

Yeni Tip Koronavirüs-Covid 19 Kaynaklı Evde Geçirilen Boş Zamanların Ev İçi Rekreatif Oyunlar ile Değerlendirilmesi

Osman Gümüşgöl¹, Resul Aydoğan²

Özet

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi: 19.03.2020
Kabul Tarihi: 26.03.2020
Online Yayın Tarihi:
26.03.2020

Anahtar Kelimeler

Koronavirüs, Boş Zaman,
Rekreasyon, Rekreatif
Oyunlar

Son günlerde tüm dünyayı saran ve dünya çapında salgın (pandemi) olarak nitelendirilen Yeni Tip Koronavirüs salgını görülen ülkelerde ölümlere neden olmaktadır ve tüm insanlığı ciddi anlamda tehdit etmektedir. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de tüm alanlarda ciddi önlemler alınmaktadır. Avrupa Şampiyonaları, uluslararası spor organizasyonları, konferanslar, kongreler, dini törenler ve çeşitli alanlarda organizasyonlar ertelenmekte ya da iptal edilmektedir. Resmi kurumlarca dünya genelinde bazı yasaklar ve tavsiye niteliğinde kararlar alınmaktadır. Ülkemizde, Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı ciddi önlemler almakta ve anbean tüm paydaşlar ile görüşerek uygulamalar yapmaktadır. Ülkemizden yurtdışına ve yurtdışından ülkemize seyahat kısıtlamaları konarak ve karantinalar uygulanarak virüsün ülkemizde yayılmasının önüne geçilmek istenmektedir. Ayrıca Milli Eğitim Bakanlığı ve Yükseköğretim Kurulu tarafından eğitime ara verildi. Resmi makamlar ve uzmanlar, öğrenciler tarafından bu aranın tatil, gezi, kahvehane, kafeteryalar ve alışveriş merkezlerinde değerlendirilmemesi ve evde kalınması gerektiği ile ilgili ciddi uyarılarda bulunmaktadır. Ancak çocukların, gençlerin ve ebeveynlerin bu durumda evde kalmalarını sağlayacak ve bu süreci can sıkıntısı yaşamadan geçirmeleri için bazı tavsiyelerde bulunulması önemli görülmektedir. Serbest zamanın içerisinde son derece önemli yere sahip rekreasyon faaliyetlerinden ev içi rekreatif oyunlar bu zaman diliminde yapılacak faaliyetlerin başında gelecektir. Bu çalışmada bireylerin yeni tip Koronavirüs kaynaklı evde kalmalarda uygulayabilecekleri ev içi rekreatif oyunların incelenmesi amaçlanmıştır. Bireylerin rekreatif oyunlar ile evde kaldıkları süreçte eğlenceli vakit geçirebilecekleri, ev içindeki bireyler ile boş zaman faaliyetleri için ciddi caydırıcı ve engelleyici olarak nitelendirilebilecek aşırı teknoloji, internet ve akıllı telefon kullanımından, aşırı ekran sürelerinden uzak durarak verimli zaman geçirebilecekleri düşünülmektedir.

Recreational Games To Be Played at Free Time Period Staying Home Due To Novel Coronavirus-Covid 19

Abstract

Article Info

Received: 19.03.2020
Accepted: 26.03.2020
Online Published:
26.03.2020

Keywords

Coronavirus, Free Time,
Recreation, Recreational
Games

In recent days, the Novel Coronavirus-Covid 19 epidemic, which has surrounded the world and has been described as a pandemic worldwide, causes deaths and threatens all humanity seriously. Serious measures are taken in all areas in the whole world. European Championships, international sports organizations, conferences, congresses, religious ceremonies and organizations in various fields are postponed or canceled. Some prohibitions and advisory decisions are taken by official institutions worldwide. In Turkey, the Republic of Turkey Ministry of Health is to take serious measures and applies moment to moment consultation with all stakeholders. It is desired to prevent the spread of the virus in country by setting travel restrictions from abroad and abroad to our country and by applying quarantines. In addition, education was interrupted by the Ministry of National Education and the Higher Education Council. Official authorities and experts seriously warn students that this brake should not be evaluated as holidays, trips, time for coffee shops, cafeterias and shopping centers and they should stay at home. However, it is important to make some recommendations for children, young people and parents to stay at home in this situation and to pass this process without any boredom. For this time staying at home, among the recreational activities that have an extremely important place in free time, recreational games will be one of the activities to be carried out. In this study, it is aimed to examine the recreational games that individuals can apply in new types of coronavirus-induced home stays. It is thought that individuals can have fun during their stay at home with recreational games, and they can spend productive time by avoiding excessive technology, internet and smartphone usage, excessive screen times, which can be described as serious deterrent and constraint for leisure activities with individuals at home.

¹Dumlupınar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Rekreasyon Bölümü, Kütahya

²Dumlupınar Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kütahya

Giriş

Yeni Koronavirüs (COVID-19), ilk olarak Çin'in Vuhan Eyaleti'nde Aralık ayının sonlarında solunum yolu belirtileri (ateş, öksürük, nefes darlığı) gelişen bir grup hastada yapılan araştırmalar sonucunda 13 Ocak 2020'de tanımlanan bir virüstür (T.C Sağlık Bakanlığı, 2020).

Özellikle Avrupa kıtasında yayılması ile birlikte tüm dünyayı etkisi altına alan, gün geçtikçe artan sayılarda ölümlere neden olan ve dünya çapında salgın-pandemi (Karcıoğlu, 2020) olarak ilan edilen bu küresel virüse karşı dünya genelinde tüm devletler ciddi önlemler almış bulunmaktadır. Ayrıca uluslararası dev spor organizasyonları da dahil olmak üzere spor, dini, eğitim gibi birçok alanda organizasyonlar ve faaliyetler ertelenmekte ya da iptal edilmektedir.

Ülkemizde de alınan önemli önlemlerin an itibari ile bazıları yasaklar, bazıları da tavsiyeler niteliğinde yer almaktadır. T.C Sağlık Bakanlığı ülkemizdeki birçok paydaş ile ortak çalışarak ivedi önlemler almaktadır. Bunların başında yurtdışı seyahat tedbirleri ve tüm seviyelerde eğitime ara vermek gelmiştir.

Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı tarafından uzatılması mümkün olmak ile birlikte üniversitelerin üç hafta tatil edilmesi isabetli bulundu. Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullarda öğrenciler, öğretmenler ve velilerin sağlığı için ülke genelindeki bütün okulların ikinci haftadan itibaren uzaktan eğitim sürecinin işlenmesi ile birlikte iki hafta süreyle tatil edilmesi kararlaştırıldı (Milli Eğitim Raporu, Mart 2020).

Mecbur kalmadıkça dışarı çıkılmaması, evlerde kalınması ile ilgili hem Sağlık Bakanlığı hem de uzmanlar ciddi uyarılar yapmaktadır. Bu durum hızla yayılan Koronavirüsün yayılmasının engellenmesi için son derece önemli görülmektedir.

Tiyatro, sinema, gösteri merkezi, konser salonu, nişan/düğün salonu, çalgılı/müzikli lokanta/kafe, gazino, birahane, taverna, kahvehane, kıraathane, kafeterya, kır bahçesi, nargile salonu, nargile kafe, internet salonu, internet kafe, her türlü oyun salonları, her türlü kapalı çocuk oyun alanları (alışveriş merkezi ve lokanta içindekiler dahil), çay bahçesi, dernek lokalleri, lunapark, yüzme havuzu, hamam, sauna, kaplıca, masaj salonu, SPA ve spor merkezlerinin faaliyetleri yayınlanan T.C İçişleri Bakanlığı Genelgesi (16.03.2020) ile geçici süreliğine durdurulmuştur.

Zamanın çalışmakla ilgili bölümünün dışında kalan çalışma dışında kalan çalışma dışı zaman (serbest zaman) içerisinde boş zaman da yer almaktadır. Rekreasyon da bu boş zamanlarında insanların gerçekleştirecekleri etkinliklerdir (Karaküçük, 2014).

Okullarda eğitime ara verilmesi ve boş zamanların değerlendirildiği alanlarda tedbir amaçlı faaliyetlerinin durdurulması sonucunda bireylerin evde kalma sürelerinin artması ile boş zamanlarını hangi faaliyetler ile değerlendirilmeleri konusunda yönlendirmelere ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle okul çağındaki çocukları olan ebeveynlerin, velilerin çocukları ile birlikte evde kalmaları ve onlar ile birlikte dinlendirici, eğlendirici ve gelişme özelliği olan faaliyetler üretme konusunda yaşadıkları eksiklikler gözlemlenebilmektedir.

Bu ihtiyaçlara oyun ile cevap verilebileceği düşünülebilmektedir. Oyun kavramı bu şekilde tanımlanabilmektedir.

İngilizce’de “game” ve “play” olarak iki farklı kavram varken, Türkçe’de ikisi de “oyun” olarak geçmektedir. Daha çok amaçsız bir oyun oynama etkinliğini tanımlayan “Play”e, çocuğun topu, bebeği, arabayı eline alarak kendi kendine, kısıtlama ya da bir kural olmaksızın oynaması örnek olarak verilebilir. Bu bölümün odağındaki kavram olan “game” ise “play”i de içeren daha ziyade kurallı ve amaçlı bir yapıdan bahsetmektedir. “Game” kavramının karşılığı olan oyunu, “(en azından) bir mekanikle çevrelenmiş, belirli bir kural ya da kurallara dayalı olarak belirli bir amaç ya da amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen, mücadele unsuru ve ölçülebilir bir sonucu olan eğlenceli etkinlik” şeklinde tanımlamak mümkündür (Arkün Kocadere & Samur, 2016).

Rekreatif oyunlar ise ev içi rekreasyon faaliyetleri için tavsiye edilebilecek etkinliklerdendir. Bireylerin rekreasyon kavramı içerisinde kalan zamanlarında, gönüllülük esasına dayalı olarak, maddi kazanç beklemeden, kendilerini mutlu edip haz alacakları, içerisinde hareket barındırabilen, kapalı veya açık alanlarda oynanabilen oyunlara “Rekreatif Oyun” denir.

Materyal ve Yöntem

Araştırma doküman incelemesi ve tarama modeli ile yapılmıştır. Araştırmada yeni koronavirüs ile ilgili literatür taraması yapılmış ve yeni koronavirüs kaynaklı bakanlık ve uzmanlar tarafından önemle tavsiye edilen zorunda olmadıkça dışarı çıkılmaması gerektiğine istinaden evde kalınan boş zamanlarda oynanabilecek rekreatif oyunlar tasarlanmıştır. Bu araştırmanın, ev içi rekreatif oyun örnekleri ortaya koyarak daha sonraki çalışmalarda oluşturulması planlanan rekreatif oyunlar modeli için örnek çalışma olması amaçlanmaktadır. Bu model tasarım ve geliştirme araştırma modeli olarak oluşturulacaktır. Tasarım ve geliştirme araştırmaları (TGA), bir olgu ya da duruma yönelik kişilerin algılarını ve davranışlarını anlamayı veya var olan bir soruna yönelik olarak yeni çözümler sunulmasını, geliştirilmesini, uygulanmasını ve değerlendirilmesini kapsayan çalışmalardır. TGA geliştirme, uygulama ve değerlendirme gibi aşamalardan oluşmasının yanı sıra araştırmacıların ve uygulamacıların işbirliği yapması, sistematik ve esnek bir çalışma bir süreci olması sayesinde yeni öğrenme materyalleri, yöntemleri ve kuramları geliştirilebilmektedir (Özkan, 2018).

Bulgular

Ev içerisinde oynanabilecek rekreatif oyunlardan bazıları şunlardır:

Oyun 1: Sallanan Kuyruk Oyunu

Malzemeler: İp, şişe, kalem, bant

İpler oyuncuların belinde olacak şekilde bağlanır. Oyuncunun belinden aşağıya doğru bir ip daha sarkıtılır ve ucuna kalem yapıştırılır. Oyuncuların ayakları, yere koyulan su şişesinin yanında durur ve oyuncular ellerini kullanmadan belinden aşağıya inen kalemi şişenin içine sokmaya çalışır. Kalemi şişenin içine ilk sokan oyuncu kazanmış olur.

Oyun 2: Hızlı Eller Oyunu

Malzemeler: Tek elimizle kavrayabileceğimiz basit materyaller (Şişe, kalem, bardak vb.)

Oyuncular karşılıklı olarak yerlerini alırlar. İki oyuncunun arasına materyalimiz yerleştirilir. Oyuncular, arkadaşının gözlerine bakar ve ellerini arkada birleştirirler. Oyunu yönetenin vereceği komutlar vardır. Kaş, göz, burun, saç vb. vücut bölgelerini söyleyerek oyuncuları yönlendirir. Oyuncular komutlara göre iki elleriyle söylenen bölgeleri gösterir. Oyunu yönetenin komut olarak materyalin ismini söylediği zaman ortada bulunan materyali ilk alan kazanır.

Oyun 3: Tik-Tak-Tok Oyunu

Malzemeler: Herhangi bir malzemeye gerek yoktur.

Oyuncu sayısına göre oyuncular birbirlerini görecektir şekilde yer alırlar ve ellerini göğüslerinin önünde birleştirirler. Oyunu oynarken üç kelimeyi sıralı bir şekilde söylemeleri gerekir. Bu kelimeler sırasıyla Tik - Tak - Tok olarak söylenmesi gerekmektedir. Oyuna başlayacak oyuncu tek eliyle arkadaşı göstererek "Tik" der ve gösterdiği arkadaşını "Tak" deyip başka arkadaşını göstererek "Tok" demesini ve oyunun tekrardan aynı kelimelerin sırasıyla söylenip başka arkadaşını göstererek devam etmesini kapsar. Bu oyunun kuralları: oyuncu gösterdiği arkadaşından sonra tekrardan aynı arkadaşına dönüş yapamaz yaparsa oyundan çıkar (Son kalan 3 kişi için bu kural geçerli değildir). Şaşırın ve uzun süre düşünen oyuncu oyundan çıkar.

Oyun 4: Aman Dikkat Oyunu

Malzemeler: 1 adet kolay tutulabilir materyal (Top, şişe, küçük yastık vb.)

Oyuncular çift olacak şekilde takım olurlar ve aralarında bir adım olacak şekilde önlü arkalı dururlar. Önde duran öğrenciler materyali tutar. Oyunu yönetenin verdiği sağ, sol, üst ve alt şeklindeki komutları arkadaki arkadaşına topu vererek yanmadan tamamlamaya çalışırlar. Şaşırın ve topu düşüren oyuncular kenara çekilir ve son grup kalana kadar oyun devam eder.

Oyun 5: Denge Oyunu

Malzemeler: 2 adet yastık

Oyuncular belirlenen alanda, karşılıklı olarak tek ayaklarının sığacağı şekilde kendilerine yer oluştururlar. Tek ayaklarını havaya kaldırır. Ellerinde bulunan yastıklar ile birbirlerinin bel bölgesinden aşağı vurarak rakibinin dengesini bozup ayağını yere değdirmesini sağlarlar. Ayağını yere değdiren, bel bölgesinden yukarı bölgeye vuran ve belirlenen alanın dışına çıkan oyuncu kaybeder.

Oyun 6: Kalem Cambazları Oyunu

Malzemeler: 10 adet kalem

Oyuncularımız karşılıklı olarak yerlerini alırlar. Her oyuncu kendi önüne 5 adet kalemi koyar. Verilen komutla birlikte kendi kalemlerini alıp ellerinin üstüne koyarlar ve avuç içi aşağıya ya da karşıya

bakacak şekilde kalemi tutmaya çalışırlar. Oyuncular kalemlerini tuttuktan sonra aynı işlemi 2 kalemle yapar. Daha sonra 3, 4 ve 5 kalemle de aynı işlemi yaptıktan sonra 5 kalem ilk tutan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun 7: Kule Yapmaca Oyunu

Malzemeler: 12 adet karton veya plastik bardak, lastik ve ip

Oyuna başlamadan önce bir lastiğe 4 noktadan ip bağlayıp kullanacağımız materyali hazırlıyoruz. Oyunun başlangıç noktası ile bitiş noktasını belirliyoruz. Başlangıç noktasına materyalimizi ve 6 adet bir oyuncuda, 6 adet bir oyuncuda olacak şekilde bardaklarımızı koyuyoruz. Oyuncular ellerinde ki materyal ile önlerinde bulunan karton bardakları el değdirmeden alıp bitiş alanına götürürler. Oyuncular bütün bardakları alana taşıdıktan sonra sıraları şekilde dizerek kule yaparlar. Kuleyi ilk tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun 8: Uçan Bardaklar Oyunu

Malzemeler: 14 adet karton veya plastik bardak, oyuncu sayısı kadar balon

Oyuna başlamadan önce her oyuncu eline bir adet balon alır. Oyuncular yan yana 1 metre boşluk olacak şekilde yerlerini alırlar. Bardakları 7 – 7 ayırıp oyuncuların önüne sıralı olacak şekilde dizilir. Oyunu yönetenin talimatıyla birlikte oyun başlar. Oyuncular balonunu şişirir. Şişirdiği balonun içindeki hava ile birlikte sırasının önünde bulunan bardakları düşürmeye çalışır. Eğer bardak düşmezse ya da balonun havası bardağı düşürmeden biterse oyuncu tekrar sıra başına giderek balonunu şişirir. Bütün bardakları ilk deviren oyuncu kazanır.

Oyun 9: Garson Oyunu

Malzemeler: 12 adet karton veya plastik bardak, düz zemine sahip materyal (defter, karton, tepsi vb.)

Her oyuncu kendine 1 adet karton ve 6 adet bardak alıyor. Başlangıç ve bitiş noktaları ayarlanıyor. Başlangıç noktasında oyuncular tek elleri kartonu tepsi gibi tutacak ve üstüne 6 adet bardağı kule yapacak şekilde diziyorlar. Oyunu yönetenin talimatıyla birlikte oyuncular sadece tek elleri ile karton tepsiyi, üstünde bulunan kule bardaklar düşmeden bitiş noktasına ulaştırmaya çalışırlar. Düşürmeden ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

Oyun 10: Attım Tuttum Oyunu

Malzemeler: 10 adet karton bardak veya plastik bardak, 10 adet şişe kapağı

Oyuncular karşılıklı olacak şekilde yer alıyor. Her oyuncunun önüne 5 adet karton bardağı ters çevirerek yan yana diziyoruz. Ters bardakların üzerine şişe kapağını koyuyoruz. Her bardağın üzerine 1 adet kapak yerleştiriyoruz. Oyunu yönetenin komutu ile oyuncular, ters durmuş bardağın üzerinde bulunan kapağı havaya atar ve bardağın içerisine girecek şekilde ters çevirip tutmaya çalışıyor. Aynı işlemi 5 bardağa, kapakları yerleştirecek şekilde devam ediyorlar. Bütün bardaklara kapakları yerleştiren ilk oyuncu 1 puan kazanıyor. Toplamda 3 puan kazanan oyuncu, oyunu kazanıyor.

Oyun 11: Havalı Bardaklar Oyunu

Malzemeler: İp ve 2 adet karton bardak

Oyuna başlamadan oyuncularımızı iki gruba ayırıyoruz. İpimizi 3 metre – 3 metre olacak şekilde kesiyoruz. Bardaklarımızın alt kısmının ortasından deliyoruz. Delinen bardakları, kestiğimiz ipten geçiriyoruz. Her gruptan iki oyuncu iplerin iki ucundan tutarak boy hizasına kaldırıyor. Gruplardan birer oyuncu ipte bulunan bardağın, ağız kısmının bulunduğu yerden ipin ucuna çekiyor. Bardağın ağız kısmından üfleyerek ipin sonuna götüren oyuncu grubuna 1 puan kazandırmış oluyor. 7 puana ilk ulaşan grup oyunu kazanır.

Oyun 12: Rengarenk Oyunu

Malzemeler: 16 adet karton bardak ve 20 adet kağıt

Oyuna başlamadan önce oyuncularımızı 2 gruba ayırıyoruz. Her gruba ait 8 adet bardak oluyor. Bu bardakları 2 kırmızı, 2 mavi, 2 yeşil, 2 beyaz olacak şekilde boyuyoruz. A4 kâğıtlarını 9 kare olacak şekilde çizerek ayırıyoruz. Ayırdığımız karelerin içerisine bardakların renklerine göre farklı kombinasyonda renkler yazıyoruz. (Örneğin; 1. Sıraya Kırmızı, yeşil, kırmızı, 2. Sıraya yeşil, mavi, beyaz, 3. Sıraya ise beyaz, yeşil yazıyoruz). İki gruptan oyuncular oyunu oynamak için bardakları önlerine alırlar. Oyunu yöneten, kâğıtları iki oyuncunun da kolay görebileceği şekilde gösterir. Bu kâğıtlarda bulunan renk dizilişine göre oyuncular bardakları dizmeye başlıyor. İlk doğru dizilişi yapan ve elini kaldıran oyuncu grubuna 1 puan kazandırır. Eğer elini kaldıran oyuncu yanlış yapmışsa elini indirip tekrardan düzeltebilir. 10 puana ulaşan takım kazanır.

Oyun 13: Kafa Topu Oyunu

Malzemeler: Oyuncu sayısı kadar karton bardak, lastik ve 2 adet kapak

Karton bardaklarımızın yan tarafından eşit olacak şekilde yan yana iki delik açıyoruz. Bu deliklerden lastiğimizi geçirip uçlarını bağlıyoruz. Bu tasarımı oyunu oynayacak kişi sayısı kadar üretiyoruz. Materyalimiz hazır olduktan sonra oyunu oynayacak kişileri 2 eşit gruba ayırıyoruz. Hazırladığımız materyali, oyunu oynayacak kişiler lastik kısmından kafalarına takıyor. Gruplara ayırdığımız oyuncular kendi gruplarında arka arkaya, tek sıra olacak şekilde diziliyor. Grupların ilk sırasında bulunan oyuncuların, kafasına takmış olduğu bardağın içerisine 1 su şişesi kapağı yerleştiriyoruz. Oyunu yönetenin talimatıyla oyun başlıyor. Bardağında kapak bulunan oyuncu el kullanmadan arka sırasında bulunan oyuncunun takmış olduğu bardağın içerisine kapağı aktarmaya çalışıyor. Grupların sonunda bulunan oyuncuya gelene kadar oyun devam ediyor. Grubun sonunda bulunan öğrenciye kapağı ilk ulaştıran grup 1 puan kazanıyor. Toplamda 3 puan alan takım oyunu kazanıyor.

Tartışma ve Sonuç

Salgın nedeniyle evde kalma durumumuz daha önceden düşünülen ve hızlı bir şekilde değiştirebileceğimiz bir durum olarak görülmemektedir. Bireylerin salgından kendilerini ve muhtemel virüs sahibi olunması durumunda diğerlerini koruma konusunda bilinçli olması tüm kamuoyu tarafından önemli

görülmektedir. Bireylerin evde mutlu ve eğlenceli vakit geçirmeleri onların evde kalmalarına vesile olacak ve belki de koronavirüsün yayılmaması için önemli bir önlem olacaktır.

Rekreasyon katılımının hem fiziksel değerleri pozitif yönde etkilediği (Işık, 2018; Carter ve ark., 2019; Hollar ve ark., 2019; Lawson ve ark., 2019; Lee ve ark., 2019) hem de psikolojik değerleri (Üstün ve ark., 2013; Işık & Demirel, 2018; Serdar ve ark., 2018; Akpınar, 2019; Demirel, 2019; Ekinci ve ark., 2019; Cetin, 2019; Gümüşgöl & Gümüşgöl, 2019; Üstün & Yapıcı, 2019) pozitif yönde etkilediği bilimsel çalışmalar ile bulgulanmış ve raporlanmıştır.

Bu tür salgınlarda, felaketlerde bireylerin morallerinin mümkün olduğu derecede yüksek tutulması aile içinde çocukların psikolojik olarak etkilenmelerinin önüne geçilmesi metanetin yitirilmemesi önemli görülmektedir. Milli Eğitim Bakanının okullara verilen bu zorunlu ara dönüşü çocuklara verdiği okula dönüşteki ilk tenefüsün 40 dakika olacağı müjdesi çocukların morallerini yüksek tutmak adına buna örnek gösterilebilmektedir.

Ev içerisinde oynanabilecek rekreatif oyunlar, koronavirüsten korunmak için evde kalma sürelerinde çocukların, gençlerin ve ebeveynlerin uzun süreler hareketsiz kalarak bilgisayar oyunlarına ve akıllı telefonlara maruz kalmasını engelleyecektir. Bu durum geçmişte elektrikler olmadığında mum ışığı yansımalarının kullanılarak oynanan gölge oyunları, soba başında oynanan isim şehir gibi ev içi oyunlarını anımsatmaktadır.

Ayrıca bu oyunların aile içi sosyalleşmeyi arttıracığı, bireylerin birbirini daha fazla dinleyeceği, anlayacağı, daha çok paylaşımda bulunacağı, koronavirüsten kaynaklı bazı kaygıların ve stresin yaşanmasına engel olabileceği, evde kalınan süreçte hareket etme fırsatı yaratacağı düşünülmektedir. Özellikle çocuklarımız enerjilerini amaçsız plansız hareketlerle halihazırda dışarı atmak isteyeceklerdir. Rekreatif oyunlarla bu enerjinin planlanan ve tasarlanan rekreatif oyunlarla dışarı atılması tüm aile bireyleri ve özellikle çocuklar için faydalı olacaktır.

Kaynaklar

- Akpınar, A. (2019). Üniversite kampüs yeşil alanı kalitesi ile öğrencilerin stres ve ruh sağlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. 2. Uluslararası Tarım, Çevre ve Sağlık Kongresi, 18-19 Ekim 2019, Aydın.
- Arkün Kocadere, S. & Samur, Y. (2016). Oyundan oyunlaştırmaya. İçinde A. İşman, F. Odabaşı, ve B. Akkoyunlu. Eğitim Teknolojileri Okumaları, 397-414.
- Carter, W.M., Morse, W.C., Brock, R.W. & Struempfer, B. (2019). Peer Reviewed: Improving Physical Activity and Outdoor Recreation in Rural Alabama Through Community Coalitions. Preventing chronic disease, 16.
- Demirel, M. (2019). Leisure Involvement and Happiness Levels of Individuals Having Fitness Center Membership. Journal of Education and Learning, 8(6).
- Ekinci, N.E. & Özdilek, C. (2019). Investigation of University Students' Awareness of Recreational Activities. International Online Journal of Educational Sciences, 11(2).
- Gümüşgöl, O. & Gümüşgöl, C. (2019). The Effect of Recreational Sport Participation on Academic Motivation. Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 6(1), 64-73.
- Hollar, D., May, K. & Colman, A. (2019). Parks and Recreation: Centers for Eating and Physical Activity Behavior Interventions. In Global Perspectives on Childhood Obesity (pp. 277-285). Academic Press.

- Isik, U. (2018). How to Be a Serious Leisure Participant?(A Case Study). *Journal of Education and Training Studies*, 6(9), 146-151.
- Isik, U. & Demirel, M. (2018). Turkish Adaptation of Study-Leisure Conflict Scale, Its Validity and Reliability. *European Journal of Education Studies*, 4(3), 31-43.
- Karaküçük, S. (2014). *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme*. Gazi Kitabevi: Ankara.
- Karacıoğlu, Ö. (2020) What is Coronaviruses, and how can we protect ourselves? *Anka Tıp Dergisi*, 2(1), 66-71.
- Lawson, L.M., Bandy, M., Kadolph, A., Le, A. & Pettersson, S. (2019). The Descriptive Study of Concerns of Parents of Children with ASD and Factors Related to Obesity. *Therapeutic Recreation Journal*, 53(2), 117-131.
- Lee, K.H., Heo, J., Jayaraman, R. & Dawson, S. (2019). Proximity to parks and natural areas as an environmental determinant to spatial disparities in obesity prevalence. *Applied Geography*, 112.
- Milli Eğitim Bakanlığı Raporu, Mart 2020.
- Özkan, Z. (2018). *Bir Eğitsel Oyun Tasarım Modeli Önerisi: Oyun Tasarımı Anahtarı*. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Serdar, E., Demirel, M., Harmandal Demirel, D. & Donuk, B. (2018). Üniversite öğrencilerinin serbest zaman doyum düzeyleri ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişki. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(28), 429-438.
- T.C. İçişleri Bakanlığı, 81 İl Valiliğine Coronavirüs Tedbirleri Konulu, 16.03.2020.
- T.C. Sağlık Bakanlığı, Covid-19 Rehberi, Mart 2020.
- Ustun, U.D., Gumusgul, O., Isık, U., Demirel, D.H. & Demirel, M. (2013). A comparison of environmental values: the effect of outdoor recreation. *International Journal of Sport Studies*, 3(10), 1023-1029.
- Üstün, Ü.D. & Yapıcı, A. (2019). A Comparison of Perceived Social Anxiety among Individual and Team Sports Participant High School Students. *World Journal of Education*, 9(6).

Makale Alıntısı

Gümüşgöl, O. & Aydoğan, R. (2020). Yeni Tıp Koronavirüs-Covid 19 Kaynaklı Evde Geçirilen Boş Zamanların Ev İçi Rekreatif Oyunlar ile Değerlendirilmesi [Recreational Games To Be Played at Free Time Period Staying Home Due To Novel Coronavirus-Covid 19], *Spor Eğitim Dergisi*, 4 (1), 107-114.



Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.