

---

SERİ

**B**

CİLT

**44**

SAYI

**1 - 2**

**1994**

---

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ

**ORMAN FAKÜLTESİ**

**DERGİSİ**



# ÇOCUK OYUN ALANLARI

Ar. Gör. Emine Mine FANUSCU<sup>1)</sup>

## Kısa Özet

Bu çalışmada, özellikle oyun kavramı ve oyunun niteliği ile bu alanların yaratılmasında etkin rol oynayan tasarımcıların ve eğitimcilerin 'oyun' hakkındaki görüşleri tanımlanarak, bu tanımlar çocukların fiziksel ve psikolojik gereksimleri ile karşılaştırılmaya çalışılmıştır.

Böylece sonuçta çocukların kullanacağı bu mekanlarda istek ve ihtiyaçlarının onların gözüyle görülerek somutlaştırılması gerekliliği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

## 1. GİRİŞ

Şehir planlamalarında, çocuğu iç mekandan kurtarıp, o'nu doğayla ve yaşlılarıyla başbaşa bırakacak ve hayatı tanımasına yardımcı olarak mekanlar olan çocuk oyun alanlarına olan gereksinim gün geçtikçe artmaktadır. Bu ihtiyaç hem çocuğun bedensel gelişmesine yardımcı olacak fiziksel (motor) aktiviteler açısından, hem de çocuğun zihinsel gelişmesine, problemlere çözümler üretmesine, yaşlıları ve büyükleriyle ilişkiye geçebilmesini sağlayacak ruhsal (mental) aktiviteler açısından önemlidir. Bir toplumun geleceği olan çocukların hem fiziksel hem de psikolojik olarak sağlıklı yetişmesi, sağlıklı toplumlara ulaşmada önemli etkenlerden biri olduğu bilinen bir gerçektir.

## 2. OYUN NEDİR?

Oyun evrensel bir kavramdır. Öyle ki hiçbir ulusal ve kültürel sınırlama tanımaz, bütün ırklara ve de yaş gruplarına hitap eden bir kavram olup fiziksel ve psikolojik gelişmesinin sağlanabilmesi için çok gereklidir. Oyun kültür değişiminde bir merkez olduğu kadar kültürlerin çok ötesinde bir kavramdır. Tarih boyunca farklı kültürlere bakıldığında "oyun" kavramının farklı ekoller et-kisinde kaldığı gözlenir. Ve aslında tarih "oyun" kavramına oldukça az bir ciddiyetle yaklaşmış ve yapılan bilimsel araştırmalar var olduğu sanılan bazı oyunların ya hiç var olmadığını ya da bazı fi-lozof ve şairlerin hayal ürünleri olduğunu ortaya çıkarmıştır. Önceleri "oyun" nun yararsız ve hatta

1) İ.Ü. Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Peyzaj Teknikleri Anabilim Dalı.

zararlı olduğu konusunda ciddi kaygılar varken 18. yy'de "Froebel" in yazdığı "Oyun, Çocukluk Boyunca Bireysel Gelişimin En Büyük Yansıtıcısıdır ve Bir Çocuk Ruhunun En Özgür Tanıtıcısıdır" adlı eseri yayınlandığında "oyun" saygın bir yer kazanmaya başlamıştır. Ve zamanla farklı düşünürler ve bilim adamları "oyun" kavramının çocuk gelişimindeki hem psikolojik ve sosyolojik hem de fiziksel yararlarını inceleyip ortaya koymuşlar böylece de çocuk ve oyun arasındaki sıkı bağa yakından bakma imkanı bulunmuştur (FROST 1985).

Literatürde, "oyun", zorla yapılmayan, eylemek ve bir tat almak amacıyla girilen fiziksel ya da zihinsel etkinlik olarak tanımlanır. Aslında tek bir cümleyle "oyun"u tam ve basit olarak tanımlamak mümkün değildir. "Oyun"un tanımını yapmaktaki zorluk, oyun süreci ve fonksiyonlarının ve bunların çocuk üzerindeki ölçülebilir değişimlerinin birbirlerinden ayırd etmenin çok zor olmasından kaynaklanmaktadır. "Oyun"nu anlamadaki ve açıklamadaki bu zorluk tanımların birbirlerine girmesine neden olur. Parry ve Archer'a göre "oyun"un iki düzeyi vardır. Bunlardan birincisi çocukların oyun oynadıkları alanda kalmalarını sağlamak, ikincisi ise eğitim ile ilgi gelişmelerine katkıda bulunmaktadır. Bu iki oyun düzeyi arasındaki farklılığı kavrayabilmek hiç kolay değildir. Çocukların aktif olarak katıldığı oyun bazen iyi gözükabilir ancak buna karşılık eleman noksanlığı eğitimsel gelişmeye sekte vurur (HESELTINE / HOLBRN 1987).

Oyunun sürekli olarak karıştırıldığı bir kavram da rekreasyondur. Ancak oyun ile rekreasyon arasında oldukça belirgin farklar vardır. Gold (1980)'a göre rekreasyon, bireyin kendi yararına gerçekleştirdiği ya da rekreasyon aktiviteleri sonucunda bireydeki değişiklikleri tanımlayan herhangi bir boş zaman aktivitesidir. Clawson, Knetsh (1971)'e göre daha kısa bir tanımlamayla rekreasyon, boş zaman içerisinde gerçekleştirilen özel bir çeşit aktivitedir. Ancak oyun bir boş zaman akitvitesi değildir. Çünkü daha ilerde de bahsedeceğimiz gibi "oyun" uzun bir süre çocuğun işi konumundadır. Tanımlardan da anlaşılacağı gibi, rekreasyon bireyin ruhsal ve fiziksel olarak yenilenmesi iken oyun bu yenilenmeleri de içine alarak çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, anlaması ve uyum sağlayabilmesi için eğitici fonksiyonu olan hatta bu fonksiyonu daha ağır basan bir akitvitedir.

Rekreasyon aktivitesi özellikle yetişkinler için önemli olsa da çocuğun gelişiminde rol oynayan oyun sürecinden daha az önemlidir. Oyunun ve rekreasyonun birbirine karışması gibi spor aktiviteleri de oyun olarak algılanmaktadır. Sporun geniş bir rekabete dayanan doğası ve yetişkinler tarafından yönetiliyor olması çocuğun gelişiminde etkin bir rol oynamasını engeller (HESELTINE / HOLBRN1987).

Aslında oyun ile öğrenme arasında çok büyük bir fark yoktur. Bir yetişkin için oyun, eğlence anlamına gelebilir, ancak çocuk için oyun, acı veren bir deneyim gibidir. Çünkü bu sırada çocuk tüm dünya ile ilişkisini öğrenmekte ve hayatta kalmanın sırlarını yakalamaktadır (Leccese, 1994). Çocukların Oyun Hakkı Uluslararası Derneği'nin başkanı olan R.C. Moore ve arkadaşları S.M. Goltsman, D.S. Lacofoano (1987)'ya göre;

- Oyun çocukların öğrendiği bir süreçtir ve iyi nitelikteki oyun olanaklarının çocuğun gelişimi üzerinde belirgin etkileri vardır.
- Çocuğun fiziksel konumunun tipi, kalitesi ve çeşitliliği, oyun tipi, niteliği ve çeşitliliği üzerinde doğrudan etkilidir.
- Sosyal konumun (eğitimi oyun lideri) tipi, kalitesi ve çeşitliliği, oyun değerini doğrudan etkiler. Oyun lideri, çocukların birbirleri ve çevreleri ile yaratıcı bir ilişkiye girmelerine yardımcı olur.
- Fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal açıdan özürü çocukların da eşit oyun olanaklarına sahip olma hakları vardır.

Buradan da anlaşılacağı gibi, R.C. Moore, S.M. Goltsman, D.S. Lacofoano (1987)'ya göre, "oyun" çocukların öğrenme tarzıdır ve öyle bir süreç ki, çocuk bu süreç zarfında gelişir ve sosyalleşir. İyi bir oyun ve öğrenim mekanı, farklı konuların ve oluşumların dikkatli bir şekilde peyzaj'a yerleştirilmesi ve tasarlanması ile olur.

### 2.1 Oyunun Çocuk Gelişiminde Etkileri

Çocuk doğduğunda saf ve bilinçsizdir. Dünya onun için karışık ve anlamsızdır. Çocuk bu karmaşık dünyadan oyun yoluyla anlamlı bir düzen ve yaşantı filizleri edinir. Ona uyum sağlar. Çocuğun işi oyundur. Gerçek yaşamda, büyüdüğü zaman sürdüreceği uğraşlara ve üstleneceği rol- lere oyun yoluyla ulaşır. Oyunun çocuk gelişimindeki etkileri şöyle sıralanabilir :

- Çocuğun bedensel, duygusal, toplumsal, düşünsel ve ahlaki gelişmesine yardımcı olur.
- Çocuğun anlayış ve zekasını geliştirir, kendisini bir amaca yönlmesini, dikkatini toplama- sını, oyunun ortaya çıkardığı sorunları bir bütün olarak ve ayrıntılarıyla görmeye çalışıp, çözümler- ye yönelmesini sağlar. Amaca dönük davranışlar, bedeniyle aklını uyum içersinde kullanmasına yol açar.
- Karar verme yeteneğini geliştirir, yaratıcılığını artırır.
- Duygusal boşalmayı sağlar. Çocuklar, büyüklerin baskı ve sınırlamalarının verdiği bunalım- dan, ancak oyun sırasında kurtulabilirler.
- İyi huylar edinirler. Toplum kurallarını ve toplum yaşantısındaki gerçekleri oyun sırasında öğrenirler (SÜLKAN / BELİK / ULCAK / ERMEN / KESKİNEL / MOLLAOĞLU / GÖKART, 1980).

### 3. OYUN TÜRLERİ

Endüstrileşen ve giderek kalabalıklaşan kentlerde oyun alanları oldukça fazla önem kazan- maktadır. Göç eden ve şehirlerde okula giden çocuk sayısı artıkça oyun alanlarına olan ihtiyaç da artmaktadır.

Son yıllarda ortaya çıkan oyun alanları kabaca bir sınıflandırılacak olursa, 'geleneksel-çağ- daş-macera-yaratıcı' oyun alanları olarak dört önemli gruba ayrılabilir. Gelecekteki yeni ilgi alanları ve gelişmelerle oyun alanı tasarımlarının daha da çeşitleneceği bir gerçektir.

Oyun türleri farklı yaş gruplarına göre değişeceğinden bu yaş gruplarının ve ihtiyaçlarının iyi bilinmesi oyun mekanının uygunluğu açısından önemlidir. Bu yaş grupları Moore (1974)'a göre aşağıdaki gibi sınıflandırılabilir :

- Beş yaş altı
- Beş yaş üstü
- Gençler.

Beş yaş altındaki en genç grubun yavaş, araştırmacı ve alanın sınırlı bir bölümünü kullanma eğiliminde olduğu gözlenirken, beş yaş üstünün tüm alanı ve bütün ekipmanları kullandığı belir- lenmiştir. Gençler ise alanı uzun konuşmalar için ve buluşma yeri olarak kullanmaktadırlar (Moore, 1974).

Böylece hangi yaş grubunun aktif oyunlardan sayılabilecek olan tırmanma-sallanma-dengede durma gibi aktiviteleri ya da daha toplumsal oyun türleri olarak sıralayabileceğimiz oturma-konuş- ma-diğerlerini gözleme gibi aktiviteleri ya da yaratıcı oyun türleri olarak sayabileceğimiz kum oyunu-su oyunu-kale inşaatı-boyama gibi aktiviteleri seçeceğine dair bir bilgimiz olur.

#### 3.1 Oyun Türleri Sınıflandırması

Oyun alanında oynanacak oyunlar yukarıda kısaca dört gruba ayrılırlar da, davranış şekilleri, materyal kullanıp kullanmama gibi bağlayıcı etkenlerle aslında daha belirgin sınıflara ayrılabilir- ler. Mekan kullanımı bu sınıflandırmalar doğrultusunda gerçekleştirilse seçilen oyun için en elve-

rişli kullanım sahası ortaya çıkacaktır. Aşağıda farklı sınıflara ayrılmış oyun grupları, alanın elverişliliğine, yaratılmak istenen oyun mekanının niteliğine göre azaltılabilir ya da artırılabilir.

- Vücudun dinlendiği, belirli bir amaç için yapılan aktiviteler (Kitap okuma, oyun kağıdı oynama, oyuncak bebekle oynama).
- Belirli bir amaçla ve hareket halinde gerçekleştirilen aktiviteler (Sabit iki nokta arasında yürümek ya da bisiklete binmek).
- Herhangi bir materyal olmaksızın gerçekleştirilen hareket halindeki aktiviteler (Koşmak, saklambaç oynamak).
- Materyal gerektiren hareket halindeki aktiviteler (Bisiklete binmek, paten yapmak).
- Sabit çevresel materyallerle gerçekleştirilen hareketli aktiviteler (Duvar üzerinde yürümek, çite, ağaca tırmanmak).
- Sabit oyun elemanları ile gerçekleştirilen hareketli aktiviteler (Salıncağa binmek, tırmanma elemanına tırmanmak, kaydırdaktan kaymak).
- Top oyunları (Futbol, basketbol, voleybol, tenis, v.b.)
- Yaratıcılık ve rol yapma gerektiren oyunlar (Tiyatro, v.b.).
- Temel materyallerle yapılan aktiviteler (Su ve kum gibi).
- Hayvanlar ve bitkilerle gerçekleştirilen aktiviteler (HESELTINE / HOLBORN 1987).

#### 4. OYUN ALANININ NİTELİĞİ

Oyun alanının niteliği incelenirken hem tasarımcının hem de eğitiminin bu alandan ve oyun elemanlarından ne bekledikleri ve bunlara neler katabildikleri ayrı ayrı incelenmelidir. Ancak burada önemli olan hem tasarımcının hem de eğitiminin hitap ettiği kitleyi çok iyi tanıması ve buna göre hareket etmesi gerekliliğidir.

Genel olarak oyun alanlarının kalitesi ve niteliğine etki eden faktörler aşağıda kısaca özetlenmiştir :

**Karmaşık :** Oyun mekanı birbirinden olabildiğince farklı oyun deneyimleri içermelidir.

**Bağlantılı :** Oyunlar, oyun aktivitesine doğal bir akış yaratacak şekilde bağlanmalıdır.

**Sosyal :** Bütün oyun mekanı çocuklar ve oyun arasında ilişkiyi sağlayacak şekilde grup oyunları için tasarlanmalıdır.

**Esneklik :** Oyun alanı esnekliği hem mekanik anlamda (modüler oyun elemanları gibi) hem de fonksiyonel anlamda (oyun elemanlarının birçok farklı şekilde kullanılabileceği gibi) olmalıdır.

**Zorlayıcı :** Yaratıcı oyun alanları, denge kabiliyeti, esneklik gibi dinamik kordinasyonunu sağlayan oyun elemanlarını da içermelidir.

**Geliştirilebilir :** Oyun elemanları geniş bir yelpazeye yayılan yetenek ve yaş gruplarına hitap edebilmelidir.

**Güvenli :** Modern oyun alanları güvenlik standartlarına uymalıdır. Böylece hem daha az kaza olacaktır hem de çocuklar incinme şansları daha az olacağı için daha büyük riskler altına girebilecekler ve böylece yaratıcı oyun alanlarının işlevselliği daha da artacaktır.

Bu altı prensip çocuk oyun alanı tasarımına uygulandığı zaman, çocukların daha uzun zaman oynadığı, daha sakin davranışlarda bulunup daha çok paylaşımcı oldukları, bireysel gelişimlerini arttırdıkları ve konuşma yeteneklerini geliştirdikleri mekanlar yaratılmış olacaktır (BECKWITH, 1985).

'Şehirlerde Yetişme' (Growing up in Cities, Kevin Lynch, 1977)' adlı çalışma kamu alanlarında gençlerin ihtiyaçlarına değinen birkaç kitaptan biridir. Bundan sonra yapılan çalışmalarda da gençlerin değer verdikleri alanlar arasında yer alan, arkadaşlarıyla beraber oldukları, etrafı seyredildikleri ve görülmedikleri kendi özel rekreasyon formlarını gerçekleştirdikleri mekanların gerekliliğinden bahsedilmiştir. Tasarımcıların kamuya açık mekanlarda, parklarda bu tip yerler oluşturmaları gençlerin kullanımına yönelik olması açısından önemlidir (LECCESE 1994).

#### 4.1 Tasarımcı Açısından Oyun Alanı Niteliği

Yukarıda genel olarak özetlenen kriterlerin yanı sıra, tasarımcılar çocuklara oyun alanı yaratırken üç önemli karar üzerinde yoğunlaşırlar;

1. Tasarım öncesi (İnsan faktörü, güvenlik, materyaller)
2. Tasarım sırasında (Oyunlar, ulaşılabilirlik, bağlantı, modüler oyun elemanları)
3. Tasarım sonrası (Eğitilmiş oyun liderleri) (Frost, 1985).

Tasarım öncesi, tasarım sırasında ve tasarım sonrasında dikkate alınması gereken bütün bu kriterler aslında oyun mekanının kullanılabilir olmasıyla doğrudan ilgilidir. Kullanılabilirlik herşeyden önce bu karar grublarının doğru ve yerinde çözümlerle sonuçlandırılması ile gerçekleştirilebilir. Burada önemli olan konular yukarıda da belirtildiği gibi güvenlik, oyun çeşitliliği ve belki de oyunda yönlendirici ve eğitici konumda olabilecek eğitilmiş oyun liderleridir. Ancak burada bir konuya değinmek yerinde olacaktır, o da eğitilmiş oyun liderlerinin ancak belirli, sistemli ve bir kuruma bağlı oyun alanlarında mümkün olabilesidir.

Kullanılabilirliğin bir diğer ölçütü de oyunun kalitesidir. Oyunun kalitesi, oyun alanı ve oyun elemanlarının nitelikleriyle belirlenen bir kavramdır. Bu yüzden aşağıda oyun alanının, oyun elemanlarının kısaca oyunu oluşturan temel faktörlerin 'kalite' denilince nasıl tanımlandığı belirtilmiştir :

- Zaman : Oyun alanında çocuğun dikkatini tekrarlı olmayan bir oyun aktivitesine ne kadar uzun süre verilirse oyunun değeri o kadar çok artar.

- Değiştirilebilirlik : Oyun mekanında, oyun alanının ve oyun elemanlarının geliştirilmesi anlamında ne kadar çok değiştirilebilme olasılığı varsa o kadar çok çeşitli oyun olanağı sağlar bu da oyun değerinin o kadar çok artacağını gösterir.

- İlgi : Oyun alanı ve oyun elemanı çocuğun bireysel ihtiyaçlarına ne kadar çok cevap verebilecek yakınlıkta olursa oyun değeri o kadar çok artar.

- Olasılıklar : Oyun alanının çocuğa artan bir şekilde sunduğu olasılıklar ne kadar çok ise oyunun değeri o kadar çok artar.

- Uygunluk : Oyun alanı doğru zamanda ne kadar çok farklı yaş grubuna ve yaş gruplarının ihtiyaçlarına cevap verebilirse oyun değeri o kadar çok artar.

- İşbirliği : Oyun alanı ve oyun elemanları grup oyunlarını ve işbirliğini ne kadar çok teşvik ediciyse oyun değeri o kadar çok artar (HESELTINE/HOLBORN 1987).

#### 4.2. Eğitici Gözüyle Oyun Alanı Niteliği

Oyunun kalitesini belirleyen yukarıdaki kriterlerle, tasarım aşamasında belirtilen üç karar grubuyla eş güdümlü olan ve eğitimcilerin üzerinde durduğu önemli kriterler aşağıda sıralanmıştır:

- Öncelikle ve her zaman akılda tutulması gereken, oyun alanlarının daima 'oyun fonksiyonu'na göre tasarlanmaları ve ekipmanlarının bu doğrultuda seçilmesidir. Oyun fonksiyonu ön planda olmadan tasarlanan alanlar çocukların oynadığı herhangi bir mekan haline gelir.

- Peyzaj mimarları ve eğitimciler oyun alanının problemlerine iyi çözümler üretmek için beraber çalışmalıdırlar. Peyzaj mimarları, sanatını kullanarak yetişkinlere göre orjinal çözümler üretse de bunlar genellikle burada oyun oynayacakların pek fazla hoşlanmayacakları mekanlar haline gelebilir, hem de flora ile çok yakından ilgilenecek oyun alanının odak noktasını bitkilere çevirebilirler, eğitimciler ise bu alanı bir çocuk eğitim enstitüsüne çevirme eğiliminde olabilirler. Bütün bu nedenlerden dolayı çocukları mutlu edecek, hem eğitici hem de çekici bir mekan için bu ikili grup birlikte çalışmalıdır.

- Oyun alanı sadece pasif eğlenceleri içermemeli, çocukları aktif, kendiliğinden o anda oluşan, yaratıcı oyunlara da yönlendirmelidir.

- Oyun alanlarında yarı-bitmiş nitelikteki oyun elemanları mekanik elemanlardan daha değerlidir. Tırmanmak için bir ağaç dönme dolaptan, bir kum havuzu da salıncaktan daha önemlidir. Ancak burada salıncağa ya da dönme dolaba yer vermeyin denilmemektedir. Önemli olan çocuğun yaratıcılığını kullanabileceği elemanları ve mekanları da yaratabilmektir.

- Oyun alanları yaratırken ve oyun elemanı seçerken yaş gruplarına ve cinsiyete dikkat etmek gerekir. Böylece her gruba hitab edebilecek mekanlar yaratılabilir.

- Oyun alanı tasarımı farklı oyunların fonksiyonları ve hareket sahası dikkate alınarak yapılmalıdır. Böylece büyük çocukların oynadığı top oyunlarının hemen yakınında küçük çocukların bulunduğu kum havuzu yer almaz.

- Düşsel oyunları da unutmamak gerekir. Bir kız çocuğunun oyuncak bebeği ile oynayabileceği küçük oyun mekanları, bitkilendirmede yapılacak ufak değişiklikler ile özel mekanlar yaratmak olasıdır. Dolayısıyla oyun alanları sadece grup oyunları ile tasarlanmamalıdır.

- Peyzaj mimarları oyun alanını tasarlarken bu alanda oynadıklarını farz ederek oyun elemanlarını yerleştirmelidirler. Örneğin kaydırak hiçbir yaratıcılık olmaksızın alanın ortasına yerleştirilmemelidir (LEDER / TRACHSEL 1959).

## 5. OYUN ELEMANI SEÇİM KRİTERLERİ

Çocuklar için yaratıcı oyun deneyimleri ve kaliteli oyun alanı gereklidir. Kaliteli oyun alanı niteliklerinden yukarıda bahsedilmiştir. Bu bölümde daha çok oyun alanında kullanılacak olan ekipmanların niteliği, kalitesi ve çocuğun oyun deneyimindeki etkisi üzerinde durulacaktır.

Oyun elemanın niteliği ya da kalitesi ne kadar çok oyun seçeneği sunmasından ya da ne kadar renkli ve ilgi çekici olmasından öte kullanılan malzemenin dayanıklılığı ve çocuklar için güvenliğinin sağlanabilmesi açısından ele alınmalıdır.

### 5.1. Güvenlik

Hem geleneksel oyun alanları hem de kompleks oyun elemanlarının bulunduğu modern oyun alanları birbirleri ile karşılaştırıldığında modern oyun alanlarının diğerine nazaran daha güvenli olduğu gözlenmektedir. Tabii burada dikkat edilmesi gerekli nokta oyun elemanların gerektirdiği alanların-oyun elemanı için gerekli olan güvenlik zonunun<sup>(1)</sup> kullanılıyor olmasıdır. Yapılan araştırmalar çocuk oyun alanlarında en çok rastlanan kazanın düşmeler olduğunu göstermiştir. Bu tip mekanlarda düşmelere karşı alınabilecek önlemler üç ana başlıkta toplanabilir :

- Kullanılan oyun elemanın altına, düşme sırasında yaralanmalara neden olmayacak malzemelerin serilmesi : Bu tip bir malzemenin seçilmesi oldukça zordur. Çünkü ideal bir malzeme yok-

(1) Düşmelere karşı daha yumuşak materyallerle kaplanan ve kompleks oyun elemanında oynayan çocukların kendilerine ve oyun elemanı çevresindekilere zarar vermeden oyun oynadıkları alan.

tur. Ancak yine de kumla, plastik esaslı döşemelerle, ağaç kabuklarıyla daha yumuşak zeminler yaratmak mümkün olabilir (BECKWITH 1985).

Plastik esaslı koruma yüzeylerinin kullanımlarının en basit nedeni çocukların çarpma, düşme gibi darbelerde mümkün olduğunca daha az zarar almalarıdır. Amerika Birleşik Devletlerinde yapılan araştırmalar bir yılda meydana gelen ve hastanelerin acil servis kayıtlarında olan 170.000 oyun alanı kazasının % 60'sının elverişsiz zeminden kaynaklandığını göstermiştir. Koruma yüzeyi olarak plastik esaslı maddelerin kullanılması çeşitli görünümlere, farklı kalınlıklara sahip olmaları yüzünden ve kum ya da taş üzerine kolayca uygulanabilirliği, tahrip edilme (vandalizme)'ye karşı dayanıklılığı, farkı yüksekliklerden düzeyde düşüş şokunu absorbe etme özellikleri ve sağlığa uygun (hijyenik) olmaları açısından tercih sebebi olabilirler (PLAYFIELD 1992).

- Kullanılan elemanın yüksekliğini azaltmak : Oyun elemanının yüksekliğini azaltmak tartışmalı bir konudur. Çünkü insanlar ekipman ne kadar yüksek olursa daha çok çocuğun bu aktiviteden hoşlanacağını düşünmektedirler. Eğer oyun alanını sadece gençler kullanacaksa bu tip yüksek oyun elemanları kullanılabilir. Beş yaş altı bir çocuğun bu tip yüksek (4.50 m) oyun elemanından düşmesi daha olanaklıdır. Burada düşünülmesi gereken nokta bir oyun liderinin bulunmadığı halka açık oyun alanlarının her yaş grubundan çocukların kullanılacağıdır.

- Düşmelerin bir kısmını engelleyebilecek güvenlik bariyerlerinin yerleştirilmesi : Bu bariyerler özellikle zeminden yükseltilmiş yüzeylerde kullanılır. Yerden 75 cm ve daha fazla yükseltilmiş platform, yerden yükseltilmiş ahşap yüzeyler, yürüme alanı gibi alanlarda 95 cm yüksekliğinde koruyucu bariyerlerle çevrelenmelidir. Bu koruyucu bariyer gerekli olan giriş ve çıkış boşluklarını dışında yükseltilmiş yüzeyi bütünüyle çevirmelidir. Bunun nedeni düşüşü engellemek ve düşüşe sebep olabilecek tuzakları önceden tahmin edip bariyere tırmanmayı engellemektir. Çevreyici bariyer ihtiyacına cevap verebilecek üç çeşit elemandan bahsetmek mümkündür. Bunlar; masif paneller, ahşap çitallı paneller, dikey bariyerlere birlikte kullanılan metal borulardır. Birçok üretici firma iki ya da daha çok yatay sıraya sahip çevreyiciler üretmektedir, ancak bu durum bariyerin 'tırmanılabilir olmama' koşuluyla ters düşer. Kaza olasılıklarını azaltalım derken bu durum olasılıkları artırır. Masif ahşap paneller çocukların uzaktan kontrollerini sağlamak amacıyla delikli olarak üretilirler. Bu çevreyici elemanlara bir diğer örnekte çocuğun uzaktan kontrolünü bütünüyle sağlayan ve yükseltilmiş zeminden 95 cm yüksekliğinde yatay bir eleman ve bunları zemine bağlayan dikey borudan oluşan bariyerlerdir. Bu çevreyici oldukça basittir ve 'bariyer' den beklenen bütün fonksiyonları yerine getirmektedir (BECKWITH 1985).

## 5.2. Dayanıklılık

Güvenlik anlamında, herhangi bir oyun elemanı sıralanan tüm tedbirler alındığı takdirde oyun alanında bir problem çıkma olasılığı azalmaktadır. Ancak bu tedbirlerin ötesinde elemanda kullanılan materyallerin uzun dönem kullanımlarının sonucunda nasıl bir duruma geleceği kısacası dayanıklılığı önemlidir (BECKWITH 1985).

Bir oyun elemanında en önemli etken, dikey destek elemanlarında kullanılan materyalidir. Doğaldır ki ahşap uzun dönemde metal kadar dayanıklı değildir. Ancak ahşap gerekli koruma tedbirleri alındığı takdirde kullanım süresi ve dayanıklılığı artar. Ahşap koruyucu (emprenye) malzemelerinin zehirli olmaması gerekmektedir<sup>(2)</sup>. Çevreye zarar vermeden ahşabın tüm kesilme ve şekillendirme işlemleri yapıldıktan sonra koruyucular uygulanmalıdır.

(2) Tüm suda çözünen tuzlar, fiksasyondan sonra çocuk parklarında tamamen üvenle kullanılabilir. Ayrıca ağaç malzeme üzerine başka bir önlem olarak iki kat, transparan hidrofobik bir vernik sürülmesi tavsiye edilir. CCA ile emprenye edilmiş ağaç malzeme tamamen fikse olduğundan birçok ülkede çocuk parklarında kullanılabilir (A. Y. Bozkurt, Y. Göker, N. Erdin, 1993). Henningson, B. ve Carlsson, B. (1984)'nin yaptığı çalışmalara göre çocuk oyun elemanlarında uygulanan ahşap koruma işlemlerinde uygulanan maddelerin çocukların bulunduğu ortama sızma olasılığı hem azdır,



Çocuk oyun elemanlarında dayanıklılığı ve güvenilirliği bir araya getirmek en önemli konudur. Bu durumda malzeme açısından en iyi çözüm ahşap platformlar ve metal bağlantılardır. Metalin uzun dönemde dayanıklılığı istendiği durumlarda galvanizlemek en iyi çözümdür. Son yıllarda 'toz kaplama' (Powder Cating) adıyla anılan yeni bir teknoloji gelişmiştir. Bu poliyester asıllı bir malzeme olup kuru fırınlama metoduyla uygulanır. Bu uygulama metal üzerine farklı renklerin tatbikini ve en az galvaniz kadar dayanıklı olmasını sağlar. Ayrıca bu plastik esaslı malzemenin daha az iletken, yazın daha serin, kışında daha az yapışkan olduğu bilinmektedir.

Dayanıklılıktan bahsederken konstrüksiyonun tahribe (vandalizime) karşı da dayanıklı olmasından da söz etmek gerekir. Son zamanlarda konstrüksiyonlar kolay takılıp- çıkarılabilen parçalarla imal edildiklerinden bu tip konstrüksiyonlarda tahribe sık sık rastlanır. Bunu önlemek için bağlantı yerlerinde özel koruyucular, başlıklar, ahşap olursa sağlamlıkları bir kat daha artacaktır. Tek sorun ahşabın nem değişikliklerine bağlı olarak birleşim yerlerinde gevşemelere rastlanmasıdır. Bu yüzden, özellikle elemanların yerleştirilmesinden sonraki bir yıl içerisinde ve sıklıkla bağlantı yerlerinin yeniden sıkıştırılması gereklidir.

Son dönemde plastiğin kullanımı oldukça artmıştır. Uzay çağı polimerleri olarak adlandırılan plastik esaslı materyal, yanıcı ve kırılğan olan fiberglasın tersine oldukça dayanıklıdır. Metal parçalarla kullanılması da ahşaptan daha dayanıklıdır ve oyun alanını çocuk için daha uygun hale getiren düzgün ve hoş bir yumuşaklık oluştururlar (BECKWITH 1985).

## 6. SONUÇ

Uzun yıllar insanı konu alan her çalışmada öncelikle bireyin çocukluk dönemi ve bu dönemi nasıl geçirdiğine dair araştırmalar etkili olmuştur. Çünkü insanoğlu dünyaya geldiği andan itibaren etrafındaki her şeyi, kayıt etmeye başlar ve bunları zamanla oluşturduğu süzgecinden geçirerek sonuçlar oluşturur. O yüzden ki, toplumsal ve bireysel açıdan sağlıklı, üretken, düşünebilen ve sonuçlar çıkartabilen, toplum yaşantısına uyum sağlayabilen bireyler aslında en yakın çevresi olan aileden başlayarak toplumun her seviyesinden etkilenirler.

Çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişiminde aile, okul, iç mekan oyunlarının yanında açık hava oyunlarına olanak sağlayan 'oyun alanları', yoğunlaşan kentlerde en çok aranan yeşil alan tiplerinden biri haline gelmiştir. Bu yüzden çocuk oyun alanları, ihtiyaçlar doğrultusunda dikkatlice ele alınmalıdır.

Çocuğun uzun bir dönem işi oyundur. Daha önceki bölümlerde de açıklandığı gibi çocuk oyun alanlarında çevresiyle, toplumla, doğayla içiçedir. Oyun alanı çocukların sadece oynamaktan öte birbirleri ile konuştukları, birbirleri ile geçinmeyi öğrendikleri mekanlardır. Bunların ötesinde; çocuk, oyun sayesinde ileride üstleneceği rollere ve sorumluluklarına oyundaki örneklemeler yoluyla uyum sağlar. Böylesine yoğun bir eğitim merkezi olan oyun alanları kent bünyesinde yeterli sayıda bulunmalı ve bu tip alanlar farklı disiplinlerin (tasarımcılar ve eğitimciler) ortak çalışmalarının ürünleri olmalıdırlar.

Burada önemli olan her planlamada ve tasarımda olduğu gibi kullanıcıların istek ve ihtiyaçları gözönüne alınmalı ve kullanıcı ile doğrudan temasa geçilmelidir. Tasarımlarda esnekliğe, yaratıcılığa yer verilmeli, çocuğa doğa hakkında bilgiler verilebilecek düzenlemelere gidilmelidir. Böylesi düzenlemeler; çocuğun, oyun alanlarında uzun süreler geçirmelerine de olanak sağlar.

Çocuk için böylesine mekanlar yaratılırken, önemli olan diğer bir konu da, yaratılan mekanın güvenlik ve sağlamlık açısından çocuğun sağlığına zarar vermeyecek şekilde oluşmasıdır. Böylece çocuklar, hem ruhsal hem de fiziksel gelişimlerini daha olumlu yönde tamamlayacaklardır.

hem de sızıntı olduğu zamanda, sızıntı oranı doğada bulunması gereken oranda, ya da daha az olduğundan tehlike arz etmez. Oyun elemanlarında koruyucu olarak CCA esaslı (As, Cu, Cr, bakır, krom, arsenik) uygulamalar yapıldığında oyun oynayan çocukların ahşap koruyucularından zehirlenme riskleri oldukça azdır.

Çocukluktan gençliğe geçiş dönemlerinde olan bireylere ise, kendilerine özgü mekanlar tasarlanarak, onların bir yere ait olma güdülerini de tatmin edilebilir.

Çocuk oyun alanı tasarımlarında, sosyalleşmeyi sağlayan, çocuğun beş farklı duygusunu kullanabildiği, her yaş grubuna hitap edebilen, her mevsim kullanılabilen, ulaşılabilir, kültürel ve doğal elemanların bir uyum içerisinde yer aldığı mekanlar yaratılmaya dikkat edilmelidir. Böylece; birey kendi yaşam tarzını sağlıklı oluşturma sürecinde, sağlıklı ortamlarda bulunmanın verdiği avantajlarla toplumun içindeki yerini alacaktır.

### KAYNAKLAR

- BOZKURT, A.Y.; GÖKER, Y.; ERDİN, N., 1993: *Emprenye Tekniği*, İ.Ü. Orman Fakültesi Yayınları, İ.Ü. Yayın No : 3779, O.F. Yayın No : 425, İstanbul.
- BECKWITH, J., 1985: *When Children Play*, Association for Childhood Education International, US.
- CLAWSON, M.; KNTSCH, J.L., 1971: *Economics of Outdoor Recreation*, Maryland US.
- FROST, J.L.; SUNDERLIN, S., (Editors) 1985: *When Children Play*, Association for Childhood Education International, US.
- GOLD, M.S.; 1980: *Recreation Planning and Design*, US.
- HENNINSON, B.; CARLSSO, B., 1984: *Leaching of Arsenic, Copper, Chrome from Preservative-Treated Timber in Playground : Equipment*, Sweden.
- KANTARCIOĞLU, S., 1978: *Playgrounds*, Buttler & Tanner Ltd., LYondon.
- KANTARCIOĞLU, S., 1978: *Anaokullarında Metot ve Öğrenim*, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- LECCESE, M., 1994: *Landscape Architecture vol. 84, No. 9, September*, 'Recreation Center, Frederick A, Praegers Publishers, US.
- MOORE, R.C. 1974: *Patterns of Activity in Time and Space : The ecology of a Neighborhood Playgrounds*, Architectural Press, US.
- MOORE, R.C.; GLOTSMAN, S.M.; LACOFANO, D.S., 1987: *Play for Ali Guidelines-Plannind, Design, Management of Outdoor Play setting for Ali Cildren- MIG Communications*, Berkley, CA, U.S.
- PICK J.B., 1963: *Dictionary of Games*, Moorrison & Gibb Ltd., London.
- PLAYFIELD INDUSTRIES INC. CATALOG, 1992: *Security Blanket-A Safer Place to Play*, NY, Us.
- SÜLKAN, Z. ; BELİK, Ş.; ULÇAY, S.; ERKMEN, T.; KESKİNEL, İ.; MOLLAOĞLU, Ş.; GÖKART, A., 1980: *Okul Öncesi Eğitimi El Kitabı*, Redhouse Yayınevi, İstanbul.