



## ÇOCUK OYUNLARINDA YARATICILIK

*Kelime ERDAL\**

*Gültekin ERDAL\*\**

### ÖZET

*Her çocuk, oynadığı oyunda hakim ve özgür olmak ister. Bu, çocuğun içinde var olan ve onu şaşırtıcı faaliyetlere iten bir güdüden kaynaklanır. Bu güdüler izlenmedikleri takdirde, işe yaramaz ve çekilmez olurlar. Bu da çocuğun ya içine kapanık, sıkılgan, ya da tam tersine, yaramaz ve şımarık olmasına neden olur. Çocuk, oynadığı oyunlarla ve oyununa yön veren oyuncaklarla gelişimini tamamlar. Sırf pahalı diye "iyi ve yararlı" oldukları düşünülerek alınan oyuncaklar, çoğu zaman çocuğu yaratıcılığundan ve doğal davranışlarından uzaklaştırır. Oysa çocuğun kendi halinde, her türlü eşya ile, özgün ve anlamsız sesler çıkartarak oynadığı oyunlar, çocuğun gelişimi açısından pahalı oyuncaklardan daha önemli ve yararlıdır.*

**Anahtar Sözcükler:** *Oyun, oyuncak seçimi, eğitim, çocukta yaratıcılık, köy oyunları.*

### ABSTRACT

*Each child wants to be dominant and free in the game he is playing. This is because of the stimulus of the child for doing amazing activities. Unless these stimulus are considered, they became useless and unbearable. This makes child introverted, shy, naughty and also crazy. Child completes*

---

\* *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğretmeni.*

\*\* *İrfaniye İlköğretim Okulu Resim-İş Öğretmeni.*

*his development with the games he plays and toys leading games. Toys that are bought believing that they are good and useful just because they are expensive mostly reduce creativity and natural behaviours of the child. However, the games that the child plays on his own, with any kind of object by producing free and meaningless voices are more important and useful for his emotional development than expensive toys.*

**Key Words:** *Play, toy preference, education, creativity in child, plays related to village.*

## GİRİŞ

Ben de düşkümdüm oyuna,  
Ben de kumları avuçlar  
Kazardım tırnaklarımla toprağı.  
O zaman da çocuklar oynardı,  
Ama benzemiyor bütün oyunlarımız... (Ilgaz 1999:43)

Rıfat Ilgaz, “Oğlum” isimli şiirinin bu dizelerinde dert mi yanıyor bilinmez ama şimdiki çocukların oyunlarında geçmişe oranla farklılıklar olduğunu ne güzel vurguluyor. Anne ve babaların pahalı oyuncakları edinebilme çabalarını gördükçe, Rıfat Ilgaz’ı anlamak daha da kolaylaşıyor. Teknoloji ile birlikte gelişen oyuncaklar, çocuk oyunlarındaki yaratıcılığı olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Son yıllarda çocuğa gösterilen yoğun toplumsal ilgiye rağmen, çarpık kentleşmenin verdiği olumsuzluklar, çocuklara çok az oynayabilecekleri mekân bırakmış durumdadır. Diğer taraftan anne ve babanın çalışmak zorunda olması onları pahalı oyuncaklara yönlendiriyor olmalı. Başka bir deyişle, çocuklarına ayıramadıkları zamanın faturasını pahalı oyuncaklarla ödemekteler. Bu şartlar altında, ilgiden, belki sevgiden yoksun kalan çocuğun yapabileceği tek şey ise, pahalı oyuncaklarla, yaratıcılıktan uzak oyunlar oynamaktır.

Froebel: “Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir” diyor. (Sel 1974:5) Çocuğun olumlu davranışlar kazanılabilmesi için oyunlarında yaratıcılığını kullanabilmesi gerekmektedir. Seçilen oyuncaklar, çocuğun ellerini, parmaklarını, ayaklarını kullanabilmesine, dokunmasına, hissetmesine, oyuncakların şekillerini değiştirerek, bozarak, yeni formlar oluşturabilmesine olanak verebilmelidir. Bunlar, her şekle girebilen plastik ve ucuz oyuncaklar olabileceği gibi, hamurlar, karton kutular, plastik şişeler, büyük düğmeler, yünler vs. gibi atık malzemeler de olabilir. Çoğu zaman çocukların önlenemez merakı, oyuncakların karmaşık

yapılarını incelemekle geçer. Bu incelemenin çocuk için yararlı olduğu düşünülebilir, ancak kısa bir süre sonra çocuk sıkılacak ve belki oyununu da oynamayacaktır. Oysa fazla karmaşık olmayan oyuncaklarla çocuk, daha eğlenceli ve eğitici oyunlar oynayabilir. Hatta oyuncak gerektirmeden oynanabilen oyunlar, çocuğun gelişimini daha olumlu etkileyebilmektedir. Bu tür oyunlarla çocuk, dokunmayı, bakmayı, görmeyi, dikkatli olmayı, hızlı ve doğru karar vermeyi ve oyun esnasında çıkarttığı anlamsız, düzensiz, belki rahatsız edici seslerle de vücut dilini kullanmayı öğrenmektedir. Diğer taraftan çocuk, bu oyunlarla mutlu olmakta, çok yönlü gelişmekte, yaşam biçiminde özverili olabilmenin yollarını daha kolay bulmaktadır. Çünkü bu oyunlar çocuğun iç dünyasını olduğu gibi yansıtmakta, ruhsal gelişimini sağlıklı bir biçimde yönlendirebilmektedir. Sanat ve sanat eğitiminde olduğu gibi, oyunlarında da çocuk, kendini görmekte, kendi dünyasını kurmakta ve o dünyanın kurallarını koyarak geleceğe hazırlanmaktadır.

Anadolu'nun bazı köylerinde yaşayan çocukların oyunlarındaki doğallık hâlâ bozulmamıştır. Bu çocukların oyunlarına televizyondan duydukları yabancı sözcükler henüz yerleşmemiştir. Çocuklar, karmaşık ve pahalı oyuncaklar yerine, büyüklerinden öğrendikleri ve nesilden nesile aktarılan oyunlarla büyüyorlar. Oyunlarında kullandıkları sözcükler Türkçe olduğu gibi, oyun için gerekli materyaller, hemen her çocuğun çok iyi bildiği, her zaman gördüğü ve kullandığı eşyalardan oluşuyor. Çocuk, etrafındaki eşyaları, bilinen kullanım amaçlarının dışında da kullanabilmeyi öğreniyor. Aynı zamanda çocuk, oyununda yaratıcılığını kullanıyor.

Bu incelemede anlatılan oyunda, oyuncakların çok önemli olmadığını görüyoruz. Belki de bu nedenle, köy çocuklarının oyunları daha zengin, doğal ve ilgi çekicidir. Bu inceleme, çocuk oyunlarındaki zenginliğin, çocukların yaratıcılığıyla nasıl harmanlandığını, hiç bir materyale gereksinim duymadan eğlenceli ve öğretici oyunların nasıl oynanabildiğini ortaya koymaktadır.

## İNCELEME ve YÖNTEM

İncelemeye konu olan oyun, Bursa'nın Nilüfer ilçesine bağlı İrfaniye Köyü'nde yaşayan çocuklar tarafından oynanmaktadır. Oyunun adı "Çömelek" tir. Çömelek oyunu, çocukların severek oynadıkları ve yediden yetmişe köyde yaşayan herkesin bildiği bir köy oyunudur. Oyuncu sayısında herhangi bir sınırlama yoktur. Oyun, on aşamalıdır ve her aşamasında tekerlemeler bulunur. Bu oyunda çocuklar, koşar, zıplar, oturur, kalkar, ya da hiç kımıldamadan donar kalırlar. Bütün oyuncularının aktif olduğu çömelek oyunu, İrfaniye İlköğretim Okulu birinci sınıf öğrencileri ile sekizinci sınıf öğrencilerinden oluşan 8 değişik yaş gurubundaki çocuklara oynattırılarak, oyun hakkında daha gerçekçi bilgilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Oyun

her yaş grubundaki çocuklara oynatılıp izlenmiş, video kamerası ile kaydedilerek belgelenmiş ve ayrıca oyunun her aşamasından fotoğraflar çekilerek arşiv yapılmıştır. Oyunun tekerlemeleri ise, bütün oyuncularla yapılan soru-cevap ve tekrarlatma yöntemi ile yazılarak belgelenmiştir.

## **GENEL BİLGİLER**

### **1. Oyunun Amacı ve Yaş Grubu:**

Çömelek oyunu sadece eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek için oynanır. Oyun esnasında ya da sonunda herhangi bir ceza veya ödül söz konusu değildir. Oyun, 06-07 yaş grubundaki ilköğretim okulu birinci sınıf öğrencilerinden, 14-15 yaş grubundaki ilköğretim sekizinci sınıf öğrencilerine kadar tüm çocuklar tarafından oynanmaktadır.

### **2. Oyuncuların Cinsiyeti:**

Çömelek oyunu herhangi bir cinsiyete özgü gibi görünmese de, genellikle kız öğrenciler tarafından oynanmaktadır. Araştırma sırasında erkek öğrencilerden de bu oyunu oynamaları istendiğinde, pek istekli olmadıkları görülmüş, erkek öğrenciler sadece video kaydı yapıldığı esnada oynamak istemişlerdir. Bunun dışında erkeklerin bu oyunu tercih etmedikleri görülmüştür. Bu nedenle çömelek oyunu kızların oynadığı bir oyun olarak değerlendirilebilir.

### **3. Hazırlık Aşaması:**

Oyunun başlayabilmesi için özel bir hazırlığa gereksinim duyulmamaktadır. Oyuncuların bir araya gelmesi oyuncu seçimleri için yeterli bir hazırlıktır. Oyuncuların ve ebelerin seçimi ile hemen oyuna başlanabilmektedir. Oyuncu seçimi ise hızlı ve adaletli bir şekilde, oyuncu sayısına bağlı olarak 3 ya da 4 dakikada tamamlanabilmektedir.

### **4. Oyuncuların ve Ebelerin Seçimi:**

Oyuncular, “seçim” adı verilen sistemle belirlenir. Öncelikle üç kişi bir araya gelerek grup oluştururlar. Sağ ellerini başlarının üzerine koyduktan sonra, başlarına tempolu ve hafifçe vurarak hep bir ağızdan, “çöm-çöm-çömelek” diyerek ritim tutarlar. Burada her vuruş, bir heceye denk gelmektedir. Son hecede ise ellerini görebilecekleri bir şekilde, bel hizasına getirerek uzatırlar. Burada üç oyuncu adayından, ellerini aynı şekilde, avuç içleri yere ya da havaya bakacak şekilde uzatmamaları beklenir. Gruptan biri, diğer ikisinden farklı bir şekilde elini uzatırsa, başarılı sayılıp gruptan ayrılır. Gruptan ayrılan kişinin yerine bir yenisi eklenerek üçlü düzen korunur. Bütün oyuncular belirlenene kadar seçim devam eder ve sona kalan iki kişi de “ebe” olur.

## 5. Oyunda Kullanılan Terimler:

- **Oyuncu:** Seçimde başarılı olup, oyun oynamaya hak kazanan kişi.
- **Ebe:** Seçimde başarılı olamayan, son iki kişiden her biri.
- **Yanma:** Oyuncuların, oyun kurallarından en az birini ihlal etmesiyle yeni oyuncu seçimine gidilmesi durumu.
- **Seçim:** Yanan oyuncu ile birlikte, ebelerin üçlü grup oluşturup, yeni oyuncuyu belirlemesi.
- **Engel:** Oyun esnasında ebeler sağ ve sol elleriyle tutuşarak çömelirler ve ellerini bırakmadan, aynı zamanda yüzleri oyunculara bakacak şekilde birbirlerinden uzaklaşırlar. Böylece kollarıyla bir duvar oluşturmuş olurlar. Bu duvara “engel” denir.
- **Tekerleme:** Her oyuncunun engeli aşmadan önce söylemek zorunda olduğu sözler.
- **Sıra başı oyuncusu:** Seçimlerde ilk başarılı olan ve sıranın en başında bulunan oyuncu.
- **Sıra sonu:** Oyun sırasının en sonu.
- **Sıra sonu oyuncusu:** Oyun sırasının en sonundaki kişi.

## 6. Oyun Alanı:

Oyun için özel bir alanın hazırlanması gerekmemektedir. Alanın geniş ya da dar, düz ya da engebeli olması çok önemli değildir. Ancak hem geniş hem de engebeli bir oyun alanı, oyun koşullarını ağırlaştırabilir.

## 7. Oyun Düzeni:

Ebelerin çömelerek engeli oluşturmaları ve oyuncuların da engelden birkaç metre ileride sıraya geçmeleriyle oyun düzeni kurulmuş olur. Seçimlerde başarı göstererek oyuncu olmaya hak kazanan ilk kişi, oyun sırasının başına geçerek “sıra başı oyuncusu” olur. Başarılı olan ikinci kişi, sıra başı oyuncusunun hemen arkasına geçer, diğer oyuncular da başarı sıralarına göre yerlerini alırlar. Sıranın en sonundaki oyuncu, “sıra sonu” oyuncusudur.

## 8. Oyunun Süresi:

Oyunun belirli bir süresi yoktur. Oyunun süresi, oyuncuların performanslarına ve oyundan sıkılıp sıkılmamalarına bağlıdır.

## 9. Oyunun Kuralları:

Sıra başı oyuncusu oyunu başlatan kişidir. Diğerleri onun her yaptığını yapmak ve her söylediğini tekrar etmelidir. Bu kurala uymayan oyuncular yanar. Oyuncular engelden atlarken tekerleme söylemeli-

dirler. Ebeler, oyunun her aşamasında engeli biraz yükseltirler. Oyuncular, atlama esnasında engele ya da ebelere değmemeye dikkat ederler. Oyunculardan birinin, ayakkabısı, eteği, eli, saçı ya da herhangi bir yeri ebelere ya da engele değerse yanmış sayılır. Bir oyuncu, başka bir oyuncunun sırasını alırsa yine yanmış sayılır. Şayet sıra başı oyuncusu yanar ise, sıranın ikinci kişisi, sıra başı oyuncusu olur.

Oyun on aşamalıdır. Her aşamanın tekerlemesi olduğu gibi bazı aşamaların, kendi içinde küçük kuralları da vardır. Her aşamanın denetleyicisi ebelerdir. Ebelerin oyuncuları yakından izlemeleri gerekmektedir. Çünkü bir oyuncunun yanması, oyunda yeni bir seçim yapılması anlamına gelir. Bu da ebelerin yeniden oyuncu olma şansını elde etmelerini sağlar.

#### **10. Oyunun Oynanması:**

Oyun, ebelerin engeli oluşturması ve tüm oyuncuların sıradaki yerlerini almalarıyla başlatılır. Oyunu başlatan kişi, sıra başı oyuncusudur.

- **Birinci Aşama:**
- **Aşamanın tekerlemesi:** “Bir, yıldırım bir.”

Sıra başı oyuncusu: “Bir, yıldırım bir.” diyerek ebelere doğru koşar ve engelden atladıktan sonra, sıranın sonuna geçerek oyunu başlatmış olur. Sıradaki diğer oyuncular da aynı şekilde tekerlemeyi tekrarlar ve engelden atlayarak sıranın sonuna geçerler. Tüm oyuncuların engeli aşması ve sıra sonuna geçmesiyle, birinci aşama tamamlanmış olur.

- **İkinci Aşama:**
- **Aşamanın Tekerlemesi:** “İki, iki dilim ekmek.”

İkinci aşamada, ebeler engeli biraz yükseltirler. Sıra başı oyuncusu, “iki, iki dilim ekmek” tekerlemesiyle birlikte koşar, engel üzerinden atlar ve sıra sonuna geçer. Sıradaki oyuncular da aynı şekilde tekerleme söyleyerek engeli atlar ve sıra sonuna geçerler.

- **Üçüncü Aşama:**
- **Aşamanın Tekerlemesi:** “Üçler, ceviz kırmacalar ham.”

Bu aşama ile ilk iki aşama arasındaki tek fark, engelin biraz daha yükseltilmiş olmasıdır. Oyun, “üçler, ceviz kırmacalar ham” diyerek başlatılır, engelin aşılması ve oyuncuların sıra sonuna geçmesiyle devam eder.

- **Dördüncü Aşama:**
- **Aşamanın Tekerlemesi:** “Dörtler, misafir oturtmacalar.”
- **Aşamanın Kendi İçinde Kuralı:** Oyuncular engelden mümkün olduğu kadar uzağa atlamaya çalışırlar. Çünkü her oyuncu, bir sonraki oyuncuya yer açmak zorundadır. Hiç bir oyuncu, engel

aşıldıktan ve çömeldikten sonra kımıldayamaz, birbirine dokunamaz veya yer değiştiremez.

Dördüncü aşamaya gelindiğinde engel bir seviye daha yükseltilir. Sıra başı oyuncusu, “dörtler misafir oturtmacalar” tekerlemesini söyleyerek koşmaya başlar ve engelden atlar. Oyuncu, engelden mümkün olduğu kadar uzağa, sağa veya sola atlayarak diğer oyunculara yer açar. Tüm oyuncular engeli aşıp çömeldikten sonra, kısa bir süre beklerler. Ebeler, yerlerinden kalkmadan, gözleriyle hızlı bir şekilde oyuncuları kontrol ederler. Kontrolden sonra “tamam” diyerek, oyuncuların çömeldikleri yerden kalkmalarına ve oyun sırasındaki yerlerini almalarına izin verirler. Böylece oyunun dördüncü aşaması bitirilmiş olur.

- **Beşinci Aşama:**
- **Aşamının Tekerlemesi:** “Beşler, beş kardeşler.”
- **Aşamının Kendi İçinde Kuralı:** Oyuncular kısa sıçramalar yapamazlar ve aynı yerde iki kere sıçrayamazlar.

Sıra başı oyuncusu, engeli biraz daha yükseltilmiş olan beşinci aşamayı, "beşler, beş kardeşler" tekerlemesiyle başlatır. Tekerleme söylendikten sonra, sol elinin parmaklarıyla, “bir, iki, üç, dört, bir de benden beş” diyerek sayar ve dört sıçrayışta engele yaklaşır. Engele geldiğinde, "bir de benden beş" dedikten sonra atlar ve sıranın sonuna geçer. Tüm oyuncular sıra başı oyuncusunun yaptığı gibi tekrar ederler. Ebeler, olası bir hatada oyuna hemen müdahale ederler.

- **Altıncı Aşama:**
- **Aşamının Tekerlemesi:** “Altılar, kazma kürek.”

Oyunun bu aşamasında engelin yapısı, diğer aşamalarda olduğundan farklıdır. Bu defa engel, ebelerin kollarıyla oluşturulur. Ebeler karşılıklı olarak sağ ve sol elleriyle tutuşup birbirlerinden uzaklaşır ve çömelirler. Kolların dirseklerden hafifçe dışa doğru bükülmesiyle basketbol potasına benzeyen, dairesel bir yapı oluşturulur. Burada amaç, oyuncuların takılıp düşmelerine engel olmaktır.

Sıra başı oyuncusu: "Altılar kazma kürek" diyerek koşar, engele yaklaşır ve sıçrar. İlkinde engelin içine, ikincisinde dışına olmak üzere, iki sıçrayışta engeli aşar ve beklemeden sıranın sonuna geçer. Diğer oyuncuların da aynı şekilde engeli aşıp sıra sonuna geçmeleriyle, altıncı aşama da bitirilmiş olur.

- **Yedinci Aşama:**
- **Aşamının Tekerlemesi:** “Yediler, yedi cüceler, beni geçen ebeler.”

- **Aşamanın Kendi İçinde Kuralı:** Hiçbir oyuncu, sıra başı oyuncusunu ya da kendinden önce giden oyuncuyu geçemez ve birbirlerine dokunamaz, sekme esnasında ayak değıştirmemez ve yere değdiremez.

Yedinci aşamaya gelindiğinde, engel eski halini, yani beşinci aşamadaki şeklini alır. Engelin yüksekliđi, beşinci aşamadaki yükseklikten biraz daha fazladır.

Oyun, her zaman olduđu gibi sıra başı oyuncusu ile başlar. Oyuncu "yediler, yedi cüceler, beni geçen ebeler" tekerlemesini söyledikten sonra koşar ve engelden atlar. Atlayış sonunda tek ayak üzerine düşer ve yedi kere sekerek engelden mümkün olduğunca uzaklaşmaya çalışır. Oyuncu her sekmede bir sayı söyler. Yedinci kez sektiđi yerde tek ayak üzerinde bekler. Bu bekleyiş, tüm oyuncuların gelmesine kadar sürer. Diđer oyuncular da aynı şekilde engeli aşarlar ve tek ayak üzerinde yedi kez sekerek, ilk oyuncunun bulunduğu yere giderler. Ancak son gelen oyuncu, bir öncekini geçmemeye özen gösterir. Tüm oyuncuların engeli aşmasıyla birlikte ebelerin kontrolü başlar. Kontrol hızlı bir şekilde yapılır. Ebeler "tamam" dedikten sonra oyuncular sıradaki yerlerini alırlar.

- **Sekizinci Aşama:**
- **Aşamanın Tekerlemesi:** "Sekizim seksek, şu ..... değip de gelsek."
- **Aşamanın Kendi İçinde Kuralı:** Oyuncular sekmeler sırasında ayak değıştirmemez, engele ya da birbirlerine değemez, bir yerde duraklayamaz ve bir yere yaslanarak dinlenemezler.

Oyunun sekizinci aşaması bir hayli yorucudur. Engel, yedinci aşamaya oranla biraz daha yükseltilmiştir. Ayrıca engelden bir hayli uzakta bir hedef belirlenir. Bu hedef, çođu zaman oyun dışından görevlendirilen biri olurken, bazen de duvar, ağaç, kapı, park etmiş bir araba gibi o an için sabit duran ve amaca uygun olan her hangi nesne olabilir. Hedefi, sıra başı oyuncusu seçer ve hedefin adını tüm oyuncuların duyacağı şekilde söylerken, eliyle de gösterir. Hedef tüm oyuncular tarafından görüldükten ve anlaşıldıktan sonra, "sekizim seksek, şu ..... değip de gelsek" diyerek oyuna başlanır. Oyuncu, sıradaki yerinden tek ayađının üzerinde sekerek, engele yaklaşır ve yine tek ayak üzerinde engeli aştıktan sonra hedefe doğru gider ve ona dokunur dokunmaz geri döner. Oyuncu engeli ikinci kez aştıktan sonra, sıranın sonundaki yerine kadar sekerek gider. Genellikle dönüş yolu, gidiş yoluyla aynıdır. Ancak sıra başı oyuncusu her iki yolu da değıştirebilir, kısaltabilir ya da uzatabilir. Bu aşamanın uygulaması biraz uzun sürebileceğinden, diđer oyuncular, bir önceki oyuncunun dönmesini beklemeden oyuna katılabilirler. Tüm oyuncular hedefe gidip geldikten ve sıradaki yerlerini aldıktan sonra bu aşamayı da bitirmiş olurlar.



- **Dokuzuncu Aşama:**
- **Aşamanın Tekerlemesi:** “Dokuzlar, heykel duruşlar.”
- **Aşamanın Kendi İçinde Kuralı:** Oyuncular engeli aştıktan sonra hiçbir şekilde kılmıdayamazlar, konuşamazlar ve birbirlerine dokunamazlar.

Uzun ve yorucu sekizinci aşamadan sonra gelen dokuzuncu aşamada engel, biraz daha yükseltilir. Bu aşamanın adı “heykel duruşlar”dır. Sıra başı oyuncusu: “Dokuzlar, heykel duruşlar.” diyerek bulunduğu yerden engele doğru koşar ve engelden mümkün olduğu kadar uzağa, sağa ya da sola sıçrar ve düştüğü yerde heykel gibi donar kalır. Diğer oyuncular da aynı şekilde atlayışlarını yaparak düştükleri yerde donarlar. Tüm oyuncular atlayışlarını yaptıktan sonra ebeler yine yerlerinden kalkmadan oyuncuları kontrol ederler. Ebelerden biri “tamam” diyerek, oyuncuların kurallara uygun davrandığını onaylar. Artık oyuncular kılmıdayabilir ve oyun sırasındaki yerlerini alabilirler.

- **Onuncu Aşama:**
- **Aşamanın Tekerlemesi:** “Onlar, dünya turu.”
- **Oyunun Kendi İçinde Kuralı:** Duraklamak, geride kalmak, bir önceki oyuncuyu geçmek ya da ona dokunmak ve yürümek yasaktır.

Onuncu aşama, oyunun son aşamasıdır. Aynı zamanda da engelin en yüksek olduğu aşamadır. Aslında onuncu aşama, sekizinci aşamanın tekrarıdır. İki aşama arasındaki tek fark, zıplama işleminin bu aşamada iki ayakla birlikte yapılıyor olmasıdır. Sıra başı oyuncusu, her zaman olduğu gibi bu aşamada da oyuna tekerlemeyle başlar. “Onlar dünya turu” diyerek bacaklarını birbirlerine yapıştırıp sıçramaya başlar. Sıçrayarak engele gelir ve engeli aşar. Diğer oyuncular da peşinden oyuna katılırlar. Sıra başı oyuncusu nereye giderse, diğerler oyuncular da onu takip etmek zorundadırlar. Oyun alanında uzun bir tur atıldıktan sonra, tekrar engele gelinir ve engel ikinci kez aşılır. Dünya turu denilen bu bölümün uzun ya da kısa olması, sıra başı oyuncusunun isteğine kalmıştır. On aşamalık oyun tamamlandıktan sonra, şayet herhangi bir oyuncu yanmamışsa, oyun *birinci* aşamadan tekrar başlayarak sürer gider.

## SONUÇ

Çocukların sağlıklı ruhsal gelişimlerinde oyunların önemi yadsınamaz. Oyun, çocuğun öğrenmesinde en etkili yöntemdir. Son zamanlarda toplum bilimcileri ve eğitim uzmanlarınca önemi fark edilen yaratıcı drama derslerinin de temelinde oyun yatmaktadır. Bu derslerle çocuğa, eğlenirken

öğretme hedef alınmıştır. Ancak oyunun ve oyun materyallerin seçimi de oldukça önemlidir. Çok karmaşık yapıları olan oyuncaklar, çoğu zaman amacına uygun düşmemektedir. Çocuk, oyuna ayırması gereken zamanı, o karmaşık yapıları tanıyıp tanımayacağına ayırmaktadır. Bu da çocuğun kısa sürede sıkılmasına, oyuncaklarını atmasına ve oyundan vazgeçmesine neden olacaktır. Bunun yanında, tek düğme ile çalışan ve kendi başına hareket eden, konuşan oyuncaklar da çocuğu yaratıcılıktan uzaklaştırmaktadır. Çocuk, sadece oyuncakların teknolojik gösterisini izlemekle kalmaktadır. Bu, ana sınıfı öğrencilerine, boyama kitaplarındaki resimleri boyatmaktan farkıdır. Önceden hazırlanmış birtakım resimlerin boyatılmasıyla, çocuklara hiçbir şey kazandırılmayacağı gibi aksine, böyle bir çalışma, boyama sınırlarından boyayı taşıyan çocukların, resim derslerinden soğumasına ve öz güvenini kaybetmesine sebep olacaktır.

Gerek sanat derslerinde, gerekse oyunlarda, çocuk aktif olmalıdır. Çocuk, oyunun kurallarını belirleyebilmeli, dikkatini ölçebilmeli, oynarken mutlu olmalı, hatasını görmeli ve kendi kuralları dahilinde hatasının cezasını da çekebilmelidir. Bu davranış çocuğu düşünmeye ve hatasını tekrarlamak için önlem almaya itecektir. Çömelek oyununda da çocuklar, oynarken mutlu olmaktadır. Oyunun kurallarına uyararak, kural dışı davranışların cezalarına katlanmaktadır. Oyun içinde kendi stratejilerini belirlemekte ve yaratıcılıklarını kullanabilmektedirler.

## KAYNAKLAR

- Gardner, Howard, çeviren: Meral Tüzel (1999). Çoklu Zeka, İstanbul: Enka Okulları Yayınları.
- Montessori, Maria (1982). Çocuk Eğitimi, Montessori Metodu, İstanbul: Sander Yayınları.
- Sel, Ruhi (1974). Eğitsel Oyun, Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- Yavuzer, Haluk (1992). Resimleriyle Çocuk, İstanbul: Remzi Kitapevi.