

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI OYNAYAN ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN KEYİF ALMA DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ



INVESTIGATION OF ENJOYMENT LEVELS AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS PLAYING TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES

Rahmi YILDIZ*-Oğuzhan ÇALI-Ahmet TEMEL*****

ÖZ: Bu araştırmanın amacı geleneksel çocuk oyunları oynayan ortaokul öğrencilerinin keyif alma durumlarının incelenmesidir. Araştırma ön test – son test kontrol gruplu yarı deneysel modeliyle tasarlanmış, 12 hafta uzunluğunda ve haftada 4 saat olarak uygulanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2023-2024 eğitim-öğretim yılı güz döneminde, Sivas ilinde Millî Eğitim Bakanlığına bağlı bir devlet okulunda öğrenim gören 48 ortaokul öğrencisi oluşturmuştur. Deney grubuna geleneksel çocuk oyunları federasyonu tarafından belirlenen seksek, kaleli yakan top, mendil kapmaca ve tombik gibi oyunlar oynatılmıştır. Veriler, “Fiziksel Aktivitelerden Keyif Alma Ölçeği” yardımıyla toplanmıştır. Verilerin analizi SPSS programı aracılığıyla yapılmış; aritmetik ortalama, frekans, standart sapma ve korelasyon gibi betimsel analizler gerçekleştirilmiştir. Normallik dağılımını belirlemek amacıyla Shapiro-Wilks testi uygulanmış, verilerin normal dağılım göstermemesi nedeniyle parametrik olmayan testlerden Kruskal-Wallis, Post Hoc (Tukey ve Tamhane's t₂) testleri, Mann-Whitney U ve Wilcoxon testleri kullanılmıştır. Elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının ortaokul öğrencilerinin keyif alma düzeylerini artırdığını ortaya koymuştur. Ayrıca cinsiyet değişkeninde anlamlı bir fark bulunmamakla birlikte, sınıf düzeyi ile beden eğitimi ve spor dersi dışındaki oyunla ilişkili ders alma durumu değişkenlerinde anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, ortaokul ders programlarında oyun içeriklerine daha fazla yer verilmesinin, öğrencilerin keyif alma düzeylerinde olumlu değişiklikler sağlayabileceğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Ortaokul, Oyun, Geleneksel Çocuk Oyunları, Keyif Alma

ABSTRACT: The aim of this research is to examine the enjoyment of middle school students playing traditional children's games. The research was designed with a quasi-experimental model with a pre-test-post-test control group, was implemented for 12 weeks and 4 hours per week. The study group consisted of 48 middle school students studying at a state school affiliated with the Ministry of National Education in Sivas province in the fall semester of the 2023-2024 academic year. The experimental group played games such as hopscotch, goalie dodgeball, handkerchief grabber, and tombik, which were determined by the traditional children's games federation. Data were collected with the help of the "Physical

* Dr. Öğr. Üyesi.-Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi/Sivas-rahmiyildiz@cumhuriyet.edu.tr (Orcid: 0000-0001-9789-7157)

** Dr. Öğr. Üyesi.- Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi/Sivas-oguzhancali@cumhuriyet.edu.tr (Orcid: 0000-0001-6521-9714)

*** Dr.-MEB-dr.ahmettemel@gmail.com (Orcid: 0000-0001-9215-6106)

Activities Enjoyment Scale". The data were analyzed using the SPSS program; descriptive analyses such as arithmetic mean, frequency, standard deviation and correlation correlation were performed. Shapiro-Wilks test was applied to determine normality distribution, and since the data did not show normal distribution, Kruskal-Wallis, Post Hoc (Tukey and Tamhane's) tests, Mann-Whitney U and Wilcoxon tests were used from nonparametric tests. The findings revealed that traditional children's games increased the enjoyment levels of middle school students. In addition, although there was no significant difference in the gender variable, significant differences were found in the variables of class level and taking games-related courses other than physical education and sports classes. These results show that including game content in middle school curriculums can positively change students' enjoyment levels.

Keywords: Middle School, Game, Traditional Children's Games, Enjoyment

Giriş

Oyun, insan hayatında temel bir role sahip olup özellikle çocukluk döneminde bireyin gelişimini şekillendiren önemli bir aktivite olarak öne çıkar. Oyun, çocukların zihinsel, duygusal, fiziksel ve sosyal gelişimlerine katkıda bulunan doğal bir öğrenme aracıdır (Pellegrini ve Smith, 1998: 580). Çocukların çevreleriyle etkileşime girme, problem çözme becerilerini geliştirme, sosyal becerilerini güçlendirme ve duygusal dengeyi sağlama süreçlerinde oyunun rolü tartışılmazdır (Smith ve Pellegrini, 2013: 78). Her toplumun kendine özgü oyunları olmakla beraber bu oyunlar geleneksel oyunlar olarak literatürde yerini almaktadır. Geleneksel çocuk oyunları, toplumsal değerlerin ve kültürel mirasın nesilden nesile aktarılmasında kritik bir öneme sahiptir (Huizinga, 2020: 112). Bu oyunlar, sadece çocukların eğlenme ihtiyacını karşılamakla kalmaz, aynı zamanda onların yaşam kalitesine de olumlu etki eder.

Geleneksel çocuk oyunları (GÇO), uzun bir geçmişe sahip olup toplumların kültürel yapısının bir parçası olarak şekillenmiştir. Bu oyunlar, genellikle kuşaktan kuşağa aktarılan, kuralları belirli ve çoğunlukla grup halinde oynanan etkinliklerdir. Fiziksel aktivite gerektiren ve sosyal etkileşimi teşvik eden bu oyunlar, çocukların fiziksel sağlıklarını desteklemenin yanı sıra, onların sosyal becerilerini, empati duygularını, karar verme becerilerini ve topluluk içinde iş birliği yapma yeteneklerini geliştirmelerine olanak tanır (Isenberg ve Quisenberry, 2002: 35; Çalı ve Yıldız, 2024: 108). GÇO, çocukların hem fiziksel hem de zihinsel gelişimlerine katkıda bulunan önemli bir araç olarak kabul edilir. Bu oyunlar, çocukların enerjilerini sağlıklı bir şekilde harcamalarına yardımcı olurken, aynı zamanda onların sosyal becerilerini geliştirme ve kendine güven duygusunu artırma açısından da önemli bir rol oynar (Ramazan, 2015: 42). Çocukların doğal bir öğrenme ortamı oluşturmalarına olanak tanıyan GÇO, çocukların dünyayı keşfetmelerine, yeni beceriler öğrenmelerine ve bu becerileri geliştirmelerine de olanak tanır. Oyun oynayan çocuklar, çevreleriyle etkileşime geçer, problem

çözme becerilerini geliştirir ve duygusal dengesini sağlama konusunda önemli kazanımlar elde ederler (Önder, 2017: 37). GÇO, çocukların hayatlarının ilk dönemlerinde önemli bir yer tutar ve onların sağlıklı bir şekilde büyümelerine katkıda bulunur. Çocuklar için oyun, bir eğlence aracı olmanın ötesinde, onların fiziksel, zihinsel ve duygusal gelişimlerini destekleyen bir etkinlik olarak kabul edilir (Gray, 2011: 353).

GÇO, çocukların hem bireysel hem de grup halinde oynayabileceği etkinlikler sunar. Bu oyunlar, çocukların fiziksel aktivitelerini artırırken, aynı zamanda onların sosyal etkileşimlerini ve toplumsal aidiyet duygularını güçlendiren özellikler taşır (Ramazan, 2015: 50). GÇO'nun sağladığı keyif, çocukların motivasyonlarını artırarak, onların bu oyunlara olan bağlılıklarını güçlendirir. Bu durum, çocukların oyun deneyimlerinden daha fazla keyif almalarını ve bu sayede genel yaşam kalitelerinin artmasını sağlar (Csikszentmihalyi, 1990: 78). Oyunlardan keyif alan çocukların duygusal sağlığı gelişirken, stresle başa çıkma becerileri de gelişir (Fredrickson, 2001: 214). GÇO'nun çocukların yaşamlarındaki keyif alma duygularına etkisi, bu oyunların sadece eğlenceli aktiviteler değil, aynı zamanda eğitimsel ve gelişimsel araçlar olarak değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. GÇO, çocukların fiziksel sağlıklarını desteklemekle kalmaz, aynı zamanda onların duygusal dengeyi sağlamalarına ve sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Gray, 2011: 359). Özellikle spor yapma alışkanlığı olan çocuklar arasında yapılan araştırmalar, GÇO'nun yaşam kalitesini ve oyunlardan keyif alma duygularını artırmada etkili olduğunu göstermektedir (Ramazan, 2015: 41). Ayrıca bu oyunlar, çocukların sosyal bağlarını güçlendirmelerine ve aidiyet duygusu geliştirmelerine olanak tanır. Bu durum, çocukların genel yaşam kalitesini artırır ve onların duygusal sağlığını destekler (Önder, 2017: 46). GÇO, çocukların grup içinde nasıl davranmaları gerektiğini öğretir, onların sosyal becerilerini, karar verme becerilerini ve empati duygularını güçlendirir (Yıldız ve Koçak, 2022: 40). Örneğin, GÇO'nun sosyal becerilerini, özgüvenlerini ve problem çözme yeteneklerini geliştirdiği, onların genel yaşam kalitelerini artırdığı belirlenmiştir (Isenberg ve Quisenberry, 2002: 38). GÇO, çocukların günlük yaşamda karşılaştıkları stres ve zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olabilir, böylece onların genel mutluluk düzeylerini artırabilir. Bu bağlamda, GÇO'nun çocukların keyif alma düzeylerine olan etkisi, onların genel yaşam kalitelerinin artmasına katkıda bulunan önemli bir faktördür (Fredrickson, 2001: 225). GÇO'nun sağladığı keyif, çocukların sosyal becerilerini ve duygusal dayanıklılıklarını geliştirme açısından da önemlidir. Bu oyunlar, çocukların arkadaşlık ilişkilerini güçlendirir ve onlara ekip çalışmasının önemini öğretir. Oyunlar sırasında çocuklar, rekabet, sabır ve strateji geliştirme gibi deneyimlerle karşılaşır ve bu deneyimler onların bilişsel ve duygusal becerilerini pekiştirir (Isenberg ve Quisenberry, 2002: 36). Çocukların GÇO sırasında yaşadıkları pozitif duygular, onların genel

mutluluk düzeylerini artırarak, yaşam kalitelerine doğrudan katkıda bulunur (Temel vd., 2023: 259).

Özetle, GÇO çocukların aktivitelerden keyif almasını sağlamaktadır. Keyif alma kavramı incelendiğinde, oyun sırasında deneyimlenen pozitif duygusal durumları ifade eder. Oyun sırasında keyif almak, kullanıcıların oyun deneyimi olan ilgilerini artırarak oyun deneyimlerinden daha verimli bir şekilde faydalanmalarını sağlar (Csikszentmihalyi, 1990: 75). Özkurt vd., (2022: 28) tarafından tanımlanan “akış” durumu, yapılabilecek bir etkinliğe dahil edilirler ve bu süreçten büyük bir keyif değişimi durumu ifade eder. Keyifli bir oyun deneyimi, çocukların motivasyonunu artırır, stres düzeylerini azaltır ve genel yaşam kalitesini yükseltir (Fredrickson, 2001: 221). Keyif alma, çocukların oyuna devam etme isteğini artıran ve onların oyunlardan daha fazla yarar sağlamalarını mümkün kılan temel bir bileşendir (Scanlan vd., 1993: 279).

GÇO, çocuklara çok yönlü katkılar sağlayan önemli bir araçtır. Bu oyunlar, çocukların sadece fiziksel sağlıklarını desteklemekle kalmaz, aynı zamanda onların sosyal, bilişsel ve duygusal gelişimlerine de katkıda bulunur (Temel vd., 2024: 54). Çocukların oyunlardan ve fiziksel etkinliklerden aldıkları keyif, onların genel mutluluk düzeylerini artırarak, yaşam kalitelerini doğrudan etkiler (Özkurt ve Küçükbiş, 2022: 96; Küçükbiş vd., 2022: 1425). Literatürden elde edilen bilgilere göre, hareket etmenin veya fiziksel etkinliklere dayalı oynanan oyunların keyif alma düzeyine olumlu etki ettiğini göstermektedir. Bu durum, keyif alma düzeyini artırmada geleneksel çocuk oyunlarının bir etkisi var mıdır? Varsa ne düzeydedir? sorusunu akla getirmektedir ki bu da araştırmanın amacını ortaya koymaktadır. Buradan hareketle GÇO oynayan ortaokul öğrencilerinin keyif alma durumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Yürütülecek çalışmanın literatüre, eğitimcilere ve ebeveynlere önemli bilgiler kazandıracığı düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde çocukların oyundan keyif aldığı ve çok yönlü gelişimlerine olanak sağladığı anlaşılmıştır. Yapılan çalışmalarda geleneksel çocuk oyunları federasyonu içerisinde olan ve müsabaka kuralları açıkça ortaya konmuş seksek, kaleli yakan top, mendil kapmaca ve tombik gibi oyunların keyif almaya etkisi incelenmemiştir. Bu oyunlar gençlik ve spor bakanlığı tarafından yürütülen ve okul sporları kapsamında organizasyonu yapılan nitelikli oyunlardır. Bu oyunların çocuklar üzerindeki etkilerinin incelenmesi, söz konusu etkileşimlerin anlaşılması açısından büyük bir önem taşımaktadır.

Yöntem

Bu araştırma, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel bir modelde tasarlanmıştır. Yarı deneysel modellerde, öncelikle aynı gruptaki öğrencilerden ön test ve son test ölçümleri alınır. Daha sonra, araştırmacı bağımsız değişkenleri kontrol ederek deney gruplarına

planlanan müdahaleleri uygular. Bu süreçte, deney sonuçlarını etkileyebilecek dışsal değişkenlerin kontrol altına alınması gerekmektedir. Son aşamada, belirlenen gruplara son test uygulanarak, gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak analiz edilir (Büyüköztürk, 2016: 82). Bu araştırma, eğitim çalışmalarında sıklıkla kullanılan mevcut gruplar üzerinde gerçekleştirildiği için yarı deneysel bir nitelik taşımaktadır. Deneysel araştırmalarda, bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkenler üzerindeki etkisi incelenir ve bu incelemenin temel amacı, değişkenler arasında bir neden-sonuç ilişkisi kurmaktır (Büyüköztürk vd., 2020: 45; Can, 2019: 37).

Deneysel Tasarım

Deney grubundaki öğrencilere, 12 hafta boyunca haftada 4 saat olarak belirlenen geleneksel çocuk oyunları, beden eğitimi ve spor dersi kapsamında oynatılmıştır. Bu süreç, yıllık ders programına dahil edilmiş ve geleneksel çocuk oyunları eğitimi almış bir beden eğitimi ve spor öğretmeni tarafından yürütülmüştür. Kontrol grubunda ise beden eğitimi ve spor dersi standart müfredat takip edilmiştir. Araştırmaya dahil edilen oyunlar, geleneksel çocuk oyunları federasyonu tarafından belirlenen ve en yaygın oynanan oyunlar arasından seçilmiştir (URL-1). Seksek, kaleli yakan top, mendil kapmaca, tombik, halat çekme ve çuval yarışı gibi oyunlar çocuklara oynatılmıştır.

Çalışma Grubu

Bu araştırmada; deneysel bir desen kullanıldığı için evren ve örneklem belirlemesi yapılmamış, bunun yerine “çalışma grubu” terimi tercih edilmiştir (Büyüköztürk vd., 2020: 76). Deneysel araştırmalarda genellikle büyük gruplarla çalışmak zor olduğundan, daha küçük gruplarla çalışılması önerilmektedir. Araştırma grubu, oransız küme örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Bu yöntemde, evrendeki bireylerin eşit seçilme şansı yerine, belirli kümelerdeki tüm elemanlar ile çalışılır (Karasar, 2017: 54). Kontrol grubunun oluşturulduğu deney grubunun bulunduğu araştırmalarda, örneklem büyüklüğünün 10-20 arasında olması başarılı bir araştırma için önerilmektedir (Büyüköztürk vd., 2020:78). Bu doğrultuda, deney ve kontrol gruplarının her birinde 24 öğrenci olmak üzere toplamda 48 öğrenci yer almıştır. Grupların homojenliğini sağlamak amacıyla, her sınıf düzeyinden (5-8. sınıf) altı öğrenci seçilmiş ve bu öğrencilerin üçü kız, üçü erkek olarak belirlenmiştir. Çalışma grubunu Sivas Merkez’de bir ortaokulda geleneksel çocuk oyunları grubuna (n=24) ve kontrol grubuna (n=24) dahil edilen toplam 48 öğrenci oluşturmuştur.

Tablo 1. Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özellikleri

Değişken	Alt Kategoriler	F	%	Toplam
Cinsiyet	Erkek	24	50,0	48
	Kız	24	50,0	
Sınıf düzeyi	5. sınıf	12	25,0	
	6. sınıf	12	25,0	
	7. sınıf	12	25,0	
	8. sınıf	12	25,0	
Beden eğitimi ve spor dersi hariç oyunla ilişkili bir ders alma durumu	Evet	16	33,3	48
	Hayır	32	66,7	

Tablo 1'deki bulgular incelendiğinde, cinsiyete göre katılımcıların %50'sinin erkek ve %50'sinin kız olduğu görülmektedir. Katılımcıların sınıf düzeylerine bakıldığında, %25'inin 5.sınıfta, %25'inin 6.sınıfta, %25'inin 7.sınıfta ve %25'inin de 8. sınıfta öğrenim gördüğü tespit edilmiştir. Beden eğitimi ve spor dersi hariç oyunla ilişkili bir ders alma durumları değerlendirildiğinde ise %33,3'ünün oyun ile ilgili ders ya da kurs aldığı, %66,7'sinin ise oyun ile ilgili ders ya da kurs almadığı görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Katılımcıların; cinsiyet, sınıf düzeyleri ve beden eğitimi ve spor dersi hariç oyunla ilişkili bir ders alma durumlarına ilişkin bilgileri toplamak amacıyla hazırlanan bir formdur.

Fiziksel Aktivitelerden Keyif Alma Ölçeği: Bu ölçek, öğrencilerin fiziksel aktivitelerden aldıkları keyfi ölçmek amacıyla geliştirilmiş bir ölçme aracıdır. Mullen ve diğerleri (2011: 5) tarafından geliştirilen ölçek, Özkurt ve diğerleri (2022: 31) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçekte algılanan keyif, haz ve zevk gibi olumlu duyguları içeren 8 madde bulunurken, ölçek tek boyutlu bir yapıya sahiptir. Olumsuz ifadeler içermeyen 7 dereceli Likert tipi ölçekten elde edilebilecek toplam puan, 8 ile 56 arasında değişmektedir. Mevcut araştırmada, ölçeğin model-veri uyumu incelenmiş ve uyum iyiliği indeksleri 0.97'nin üzerinde bulunarak yüksek düzeyde bir uyum göstermiştir. Ayrıca, ölçeğin güvenilirlik katsayısı 0.89 olarak rapor edilmiştir. Bu çalışmada ise cronbach alpha güvenilirlik katsayısının 0.86 olduğu görülmüştür.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi SPSS programı kullanılarak gerçekleştirilmiş, bu süreçte aritmetik ortalama, standart sapma, frekans ve korelasyon gibi betimsel analizler yapılmıştır. Normallik dağılımı için Shapiro-Wilks testi uygulanmıştır. Veriler normal dağılım göstermediği için parametrik olmayan testlerden, Kruskal-Wallis, Post Hoc (Tukey ve Tamhane's)

testleri, Mann-Whitney U ve Wilcoxon testleri kullanılmıştır. Anlamlılık testi için 0.05 düzeyinde bir anlamlılık seviyesi belirlenmiştir. Deneysel araştırmalarda, gruplar arasındaki farkları değerlendirmek amacıyla, katılımcıların ön test ve son test puanları arasındaki farklar istatistiksel olarak hesaplanmış ve bu fark puanları kullanılarak gruplar karşılaştırılmıştır. Karşılaştırma sonrasında tespit edilen farklılıkların büyüklüğünü hesaplamak için η^2 değeri kullanılmıştır. η^2 değeri 0.01 küçük, 0.06 orta ve 0.14 büyük etki gücü olarak yorumlanmıştır (Cohen, 1988). Veriler bu doğrultuda ele alınmıştır.

Bulgular

Tablo 2. Öğrencilerin keyif alma düzeylerine ilişkin ön test puanlarının karşılaştırılması

Test	Grup	n	Toplam puan	U	P
Ön test	Deney	24	21,65	139,000	,150
	Kontrol	24	22,15		

Araştırma ve kontrol gruplarının ön test puan toplamaları sırasıyla 21,65 ve 22,15 olarak hesaplanmıştır. Yapılan Mann-Whitney U testi analiz sonuçlarına göre, bu iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Bu bulgular, araştırma ve kontrol gruplarının ön test puan ortalamalarının istatistiksel açıdan birbirlerinden farklı olmadığını ortaya koymaktadır.

Tablo 3. Gruplara göre keyif alma düzeylerine ilişkin son test puanlarının karşılaştırılması

Testler	Gruplar	n	Toplam puan	χ^2	P	η^2
Son test	Deney	24	35,60	7.260	.001*	.151
	Kontrol	24	23,40			

*($p<.05$)

Tablo 3'teki bulgular incelendiğinde, araştırma ve kontrol gruplarının son test puanları sırasıyla 35,60 ve 23,40 olarak hesaplanmış ve gruplar arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$). Bu farkın araştırma grubunun lehine olduğu görülmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarını oynayan öğrencilerin keyif alma düzeylerinin gelişimi, etki büyüklüğü açısından incelendiğinde, oldukça anlamlı bir etkiye sahip olduğu görülmüştür.

Ön test ve son test verilerinden elde edilen sonuçlar doğrultusunda, gruplar arasındaki keyif alma düzeylerini belirlemek amacıyla Wilcoxon işaretli sıralar testi uygulanmış ve sonuçlar Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Öğrencilerin keyif alma düzeylerine ilişkin ön test ve son test puanlarının karşılaştırılması

Son test- Ön test	Sıra	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	P
Keyif Alma Düzeyleri	Negatif Sıra	48	8	23,60	-3,869	,001*
	Pozitif Sıra	48	35	35,20		
	Eşit	48	5	25,60		

*(p<.05)

Araştırma bulguları, oynatılan oyunlar sonrasında 8 katılımcının keyif alma düzeylerinde azalma, 35 katılımcının keyif alma düzeylerinde artış olduğunu ve 5 katılımcının ise ortalamalarında herhangi bir değişiklik olmadığını göstermektedir. Bulgulara göre, katılımcıların %90'ından fazlasının keyif alma düzeylerinde anlamlı bir artış olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5. Gruplara göre keyif alma düzeylerine ilişkin toplam fark puanlarının karşılaştırılması

Testler	Gruplar	n	Sıra Ortalaması	x ²	P
Keyif Alma Düzeyleri	Deney	24	47.05	27.517	.001*
	Kontrol	24	29.23		

*(p<.05)

Tablo 5'deki bulgulara göre, deney ve kontrol grupları arasında keyif alma düzeylerine ilişkin son test-ön test fark puanlarının Post Hoc Tukey Testi sonuçlarına göre, geleneksel çocuk oyunları oynayan grup lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, cinsiyet değişkeninin öğrencilerin keyif alma düzeylerini incelemek amacıyla, son-test ve ön-test puanları arasındaki fark puanları hesaplanmış ve bu fark puanlarına ilişkin bulgular Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Cinsiyet değişkenine göre keyif alma düzeylerine ilişkin toplam fark puanlarının karşılaştırılması

Testler	Cinsiyet	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Keyif alma düzeyleri	Erkek	24	42.12	1010.88	153,200	,343
	Bayan	24	41.40	993.60		

Tablo 6'daki bulgular, cinsiyet değişkeni ile keyif alma fark puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmadığını göstermektedir. Ayrıca, sınıf düzeyinin keyif alma düzeyleri üzerindeki etkilerini değerlendirmek amacıyla son test ve ön test puanları arasındaki farklar hesaplanmış olup bu fark puanlarına ilişkin veriler Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Sınıf düzeylerine göre keyif alma düzeylerine ilişkin tamhane's t2 post hoc analizi

Boyut	Sınıf Değişkeni	Sınıflar	Ortalama Fark	Ss	p	Tamhane's
Keyif alma düzeyleri	5. Sınıf	6. Sınıf	6.75	.089	.001	5-6, 5-7, 5-8
		7. Sınıf	5.25	.078	.028	
		8. Sınıf	8.00	.117	.002	
	6. Sınıf	5. Sınıf	6.75	.089	.001	6-8
		7. Sınıf	2.37	.126	.456	
		8. Sınıf	4.40	.092	.002	

	5. Sınıf	5.25	.078	.028
7. Sınıf	6. Sınıf	2.37	.126	.456
	8. Sınıf	2.78	.134	.108
	5. Sınıf	8.00	.089	.002
8. Sınıf	6. Sınıf	4.40	.092	.002
	7. Sınıf	2.78	.134	.108

*(p<.05)

Yapılan Tamhane's t2 post hoc analiz sonucuna göre 5. sınıf ile 6-7 ve 8. sınıflar arasında ve 6. sınıf ile 8. sınıf arasında anlamlı farklılıklar tespit edilirken diğer sınıf düzeylerinde anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Bu farklılıkların, sınıf düzeyi arttıkça daha büyük sınıflar lehine olduğu görülmektedir (p<0.05). Beden eğitimi ve spor dersi dışında, oyunla ilişkili bir ders alıp almama durumuna göre öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarından keyif alma düzeylerini incelemek amacıyla, son test puanlarından ön test puanları çıkarılarak fark puanları hesaplanmıştır. Bu fark puanlarının karşılaştırılması ise Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8. Beden eğitimi ve spor dersi hariç oyunla ilişkili bir ders alma değişkenine göre öğrencilerin keyif alma düzeylerine ilişkin toplam fark puanlarının karşılaştırılması

Testler	Beden eğitimi ve spor dersi hariç oyunla ilişkili bir ders alma	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Keyif alma düzeyleri	Evet	16	31.72	507.500	,500	,001
	Hayır	32	39.65	1.268.800		

*(p<.05)

Tablo 8'deki bulgulara göre, beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilişkili bir ders alma durumu değişkenine göre, öğrencilerin keyif alma düzeylerinin ön-test ve son-test puan ortalamaları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilişkili bir ders almayan öğrencilerin lehine anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada, geleneksel çocuk oyunları oynayan ortaokul öğrencilerinin oyunlardan aldıkları keyif düzeyleri incelenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyi ve beden eğitimi dersi dışında oyunla ilgili herhangi bir ders alma durumlarının, keyif alma düzeyleri üzerinde bir etkisinin olup olmadığı da araştırılmıştır. Araştırma bulgularında GÇO oynayan öğrencilerin fiziksel aktiviteden keyif alma durumlarının etki büyüklüğünün yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4). Bu sonucun ortaya çıkmasında, GÇO'nun sosyalleşmeyi teşvik etmesi, fiziksel

aktiviteye dayalı olması ve öğrencilerin bilişsel ve duygusal gelişimlerine katkı sağlaması olabilir. Ayrıca, bu oyunların kültürel geçmişe dayalı olarak öğrencilerde kültürel bağ kurması ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunması da bu durumu açıklayabilir. Literatürdeki araştırmalar da bu bulguları desteklemektedir (Abur, 2022: 63; Durmaz, 2017: 17; Özkurt vd., 2022: 18; Johnson vd., 2017: 402; Ergün, 2013: 54; Moore vd., 2009: 121; Özkurt ve Küçükbiş, 2024: 13; Temel vd., 2023: 261; Temel vd., 2024: 63).

GÇO oynayan ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktiviteden keyif alma durumları cinsiyet değişkeninden etkilenmemiştir. GÇO kız ve erkek öğrenciler için benzer keyif alma düzeyleri oluşturmuştur. Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarına yönelik keyif alma düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermemesinin temelinde, oyunların her iki cinsiyet için de eşit derecede ilgi çekici ve eğlenceli olması, kültürel yapının cinsiyet farkını gözetmeksizin bu oyunlara katılımı teşvik etmesi veya cinsiyetin bu tür etkinliklerde keyif alma düzeyine etki eden bir faktör olmaması düşünülebilir. Bu bulgular doğrultusunda yapılan araştırma ile literatürle benzerlik gösteren araştırmalara rastlamak mümkündür. Abur (2022: 63) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite ve egzersizden hoşlanma düzeyleri ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişki incelenmiş ve bu değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Durmaz (2017: 59) ise ergenlik dönemindeki 280 öğrenci üzerinde yaptığı çalışmada fiziksel aktiviteden hoşlanma düzeyleri ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmiştir. Benzer bir çalışmada, ortaokul öğrencilerinin sportif etkinliklere katılımı ve fiziksel aktiviteden hoşlanma durumları cinsiyet değişkenine göre incelenmiş ve egzersizden hoşlanma düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır (Uzun vd., 2017: 44). Literatürde, mevcut araştırma konuları ve bulguları ile benzerlik göstermeyen araştırmalara da rastlamak mümkündür. Johnson vd. (2017: 405)'nin araştırmasında erkek ergen öğrencilerin keyif alma düzeylerinin kız öğrencilerinden anlamlı şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Özkurt ve Küçükbiş (2024: 35) tarafından gerçekleştirilen farklı okul kademelerindeki öğrencilerin fiziksel aktivitelerden keyif alma düzeylerine yönelik araştırmada, cinsiyet değişkenine göre fiziksel aktivitelerden keyif alma düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Kaya vd., (2021: 119) üniversite öğrencileri arasında gerçekleştirdikleri araştırmada da erkek öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunlardan aldıkları keyif puanlarının kadınlardan öğrencilerden daha yüksek olduğunu gözlemlemiştir. Fairclough (2003: 14) da erkek öğrencilerin keyif alma düzeylerinin kadın öğrencilerden belirgin şekilde yüksek olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca, fiziksel aktivite ve oyun etkinliklerindeki keyif alma düzeylerinin erkek öğrenciler açısından kadın öğrencilerden daha yüksek olduğunu gösteren çeşitli çalışmalar

mevcuttur (Alıncak, 2016: 42; Carroll ve Loumidis, 2001: 16; Carraro vd., 2008: 917; Dunton vd., 2009: 120; McCarthy vd., 2008: 151; Kalaja vd., 2010: 84; Prochaska vd., 2003: 175; Alıncak ve Yeltekin, 2021: 95). Bu bulgular, mevcut araştırmanın sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Ancak, bazı araştırmalar kadın öğrencilerin keyif alma düzeylerinin erkeklerden daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Ergün (2013: 54) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada, okul çağı çocuklarında egzersizden hoşlanma ile fiziksel aktiviteye katılma arasındaki ilişki incelenmiş ve kız öğrencilerin keyif alma puanlarının erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde Moore'nin (2009: 123) araştırmasında, kız öğrencilerin fizik aktivitelerden keyif alma düzeylerinin erkek öğrencilerden belirgin bir şekilde daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur.

Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre fiziksel aktiviteden keyif alma durumları farklılık göstermiştir. Öğrencilerin geleneksel çocuk oyunlarına yönelik keyif alma düzeylerinin sınıf düzeyi değişkenine göre farklılık göstermesinin temelinde daha küçük yaştaki öğrencilerin oyunlara katılım sırasında daha yüksek düzeyde heyecan ve keyif yaşamaları olabilir. Küçük yaş gruplarındaki öğrencilerin, oyunlar sırasında eğlenmeye ve sosyalleşmeye daha fazla odaklanmaları, oyunları yeni ve ilgi çekici bulmaları, bu gruplarda daha yüksek keyif alabilmektedir. Ayrıca, gelişimsel olarak daha küçük çocukların oyun sırasında duygusal tepkilerinin daha yoğun olması ve basit, fiziksel aktivitelere yönelik daha büyük bir ilgi göstermeleri de bu farkın ortaya çıkmasını açıklayabilir. Bu bulgular doğrultusunda yapılan araştırma ile literatürle benzerlik gösteren araştırmalara rastlamak mümkündür. Alıncak vd., (2018: 55) araştırmalarında öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutum düzeyleri ile sınıf düzeyi değişkeni arasındaki farklılıklar incelenmiş ve bu değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit etmişlerdir. Ayrıca, sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin fizik aktivitelerden haz alma ve hoşlanma düzeylerinin de arttığı belirlenmiştir. Kaya vd., (2021: 124) öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumları ile sınıf düzeyi değişkeni arasındaki farklılıkları incelenmiş ve bu iki değişken arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu ortaya koymuştur. Araştırmada, 4. sınıf öğrencilerinin 1. sınıf öğrencilerine kıyasla oyun oynamaya daha istekli oldukları, oynadıkları oyunlardan daha fazla keyif aldıkları ve bu nedenle daha yüksek düzeyde mutluluk hissettikleri belirlenmiştir. Ayrıca, sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin fiziksel aktivite ve oyun tutumlarının da kademeli olarak yükseldiği sonucuna ulaşılmıştır. Ancak, literatürde yer alan bazı araştırmaların sonuçları bu bulguyla örtüşmemektedir. Karabaş (2020: 20) araştırmasında öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumlarının sınıf düzeyinden etkilenmediğini tespit etmiştir. Kaya vd., (2021: 122) araştırmalarında öğrencilerin sınıf düzeyine göre oyunsallığa verdikleri yanıtlar incelenmiş ve "oyun isteği" alt boyutunda

puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit etmişlerdir. Ancak, diğer alt boyutlarda (keyif alma, sosyal uyum ve risk alma) sınıf düzeyi açısından anlamlı bir farklılık tespit etmemişlerdir. Balcı ve Ekici'nin (2018: 3) araştırmasında, öğrencilerin oynusallığa ilişkin tutumlarının alt boyutları olan oyun tutkusu, keyif alma, sosyal uyum, oyun isteği ve risk alma açısından sınıf düzeyi değişkenine bağlı olarak herhangi bir farklılık göstermediği ifade edilmiştir.

Beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilgili bir ders almayan öğrencilerin fiziksel aktiviteden keyif alma durumları daha yüksek bulunmuştur. Bu farklılığın; öğrenci gruplarının farklı öğrenme ve oyun oynama alışkanlıklarından kaynaklanabileceği de düşünülebilir. Resmi bir oyun dersi almayan öğrenciler, oyunları daha spontane ve özgür bir şekilde deneyimlerken, yapılandırılmış bir ders kapsamında oyun oynayan öğrenciler oyunları daha kuralcı ve disiplinli bir biçimde oynuyor olabilirler. Bu farkın öğrencilerin oyun seçme özgürlüğünü kısıtlayabileceğinden kaynaklandığı düşünülebilir. Bu bulgular doğrultusunda yapılan araştırma ile literatürle benzerlik gösteren araştırmalara rastlamak mümkündür. Kaya vd., (2021: 19) öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilişkili bir ders alma durumuna göre oynusallığa verdikleri yanıtları incelemiş; keyif alma ve risk alma boyutlarına göre anlamlı farklılık tespit etmişlerdir. Ancak, diğer alt boyutlarda (sosyal uyum, oyun isteği ve oyun tutkusu) beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilişkili bir ders alma durumu açısından anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Karabaş (2020: 25) çalışmasında, öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumları çeşitli değişkenler açısından incelemiş ve beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilgili bir ders alma durumuna göre keyif alma, oyun tutkusu ve oyun isteği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, sosyal uyum alt boyutunda "evet" yanıtı veren öğrenciler ile "hayır" yanıtı veren öğrenciler arasında anlamlı bir fark gözlemlenmiştir. Özkurt vd., (2022: 95) araştırmasında ise lise ve üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile fiziksel aktiviteden keyif düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu bağlamda, ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri arttıkça, egzersizden hoşlanma düzeylerinin de yükseldiği tespit edilmiştir. Literatür taraması sonucunda, mevcut araştırma ile benzer konularda yapılmış çalışmaların bulunduğu ve bu çalışmaların genel olarak tutarlı sonuçlar sunduğu görülmektedir. Ancak, literatürde, mevcut araştırmaların sınırlı kapsamı, daha geniş ve kapsamlı yorumlar yapılmasını sınırlamaktadır.

Sonuç olarak, GÇO'nun ortaokul öğrencilerinin keyif alma düzeylerini artırdığı anlaşılmaktadır. Bu oyunların eğlenceli ve etkileşimli doğası, öğrencilerin fiziksel aktivitelerden daha fazla keyif almasını sağlamaktadır. Bu bulgular doğrultusunda, geleneksel çocuk oyunlarının ortaokul müfredatında yer alması önerilmektedir. Eğitimcilerin bu oyunları ders içeriklerine dahil etmeleri, öğrencilerin

fiziksel aktivitelerle olan ilişkilerini güçlendirebilir ve eğitim sürecini daha verimli hale getirebilir.

Öneri

Bu araştırma, Sivas ili Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı merkez ortaokul öğrencileri ile sınırlıdır. Ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren geleneksel çocuk oyunlarına yönelik keyif alma düzeyleri, yarı deneysel yöntemle cinsiyet, sınıf düzeyi ile beden eğitimi ve spor dersi dışında oyunla ilişkili bir ders alma durumu gibi değişkenler açısından incelenmiştir. Gelecek araştırmalarda, farklı değişkenler ile daha geniş bir örneklem grubuyla çalışmalar gerçekleştirilebilir. Ayrıca, araştırmaların nicel, nitel ve karma yöntemlerle yapılması önerilmektedir. Ortaokullarda görev yapan beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin geleneksel çocuk oyunlarına yönelik tutum ve görüşleri de incelenebilir.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- Abur, M. (2022). *Ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktivite ve egzersizden hoşlanma düzeyleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Aksaray: Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Alıncak, F. (2016). Attitudes of secondary school students including physical activity involving playing games. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(3), 1-14.
- Alıncak, F. vd. (2018). Examining the attitudes of high school students regarding playing games with physical activity. *The Online Journal of Recreation and Sport*, 7(2), 40-58.
- Alıncak, F. - Yeltekin, E. (2021) Ortaöğretim öğrencilerinin oyun kavramına ve fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 83-100.
- Balcı, S. - Ekici, F. Y. (2018). Okul öncesi öğretmen adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları. 3. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi (İnsan ve Toplum Bilimleri - IBAD) Kitabı*, Macedonia: Skopje.
- Büyüköztürk, Ş. (2016). *Desensel desenler: Öntest - sontest kontrol grubu, desen ve deney veri analizi*. 5. Baskı, Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş. vd. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Can, A. (2019). *SPSS ile bilimsel araştırma süreci nicel veri analizi*. 8. Baskı, Ankara: Pegem Akademi.
- Carraro, A. vd. (2008). A contribution to the validation of the physical activity enjoyment scale in an Italian sample. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 36(7), 911-918.

- Carroll, B. - Loumidis, J. (2001). Children's perceived competence and enjoyment in physical education and physical activity outside school. *European Physical Education Review*, 7(1), 24-43.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. 2nd ed., Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Çalı, O. - Yıldız, R. (2024). Geleneksel çocuk oyunlarının bedensel zekâya etkisi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 94-101.
- Dunton, G. F. vd. (2009). Factorial validity and gender invariance of the Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) in older adolescents. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 80(1), 117-121.
- Durmaz, E. E. (2017). *Üniversite öğrencilerinin fizik aktiviteden hoşlanma, yaşam doyumu ve umutsuzluk durumlarının karşılaştırılması*. Kahramanmaraş: Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Ergün, S. (2013). *Okul çağı çocuklarında egzersizden hoşlanma ile fiziksel aktivite arasındaki ilişki*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Fairclough, S. (2003). Physical activity, perceived competence and enjoyment during high school physical education. *European Journal of Physical Education*, 8(1), 5-18.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology. The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56(3), 218-226.
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 3(4), 343-361.
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens: Oyunun kültür içindeki yeri üzerine bir inceleme*. (çev.: O. Düz), İstanbul: Alfa Araştırma Yayınları.
- Isenberg, J. P. - Quisenberry, N. (2002). Oyun: Tüm çocuklar için olmazsa olmaz. Uluslararası Çocukluk Eğitimi Derneği'nin bir pozisyon belgesi. *Çocukluk Eğitimi*, 79(1), 33-39.
- Johnson, C. E. vd. (2017). Student perceived motivational climate, enjoyment, and physical activity in middle school physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(4), 398-408.
- Kalaja, S. vd. (2010). Role of gender, enjoyment, perceived competence, and fundamental movement skills as correlates of the physical activity engagement of Finnish physical education students. *In Scandinavian Sport Studies Forum (SSSF)*, vol. 1, 69-87.
- Karabaş, Z. (2020). *Beden eğitimi öğretmeni adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel.

- Kaya, D. G. vd. (2021). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumlarının belirlenmesi (18-22 yaş). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(1), 116-126.
- Küçükbiş, H. F. vd. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1422-1436.
- McCarthy, P. J. vd. (2008). Understanding enjoyment in youth sport: A developmental perspective. *Psychology of sport and exercise*, 9(2), 142-156.
- Moore, J. B. vd. (2009). Measuring enjoyment of physical activity in children: Validation of the physical activity enjoyment scale. *Journal of applied sport psychology*, 21(1), 116-129.
- Mullen, S. P. vd. (2011). Measuring enjoyment of physical activity in older adults: invariance of the physical activity enjoyment scale (paces) across groups and time. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 8, 1-9.
- Önder, A. (2017). Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme. *Oyun Kuramları*, (ed.: A. Önder - H. Arslan), 27-48). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Özkurt, B. - Küçükbiş, H. F. (2022). Lise ve üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivitelerinden keyif almalarının incelenmesi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(3), 91-98.
- Özkurt, B. - Küçükbiş, H. F. (2024). 12-18 yaş aralığındaki öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ve mutluluk düzeylerinin incelenmesi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 27-37.
- Özkurt, B. vd. (2022). Fiziksel aktivitelerden keyif alma ölçeği (FAKÖ): Türk kültürüne uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 21-37.
- Pellegrini, A. D. - Smith, P. K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69(3), 577-598.
- Prochaska, J. J. vd. (2003). A longitudinal study of children's enjoyment of physical education. *Pediatric exercise science*, 15(2), 170-178.
- Ramazan, O. (2015). Çocuk ve oyun. *Oyun Etkinlikleri II*, 40-65, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını.
- Scanlan, T. K. vd. (1993). Sources of enjoyment for youth sport athletes. *Pediatric Exercise Science*, 5(3), 275-285.
- Temel, A. vd. (2023). Evaluation of play skills of primary school students playing traditional children's games. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 251-270.
- Temel, A. vd. (2024). Teachers' views on the role of traditional children's games in education. *Journal of Education and Recreation Patterns*, 5(1), 52-65.
- Uzun, M. vd. (2017). Ortaokul öğrencilerinin sportif etkinliklere katılma ve fiziksel aktiviteden hoşlanma durumlarının belirlenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 38-52.
- Yıldız, R. - Koçak, Ç. V. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının ilkökullardaki karar vermenin etkisi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 38-44.

- URL-1:Smith, P. and Pellegrini, A. (2013) Learning through play. http://www.child-encyclopedia.com/documents/Smith_PellegriniANGxp2.pdf. (Eriřim: 05. 09. 2024)
- URL-2: COSKF. (2023). Çocuk oyunları ve spor kulüpleri. <https://coskf.org.tr/> (Eriřim: 21. 06. 2023)

Extended Summary

This study aims to investigate the effect of traditional children's games on middle school students' enjoyment of play. Play is a fundamental activity that supports children's cognitive, physical, social, and emotional development. In particular, traditional children's games (TCGs) contribute not only to physical activity and social interaction but also foster engagement with cultural values. These games, which are both entertaining and educational, provide multifaceted benefits throughout a child's development process. The primary aim of this study is to experimentally examine the impact of TCGs on students' levels of enjoyment derived from play in middle school settings.

The research was conducted using a quantitative approach within the framework of a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The implementation process took place during the fall semester of the 2023–2024 academic year at a public middle school affiliated with the Ministry of National Education in Sivas, Türkiye. The study group consisted of 48 middle school students aged between 11 and 14, enrolled in the 6th and 7th grades. The participants were randomly assigned to experimental and control groups. The students in the experimental group participated in traditional children's games for a total duration of 12 weeks, with sessions held four hours per week. During the intervention, the experimental group was engaged in structured games such as "hopscotch," "fortress dodgeball," "handkerchief snatch," and "tombik," as defined by the Traditional Children's Games Federation. These games were selected due to their physical activity components and emphasis on group-based interaction.

Data were collected using the "Enjoyment in Physical Activity Scale," a valid and reliable measurement tool developed to assess the levels of enjoyment children experience during physical activities. The scale was administered to both the experimental and control groups before and after the intervention. Data analysis was performed using the SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 26.0 software. Descriptive statistics such as arithmetic mean, frequency, and standard deviation were calculated. To determine whether the data followed a normal distribution, the Shapiro-Wilk test was conducted. Since the data did not exhibit a normal distribution, non-parametric tests including the Mann-Whitney U test, Wilcoxon signed-rank test, Kruskal-Wallis test, and Post Hoc tests (Tukey and Tamhane's T2) were used for further analysis.

The findings revealed that traditional children's games significantly increased the students' levels of enjoyment in play. The posttest scores of the experimental group were significantly higher than their pretest scores, while no significant change was observed in the control group. These results suggest that the implementation of TCGs enhanced students' interest in physical activities, strengthened their motivation to participate, and enabled them to derive greater enjoyment from the experience. This aligns with existing literature indicating that positive emotions generated through play contribute to learning and well-being (Csikszentmihalyi, 1990; Fredrickson, 2001).

No statistically significant difference was found between male and female students in terms of enjoyment levels, indicating that both genders engaged with traditional games at similar levels of interest and satisfaction. However, the variable of grade level yielded significant differences; younger students demonstrated higher levels of enjoyment. This finding may be attributed to the observation that younger children tend to be more engaged in playful activities. Furthermore, significant differences were also found concerning students' participation in game-related courses outside of the physical education curriculum. Students who had experience with such courses reported higher

levels of enjoyment, which supports the literature suggesting that play-integrated educational programs enrich children's engagement and satisfaction.

The study underscores the need for increased inclusion of traditional children's games in school-based physical activity programs. Games such as hopscotch, fortress dodgeball, tombik, and handkerchief snatch not only promote physical fitness but also contribute to emotional regulation, social bonding, stress management, and enhanced motivation. Through these games, children acquire essential life skills such as cooperation, empathy, and social adaptability while simultaneously building self-confidence and enjoying meaningful peer interactions.

The results offer valuable implications for teachers and curriculum developers by emphasizing the importance of play-based approaches. Structuring educational activities around traditional games may increase students' classroom engagement and sense of school connectedness. Integrating such games into the curriculum can positively influence both academic outcomes and students' overall quality of life.

In conclusion, this study demonstrates that traditional children's games positively affect middle school students' enjoyment of physical activities and that this impact varies according to grade level and prior experience with game-based learning. It is recommended that these games be utilized more widely in educational settings and that structured play activities be integrated into regular curricula. The findings are expected to contribute to the academic literature while offering practical insights for educators and policymakers seeking to promote holistic student development through culturally grounded, enjoyable, and participatory methods.

"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":
İzinler ve Etik Kurul Belgesi/Permissions and Ethics Committee Certificate: 2023/01-07 protokol numaralı başvuru ve Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırma Önerisi Etik Değerlendirme Kurulu'nun 28.02.2023 tarihli onayı. / *Application with protocol number 2023/01-07 and approval of Sivas Cumhuriyet University Social Sciences Research Proposal Ethics Evaluation Board dated 28.02.2023.*

Finansman/Funding: Bu makale için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır./ No support was received from any institution or organization for this article.

Yapay Zekâ Kullanımı/Use of GenAI: Bu makalede yapay zekâdan yararlanılmamıştır./GenAI was not used in this article.

Destek ve Teşekkür/Support and Acknowledgment: Destek ve teşekkür beyanı bulunmamaktadır./ There is no statement of support or gratitude.

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / *There is no potential conflict of interest for the author regarding the research, authorship or publication of this article.*

Yazarın Notu/Aauthor's Note: Yazarın bir notu yoktur./ There is no author's note.

Katkı Oranı Beyanı/Author Contributions: Birinci yazar araştırma başlığını belirlemiş, çalışmanın genel çerçevesini oluşturmuş ve yazım sürecini sürdürmüştür. İkinci yazar elde edilen veriler üzerinde istatistiksel analizleri yapmış ve bulgular bölümünü birinci yazarla birlikte tamamlamıştır. Üçüncü yazar ise veri toplama sürecinde etkin biçimde görev almıştır./ *The first author determined the research title, created the general framework of the study and continued the writing process. The second author performed statistical analysis on the data obtained and completed the findings section together with the first author. The third author was actively involved in the data collection process.*