

## Çocuk Oyunlarının Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'ndaki Becerilerin Kazanılmasına Katkısı Yönünden İncelenmesi

Nermin Temel\*, Yaşar Çelik\*\*

Makale Geliş Tarihi: 05/09/2020

Makale Kabul Tarihi: 14/07/2021

DOI: 10.35675/befdergi.791016

### Öz


*Bu araştırmanın amacı, öğretmenlerin okulda öğrencilere en çok oynattıkları 46 çocuk oyununun Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan temel becerilerden bazılarının kazanılmasına katkısı yönünden incelenmesidir. Durum çalışması desenine dayalı nitel yöntemin kullanıldığı bu çalışmada, çalışma grubunun belirlenmesi için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubuna seçilen 24 sınıf öğretmeninden yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak oyunlarla ilgili görüşleri alınmıştır. Öğretmenlerin görüşlerinden yola çıkılarak belirlenen 46 çocuk oyunundaki becerilerin tespit edilmesinde içerik analizi yöntemi esas alınmıştır. Araştırma sonucunda oyunların 15'inin eleştirel düşünme becerisine, 22'sinin empati becerisine, 1'inin girişimcilik becerisine, 39'unun iletişim becerisine, 38'inin iş birliği becerisine, 41'inin karar verme becerisine, 46'sının öz denetim becerisine ve sosyal katılım becerisine, 9'unun problem çözme becerisine ve 5'inin de Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisine katkıda bulunabileceği tespit edilmiştir.*


**Anahtar Kelimeler:** Beceri, çocuk oyunları, sosyal bilgiler

## Analysis of Children's Games in Terms of Their Contributions to the Acquisition of the Skills Included in the Education Program of the Course of Social Studies

### Abstract

*The aim of this research is the analysis of 46 children's games that are most frequently used by teachers in schools in terms of their contributions to the acquisition of some of the basic skills that are included in the Education Program of the Course of Social Studies. The criterion sampling method was used to determine the study group for the research that uses qualitative method based on the case study pattern. Opinions of 24 classroom teachers who were selected into the study group were obtained using structured interview forms. At the end of the research, it has been determined that 15 of the games contribute to the critical thinking skill, 22 contribute to the empathy skill, 39 contribute to the communication skill, 38 contribute to the cooperation*

\* Milli Eğitim Bakanlığı, sınıf öğretmeni, Sivas, Türkiye, [nermin.oztp@gmail.com](mailto:nermin.oztp@gmail.com) ORCID: 0000-0003-0307-6265 

\*\* Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim, Samsun, Türkiye, [yasaromu@hotmail.com](mailto:yasaromu@hotmail.com) ORCID: 0000-0001-8159-5189 

**Kaynak Gösterme:** Temel, N., & Çelik, Y. (2022). Çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersi öğretim programı'ndaki becerilerin kazanılmasına katkısı yönünden incelenmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(35), 792-820.

skill, 41 contribute to the decision-making skill, 46 contribute to self-control and social participation skills and 9 contribute to the problem-solving skill.

**Keywords:** Children's games, skill, social studies

### Giriş

Oyun, insanlık tarihi kadar eski olmasıyla birlikte hala günümüzde kullanılan ve gelecekte de kullanılacak olan aktivitelerdir. Oyun üzerine pek çok araştırma yapılmış, kuramlar oluşturulmuş olmasına karşın hala araştırılması gereken bir alandır (Koçyiğit, Tuğluk & Kök, 2007). Oyun; belirli zaman ve mekâna dayalı, belirlenmiş kurallara sahip, gönüllülük esasına dayalı, bir hedefi olan; çocukların eğlenerek dinlenmelerini amaçlayan etkinliklerdir (Boratav, 1999; Huizinga, 2006). Çocuklara göre oyun; oyuncak, eğlence, hareket ve tercihtir (Koçyiğit & Baydilek, 2015). Oyunun birçok tanımı olmasıyla beraber pek çok da amacı vardır. Tablo 1’de oyunun amaçları farklı kuramlara göre açıklanmıştır:

Tablo 1.

#### Farklı Kuramlara Göre Oyunun Amacı

	Kuram	Kuramcı	Oyunun Amacı
Klasik	Fazla Enerji	Spencer, 1878	Vücutta biriken enerjinin atılması
	Enerji Kazanma	Lazarus, 1883	Çalışma için enerji toplama
	Ön Alıştırmalar	Groos, 1985	Gelecek için uygulamalar yapma
Modern	Tekrarlama	Hall, 1920	Basit hareketlerin tekrar edilmesi
	Psikoanalitik	Freud, 1961	Mutsuzluktan uzaklaşma çabası
		Erikson, 1985	Özgüven için becerilerin kazanılması
	Bilişsel Gelişim	Piaget, 1962	Bilgi ve becerilerin farklı oyunlarla kazanılması
Sosyo-kültürel	Vygotsky, 1967	Düşünceyi yönlendirme becerisinin kazanılması	

(Isenberg & Jalongo’dan aktaran Pilten & Pilten, 2013).

Prensky’ya (2001) göre oyunlar; eğlenceli, zevkli, yoğun ve tutkulu bir katılım sağlayan, kuralları olan, hedefler yoluyla motivasyon düzeyini artıran, etkileşimli, uyarlanabilir, sonuçları ve geri bildirimleri olan, ego memnuniyeti veren, çatışma / rekabet / meydan okuma / muhalefet yoluyla adrenalin veren, yaratıcılığı artıran, sosyalleşmeye katkı sağlayan faaliyetlerdir. Piaget’ye (1962) göre oyunun, çocuğun bedensel, psikomotor, dil, duygusal ve zihinsel gelişimi ile sosyal gelişiminde aktif ve işlevsel bir rolü vardır. Vygotsky (1967) ise oyunun sadece bilişsel gelişimi

etkilemediğini, sosyal gelişime de önemli bir katkı sağladığını ve oyunun sosyal bir aktivite olduğunu düşünmüştür (Nicolopoulou, 2004).

İnsan sosyal bir varlıktır. Diğer bireylerle devamlı iletişim halindedir. Bu süreçte, birey temel becerileri kazanmış; diğer bireylerle uyum içinde olan bireyler, kendileriyle ve çevreleriyle barışık yaşarlar. (Sungur, 2010). Bu bakımdan çocuklar için becerileri kazandırmaya yardımcı olan oyunlar oldukça önemlidir. Sosyal davranışların temelinde oyun bulunmaktadır. Oyun, çocuğun empati kurmasına, hayal dünyasına katkı sağlayarak çocuğu mutlu edip yaratıcılığını olumlu yönde etkilemektedir. Öğrenmeyi aktif, anlamlı ve eğlenceli bir hale getirir. Bireylerdeki sosyal kaygıları büyük ölçüde azaltır veya ortadan kalkmasına yardımcı olur (Amalia, 2019; Joy, 2016; Lavega vd., 2014; Malinova & Angelov, 2013; Öztabak, 2017).

Oyunların öğrencilerin anında geri bildirim alması bakımından önemli bir avantajı bulunmaktadır. Aynı zamanda oyun çocukları kendi eylemlerini ve kararlarını araştırmaya yönlendirmektedir. Stratejik becerilerin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Oyunların kullanımı eğlenceli, ilgi çekici, motive edici, ilginç ve cesaret verici bir öğretim yoludur (Kirriemiur, 2002; Paraskeva, Mysirlaki & Papagianni, 2010; Sohrabi, 2019). Çocuğun bütün gelişim alanlarını etkileyen oyun, onun çevreyi tanımasına, diğer insanlarla ilişki kurmasına ve sosyalleşmesine katkı sağlamaktadır. Çocuk, yetişkin hayatına yönelik becerileri oyunlarda deneyerek ve aileden, arkadaş gruplarından, öğretmenden ve diğer yetişkinlerden gördükleri davranışları çoğu kez oyunlarda tekrarlayarak beceri edinmektedir (Aksoy, 2014; Koçyiğit vd., 2007; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera & March, 2014). Beceri, uzmanlık, maharet ve bir şeyi yapmadaki ustalık, bir işi veya etkinliği yaparken başarı sağlayan yetenek olarak tanımlanmaktadır (Hotaman, 2008). Bireyin yaşadığı toplumla uyumlu olabilmesi için temel ve sosyal becerileri kazanması ve geliştirmesi beklenmektedir (Akfirat, 2006; Günindi, 2011; Kapıkıran, İvrendi & Atak, 2006). Bu becerilerden bazıları: eleştirel düşünme, empati, girişimcilik, iletişim, iş birliği, karar verme, öz denetim, problem çözme, sosyal katılım, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanmadır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018).

Eleştirel düşünme becerisi, bireyin davranışlarını, inançlarını ve fikirlerini analiz etmesi ve analiz sonucunda çıkarımlarda bulunması ve bu çıkarımları açıklama sürecidir (Evancho, 2000). Eleştirel düşünme sürecinde; problem durumunu tanımlama, hipotezler kurma, gerekli bilgileri toplama, toplanan bilgiler yorumlama, sebep-sonuç çerçevesinde değerlendirmelerin yapılması ve uygulamaya basamakları yer almaktadır (Karadüz, 2010). Empati becerisi, bireyin kendisini karşısındakinin yerine koyarak onun hislerini ve fikirlerini anlayabilmesi ve bunu karşısındaki kişiye ifade etmesidir (Dökmen, 1995). “mendil kapmaca”, “yerden yüksek (aşağıdayım, yukarıdayım)”, “istop”, “yakan top” gibi oyunlarda kurallara uyma, grup bilinci ve dayanışma, diğer bireylerle sosyal ilişkilerde bulunma, iş birliği yapma, empati kurma gibi becerilerin kazanmasına katkı sağladığı düşünülebilir (Çankaya & Ergin, 2015).

Girişimcilik becerisi, yeni sistemler kurarak ekonomik faaliyetler oluşturma ve onları ilerletme süreci olarak belirtilmektedir (Doğaner, 2014). İletişim becerisi, en az iki birey arasında yapılan bilgi, fikir veya duygu geçişleridir. Bireylerin anlaşabilme sebebiyle aralarında yarattıkları bir çeşit haber alışverişidir (Eren, 1998). İş birliği becerisi, ortak bir amaçta diğer bireylerle birlikte enerji birleştirmesi olarak tanımlanır (Sözkesen, 2015). Başkalarına yardım etme, paylaşma, kural ve yönergelere uyma gibi davranışları içermektedir (Gresham & Elliott, 1990). Karar verme becerisi, geleceğe yönelik tahminlerde bulunma, iki ya da daha fazla seçenek arasından görece en uygununu seçerken kullanılan analiz etme yöntemleri olarak düşünülebilir (Kökdemir, 2003). Öz denetim becerisi ise, kişinin amaçlarına ulaşma doğrultusunda ortaya koyduğu düşünce, duygu ve davranışların tamamını ifade eder (Zimmerman, 2000). Öz denetim kavramı yalnızca bireyin ne yaptığı ile sınırlı değildir; düşünce, duygu, tercih ve eylemler sisteminin bütünü tanımlayan bir özelliktir (Baumeister, Tice & Vohs, 2018). Problem çözme becerisi, öğrencilerin problemle karşı karşıya kaldıkları andan başlayarak problemin çözüldüğü zamana kadar olan bir süreçtir (Polya, 1981). Günlük hayatta karşılaşılan sorunları çözme hayatta kalmanın temel bir yoludur (Tambychik & Meerah, 2010).

Sosyal katılım becerisi, (ABD Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi [NCSS], 1994, s.149) tarafından sosyal katılım ile ilgili öğretilmesi gereken beceriler ise şu şekilde belirlenmiştir:

- Öğrencinin toplumu etkileyen konularda bilgi sahibi olması,
- Öğrencinin sosyal eylemin gerekli olduğu durumları tanımlaması,
- Öğrencinin uygun bir eylem planını kararlaştırmak için bireysel veya başkaları ile birlikte çalışması,
- Öğrencinin özgürlük, sosyal adalet ve insan hakları alanlarının genişletilmesine çaba harcamak için sosyal güce sahip konumlarda olanları etkilemek için çalışması,
- Öğrencinin bağımsız bir toplumda vatandaşlık ile ilgili sosyal sorumlulukları kabul etmesi ve yerine getirmesidir.

Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisi, bireylerin okuduklarını ve dinlediklerini doğru anlamasını ve anladıklarını doğru ifade etmesini; okuma, dinleme, konuşma ve yazma becerilerini geliştirmeye yönelik etkinliklerin uygulanmasını ifade etmektedir (Kurudayıoğlu, 2013). Bu nedenle anlama (dinleme, okuma) ve anlatma (konuşma, yazma) becerileri kazanmış bir bireyde Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisinin de kazanılmış olduğu kabul edilebilir (Yaşar, 2013).

Çocuklar, oyunlarla kazanmaları gereken tüm temel becerileri kazanabilirler (Auerbach, 2008; Prensky, 2001). Esen (2008), oyunların, çocukların toplumsallaşmalarına katkı sağladığını ifade etmiştir. Benzer şekilde çocukların oyun

kurallarına uymaları, onların toplumdaki sosyal kurallara da uyma becerilerini geliştirdiğini öne süren çalışmalar bulunmaktadır (Amalia, 2019; Lavega vd., 2014; Malinova & Angelov, 2013; Öztabak, 2017). Kasture ve Bhalerao'ya (2014) göre oyunlar kişinin başkalarıyla etkileşim kurma, bu etkileşimi devam ettirme ve ilişki kurma yeteneği olarak tanımlanan çeşitli sosyal becerileri geliştirmektedir. Aksoy (2014), oyunların çocukların tüm yaşamını şekillendirecek becerileri kazandırdığını, bu becerilerden birinin de öz yönetim becerisi olduğunu ifade etmiştir. Göl Güven (2017), Miller, Robertson, Hudson ve Shimi (2012), Ott ve Pozzi (2012) ve Uluş (2011) oyunların iş birliği, iletişim ve karar verme becerilerini geliştirdiğini söylemişlerdir. Arslan ve Dilci (2018), Anastasovski ve diğerleri (2016) ve Fang, Chen ve Huang (2016) oyunların iletişim becerisini kazandırmaya katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Sung ve Hwang (2013), çocukların iş birliği becerisini kazanmasında oyunların katkısının olduğunu ortaya koymuşlardır. Squire ve Jan (2007), oyun oynayan öğrencilerin hem iş birliği becerisinin hem de iletişim becerisinin geliştiğini gözlemlemişlerdir. Demirkaya ve Masal (2017), Çankaya ve Ergin (2015) ve Uluş (2011) oyunların empati becerisini, eleştirel düşünme becerisini ve problem çözme becerisini geliştirdiğini savunmuşlardır. Yine Yang (2012), Sadıkoğlu (2017), Lin, Shao, Wong, Li ve Niramitranon (2011) ve Kurbal (2015) oyunların problem çözme becerisinin gelişmesine yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Çocuklar; aile, arkadaşlar, okul ve diğer sosyal ortamlardan doğrudan ya da dolaylı etkilenecek temel becerileri kazanır. Fakat bu becerileri bazı çocuklar yeterince kazanamazlar ve bu becerileri kazanmaları için yardıma ihtiyaç duyabilirler (Kapıkıran vd., 2006). Oyunların bu becerileri kazanmada yardımcı olduğu söylenebilir (Lever, 1974). İlgili literatür incelendiğinde oyunların çocukların Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan bazı becerilerin kazanılmasında etkili olabileceği düşünülmektedir (Çelik, 2020; Kasture & Bhalerao, 2014; Lever, 1974; Marjanen vd., 2018; Paraskaeva vd., 2010). Söz konusu becerilerin birçoğu aynı zamanda ilkokullarda öğretimi yapılan diğer derslerin programlarında da yer almaktadır. Bu çalışmada beceriler Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (2018) çerçevesinde ele alınarak incelenmeye çalışılmıştır. Oyunların becerilerin kazanılması konusundaki katkısı ile ilgili yorumlar diğer öğretim programlarındaki aynı beceriler için de söylenebilir.

Becerilerin öğrencilerin oynadıkları oyunlar vasıtasıyla kazandırılması derslerde sıkılmadan öğrenmelerine önemli katkılar sağlayacaktır. Bu düşünceden hareketle okullarda öğretmenlerin öğrencilere oynattıkları oyunların, becerilerin kazanılması açısından incelenmesine ihtiyaç duyulmuştur. Bu amaçla öncelikle öğretmenlere okulda hangi oyunları oynattıkları sorularak çalışmalar bu oyunlar üzerinde yürütülmüştür. Çelik (2020) tarafından 56 çocuk oyunu iletişim, iş birliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerileri yönlerinden incelemiştir. İlgili araştırmada incelenen oyunların, okullarda öğrenciler tarafından oynanıp oynanmadığına bakılmaksızın genel olarak ele alındığı

görülmektedir. Ayrıca Çelik'in (2020) araştırmasında altı temel beceri seçilirken bu araştırmada 10 temel beceri üzerinde çalışılmıştır. Diğer yandan literatürde, sınıf öğretmenlerinin okulda oynattıkları çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan temel becerilerin incelenmesine yönelik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu sebeple becerilerin hangilerinin kazandırılmasında hangi oyunların etkili olacağını belirlenmesinin, ailelere, öğretmenlere ve alana önemli katkılar sağlayacağı umulmaktadır.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu çalışma, öğretmenlerin görüşlerine göre öğretmenlerin okulda öğrencilere en çok oynattıkları çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan bazı temel becerileri (eleştirel düşünme, empati, girişimcilik, iletişim, iş birliği, karar verme, öz denetim, problem çözme, sosyal katılım, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma) kazanmaya katkısı yönünden incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada 24 sınıf öğretmenin görüşleri alınarak öğretmenlerin öğrencilere en çok oynattıkları 46 oyun belirlenmiştir. Yapılan literatür incelemesinden yola çıkılarak bu oyunların daha çok eleştirel düşünme, empati, girişimcilik, iletişim, iş birliği, karar verme, öz denetim, problem çözme, sosyal katılım, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerilerinin kazanılmasına katkı sağlayacağı (Çelik, 2020; Kasture & Bhalerao, 2014; Lever, 1974; Marjanen vd., 2018; Paraskeva vd., 2010) düşünüldüğünden Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'ndan (2018) bu beceriler seçilmiştir.

### **Yöntem**

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması, verilerin analizine yer verilmiştir.

### **Araştırmanın Modeli**

Araştırmada Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan becerilerin kazanılmasında katkı sağlayacağı düşünülen çocuk oyunlarının incelenmesi amaçlandığından durum çalışması desenine dayalı nitel yöntem kullanılmıştır. İlişkilerin, faaliyetlerin, durumların veya materyallerin kalitesini araştıran araştırma çalışmalarına sıklıkla nitel araştırma denir. Bu tür araştırmalarda bütünsel tanımlamaya daha fazla vurgu yapılır, yani belirli bir olay veya durumda neler olup bittiğini ayrıntılı olarak açıklamaktır (Fraenkel, Wallen & Hyun, 2011, s.426). Durum çalışmalarında genellikle birden fazla veri toplama yöntemi vardır. Bu yolla zengin ve birbirini kanıtlayacak veri çeşitliliğine ulaşılmaya çalışılır. Bir duruma ilişkin benzer sonuçların örnekler ve deneyimler oluşturması beklenir (Yıldırım & Şimşek, 2018).

### **Çalışma Grubu**

Görüş alınan 24 sınıf öğretmeni amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme yöntemine göre önceden belirlenmiş ölçütlere göre katılımcı belirlenir (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu çalışmada ölçüt olarak Sosyal Bilgiler dersi 4. sınıfı okutan/okutmuş sınıf öğretmenleri alınmıştır. Sınıf öğretmenleri Sosyal Bilgiler dersini dördüncü sınıfta verdiklerinden özellikle dördüncü sınıf okutan sınıf öğretmenleri seçilmiştir. Sınıf öğretmenlerin seçilmesinin sebebi araştırmanın çalışma alanının sınıf öğretmenliği olması ve çocuk oyunlarının daha çok o yaş grubunda oynanmasıdır. Araştırma kapsamına alınan çalışma grubunun demografik bilgileri Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2.

*Çalışma Grubunun Demografik Bilgileri*

Özellikler		F	%
Cinsiyet	Kadın	18	75
	Erkek	6	25
Mesleki Kıdem	1-10 yıl	13	54.2
	11-30 yıl	11	45.8
Çalıştığı Okulun Bulunduğu	Merkez	19	79.2
Yerleşim Yeri	Köy	5	20.8
	Toplam	24	100

Tablo 2’de görüldüğü üzere çalışma grubundaki öğretmenlerin %75’i kadın, %25’i erkektir. Öğretmenlerin %54.2’si mesleki kıdemi 1 ile 10 yıl arasında olanlardan, %45.8’i mesleki kıdemi 11 ile 30 yıl arasında olanlardan oluşmaktadır. Ayrıca öğretmenlerin %79.2’sinin çalıştıkları okulun bulunduğu yerleşim yeri merkez, %20.8’i ise köydür.

**Verilerin Toplanması**

Araştırmada verilerinin toplanmasında tek soruluk yapılandırılmış görüşme formu ve öğretmenlerin oynattıkları oyunların açıklandığı Güneş ve Güneş’in (2011) *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*, Başal’ın (2017) *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları* ve Çankırılı’nın (2018) *Benimle Oynar mısın Anne!* eserleri kullanılmıştır. Yapılandırılmış görüşmelerde, araştırmacının belirli bir sırayla önceden hazırlanmış olduğu soruları cevaplarken genellikle görüşülenden seçeneklerden birini seçmesi beklenir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2014, s.151). Form hazırlanırken sorunun açık ve anlaşılır olması, araştırmanın amacına uygun olması ve literatür göz önünde bulundurularak tek sorudan oluşan bir taslak görüşme formu hazırlanmıştır. Hazırlanan yapılandırılmış görüşme formunun geçerliğini sağlamak için beş konu alanı uzmanının görüşleri alınmıştır. Uzmanların görüşleri esas alınarak düzeltmeler yapılmıştır. Ardından yapılandırılmış görüşme formunun pilot uygulaması 15 sınıf öğretmeni üzerinde yapılmıştır. Pilot uygulama sonrasında öğretmenlerin verdiği cevaplara bakıldığında sorunun anlaşılır ve araştırmanın amacına uygun olduğu

görülmüştür. Daha sonra tek sorudan oluşan yapılandırılmış görüşme formuna son şekli verilmiştir. Bu bağlamda ilk önce 24 sınıf öğretmeni ile tek soruluk yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde sınıf öğretmenlerine okulda öğrencilerine oynattıkları oyunların neler olduğu sorulmuştur. Öğretmenlerin verdikleri cevaplar ses kaydı yoluyla alınarak daha sonra yazılı hale getirilmiştir. Ardından Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan becerilerden oyunların katkısıyla kazandırılması düşünülen beceriler seçilmiştir. Öğretmen görüşlerine göre belirlenen oyunlar, Güneş ve Güneş'in (2011) *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*, Başal'ın (2017) *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları* ve Çankırılı'nın (2018) *Benimle Oynar mısın Anne!* eserlerinden bulunarak içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizinin amacı elde edilen verileri açıklayabilecek ilişkilere ve kavramlara ulaşmaktır. Böylece içerik analiziyle veriler daha derin bir şekilde incelenmiş olur (Yıldırım & Şimşek, 2016). Eserlerdeki ilgili oyunlar incelendikten sonra, oyunlarla kazandırılması hedeflenen beceriler belirlenmiştir.

Araştırma kapsamına alınacak oyunları belirlemek amacıyla sınıf öğretmenlerine okulda öğrencilerine en çok oynattıkları oyunlar sorulmuştur. Görüşler doğrultusunda araştırma kapsamına alınan 46 oyun ve bu oyunlarla ilgili frekans dağılımı Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3.  
*Öğretmenlerin Oynattıkları Oyunların Frekans Dağılımı*

Oyunlar ve Kodları	Öğretmen Kodları	F
Yakan top (O1)	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö6, Ö8, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö18, Ö19, Ö21, Ö22, Ö23	15
Mendil kapmaca (O2)	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9, Ö10, Ö11, Ö13, Ö17, Ö18	13
İstöp (O3)	Ö2, Ö4, Ö8, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö20, Ö21	10
Saklambaç (O4)	Ö3, Ö4, Ö9, Ö10, Ö12, Ö13, Ö17, Ö19, Ö20	9
Yağ (al) satarım bal satarım (O5)	Ö3, Ö7, Ö9, Ö10, Ö12, Ö18, Ö19, Ö21	8
Sıcak soğuk (O6)	Ö8, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö22, Ö23	8
Sek sek (O7)	Ö5, Ö6, Ö11, Ö12, Ö13, Ö19, Ö20	7
Deve cüce (O8)	Ö8, Ö12, Ö13, Ö14, Ö22, Ö23	6
Gece gündüz (O9)	Ö12, Ö13, Ö14, Ö22, Ö23	5
Bezirgân başı (O10)	Ö3, Ö17, Ö18, Ö20	4
İp atlama (O11)	Ö3, Ö4, Ö11, Ö20	4



Oyunlar ve Kodları	Öğretmen Kodları	F
Köşe kapmaca (O12)	Ö3, Ö4, Ö12, Ö13	4
Kurt baba (O13)	Ö3, Ö9, Ö13, Ö17	4
Sondan ekleme (O14)	Ö10, Ö12, Ö13, Ö14	4
Yerden yüksek (aşağıdayım yukarıdayım) (O15)	Ö12, Ö13, Ö18, Ö21	4
Bom (O16)	Ö11, Ö12, Ö17	3
Elim sende (yakalamaca, kovalamaca) (O17)	Ö10, Ö12, Ö20	3
Koridor (bacaklar arasından top kaçırma) (O18)	Ö11, Ö13, Ö17	3
Körebe (O19)	Ö3, Ö10, Ö13	3
Basketbol (sürat-skor) (O20)	Ö22, Ö23	2
Birdir bir (O21)	Ö3, Ö20	2
Bu kimdir? (O22)	Ö12, Ö17	2
Kulaktan kulağa (O23)	Ö13, Ö17	2
Sessiz sinema (O24)	Ö12, Ö17	2
Heykel (O25)	Ö2, Ö17	2
Ayakkabı toplama (O26)	Ö15, Ö21	2
Ayna (O27)	Ö16, Ö17	2
Balık ağı (O28)	Ö14	1
Beş taş (O29)	Ö20	1
Çatlak patlak (O30)	Ö20	1
Çuval yarışı (O31)	Ö3	1
Dalye (O32)	Ö23	1
Tersini yap (O33)	Ö17	1
Dokuz taş (O34)	Ö7	1
Evet-hayır (O35)	Ö17	1

Oyunlar ve Kodları	Öğretmen Kodları	F
Kahkaha (O36)	Ö17	1
Horoz dövüşü (O37)	Ö9	1
Kim yok? (O38)	Ö17	1
Labirentte dedi fare (O39)	Ö19	1
Eşini bul (O40)	Ö17	1
Yüzük neredesin? (O41)	Ö12	1
Müzikli yer kapmaca (O42)	Ö22	1
Tıp (O43)	Ö22	1
Menekşe menekşe (O44)	Ö24	1
Elma yeme (O45)	Ö23	1
Halat çekme (O46)	Ö3	1

Tablo 3'e bakıldığında öğretmenlerden 15'i yakan top oynadıklarını, 13'ü "mendil kapmaca" oynadıklarını, 10'u "istop" oynadıklarını ve 9'u da "saklambaç" oynadıklarını ifade etmişlerdir. "yakan top", "mendil kapmaca", "istop" ve "saklambaç" en çok oynanan oyunlar olarak görülmektedir. Birer sınıf öğretmeni öğrencilerine "balık ağı", "beş taş", "çatlak patlak", "çuval yarışı", "dalye", "tersini yap", "dokuz taş", "evet-hayır", "kahkaha", "horoz dövüşü", "kim yok?", "labirentte kedi fare", "eşini bul", "yüzük neredesin?", "müzikli yer kapmaca", "tıp", "menekşe menekşe", "elma yeme", "halat çekme" oyunlarını oynattıklarını belirtmişlerdir.

Daha sonra araştırma kapsamında, Güneş ve Güneş'in (2011) *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*, Başal'ın (2017) *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları* ve Çankırılı'nın (2018) *Benimle Oynar mısın Anne!* eserlerinden sınıf öğretmenlerinin görüş olarak bildirdikleri oyunlar bulunarak içerik analizi yapılmıştır. Sınıf öğretmenlerinin belirttiği oyunların tamamı bu eserlerde yer almaktadır.

### Verilerin Analizi

Becerilere ait önceden tanımlanmış kategoriler ve verilerden çıkarılan kavramlara yönelik kodlar belirlenmiş ve oyunları tanımlayan metinlerde bu kategoriler ve kodlar aranmıştır. Çalışmada, öğretmenlerin görüşlerine göre okulda oynatılan 46 oyun incelenmiştir. Bu oyunlar, Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'ndaki (2018) on temel beceri (eleştirel düşünme, empati, girişimcilik, iletişim, iş birliği, karar verme,

öz denetim, problem çözme, sosyal katılım, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma) açısından niteliksel olarak analiz edilmiştir.

Oyunların analiz kategorilerine göre gruplandırılmasında kullanılan kriterlerden biri, her oyunun tasarımından dolayı ya da sonucu olarak bir beceriyle ilgili öğrenmeye ya da farkındalığa yol açıp açmamasıdır. Diğer bir kriter, oyuncuların oyun hakkında geliştirdiği ve bir beceriye vurgu yapan kavramların varlığıdır (oyuncuların ebe seçmesi, daire oluşturması, karşı hamleyi hesaplaması, herhangi bir sözcük veya cümle söylemesi, ebeye yakalanılmaması, sayışma yapılması, mani söylenmesi, bir oyuncu seçilmesi, bir renk seçilmesi gibi).

Oyunlarda eleştirel düşünme becerisi aranırken Branch'ın (2000) tespit ettiği kişilerin eleştirel düşünme becerisini kullandığını gösteren yedi özelliği olan meraklılık, açık görüşlülük, sistematiklik, analitik yetenek, entelektüellik, özgüvenli olma kavramları ve bu kavramlara yönlendiren ifadeler ve vurgular ön planda tutulmuştur. Bunların dışında örneğin “menekşe menekşe” oyununda iki grup seçilir ve her grup bir oyuncusu başkan seçilir. Oyuna ilk olarak başlayacak olan grubun elemanları el ele tutuşurlar ve diğer gruptaki oyuncular “Menekşe mendilin düşe, bizden size kim düşe?” diye sorarlar. El ele tutuşan grubun başkanı karşı gruptan güçsüz buldukları oyuncuyu çağırır. Seçilen oyuncu koşarak gelir ve oyuncuların el ele tutuştuğu yere çarpıp ellerini açmaya çalışır. El ele tutuşan oyuncuların elleri açılırsa, bu oyuncular karşı gruba geçer. Elleri açılmazsa diğer gruptan çarpmaya gelen oyuncu o gruba geçer. Oyun gruplardan birinde hiç oyuncu kalmayana kadar devam eder. Bu oyunda çocuklar karşı taraftan birini seçerken tutuştukları elleri açamayacak biri olmasına dikkat ederler. Bu esnada karşı gruptaki kişileri değerlendirirken eleştirel düşünme becerilerini kullanırlar. Aynı zamanda karar verme becerisini de kullanmış olurlar.

Oyunlarda empati becerisi aranırken Dökmen'in (1995) tanımında yer alan bireyin kendisini karşısındakinin yerine koyarak onun hislerini ve fikirlerini anlayabilmesi ve bunu karşısındaki kişiye ifade etmesi iletmesi sürecine ve bu ifadelere yönlendiren vurgulara dikkat edilmiştir. Örneğin “ayna” oyununda bir çocuk ayna olur ve diğer oyuncular ayna olan çocuğun yaptığı duygu ifadelerinin aynısını yapmaya çalışırlar. Bu esnada empati becerilerini kullanarak ayna olan çocukla duygu birliği oluşturmaya çalışırlar.

Girişimcilik, toplumsal boyutta, diğer bireylerle ilişkilerde veya ekonomik alanlarda uygun adımları doğru olan zamanda atabilmek veya ihtiyaç görülen bir ürün üretebilmek amacıyla ortaya konulan becerilerdir. Girişimciliğin empati, toplumsallaşma, hedef koyma, konulan hedefleri uygulayabilme, risk alma; gerekli görülen bir ürünü sezme, pazarlık yapma gibi alt becerileri içerir (MEB, 2005). Oyunlarda girişimcilik becerisi aranırken MEB'in tanımı ve belirtilen alt beceriler dikkate alınmıştır. Örneğin “ayakkabı toplama” oyununda çocuklar oluşturdukları dükkâna girişimcilik becerilerini kullanarak ayakkabı toplamak zorundadırlar.

Oyunlarda iletişim becerisi aranırken mesaj, gönderici, alıcı, iletmek (Nelson Jones, 2008) gibi iletişim unsurları göz önünde bulundurulmuştur. Oyunlarda kullanılan şu kelimeler de iletişim becerisini göstermektedir: Seslenmek, bağırarak, fısıldamak, şaşırtmak, sormak, söylemek gibi. Örneğin “evet-hayır” oyununda bir yönetici ve bir oyuncu olur. Yönetici oyuncuya belirlenen süre içinde evet veya hayır dedirtecek sorular yönelir. Oyuncu evet veya hayır demeden sorulara cevap vermeye çalışır. Evet veya hayır derse oyunu kaybeder.

Oyunlarda iş birliği becerisini ararken başkalarına yardım etme, paylaşma, kural ve yönergelere uyma gibi (Gresham & Elliott, 1990) kodlara dikkat edilmiştir. Oyunlarda geçen “ebe seçme, grup oluşturma, sınıf düzenleme” gibi kelimeler işbirliği becerisini çağrıştırmaktadır. Örneğin “müzikli yer kapmaca” oyununda oyundan önce sandalyeler uygun sayıda düzenlenerek oyuna hazırlanır. Bu aşamada öğrenciler bir işbirliği içerisinde olurlar. Yine “kurt baba” oyununda bir kurt baba, bir anne ve çocuklar seçilmelidir. Seçim süreci çocuklara bırakılır ve işbirliği içerisinde oyuncuların seçilmesi beklenir. Öğrenciler beraberce seçim yolunu belirler.

Oyunlarda karar verme becerisini ararken seçme, geleceğe yönelik tahminde bulunma, basit akıl yürütme (Kökdemir, 2003) vurgularına dikkat edilmiştir. Örneğin “saklambaç” oyununda ebe oyuncuların saklandıkları yerleri tahmin eder ve düşündüğü yerlere bakmaya karar verir. Yine “istop” oyununda ebe duran oyunculardan birini belirleyerek onu toplar vurur. Buna göre ebe hangi oyuncuyu toplar vuracağını, vurma ihtimalini de göze alarak karar verecektir.

Oyunlarda öz denetim becerisini ararken kendi hal ve hareketlerini kontrol etme, hareketlerin sonuçlarını kabul etme, mesuliyet alma (Aamondt & Wang, 2018; Karaman, Doğan & Çoban, 2010) gibi kavramlar göz önünde tutulmuştur. Bu kavramlara vurgu yapılan ifadeler belirlenmiştir. Örneğin “yerden yüksek (aşağıdayım, yukarıdayım)” oyununda oyuncular ebeden kaçmak için yüksek bir yerde bulunmak zorundadırlar. Bunun için öz denetim becerilerini kullanarak yüksek yerlerde bulunarak ebeye yakalanmamaya çalışırlar. Yine “körebe” oyununda ebe gözleri kapalıyken oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncuyu da öz denetim becerilerini kullanarak tanımaya çalışır. Oyuncular da kendi öz denetimlerini kullanarak ebeden kaçmaya çalışırlar.

Oyunlarda problem çözme becerisini ararken problem, sorun, çözüm, karar verme, seçim yapmak, uygulamak (Schultz, 2002) gibi kavramlara ve bu kavramların yapıldığı vurgulara dikkat edilmiştir. Örneğin “yüzük neredesin?” oyununda öğrenciler ellerindeki ipe halka oluştururlar. Ebe olan öğrenci ortalarına geçer. Yüzük gizli bir şekilde halkadaki öğrenciler tarafından belirlenen kişiye verilerek saklanır. Ebe yüzüğü bulmaya çalışırken arkadaşlarının davranışlarını da dikkate alarak yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışırken problem çözme becerisini kullanır.

Oyunlarda sosyal katılım becerisini ararken beraber, birlikte gibi kelimeler önemsenmiştir. Tüm incelenen oyunlar birden çok kişiyle oynandığı için tüm

oyunların sosyal katılım becerisinin kazanılmasına katkı sağladığı söylenebilir. Örneğin “çuval yarışı”, “halat çekme”, “basketbol (sürat-skor)” gibi oyunlar öğrencilerin diğer öğrencilerle katılım sağladığı oyunlardır. Böylece öğrencilerin sosyal katılım becerilerini geliştirdiklerini söyleyebiliriz.

Oyunlarda Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisini ararken konuşma, dinleme, okuma, yazma becerileri (Olinghouse & Santangelo, 2010) dikkate alınmıştır. Çünkü Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisinin gelişimi konuşma, dinleme, okuma ve yazma alt becerilerinin gelişimine bağlıdır (Güneyli, 2007). Örneğin “bezirgân başı” oyununda oyuncular “Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı. Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin? Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.” şeklinde bir tekerleme söylerler. Bu da yine konuşma becerisine vurgu yaparak Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisini geliştiren bir oyun olduğunu gösterebilir.

Tüm bu beceriler ilgili kodlara göre araştırmacı tarafından oluşturulan veri toplama aracında belirtilmiştir. Ayrıca veri toplama aracında belirlenen 46 oyun ve oyunların nasıl oynandığına yönelik kısa açıklamalar bulunmaktadır. İncelenen her oyunda bulunan beceriler (eleştirel düşünme, empati, girişimcilik, iletişim, iş birliği, karar verme, öz denetim, problem çözme, sosyal katılım, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma) ilgili kutucukta işaretlenerek belirlenmiştir.

### **Geçerlik ve Güvenirlik**

Çalışmada güvenilirliği sağlamak için araştırmacı, her bir kodlamanın ilgili becerileri içerdiğini kabul edip etmediklerini kontrol etmek için diğer araştırmacıya kodlamayı sundu (Creswell, 2005). Kodlamanın güvenilir olup olmadığını belirlemek için dış denetim yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın her aşamasında, dışarıdan bir araştırmacı tarafından çalışma denetlendi. Aynı zamanda, iki araştırmacı tarafından, intercoder anlaşması oluşturmak için aynı metinler kodlandı. Araştırmacılar tarafından kodlardaki farklılıklar tartışıldı ve anlaşmaya varıldı.

Makalenin yazarı olarak, bu makalede bilimsel ve etik kurallara uyulduğunu beyan ederim.

### **Bulgular ve Yorum**

Çalışma kapsamında kaynaklara dâhil edilen 46 oyun, Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (2018) yer alan becerilerden seçilen 10 beceri (eleştirel düşünme, empati, girişimcilik, iletişim, iş birliği, karar verme, öz denetim, problem çözme, sosyal katılım, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma) açısından değerlendirilmiştir. 46 oyunda vurgulanan on beceriyle ilgili bulgular Tablo 4'te sunulmaktadır.

Tablo 4.

*Oyunların Becerilere Göre Frekans Dağılımı*

Beceriler	Oyun Kodu	f
Eleştirel düşünme	“istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011, s.193), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “dalye O32” (Başal, 2017, s.145), “tersini yap O33 (Güneş & Güneş, 2011, s.90), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “evet-hayır O35” (Güneş & Güneş, 2011, s.103), “kim yok? O38 (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirentte kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “yüçük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157)	15
	“yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satarım bal Satarım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “bezirgân başı O10” (Güneş & Güneş, 2011, s.260), “köşe kapmaca O12” (Güneş & Güneş, 2011, s.320), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “ayna O27” (Güneş & Güneş, 2011, s.70), “balık ağı O28” (Güneş & Güneş, 2011, s.334-335), “çuval yarışı O31” (Güneş & Güneş, 2011, s.164), “dalye O32” (Başal, 2017, s.145), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “horoz dövüşü O37” (Güneş & Güneş, 2011, s.179), “labirentte kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157), “halat çekme O46” (Çankırlı, 2018, s.145-146)	22
Empati		
Girişimcilik	“ayakkabı toplama O26” (Güneş & Güneş, 2011, s.146)	1
	“yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355), “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satarım bal satarım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “deve cüce O8” (Güneş & Güneş, 2011, s.53), “gece gündüz O9” (Güneş & Güneş, 2011, s.58), “bezirgân başı O10” (Güneş & Güneş, 2011, s.260), “ip atlama O11” (Güneş & Güneş, 2011, s.180), “kurt baba O13” (Başal, 2017, s.159-160), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “bom O16” (Güneş & Güneş, 2011, s.46-47), “elim sende O17” (Güneş & Güneş, 2011, s.299), “koridor (bacaklar arasında top kaçırma) O18” (Güneş & Güneş, 2011, s.368), “körebe O19” (Güneş &	39
İletişim		

Güneş, 2011, s.193), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “kulaktan kulağa O23” (Başal, 2017, s.17), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “ayakkabı toplama O26” (Güneş & Güneş, 2011, s.146), “ayna O27” (Güneş & Güneş, 2011, s.70), “balık ağı O28” (Güneş & Güneş, 2011, s.334-335), “çatlak patlak O30” (Güneş & Güneş, 2011, s.108), “dalye O32” (Başal, 2017, s.145), “tersini yap O33” (Güneş & Güneş, 2011, s.90), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “evet-hayır O35” (Güneş & Güneş, 2011, s.103), “kahkaha O36” (Güneş & Güneş, 2011, s.360), “horoz dövüşü O37” (Güneş & Güneş, 2011, s.179), “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirentte kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “eşini bul O40” (Güneş & Güneş, 2011, s.310), “yüzük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157), “elma yeme O45” (Güneş & Güneş, 2011, s.236), “halat çekme O46” (Çankırlı, 2018, s.145-146)

“yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355), “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satarım bal satarım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “bezigân başı O10” (Güneş & Güneş, 2011, s.260), “ip atlama O11” (Güneş & Güneş, 2011, s.180), “köşe kapmaca O12” (Güneş & Güneş, 2011, s.320), “kurt baba O13” (Başal, 2017, s.159-160), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “bom O16” (Güneş & Güneş, 2011, s.46-47), “elim sende O17” (Güneş & Güneş, 2011, s.299), “koridor (bacaklar arasından top kaçırma) O18” (Güneş & Güneş, 2011, s.368), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011, s.193), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “birdir bir O21” (Güneş & Güneş, 2011, s.155), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “kulaktan kulağa O23” (Başal, 2017, s.17), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “ayakkabı toplama O26” (Güneş & Güneş, 2011, s.146), “ayna O27” (Güneş & Güneş, 2011, s.70), “balık ağı O28” (Güneş & Güneş, 2011, s.334-335), “çatlak patlak O30” (Güneş & Güneş, 2011, s.108), “dalye O32” (Başal, 2017, s.145), “tersini yap O33” (Güneş & Güneş, 2011, s.90), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “kahkaha O36” (Güneş & Güneş, 2011, s.360), “horoz dövüşü O37” (Güneş & Güneş, 2011, s.179), “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirentte kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “eşini bul O40” (Güneş & Güneş, 2011, s.310), “yüzük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157), “elma yeme

İş birliği

- O45” (Güneş & Güneş, 2011, s.236), “halat çekme O46” (Çankırlı, 2018, s.145-146)
- “yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” 41  
 (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355),  
 “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satarım bal  
 satarım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı,  
 2018, s.148), “deve cüce O8” (Güneş & Güneş, 2011, s.53), “gece gündüz  
 O9” (Güneş & Güneş, 2011, s.58), “bezigân başı O10” (Güneş & Güneş,  
 2011, s.260), “ip atlama O11” (Güneş & Güneş, 2011, s.180), “köşe  
 kapmaca O12” (Güneş & Güneş, 2011, s.320), “kurt baba O13” (Başal,  
 2017, s.159-160), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42),  
 “yerden yüksek (aşağıdayım, yukarıdayım) O15” (Güneş & Güneş, 2011,  
 s.143), “bom O16” (Güneş & Güneş, 2011, s.46-47), “elim sende O17”  
 (Güneş & Güneş, 2011, s.299), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011,  
 s.193), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “bu  
 kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “kulaktan kulağa O23”  
 (Başal, 2017, s.17), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62),  
 “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “ayakkabı toplama O26”  
 (Güneş & Güneş, 2011, s.146), “ayna O27” (Güneş & Güneş, 2011, s.70),  
 “balık ağı O28” (Güneş & Güneş, 2011, s.334-335), “beş taş O29”  
 (Güneş & Güneş, 2011, s.153), “çuval yarışı O31” (Güneş & Güneş,  
 2011, s.164), “dalıye O32” (Başal, 2017, s.145), “tersini tap O33” (Güneş  
 & Güneş, 2011, s.90), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “evet-  
 hayır O35” (Güneş & Güneş, 2011, s.103), “kakhaha O36” (Güneş &  
 Güneş, 2011, s.360), “horoz dövüşü O37” (Güneş & Güneş, 2011, s.179),  
 “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirentte kedi fare  
 O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “eşini bul O40” (Güneş & Güneş,  
 2011, s.310), “yüzük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-  
 333), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113),  
 “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157), “elma yeme  
 O45” (Güneş & Güneş, 2011, s.236), “halat çekme O46” (Çankırlı, 2018,  
 s.145-146)
- “yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” 46  
 (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355),  
 “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satarım bal  
 satarım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı,  
 2018, s.148), “sek sek O7” (Güneş & Güneş, 2011, s.210), “deve cüce  
 O8” (Güneş & Güneş, 2011, s.53), “gece gündüz O9” (Güneş & Güneş,  
 2011, s.58), “bezigân başı O10” (Güneş & Güneş, 2011, s.260), “ip  
 atlama O11” (Güneş & Güneş, 2011, s.180), “köşe kapmaca O12” (Güneş  
 & Güneş, 2011, s.320), “kurt baba O13” (Başal, 2017, s.159-160),  
 “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “yerden yüksek



- (aşağıdayım, yukarıdayım) O15” (Güneş & Güneş, 2011, s.143), “bom O16” (Güneş & Güneş, 2011, s.46-47), “elim sende O17” (Güneş & Güneş, 2011, s.299), “koridor (bacaklar arasından top kaçırma) O18” (Güneş & Güneş, 2011, s.368), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011, s.193), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “birdir bir O21” (Güneş & Güneş, 2011, s.155), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “kulaktan kulağa O23” (Başal, 2017, s.17), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “ayakkabı toplama O26” (Güneş & Güneş, 2011, s.146), “ayna O27” (Güneş & Güneş, 2011, s.70), “balık ağı O28” (Güneş & Güneş, 2011, s.334-335), “beş taş O29” (Güneş & Güneş, 2011, s.153), “çatlak patlak O30” (Güneş & Güneş, 2011, s.108), “çuval yarışı O31” (Güneş & Güneş, 2011, s.164), “dalye O32” (Başal, 2017, s.145), “tersini yap O33” (Güneş & Güneş, 2011, s.90), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “evet-hayır O35” (Güneş & Güneş, 2011, s.103), “kahkaha O36” (Güneş & Güneş, 2011, s.360), “horoz dövüşü O37” (Güneş & Güneş, 2011, s.179), “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirente kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “eşini bul O40” (Güneş & Güneş, 2011, s.310), “yüzük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113), “tıp O43” (Güneş & Güneş, 2011, s.121), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157), “elma yeme O45” (Güneş & Güneş, 2011, s.236), “halat çekme O46” (Çankırlı, 2018, s.145-146)
- “mendil kapmaca O2” (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “saklambaç O4” 9  
(Güneş & Güneş, 2011, s.297), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011, s.193), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirente kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “yüzük yeredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333)
- “yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” 46  
(Güneş & Güneş, 2011, s.201), “istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355), “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satarım bal satarım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “sek sek O7” (Güneş & Güneş, 2011, s.210), “deve cüce O8” (Güneş & Güneş, 2011, s.53), “gece gündüz O9” (Güneş & Güneş, 2011, s.58), “bezigân başı O10” (Güneş & Güneş, 2011, s.260), “ip atlama O11” (Güneş & Güneş, 2011, s.180), “köşe kapmaca O12” (Güneş & Güneş, 2011, s.320), “kurt baba O13” (Başal, 2017, s.159-160), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “yerden yüksek (aşağıdayım, yukarıdayım) O15” (Güneş & Güneş, 2011, s.143), “bom O16” (Güneş & Güneş, 2011, s.46-47), “elim sende O17” (Güneş &

Güneş, 2011, s.299), “koridor (bacaklar arasından top kaçırma) O18” (Güneş & Güneş, 2011, s.368), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011, s.193), “basketbol (sürat-skor) O20” (Güneş & Güneş, 2011, s.370), “birdir bir O21” (Güneş & Güneş, 2011, s.155), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “kulaktan kulağa O23” (Başal, 2017, s.17), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “ayakkabı toplama O26” (Güneş & Güneş, 2011, s.146), “ayna O27” (Güneş & Güneş, 2011, s.70), “balık ağı O28” (Güneş & Güneş, 2011, s.334-335), “beş taş O29” (Güneş & Güneş, 2011, s.153), “çatlak patlak O30” (Güneş & Güneş, 2011, s.108), “çuval yarışı O31” (Güneş & Güneş, 2011, s.164), “dalye O32” (Başal, 2017, s.145), “tersini yap O33” (Güneş & Güneş, 2011, s.90), “dokuz taş O34” (Başal, 2017, s.42-43), “evet-hayır O35” (Güneş & Güneş, 2011, s.103), “kahkaha O36” (Güneş & Güneş, 2011, s.360), “horoz dövüşü O37” (Güneş & Güneş, 2011, s.179), “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “labirentte kedi fare O39” (Güneş & Güneş, 2011, s.265), “eşini bul O40” (Güneş & Güneş, 2011, s.310), “yüzük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113), “tıp O43” (Güneş & Güneş, 2011, s.121), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157), “elma yeme O45” (Güneş & Güneş, 2011, s.236), “halat çekme O46” (Çankırlı, 2018, s.145-146)

“yakan top O1” (Güneş & Güneş, 2011, s.420), “mendil kapmaca O2” (Güneş & Güneş, 2011, s.201), “istop O3” (Güneş & Güneş, 2011, s.355), “saklambaç O4” (Güneş & Güneş, 2011, s.297), “yağ (al) satırım bal satırım O5” (Güneş & Güneş, 2011, s.137), “sıcak soğuk O6” (Çankırlı, 2018, s.148), “deve cüce O8” (Güneş & Güneş, 2011, s.53), “gece gündüz O9” (Güneş & Güneş, 2011, s.58), “bezirgân başı O10” (Güneş & Güneş, 2011, s.260), “kurt baba O13” (Başal, 2017, s.159-160), “sondan ekleme O14” (Güneş & Güneş, 2011, s.42), “bom O16” (Güneş & Güneş, 2011, s.46-47), “elim sende O17” (Güneş & Güneş, 2011, s.299), “körebe O19” (Güneş & Güneş, 2011, s.193), “bu kimdir? O22” (Güneş & Güneş, 2011, s.88), “kulaktan kulağa O23” (Başal, 2017, s.17), “sessiz sinema O24” (Güneş & Güneş, 2011, s.62), “heykel O25” (Güneş & Güneş, 2011, s.177), “çatlak patlak O30” (Güneş & Güneş, 2011, s.108), “tersini yap O33” (Güneş & Güneş, 2011, s.90), “evet-hayır O35” (Güneş & Güneş, 2011, s.103), “kim yok? O38” (Güneş & Güneş, 2011, s.189), “yüzük neredesin? O41” (Güneş & Güneş, 2011, s.332-333), “müzikli yer kapmaca O42” (Güneş & Güneş, 2011, s.113), “menekşe menekşe O44” (Güneş & Güneş, 2011, s.157)

Türkçeyi doğru,  
güzel ve etkin  
kullanma

Tablo 4’te görüldüğü gibi araştırmada değerlendirilen oyunların 15’inde eleştirel düşünme becerisi, 22’sinde empati becerisi, 1’inde girişimcilik becerisi, 39’unda iletişim becerisi, 38’inde iş birliği becerisi, 41’inde karar verme becerisi, 46’sında öz denetim becerisi ve sosyal katılım becerisi, 9’unda problem çözme becerisi, 25’inde Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisi bulunmaktadır. Bunlardan öz denetim becerisi ve sosyal katılım becerisi tüm oyunlarda olduğu tespit edilen becerilerdir. İncelenen oyunların tümü en az iki kişilik oyunlar olduğundan bu oyunlarda yer alan oyuncuların sosyal katılım becerisini doğrudan kazandırdığı söylenebilir. Yine tüm oyunlarda oyuncuların kendi hareketlerini, düşüncelerini, davranışlarını kontrol edebilmeleri gerekir. Dolayısıyla tüm oyunların öz denetim becerisinin kazandırılmasına destek olduğu söylenebilir. Örneğin “halat çekme” oyununda gruptaki oyuncuların öz denetim becerisi kullanarak, karşı gruptaki oyuncuların gücüne karşı daha fazla güç kullanarak ipi çekmeleri beklenir. Aynı zamanda da oyuna katılan her oyuncunun sosyal katılım becerilerinin de geliştiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Benzer olarak karar verme becerisi, iletişim becerisi ve iş birliği becerisi de incelenen oyunların çoğunda vurgulanan beceriler olmuştur. “saklambaç”, “mendil kapmaca”, “kulaktan kulağa”, “istop”, “yakan top”, “sıcak soğuk”, “yağ (al) satarım bal satarım”, “elim sende”, “sondan ekleme”, “ayakkabı toplama” gibi oyunlarda hem karar verme, hem iletişim, hem de iş birliği becerileri vurgulanmaktadır. Örneğin “sıcak soğuk” oyununda oyuncular belirlenen nesneyi iş birliği yaparak saklarlar. Ebe nesneyi bulmaya çalışırken oyuncular sıcak veya soğuk diyerek nesneyi yaklaşıp yaklaşmadıklarına yönelik ipuçları verirler. Bu esnada iletişim becerileri devreye girer. Ebe yönlendirmelere göre nesneyi ararken nerelere bakacağına karar verir. Böylece karar verme becerisinin de kazandırılması sağlanır.

Bunların aksine girişimcilik becerisine araştırma kapsamındaki yalnızca “ayakkabı toplama” oyunda rastlanılmıştır. Oyunda öğrenciler ayakkabılarını çıkararak belirlenen alanın ortasına koyarlar. Bunlar tamir edilecek ayakkabılardır. Gözleri bağlı olmak koşuluyla iki dükkân sahibi olacak öğrenci seçilir. Öğrenciler sandalyeye otururlar. Gözleri bağlı olan öğrenciler ortadaki ayakkabıları toplamaya çalışırlar. Dükkânına en çok ayakkabı toplayan öğrenci oyunu kazanmış olur. Bu oyunda öğrencilerin dükkân sahibi olarak ayakkabı tamir etmek için ayakkabı toplamaları girişimcilik becerisini vurgulamaktadır. Problem çözme becerisi incelenen oyunlarda az rastlanılan bir beceri olmuştur. “saklambaç”, “mendil kapmaca”, “sıcak soğuk”, “sessiz sinema”, “körebe”, “kim yok?”, “bu kimdir?”, “labirentte kedi fare”, “yüzük neredesin?” oyunlarında problem çözme becerisine vurgu yapılmıştır. Örneğin “bu kimdir?” oyununda önce tanıtılacak olan kişi seçilir. Ebe olan öğrenci arkadaşlarına seçilen kişiyi bulmaya yönelik sorular sorar. Ebe olan öğrenci arkadaşlarının verdiği cevaplara göre seçilen kişiyi bulmaya çalışırken problem çözme becerisini kullanır.

“kim yok?”, “menekşe menekşe”, “basketbol (sürat-skor)”, “sondan ekleme”, “süzük neredesin?” gibi oyunlarda eleştirel düşünme becerisini kazandırmaya yönelik kurallar bulunmaktadır. Örneğin “kim yok?” oyununda öncelikle bir ebe seçilir.

Ebenin görmeyeceği bir şekilde sınıftan başka bir öğrenci dışarı çıkarılır. Daha sonra ebe olan öğrencinin bu öğrenciyi bulması beklenir. Ebe olan öğrenci bu süreçte eleştirel düşünme becerisini kullanarak sınıfta bulunmayan arkadaşını tespit etmeye çalışır.

“menekşe menekşe”, “tersini yap”, “ayna”, “çuval yarışı”, “sessiz sinema”, “müzikli yer kapmaca”, “sondan ekleme”, “kim yok?” gibi oyunların empati becerisinin kazandırılmasında rol oynadığı görülmüştür. Örneğin “Sessiz Sinema” oyununda iki grup halinde ayrılan oyuncular rakip gruptaki oyuncuların seçtikleri sinema isimlerini sırayla grup arkadaşlarına konuşmadan hareketlerle ve işaretlerle anlatmaya çalışırlar. Sinema ismini bulmaya çalışan oyuncular empati becerilerini kullanarak sinemanın ismini anlatan arkadaşlarının ne anlattığını bulmaya çalışırlar.

“gece gündüz”, “deve cüce”, “bezirgân başı”, “bom”, “kim yok?”, “sondan ekleme”, “heykel” gibi oyunlarda Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisi vurgulanmıştır. Oyunların bazılarında söylenmesi gereken sözcükler varken, bazılarında ise tekerlemeler söylenmektedir. Örneğin “sondan ekleme” oyununda seçile bir kategoride öğrenciler kelimeler söylerler. Kelimeler söylenirken şart bir önceki öğrencinin söylediği kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir kelime söylemektir. Bu süreçte öğrencilerin Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisini kullandıkları söylenebilir.

Oyunlar, becerilere yönelik kriterler göz önünde bulundurularak kategorilere ayrıldığında, bazı oyunların incelenen becerilerden yedi, sekiz veya dokuz farklı beceri içerdiği, bazen bir oyunun yalnızca iki veya üç beceri içerdiği görülmüştür. Örneğin; “bu kimdir?”, “sıcak soğuk” ve “sessiz sinema” oyunları dokuz beceri; “saklambaç”, “mendil kapmaca”, “körebe”, “kim yok?”, “labirentte kedi fare”, “menekşe menekşe”, “sondan ekleme”, “tersini yap” ve “yüzük neredesin?” oyunları sekiz beceri; “istop”, “dokuz taş”, “dalye”, “heykel”, “yakan top”, “yağ (al) satarım bal satarım”, “müzikli yer kapmaca”, “bezirgân başı” ve “basketbol (sürat-skor)” oyunları yedi beceri; “ayakkabı toplama”, “balık ağı”, “horoz dövüşü”, “kulaktan kulağa”, “evet-hayır”, “kurt baba”, “bom”, “ayna”, “halat çekme” ve “elim sende” oyunları altı beceri; “elma yeme”, “çatlak patlak”, “gece gündüz”, “deve cüce”, “köşe kapmaca”, “eşini bul”, “ip atlama” ve “kahkaha” beş beceri; “çuval yarışı” ve “koridor (bacaklar arasından top kaçıрма)” oyunları dört beceri; “beş taş”, “yerden yüksek (aşağıdayım, yukarıdayım)” ve “birdir bir” oyunları üç beceri; “sek sek” ve “tıp” oyunları iki beceri içermektedir.

### **Tartışma, Sonuç ve Öneriler**

Bu çalışmada, sınıf öğretmenlerinin okulda kullandığı 46 çocuk oyununun Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda (2018) yer alan seçilen on temel becerinin kazandırılmasına katkısının belirlenmesi amaçlanmıştır. Analizde ortaya çıkan birincil bulgu, tüm oyunların öz denetim ve sosyal katılım becerilerine sahip

olduğudur. İncelenen tüm oyunlar en az iki kişiyle oynanmaktadır ve tüm oyunlarda oyuncuların kendi yönelimlerini denetlemeyi içermektedir. Çocuklar oyunlarla kazanmaları gereken tüm temel becerileri kazanabilirler (Auerbach, 2008; Prensky, 2001). Esen (2008), oyunların, çocukların toplumsallaşmalarına katkı sağladığını ifade etmiştir. Benzer şekilde çocukların oyun kurallarına uymaları, onların toplumdaki sosyal kurallara da uyma becerilerini geliştirdiğini öne süren çalışmalar bulunmaktadır (Amalia, 2019; Lavega vd., 2014; Malinova & Angelov, 2013; Öztapak, 2017). Kasture & Bhalerao'ya göre (2014) oyunlar kişinin başkalarıyla etkileşim kurma, bu etkileşimi devam ettirme ve ilişki kurma yeteneği olarak tanımlanan çeşitli sosyal becerileri geliştirmektedir. Sohrabi (2019), öğretmenlerin öğrencilere sosyal beceri geliştirmelerine yardımcı olmak için derslerinde grup oyunları kullanmalarını önermektedir.

Özellikle kazanma veya kaybetme olarak sonuçlanan oyunlarda öz denetim becerisinin daha baskın olduğu düşünülebilir. Öğrencilerin oyunu kazanmak için öz denetim becerilerini geliştirmeleri ve kullanmaları gerekir. Aksoy (2014), oyunların çocukların tüm yaşamını şekillendirecek becerileri kazandırdığını, bu becerilerden birinin de öz denetim becerisine benzer olarak öz yönetim becerisi olduğunu ifade etmiştir. Yine incelenen oyunların iletişim, iş birliği ve karar verme becerilerinin kazandırılmasında etkili olduğu görülmüştür. Bu bulgulara benzer olarak Göl Güven (2017), Miller ve diğerleri (2012), Ott ve Pozzi (2012) ve Ulutaş (2011) da oyunların iş birliği, iletişim ve karar verme becerilerini geliştirdiğini söylemişlerdir. Bu bulguların tersine Aypay (2016) çalışmasında kazanma ve kaybedeni olan oyunlarda çocuklarda iş birliği becerisinin gelişmediğini, daha çok rekabetçi tutumların gözlemlendiğini açıklamıştır. Arslan ve Dilci (2018), Anastasovski ve diğerleri (2016) ve Fang, Chen ve Huang (2016) oyunların iletişim becerisini kazandırmaya katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Sung ve Hwang (2013), çocukların iş birliği becerisini kazanmasında oyunların katkısının olduğunu ortaya koymuşlardır. Squire ve Jan (2007), oyun oynayan öğrencilerin hem iş birliği becerisinin hem de iletişim becerisinin geliştiğini gözlemlemişlerdir.

Araştırma kapsamındaki oyunlarda eleştirel düşünme, empati ve problem çözme becerilerinin de vurgulandığı tespit edilmiştir. Benzer şekilde Demirkaya ve Masal (2017) da oyunların eleştirel düşünme becerisini geliştirmeye yardımcı olduğunu; Çankaya ve Ergin (2015) ve Ulutaş (2011) da oyunların empati becerisini, eleştirel düşünme becerisini ve problem çözme becerisini geliştirdiğini savunmuşlardır. Yine Yang (2012), Sadıkoğlu (2017), Lin ve diğerleri (2011) ve Kurbal (2015) da çalışmalarında oyunların problem çözme becerisinin gelişmesine yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Yine incelenen oyunların Türkçeyi doğru, güzel ve etkin kullanma becerisinin kazandırılmasına katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Kalfa (2014) ve Gedik (2017), oyunlarla dil becerilerinin yaparak ve yaşayarak kazandırılacağını ortaya koymuştur. İncelenen oyunların yalnızca bir tanesinin girişimcilik becerisinin kazandırılmasına

destek sağladığı görülmüştür. Çelik (2020), incelediği oyunlarda iletişim, iş birliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinin bulunduğunu tespit etmiştir. Dewi, Kultsum ve Armadi (2017) ve Griva ve Semoglou (2012) oyunların dil becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirlemişlerdir. Aynı şekilde Varan (2017) oyunların kelime dağarcığı geliştirme becerisinin ve Hwang, Shih, Ma, Shadiev ve Chen (2015) de oyunların dinleme ve konuşma becerilerinin gelişimine destek olduğunu tespit etmişlerdir.

Tüm bu sonuçlardan yola çıkarak temel becerilerin kazandırılmasında okullarda oynatılan çocuk oyunlarının önemli katkısı olduğu söylenebilir. Bu sebeple, okullarda imkânlar ölçüsünde okullarda çocuk oyunlarına daha fazla yer verilmesi ve oynatılan oyunların derslerde yer alan temel becerileri kazandırma yönlerinin de dikkate alınması gerekmektedir. Ayrıca, araştırmacıların diğer becerileri kazandırmaya yönelik yeni oyunlar tasarlamaları önemli katkılar sağlayabilir.

### Çıkar Çatışması ve Etik Bildirimi

Yazarlar, aralarında çıkar çatışması bulunmadığını ve tüm araştırmacıların çalışmaya katkı sunduğunu beyan etmiştir. Yazarlar, tüm etik kurallara uyduklarını bildirmiştir.

### Kaynakça

- Aamodt, S., & Wang, S. (2018). *Çocuğunuzun beynine hoşgeldiniz-Doğum öncesi dönemden üniversite çağına kadar beyin gelişimi*. (C. Duran, Çev.). İndigo. (Orijinal eserin basım tarihi 2011).
- Akfiat, F. Ö. (2006). Sosyal yeterlilik, sosyal beceri ve yaratıcı drama. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(1), 39-58.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 26(101), 265-276.
- Amalia, N. (2019). Integrating learning through children game:" galah asin", one play, several disciplines. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 412-418. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7360>
- Anastasovski, I., Aleksovska, L. V., Zivkovic, V., Misovski, A. Z., Nanev, L., & Ivanova, T. S. (2016). Role of traditional games and sports in social and ethnical inclusion, integration and cohesion in the post-conflict and transitional societies among children of elementary schools. *Research in Physical Education, Sport and Health*, 5(2), 19-25.
- Arslan, A., & Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas ili örnekleme). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(1), 47-59.
- Auerbach, S. (2008). *Anne babalar için çocuk yetiştirmede oyunun önemi*. (M. M. Açıkan, Çev.). Yakamoz Yayınları.
- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62), 301-318. <http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>

- Başal, H.A. (2017). *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları* (2. Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Baumeister, R. F., Tice, D. M., & Vohs, K. D. (2018). The strength model of selfregulation: Conclusions from the second decade of willpower research. *Perspectives on Psychological Science*, 13(2), 141-145. <https://doi.org/10.1177/1745691617716946>
- Boratav, P. N. (1999). *100 soruda Türk folkloru (inanışlar, töre ve törenler, oyunlar)*. Gerçek Yayınevi.
- Branch, J. B. (2000). *The relationship anwng critical thinking,clinical decision-making, and clinical practica: A comparative study* (Yayın No.9964727). [Doktora tezi, Idaho Üniversitesi-Moscow]. ProQuest Dissertations and Theses Global. <https://www.proquest.com/pagepdf/304596621?accountid=16701>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (16. Baskı). Pegem Akademi.
- Creswell, J. W. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Merrill.
- Çankaya, G., & Ergin, H. (2015). Çocukların oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(2), 283-297.
- Çankırlı, A. (2018). *Benimle oynar mısın anne!*. Timaş Yayınları.
- Çelik, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde kullanılabilir geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 9(1), 413-424.
- Demirkaya, C., & Masal, M. (2017). Geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal düşünme becerilerine etkisi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(3), 600-610. <https://doi.org/10.19126/suje.340730>
- Dewi, R. S., Kultsum, U., & Armadi, A. (2017). Using communicative games in improving students’ speaking skills. *English Language Teaching*, 10(1), 63-71. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v10n1p63>
- Doğaner, A. (2014). *Girişimcilik okulu*. Kuraldışı Yayıncılık.
- Dökmen, Ü. (1995). *İletişim çatışmaları ve empati*. Sistem Yayıncılık.
- Eren, E. (1998). *Örgütsel davranış ve yönetim psikolojisi*. Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Evancho R. S. (2000). *Critical thinking skills and dispositions of the undergraduate baccalaureate nursing student*. (Yayın No. 1398931). [Yüksek lisans tezi, Southern Connecticut State Üniversitesi-New Haven]. ProQuest Dissertations and Theses Global. <https://www.proquest.com/pqdtglobal/docview/304671733/fulltextPDF/66472517AE2B4E42PQ/2?accountid=16701>

- Fang, Y., Chen, K., & Huang, Y. (2016). Emotional reactions of different interface formats: comparing digital and traditional board games. *Advances in Mechanical Engineering*, 8(3), 1-8. <https://doi.org/10.1177/1687814016641902>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2011). *How to design and evaluate research in education*. McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Gedik, M. (2017). Ortaokul 2. Sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 58, 453-464.
- Göl Güven, M. (2017). Oyun temelli deneyimlerin sınıf ortamı, öğrencilerin davranışları, okul algıları ve çatışma dönüştürme becerilerine etkisi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(3), 1345-1366. <https://doi.org/10.14686/buefad.336299>
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social skills rating system: Manual*. American Guidance Service.
- Griva, E., & Semoglou, K. (2012). Estimating the effectiveness and feasibility of a game based project for early foreign language learning. *English Language Teaching*, 5(9), 33-44. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v5n9p33>
- Güneş, M., & Güneş, H. (2011). *Öğretmenler ve öğrenciler için yaşayan çocuk oyunları* (3. Baskı). Am Yayıncılık.
- Güneyli, A. (2007). *Etkin öğrenme yaklaşımının anadili eğitiminde okuma ve yazma becerilerini geliştirmeye etkisi*. (Yayın No.208215). [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Günindi, Y. (2011). Bağımsız anaokullarına ve anasınıflarına devam eden çocukların sosyal becerilerinin değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 133-144.
- Joy, J. M. (2016). Evaluating positive social competence in preschool populations. *School Community Journal*, 26(2), 263-289.
- Hotaman, D. (2008). *Yeni ilköğretim programının kazandırmayı öngördüğü temel becerilerin öğretmen, veli ve öğrenci alguları doğrultusunda değerlendirilmesi*. (Yayın No.221502). [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eserin basım tarihi 1992).
- Hwang, W. Y., Shih, T. K., Ma, Z. H., Shadiev, R., & Chen, S. Y. (2016). Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts. *Computer Assisted Language Learning*, 29(4), 639-657. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1016438>
- Kalfa, M. (2014). Yabancılarla Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerilerinin geliştirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Bahar (20), 85-102.
- Kapıkıran, N., İvrendi, A., & Adak, A. (2006). Okul öncesi çocuklarında sosyal beceri: durum saptaması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 20-28.



- Karadüz, A. (2010). Dil becerileri ve eleştirel düşünme. *Turkish Studies*, 5(3), 1566-1593.
- Karaman, N. G., Doğan, T., & Çoban, A. E. (2010). A study to adapt the big five inventory to Turkish. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2357-2359. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.336>
- Kasture, P. B., & Bhalerao, R. P. (2014). Social intelligence of pupil teachers. *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 2(14), 1912-1923.
- Kirriemuir, J. (2002). The relevance of video games and gaming consoles to the higher and further education learning experience. *Techwatch report TSW*, 2, 15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34765.03044>
- Koçyiğit, S., & Baydilek, N. B. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-26.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Kökdemir, D. (2003). *Belirsizlik durumlarında karar verme ve problem çözme*. (Yayın No.127649). [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Kurbal, M. S. (2015). *An investigation of sixth grade students' problem solving strategies and underlying reasoning in the context of a course on general puzzles and games*. (Yayın No.399985). [Yüksek lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Kurudayoğlu, M. (2013). *Konuşma eğitimi*. Kriter Yayınevi.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-67. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Lever, J. R. (1974). *Games children play: Sex differences and the development of role skills* (Yayın No. 7515341). [Doktora tezi, Yale Üniversitesi-New Haven]. ProQuest Dissertations and Theses Global. <https://www.proquest.com/pqdtglobal/docview/302772330/fulltextPDF/4BD52C9663D448B4PQ/1?accountid=16701>
- Lin, C. P., Shao, Y. J., Wong, L. H., Li, Y. J., & Niramitrano, J. (2011). The Impact of Using Synchronous Collaborative Virtual Tangram in Children's Geometric. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(2), 250-258.
- Malinova, L., & Angelov, B. (2013). Group dynamics in play and games among pre-school children. *Journal of Preschool and Elementary School Education*, 4, 13-26.
- Marjanen, P., Ojajarvi, O., Kumar, S., & Kumar, A. (2018). Game for children to support social skills. *INTED2018 Proceedings*, 3354-3362. <https://doi.org/10.21125/inted.2018.0647>
- Miller, D., Robertson, D., Hudson, A., & Shimi, J. (2012). Signature pedagogy in early years education: a role for COTS game-based learning. *Computers in the Schools*, 29(1-2), 227-247. <https://doi.org/10.1080/07380569.2012.651423>

- Milli Eğitim Bakanlığı. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 4, 5,6 ve 7.sınıflar)*. Milli Eğitim Bakanlığı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%20C4%B0LG%C4%B0LER%20%20C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf>
- National Council for the Social Studies [NCSS]. (1994). *Expectations of excellene: Curriculum standards for social studies Bulletin 89*. NCSS.
- Nelson Jones, R. (2008). *Introduction to counselling skills: Text and activities*. Sage.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Olinghouse, N. G., & Santangelo, T. (2010). Assessing the writing of struggling learners. *Focus On Exceptional Children*, 43 (4), 1-27.
- Ott, M., & Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2010.526148>
- Öztabak, M. Ü. (2017). İlkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunların incelenmesi. *Anemon Muş Alparşlan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 797-822. doi: 10.18506/anemon.288906
- Paraskeva, F., Mysirlaki, S., & Papagianni, A. (2010). Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. *Computers & Education*, 54(2), 498-505. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.001>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Pilten, P., & Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyuna ilişkin algılarının değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31.
- Polya, G. (1981). *Mathematical discovery on understanding learning and teaching problem solving*. John Wiley and sons.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: whatmakes games engaging. Digital Game based learning. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>
- Sadıkoğlu, A. (2017). *Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. (Yayın No.461391). [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi-Istanbul]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Schultz, D. S. (2002). *Modern psikoloji tarihi*. Kaknüs Yayınları.
- Sohrabi, T. (2019). Physical education games and social skills: An investigation with Iranian primary school girls. *Issues in Educational Research*, 29(4), 1313-1329.
- Sözkesen, A. (2015). *60-72 aylık çocukların değer eğitiminde öykü temelli yaratıcı drama yönteminin etkisi*. (Yayın No.413992). [Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi-Aydın]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.

- Squire, K. D., & Jan, M. (2007). Mad city mystery: Developing scientific argumentation skills with a place-based augmented reality game on handheld computers. *Journal of science education and technology*, 16(1), 5-29. <https://doi.org/10.1007/s10956-006-9037-z>
- Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & education*, 63, 43-51. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.019>
- Sungur, G. (2010). *İlköğretim birinci sınıfa devam eden çocukların sosyal uyum ve becerilerinin incelenmesi*. (Yayın No.261135). [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi-Konya]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Tambychik, T., & Meerah, T. S. M. (2010). Students' difficulties in mathematics problem-solving: What do they say?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 8, 142-151. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.020>
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (6), 232-242.
- Varan, S. (2017). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi*. (Yayın No.470983). [Yüksek lisans tezi, Bartın Üniversitesi-Bartın]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 12, 6-18.
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers & Education*, 59(2), 365-377. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012>
- Yaşar, F. Ö. (2013). *Ortaokul (5, 6, 7 ve 8. sınıf) Türkçe ders kitaplarının temel beceriler açısından incelenmesi*. (Yayın No.356347). [Doktora tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi-Çanakkale]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Zimmerman, B.J. (2000). Attainment of self-regulation: A social cognitive perspective. M. Boekaerts, P.R. Pintrich, & M. Zeidner (Ed), *Handbook of self-regulation* (s. 13-39) içinde. Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>

### Extended Abstract

Games, which affect all developmental areas of children, are an indispensable learning tool for them. Games help children recognize the environment, build relationships with other people and socialize. Children mostly acquire skills by testing adult life skills in games and repeating the behaviors observed from their families, friend groups, teachers and other adults in games (Aksoy, 2014; Kocuyigit et al., 2007; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera & March, 2014).

Skill is defined as expertise, dexterity, ability, mastery in doing something, or the talent that ensures success in performing a task or activity (Hotaman, 2008).

Individuals need to acquire and develop a series of skills within the socialization process that helps individuals lead a happy life and maintains the continuity of the society in a healthy way (Akfirat, 2006; Gunindi, 2011; Kapikiran, Ivrendi & Atak, 2006).

It is thought, through the analysis of relevant research, that games can help children acquire some of the skills included in the Education Program of Social Studies (Celik, 2020; Kasture & Bhalerao, 2014; Lever, 1974; Marjanen et al., 2018; Paraskeva et al., 2010). On the other hand, there has not been found any research in the literature that presents the analysis of the basic skills involved in the games used by classroom teachers in the school. Therefore, it is anticipated that this research will contribute to the field. It is also estimated that determination of which games would contribute to the acquisition of which skills will help parents and especially teachers (to be used in schools) in terms of helping children acquire the basic skills.

In the research, opinions of 24 classroom teachers were obtained, and 46 most frequently played games were determined. The skills that are thought to be able to be acquired with the contribution of these games were selected from the Education Program of Social Studies. This research has been designed to analyze 46 children's games played in Turkey in terms of their contributions to the acquisition of some basic skills that are included in the Education Program of Social Studies (2018).

As the aim of the research was to analyze children's games that are thought to contribute to the acquisition of the skills included in the Education Program of Social Studies, a qualitative method based on the case study pattern was used in the study. Opinions of classroom teachers were obtained to determine the children's games to be included in the study. The skills to which children's games are thought to contribute were selected from the Education Program of Social Studies. As the Social Studies course is included in the curriculum of the fourth grade, teachers were selected among those who had previously taught or were still teaching fourth graders. The 24 classroom teachers whose opinions were obtained were determined using the criterion sampling method method, which is one of the purposeful sampling methods.

Structured, single-question interviews were conducted with 24 classroom teachers. The classroom teachers were asked about which games they had their students play in the school. Then, among the skills that are included in the Education Program of Social Studies, those that are considered to be acquired with the help of games were selected. These games were found from scientific sources and analyzed using the content analysis method.

15 classroom teachers stated that their students play "yakan top," 13 classroom teachers stated that their students play "mendil kapmaca," 10 classroom teachers stated that their students play "istop," and 9 classroom teachers stated that their students play "saklambaç." According to the teachers, "yakan top," "mendil kapmaca," "istop" and "saklambaç" are the games that teachers most frequently have

their students play, and based on their observations, these are the games that are most frequently preferred by students. The games, “balık ağı”, “beş taş”, “çatlak patlak”, “çuval yarışı”, “dalye”, “tersini yap”, “dokuz taş”, “evet-hayır”, “kahkaha”, “horoz dövüşü”, “kim yok?”, “labirentte kedi fare”, “eşini bul”, “yüzük neredesin?”, “müzikli yer kapmaca”, “tıp”, “menekşe menekşe”, “elma yeme” and “halat çekme” were each used by a single teacher. According to the opinions of classroom teachers, these were the least preferred games among teachers to have students play.

46 games, included in the sources within the scope of the research, were assessed in terms of 10 skills (critical thinking, empathy, entrepreneurship, communication, cooperation, decision-making, self-control, problem-solving, social participation, using the Turkish language properly and effectively) that were selected from the Education Program of Social Studies.

15 of the games assessed in the research involve the critical thinking skill, 22 involve the empathy skill, 1 involves the entrepreneurship skill, 39 involve the communication skill, 38 involve the cooperation skill, 41 involve the decision-making skill, 46 involve self-control and social participation skills, 9 involve the problem-solving skill and 25 involve the skill of using the Turkish language properly and effectively. In games such as “saklambaç”, “mendil kapmaca”, “kulaktan kulağa”, “istop”, “yakan top”, “sıcak soğuk”, “yağ (al) satarım bal satarım”, “elim sende”, “sondan ekleme” and “ayakkabı toplama,” decision-making, communication and cooperation skills are emphasized at the same time.

When the games were categorized by taking skill-based criteria into consideration, it was observed that some games may involve seven, eight or nine different skills while some may involve only two or three skills. For example, the games, “bu kimdir?”, “sıcak soğuk” and “sessiz sinema” involve nine skills; “saklambaç”, “mendil kapmaca”, “körebe”, “kim yok?”, “labirentte kedi fare”, “menekşe menekşe”, “sondan ekleme”, “tersini yap” and “yüzük neredesin?” involve eight skills; “istop”, “dokuz taş”, “dalye”, “heykel”, “yakan top”, “yağ (al) satarım bal satarım”, “müzikli yer kapmaca”, “bezirgân başı” and “basketbol (sürat-skor)” involve seven skills; “ayakkabı toplama”, “balık ağı”, “horoz dövüşü”, “kulaktan kulağa”, “evet-hayır”, “kurt baba”, “bom”, “ayna”, “halat çekme” and “elim sende” involve six skills; “elma yeme”, “çatlak patlak”, “gece gündüz”, “deve cüce”, “köşe kapmaca”, “eşini bul”, “ip atlama” and “kahkaha” involve five skills; “çuval yarışı” and “koridor (bacaklar arasından top kaçırma)” involve four skills; “beş taş”, “yerden yüksek (aşağıdayım, yukarıdayım)” and “birdir bir” involve three skills; and “sek sek” ve “tıp” involve two skills.