açıklama :

Oyun için çoğunluğu Orf çalgıları denen ritm çalgısı niteliğindeki çalgılardan yeterli sayıda ve değişik işlevde çalgılara gereksinim vardır. Tekerleme söz ve eylem olmak üzere iki ayrı uygulamayı belirli bir düzen içerisinde uygulatmak üzere yazılmıştır.

Gerçekleştirme :

1. Önce tekerleme sözleriyle öğretilmeli. Tekerlemede yazıldığı gibi çalgıların çıkaracağı sesler de önce sözle ve ezgili söylenmelidir.

2. Bütün oyuncular ve öğretici, yüzleri birbirine dönük biçimde bir daire olurlar. Ortaya tebeşirle bir daire çizilir. ve her oyuncu bir çalgıyı çalmakla görevlendirilir tekerlemeyi ve çalgının çıkaracağı sesi ve çalgıyı çalmayı öğrenen çocuklar öğreticinin tekerlemeyi anlatmasıyla birlikte sırası geldikçe çalgı tartımını söyleyerek veya çalarak çizilen dairenin içine girip beklerler.

3. Tekerleme baitan birkaç kez söylendikten sonra , çalgıların çalacağı tartımlar taklit sözleri de söylenilerek çocuklar tarafından öğrenilmelidir. Tekerlemede bütün çalgılar için bir tek ritm kalıbı yazılmıştır. Uygun olursa her çalgı için farklı olmasa bile çalgılar gruplandırılarak birden fazla tartım kalıbı da uygulanabilir. Örneğin davul, çelik üçgen, tumbul çift çubuk, zil bir grup; def, trampet, balık sırtı bir başka grup; agogo, xlafon, kanık üçüncü bir grup olarak farklı tartımlar çalarlar. En son söze gelindiğinde her çalgı kendi grubunun tartımını çalar ve söyler. Bu sınıflama bir örnektir. Tahta vurmaları, metal vurmaları ve deri vurmaları olarak da sınıflama yapılabilir.

4. Tekerlemenin sözleri ve eylemi ile ilgili uygulama aşamasında, öğretici, hangi çalgının söyleneceğini ve çalınacağını işaret ederek çocuklara bildirecek ve o çalgıyı çalmakla görevli çocuk, sırası geldiğinde çalgıyı çalarak orkestra dairesinin içine girecektir.

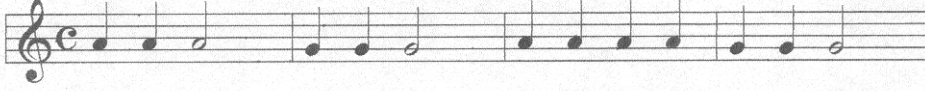
5. Sırası gelip de zamanında söylemeyen, çalamayan ya da daireye giremeyenler cezalandırılacak ve ceza olarak da çalgısını çalarak ve çaldığı tartımı söyleyerek dış daireyi iki kez turlayacaktır.

6. Bu oyunun ilk oynanışı ya da daha sonra gerçekleştirilecek tekrar oynanışlarında çocukların olabildiğince fazla çalgıyı çalmalarını sağlamaya özen gösterilmelidir.

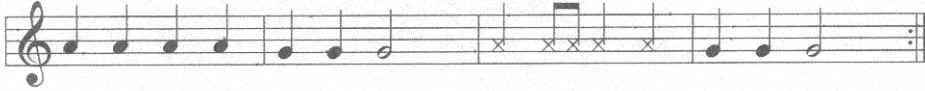
8.1 Orkestra Oyunu

Orkestra Tekerlemesi

Nedim Yıldız



1.	Bir	var	miş	bir	yok	muş	ko	ca	man	da	vul	var	miş
2.	"	"	"	"	"	"	kü	çü	cük	bir	def	var	miş
3.	"	"	"	"	"	"	yus	yu	var	lak	zil	var	miş
4.	"	"	"	"	"	"	bir	ta	ne	tram	pet	var	miş
5.	"	"	"	"	"	"	me	tal	den	uç	gen	var	miş
6.	"	"	"	"	"	"	tom	bul	çift	çu	buk	var	miş
7.	"	"	"	"	"	"	bir	ba	lık	sır	tı	var	miş
8.	"	"	"	"	"	"	tah	ta	dan	ka	şık	var	miş
9.	"	"	"	"	"	"	tah	ta	si	la	fon	var	miş
10.	"	"	"	"	"	"	a	ğaç	a	go	go	var	miş
11.	"	"	"	"	"	"	bir	or	kes	tra	cık	var	miş



1.	hiç	dur	ma	dan	ko	nu	şur	(güm	bede	güm	güm)	ça	lar	miş	
2.	"	"	"	"	"	"	"	(şın	gadamın	ga)	"	"	"	"	
3.	"	"	"	"	"	"	"	(çıs	ta	kaçıs	tak)	"	"	"	
4.	"	"	"	"	"	"	"	(tram	padaram	pa)	"	"	"	"	
5.	"	"	"	"	"	"	"	(çın	çı	naçın	çın)	"	"	"	
6.	"	"	"	"	"	"	"	(tak	ta	katak	tak)	"	"	"	
7.	"	"	"	"	"	"	"	(tır	tı	rı	tır	tır)	"	"	"
8.	"	"	"	"	"	"	"	(şak	şa	kaşak	şak)	"	"	"	"
9.	"	"	"	"	"	"	"	(la	la	la	la	la)	"	"	"
10.	"	"	"	"	"	"	"	(tak	to	kotak	tok)	"	"	"	"
11.	hiç	dur	ma	dan	ça	lı	şır	(lay	li	ri	lay	lay)	ça	lar	miş

Sonuç

Giriş bölümünde de belirtildiği gibi, bu çalışmada yer alan oyunlar, müziğin temel yapıtaşları olan ses ve süre öğelerine dayalı olarak müzik eğitiminin kapsadığı temel davranışları belirli düzeylerde kazandırmayı hedeflemektedir.

Oyunların içeriđi ve dzeyi uygulanacak grubun niteliđine ve eđitimin uygulandıđı ařamaya gre belirlenmelidir.

Bu sayıda, bu alıřma iin yazılmıř sekiz oyun bulunmaktadır. Derginin devam eden sayısında on tane daha yeni oyunun yayınlanması planlanmaktadır.