

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının "Rafadan Tayfa" Çizgi Filmi Üzerinden İncelenmesi*

The Investigation of The Contributions of Traditional Street Games to Child Development Through "Rafadan Tayfa" Cartoon

Ertuğrul TALU¹

Fatih YÜZBAŞIOĞLU²

Alıntılama: Talu, E. & Yüzbaşıoğlu, F. (2020). Geleneksel sokak oyunlarının çocuk gelişimine katkılarının “Rafadan Tayfa” çizgi filmi üzerinden incelenmesi. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 4(2), 148-162.

Geliş tarihi:
13.07.2020

Kabul tarihi:
07.09.2020

© UEAD 2020
Tüm hakları saklıdır.

Özet: Çocukların gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyun, insanın bebeklik döneminden başlayarak hayatına girmekte ve onun fiziksel bilişsel, duygusal ve sosyal açılardan gelişmesine bir bütün olarak katkı sağlamaktadır. Bu katkı sürecinde belki de en önemli rolü günümüzde her ne kadar unutulmaya yüz tutmuş olsa da geleneksel sokak oyunları oynamaktadır. Bu çalışmanın amacı geleneksel sokak oyunlarının, çocukların gelişim alanlarının desteklenmesindeki rolünü ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda uzun yıllardır TRT Çocuk kanalında düzenli olarak yayınlanmakta olan "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapım seçilmiştir. Bu yapımın seçilme nedeni "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın özellikle günümüzde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel sokak oyunlarına farklı bölümlerde sık sık yer vermesi, günümüz dijital oyun çağı çocuklarına adeta kültürümüzdeki var olan geleneksel oyunları yeniden hatırlatması ve yeni nesli bu anlamda geleneksel oyunları oynamaya teşvik etmesidir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi kullanılmış ve içerik analizi yapılmıştır. Analizler sonucunda incelemeye alınan 76 bölüm içerisinde geleneksel sokak oyunlarından 18 tanesine yer verildiği ve bu oyunların içerik olarak incelendiğinde ise en çok psiko-motor gelişimi destekleyen türde oyunlardan oluştuğu, bunu sırasıyla sosyal-duygusal, bilişsel ve dil gelişimi alanlarının takip ettiği gözlenmiştir. Sonuç olarak geleneksel sokak oyunlarının çocukların gelişim alanlarında oynadığı rolün önemli olduğu ve yeni kuşaklara aktarılmasında televizyonun etkili bir işlevi olduğu görülmüştür.

* Bu çalışmanın bir kısmı 2019 yılında Gaziantep ilinde gerçekleştirilen “I. Uluslararası Oyun Kongresinde” sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

¹ (Sorumlu Yazar) Dr. Öğr. Üyesi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, etalu@ahievran.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-3062-6130

² Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, fatihyuzbasoglu@gmail.com, ORCID ID:0000-0002-0226-7943

Anahtar kelimeler: Geleneksel oyun, psiko-motor gelişim, sosyal-duygusal gelişim, bilişsel gelişim, çizgi film.

Received:
13 July 2020

Accepted:
07 September 2020

© UEAD 2020
All rights reserved.

Abstract: The game, which has an important place in the development of children, enters into life starting from infancy and contributes to its development in terms of physical, cognitive, emotional and social aspects as a whole. Perhaps the most important role in this contribution process is playing traditional street games, even though it has been forgotten to day. The aim of this study is to reveal the role of traditional street games in supporting children's development areas. For this purpose, the line production named ‘Rafadan Tayfa’ which has been broad casted regularly on TRT Children's channel for many years has been elected. There as on for the selection of this production is that the line building called "Rafadan Tayfa" gives frequent places to the traditional street games, which have been forgotten, in different sections, and that it reminds the children of today's digital game a get to play traditional games in this sense is encouraging. In the study, document review method, one of the qualitative research methods, was used and content analysis was performed. As a result of the analyzes, it was observed that eighteen of the traditional street games were included in the 76 chapters examined, and when these games were analyzed in content, they were mostly composed of games that support psycho-motor development, followed by social-emotional, cognitive development and language development areas, respectively. Therefore, it has been observed that the role of traditional street games in children's development areas is important and television has an effective function in transferring it to new generations.

Keywords: Traditional play, psycho-motor development, social-emotional development, cognitive development, cartoon.

Giriş

Çocukluktan başlayarak insan gelişiminin önemli yapı taşlarından birini oluşturan oyun çocuklar dünyada var olduğundan beri varlığını sürdüren ve kökleri çok eskilere dayanan bir olgudur. Çocuklar için doğal bir süreç olan oyun aynı zamanda çocuk denildiğinde de ilk akla gelen şeydir. Çocukların gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyun, insanın bebeklik döneminden başlayarak hayatına girmekte ve onun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal açılardan gelişmesine bir bütün olarak katkı sağlamaktadır.

Hemen hemen tüm çocuklar için oyun doğal, eğlenceli ve gönüllü bir etkinlik olarak gündelik yaşamlarında önemli bir rol oynar (Başoğul, Lök & Öncel, 2017). Jennings (2000) oyunun bir etkinlikten öte çocukların iletişim kurma ve keşfetme yeteneklerini de ortaya çıkardığına vurgu yapmıştır. Oyun aynı zamanda yaratıcılık, esneklik, risk alma, merak, uyum becerisi, problem çözme ve akıcılık gibi bir dizi önemli becerileri de bünyesinde barındırır (Van

Fleet, Sywulak & Sniscak, 2018). Çocuklar oyun yoluyla bir yandan deşarj olurken diđer bir yandan da başkalarıyla nasıl anlaşabileceklerini ve karşılaştıkları sorunları nasıl çözebileceklerini öğrenirler (Çelik, 2017). Murphy (2009) oyunun çocukların birçok karmaşık becerileri öğrenmelerine, kim olduklarını anlamaya katkı sağladığına, sözcük dađarcığını güçlendirdiğine ve ilişkilerini geliştirdiğine değinmiş ve aynı zamanda oyunun çocuđun fiziksel, bilişsel ve duyuşsal tüm gelişim alanlarına katkı sağladığını belirtmiştir. Jones (2008) ise oyunun çocuk gelişiminde aldığı gıdalar kadar önemli bir yer tuttuđunu belirtirken, Korkmaz (2009)'da çocuđun dünyaya uyum sağlamasında önemli bir araç olduđuna dikkat çekmiştir.

Teknolojinin hızla gelişimi ile günümüzde çocuk oyunları sokakta oynanan geleneksel oyunlardan dijital oyunlara dođru evrilmiş, artan şehirleşmenin getirdiđi hayat koşulları ve teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya yeni eğlence araçları çıkmıştır. Bu da gün geçtikçe geleneksel sokak oyunlarının unutulmasına neden olmuştur. Artık açık alanlarda birçok oyuncu ile oynanan birlik, beraberlik ve paylaşım duygularının yaşandığı geleneksel sokak oyunları yerini teknolojik cihazlar üzerinden bireysel olarak oynanan dijital oyunlara bırakmıştır (Cerrahođlu ve Arvas, 2015). Bunun bir sonucu olarak da çocuklar sokakta arkadaşları ve çevresindeki insanlardan oluşan sosyal bir ortamdan gitgide daha bireyselci ve sanal bir gerçekliđin hüküm sürdüđü dijital bir ortamın içine çekilmişlerdir. Çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanabilen dijital oyunlar çocukların farklı kültürlere ait öğeleri tanınmasına ve ortak bir evrensel kültürün oluşumuna katkı sağlamaktadır. Ancak dijital oyunlar çocukların kontrolsüz bir biçimde kendi kültürüne yabancı olan öğelere maruz kalmasına, yaşına uygun olmayan ortamlarla etkileşim içerisine girerek geleneksel bilgi ve kültüre yabancılaşmasına ve psikolojik olarak zarar görmesine sebep olabilmektedir (Arslan, 2015). Oysa geleneksel oyunlar çocukların gelişimi açısından son derece önemli faaliyetlerdir. Çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimine katkı sağlamakla birlikte, çocuđun yaşamla ilgili deneyimleri öğrenmesini de desteklemektedir (Girmen, 2012).

Psiko-motor gelişim açısından geleneksel oyunlar incelendiğinde motor aktiviteler içeren oyunların motor becerilerin hızlı, akıcı ve dođru bir biçimde gelişimine olanak sağladıkları tespit edilmiştir. Küçük objelerle oynanan oyunlar ince motor becerilerini ve el-göz koordinasyonunu geliştirirken, büyük ve hareketli objelerle oynanan oyunlar kaba motor becerilerini geliştirmektedir. Ayrıca geleneksel oyunlar çocuklara olumlu beden imajı, dikkat, koordinasyon ve esneklik gibi yetenekler kazandırmaktadır (Akandere, 2006; Dođanay, 1998).

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Filmi Üzerinden İncelenmesi

Oyun bilişsel gelişim için de uygun bir zemin hazırlamaktadır. Oyunlar sayesinde çocuk nesnelerin ana işlevlerine takılmadan onları kendi gereksinimleri doğrultusunda kullanır, bu hem çocukta yaratıcılığın önünü açar hem de onun problem çözme becerilerini kazanmasına yardımcı olur (Zorlu, 2016). Dil gelişimi açısından geleneksel oyunlar incelendiğinde çocukların oyun içinde büründüğü farklı rollere ait dil özelliklerini gözlem ve taklit yoluyla öğrenmeleri, oyuna başlarken ya da oyundaki ebeysi seçerken söylenen tekerlemelerin çocukların yeni kelimeler öğrenmesine ve diksiyonunu düzeltmesine olanak sağladığı tespit edilmektedir. Ayrıca oyun içinde çocukların diğer oyuncularla iletişim kurma ve kendini ifade etme çabası ise çocukların beden dilini, vurgu ve tonlama becerilerini geliştirerek gelecekte çevresiyle iyi ve etkili iletişim kurabilen, anlatılanı anlayabilen ve kendini iyi ifade edebilen yetişkinler olması yolunda büyük katkı sağlamaktadır (Aydın & Aydın, 2015; MEB, 2014; Yavuz, Yavuz & Eyigün, 2015).

Sosyal-duygusal gelişim açısından geleneksel oyunlar incelendiğinde, çocuklara toplumun bir parçası olmak, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygılı olmak, kendi hak ve özgürlüklerini korumak, rekabet etmek, kazananı tebrik etmek ve yenilgiyi kabullenmek gibi günlük hayata yönelik beceriler kazandırdığı tespit edilmektedir. Çocuklar bu oyunlarla aile bireylerinin, meslek gruplarının ve günlük hayatta gördükleri insanların rollerine bürünerek o bireylerin sorumluluklarını, kişiliklerini, meslekleri ve cinsel kimlikleri öğrenmektedir (Akandere, 2006; Doğanay, 1998; Pehlivan, 2015).

Varlığını kuşaktan kuşağa aktararak sürdüren geleneksel çocuk oyunları Türk sinemasında da bazı zamanlar kendine yer bulmuş ve birçok filmde çocuklar bu oyunları oynarken tasvir edilmişlerdir. Özellikle de ülkemizde 1960’lı yıllarda köy yaşantısını iyi bilen senarist ve yönetmenler tarafından kurgulanan filmlerde çocuklar ya mahalle aralarında ya da yeşil alanlarda “saklambaç, ip atlama, misket, sek sek, kutu kutu pense, uçurtma uçurma” gibi geleneksel sokak oyunlarını oynarken betimlenmişlerdir. Diğer yandan 1970 ve 1980’li yıllarda çekilen filmlerde ise geleneksel çocuk oyunlarının köylerde ve şehirlerde dar gelirli ailelerin yaşadığı sokaklara indirgenerek ele alındığı görülmüştür. 1990’lı yılların ülkemizde geleneksellikten moderniteye geçişin en hızlı dönemi olması nedeniyle filmlerde geleneksel çocuk oyunları sadece köylerde yaşayan çocukların oynadığı oyunlar olarak gösterilmiş, şehirlerde yaşayan çocukların kısıtlı alanlarda futbol, basketbol gibi sportif oyunlar oynadığı görülmüştür. 2000’li yıllara gelindiğinde

filmlerde moderniteye karşı geleneksele duyulan özlemin çocuk oyunları vasıtasıyla aktarılmaya çalışıldığı tespit edilmiştir (İnci, 2015).

Geleneksel çocuk oyunları sinema filmlerinin yanı sıra bazı çizgi filmlerde de televizyonda kendine yer bulmuştur. TRT çocuk kanalında yayınlanan, yapımcılığını ve yönetmenliğini İsmail Fidan, senaristliğini Ozan Civit'in yaptığı animasyon yapım "Rafadan Tayfa" isimli çizgi film de bunlardan biridir. Bu çizgi yapımın önemli bir özelliđi günümüzde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel sokak oyunlarına farklı bölümlerinde sık sık yer vermesi, günümüz dijital oyun çağı çocuklarına adeta kültürümüzdeki var olan geleneksel oyunları yeniden hatırlatması ve yeni nesli bu anlamda geleneksel oyunları oynamaya teşvik etmesidir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı TRT çocuk kanalında 2014 yılından beri düzenli olarak yayınlanan "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımda yer alan geleneksel sokak oyunlarını incelemek ve bu oyunların çocuklardaki hangi gelişim alanlarını desteklediğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımda geçen geleneksel sokak oyunları nelerdir?
2. "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımda geçen geleneksel sokak oyunları çocuklardaki hangi gelişim alanını desteklemektedir?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma TRT çocuk kanalında 2014 yılından beri düzenli olarak yayınlanan "Rafadan Tayfa" adlı animasyon çizgi yapımı geleneksel sokak oyunlarını yaşatmaya verdiği destek açısından analiz eden betimsel bir çalışmadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem araştırılması amaçlanan olgular hakkında ilgili yazılı ve görsel materyallerin analizini içermektedir (Goodson & Walker, 1988; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Çizgi Yapımın Künyesi

Yapımcılığını ve yönetmenliğini İsmail Fidan, senaristliğini Ozan Civit'in yaptığı "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapım 2 Aralık 2014 tarihinden itibaren TRT Çocuk kanalında düzenli olarak yayınlanmaktadır. Hikâye, İstanbul'da Anadolu Yakasında hayali bir mahallede yaşayan ve kendilerine "Rafadan Tayfa" ismini veren bir grup arkadaşın başından geçen maceraları

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Filmi Üzerinden İncelenmesi

anlatmaktadır. "Rafadan Tayfa" ismi gruptaki karakterlerden biri olan Hayri'nin bir bölümde gruba isim ararken "Kafadan Tayfa" yerine açıklıktan yanlışlıkla "Rafadan Tayfa" demesi ve arkadaşlarının da bu ismi beğenmesi üzerine ortaya çıkmıştır. Hikâyede yer alan kahramanlar Akın, Mert, Hayri, Kâmil, Sevim, Hale, Basri Amca, Rüstem Abi, Saadettin Usta, Fatma Nine, Yumak ve Ankaralı Ozan olarak sıralanmaktadır. Çocuk izleyiciler tarafından bir hayli ilgi gören çizgi yapımın TRT'nin en çok reyting alan çocuk yapımları arasında olduğu ifade edilmektedir.

İşlem

Araştırmacılar tarafından "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın çalışma kapsamında incelenip, analiz edilmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın amacına hitap edecek bilgileri sağlayan durumların seçiminde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme; önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan durumların seçilerek incelendiği ve araştırmanın konusu olan herhangi bir durumun, ölçüt olarak ele alındığı bir örnekleme yöntemidir (Grix, 2010; Marshall & Rossman, 2014; Patton, 2014). Bu amaç doğrultusunda çizgi yapımın Ocak 2019 yılından, Mayıs 2019' a kadar yayınlanmış olan 76 bölümü araştırmacılar tarafından izlenmiştir. Sonrasında araştırmacılar tarafından çizgi yapımın izlenen bölümleri içerisinde en az bir adet geleneksel çocuk oyunu ögesi barındırdığı saptanan 18 bölüm çalışmaya dâhil edilmiştir. Seçilen 18 bölüm araştırmacılar tarafından tekrar izlenmiş ve gözden kaçan öğelerin daha iyi tespit edilmesi için 18 bölümdeki geleneksel sokak oyunları ile ilgili öğeler metin haline getirilmiştir. Metin haline getirilen 18 bölüm iki araştırmacı tarafından birlikte kodlanmıştır. Kodlar arasında tutarlılığın sağlanması ve araştırmanın güvenilirlik hesaplamasında ise Miles ve Huberman'ın (1994) güvenilirlik hesaplama formülü kullanılmıştır. $Güvenirlik = \frac{Görüş\ Birliği}{(Görüş\ Birliği + Görüş\ Ayrılığı)}$ Bu formüle göre yapılan hesaplama sonucunda araştırmanın güvenilirliği % 96 olarak hesaplanmıştır. Güvenirlik hesaplarının %70'in üzerinde çıkması, araştırma için güvenilir kabul edilmektedir (Miles & Huberman, 1994).

Bulgular

Verilerin analizi sonucunda "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımda yer alan geleneksel sokak oyunlarına ilişkin bulgular kısmında ilk olarak çizgi filmin bölümleri içerisinde geçen geleneksel sokak oyunlarının yer verilme sıklıklarını belirlemek amacıyla dakika dağılımlarına ve yüzdelerine tablo 1' de yer verilmiştir.

Tablo1. *Oyunların Yer Verilen Bölümlere Göre Dağılımı*

Oyunlar	Oyunların Yer Aldığı Bölümlerin Adı	Oyunların Yer Aldığı Dakika Aralıkları	Oyunların Yer Aldığı Dakika Miktarı	Yüzde(%)
Mendil Kapmaca	Bayrak Kapmaca	01:00-13:25	12,4 dakika	16
Uçurtma Uçurma	Uçurtma Şenliđi	01:04-13:04	12 dakika	15
Çember Sürme	Çember Yarışı	02:00-12:06	10,1 dakika	13
Define Avı	Define	02:02-13:02	10 dakika	12
Tıp	Bir İki Üç Tıp	05:10-12:50	7,6 dakika	10
Saklambaç	Kazan Dairesi	01:00-07:00	6 dakika	7
Kağıt Uçak	Kağıt Uçak	04:43-08:35	4,8 dakika	6
Üçtaş	Rafadan Kulüp	01:00-03:30 12:47-13:00	2,7 dakika	3
Halat Çekme	Salça Zamanı	01:00-03:40	2,6 dakika	3
Topaç Çevirme	Oyunbozan	01:00-03:13	2,2 dakika	3
Köşe Kapmaca	Köşe Kapmaca	01:00-03:03	2,05 dakika	3
Kağıt Külâh	Kağıt Uçak	01:00-02:10 03:35-04:25	2 dakika	2
Gazoz Kapađı	Esnaf Dediđin	01:00-02:30	1,5 dakika	2
Misket	Bir İki Üç Tıp	10:34-11:40	1,1 dakika	1
Beştaş	Çember Yarışı	01:00-02:00	1 dakika	1
Uzun Atlama	Gurbetten Misafir	09:00-09:25 10:40-10:50	0,6 dakika	1
Üçgen	İp Yumađı	04:57-05:27	0,5 dakika	1
Hulahup	Çember Yarışı	12:51-13:12	0,4 dakika	1

Tablo 1 incelendiđinde "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın geleneksel sokak oyunlarına yer verilen bölümleri incelendiđinde 76 bölüm içerisinde 18 bölümde geleneksel sokak oyunlarına yer verilmesi ile bu çizgi yapımın geleneksel sokak oyunlarına bölümlerinde %24 oranında yer verdiđi tespit edilmiştir. Ayrıca geleneksel oyunların yer aldığı 18 bölümün içinde ise toplamda 79.55 dakika (%80) ile geleneksel oyunların ađırlıklı olarak yer aldığı tespit edilmiştir. Yine tablo 1 incelendiđinde "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın geleneksel sokak oyunlarına yer verilen bölümleri içinde en fazla yer verilen oyunların mendil kapmaca oyunu (%16) olduđu, bunu uçurtma uçurma oyunu (%15) ve çember sürme oyununun (%13) takip ettiđi tespit edilmiştir.

Araştırmada incelemeye alınan oyunların çocuklarda desteklediđi gelişim alanlarına göre kategorilere ayrılma sürecinde ise oyunların ele aldığı baskın özellikler dikkate alınmıştır. Oyunların kategorileştirmeleri psiko-motor, bilişsel, dil ve sosyal duygusal gelişim alanlarına ayrılarak gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte incelemeye alınan oyundaki en baskın olan özellikler eđer daha çok çekme, koşma, tutma, kavrama, tırmanma, tek ayak üzerinde durma ve denge sağlama, eğilme, dönme ve yön bulma, el, diz ve ayak koordinasyonu sağlama gibi bedensel harekete dayalı ise "psiko-motor gelişim" kategorisinde, akıl yürütme, bilme, bulma, akılda tutma, anlama, sayı sayma, ilişkilendirme ve yorumlama vs. gibi zihinsel özellikler baskın ise "bilişsel gelişim" kategorisinde, sorumluluk alma, iş birliđi yapma, hayal kurma, yardımlaşma ve paylaşım yapmayı

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Filmi
Üzerinden İncelenmesi

öğrenme gibi grup etkinliklerine dayalı özellikler baskın ise “sosyal-duygusal gelişim” kategorisinde konuşma,şarkı ve tekerleme söyleme, duygularını konuşarak ifade etme gibi dil becerileri özellikleri baskın ise “dil gelişimi” kategorisinde ele alınıp değerlendirilmiştir. Ayrıca araştırmada incelemeye alınan 18 oyundan 4’ünün dışındaki 14 oyunun birden fazla gelişim alanında yer aldığı tespit edilmiştir.

Aşağıda tablo 2’ de “Rafadan Tayfa” adlı çizgi yapımın bölümlerinde yer verilen oyunların desteklediği gelişim alanlarına göre kategorilere ayrılmasına yer verilmiştir.

Tablo2. *Bölümlerde Yer Verilen Oyunların Desteklediği Gelişim Alanları*

Oyunlar	Desteklediği Gelişim Alanı
Mendil Kapmaca	Psiko-Motor-Bilişsel-Sosyal-Duygusal
Uçurtma Uçurma	Psiko-Motor
Çember Sürme	Psiko-Motor
Define Avı	Bilişsel-Sosyal-Duygusal
Tıp	Bilişsel-Dil-Sosyal-Duygusal
Saklambaç	Psiko-Motor-Bilişsel-Dil-Sosyal-Duygusal
Kağıt Uçak	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Üçtaş	Psiko-Motor-Bilişsel-Dil
Halat Çekme	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Topaç Çevirme	Psiko-Motor
Köşe Kapmaca	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Kağıt Külâh	Psiko-Motor-Bilişsel
Gazoz Kapağı	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Misket	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Beştaş	Psiko-Motor-Dil-Sosyal-Duygusal
Uzun Atlama	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Üçgen	Psiko-Motor-Sosyal-Duygusal
Hulahup	Psiko-Motor

Tablo 2 incelendiği "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın yer verdiği geleneksel sokak oyunlarının çocuklarda desteklediği gelişim alanlarına göre dağılımına bakıldığında en fazla psiko-motor gelişim alanını desteklediği, bunu sosyal duygusal, bilişsel gelişim ve dil gelişimi alanlarının takip ettiği tespit edilmiştir. Bu dağılımın geleneksel oyunlara göre dağılımında ise uçurtma uçurma, çember sürme, topaç çevirme, hula hup gibi oyunların sadece psiko-motor gelişim alanını desteklerken, kâğıt uçak, halat çekme, köşe kapmaca, gazoz kapağı, misket, uzun atlama ve üçgen gibi oyunların ise hem psiko-motor hem de sosyal-duygusal gelişim alanlarını destekledikleri tespit edilmiştir. Yine define avı adlı oyunun bilişsel ve sosyal gelişim alanını, kağıt kulah adlı oyunun psiko-motor ve bilişsel gelişim alanını, mendil kapmaca adlı oyunun psiko-motor bilişsel-sosyal-duygusal gelişim alanını, tıp adlı oyunun bilişsel,sosyal-duygusal ve dil gelişimi alanını, üçtaş ve

beřtař adlı oyunun psiko-motor, biliřsel ve dil geliřim alanını, saklambaç adlı oyunun ise psiko-motor, biliřsel-sosyal-duygusal ve dil geliřim alanlarını desteklediđi tespit edilmiřtir.

Sonuç Tartıřma ve Öneriler

Arařtırma kapsamında incelenen "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın ilk ařamada izlenen 76 bölümü incelendiđinde, 18 bölümde çeřitli geleneksel sokak oyunlarına yer verildiđi tespit edilmiřtir. Bu da bu tür çizgi yapımlar içerisinde sadece bir ya da birkaç oyunu ele almayarak 18 bölüm gibi hiçde azımsanamayacak bir bölümde bu tür oyunlara yer vermesi ile, bu çizgi yapımın geleneksel sokak oyunlarının yařatılması ve yeni nesillere aktarılması sürecinde medyanın katkısını ve rolünü ortaya koymasında önemli bir misyon üstlendiđini göstermektedir.

Arařtırma sonuçlarına göre "Rafadan Tayfa" adlı çizgi yapımın yer verdiđi geleneksel sokak oyunlarını konu alan bölümleriyle en çok çocukların psiko-motor geliřimlerine katkı sađlayan oyunlara yer verdiđi tespit edilmiřtir. Çizgi yapımın pek çok bölümünde psiko-motor beceri kapsamlı oyunların oynanması yönünde çocukları özendirip, motive ettikleri gözlenmiřtir. Arařtırmamızın bu bulguları literatürde Anılan, Girmen, Öztürk ve Koçkar (2004) tarafından gerçekteřtirilen arařtırma sonuçlarıyla tutarlılık göstermektedir. Anılan, Girmen, Öztürk ve Koçkar (2004) tarafından geleneksel çocuk oyunlarının eđitimsel ve çocuk geliřimi açasından incelendiđi arařtırmada, bazı geleneksel oyunların çocuklarda çekme, kořma, tutma, kavrama, tırmanma, tek ayak üzerinde durma ve denge sađlama, eđilme, dönme ve yön bulma, el, diz ve ayak koordinasyonlarının geliřimi gibi becerilerin geliřimine katkı sađladıkları tespit edilmiřtir.

Yine AYTEKİN (2001) tarafından gerçekteřtirilen oyunun çocuk geliřimi üzerine katkılarını konu alan bir arařtırmada, oyun oynayan ve oyun oynamayan çocuklar karřılařtırıldıklarında oyundan mahrum olan çocukların oyun oynayanlara kıyasla kas geliřimlerinin yavař ve kas boyutlarının daha kısa olduđu tespit edilmiřtir. Ayrıca bu arařtırma sonuçlarına göre oyundan mahrum kalan çocukların dengeli ve düzenli bir beslenme alışkanlıđına sahip olmadıđı, bu nedenle de kilolu ya da zayıf bir vücuda sahip olabildiđi tespit edilmiřtir. Bu konuda ESEN (2008) tarafından gerçekteřtirilen Ahıska Türkleri tarafından oynanan geleneksel çocuk oyunlarının eđitimsel ve çocuk geliřimi açasından incelendiđi bir arařtırmada, "Çıh Çıharım Çardađa" isimli geleneksel oyunun çocuklarda el, kol, diz ve ayak koordinasyonunun geliřimine, "Yađmur Yađdurma" isimli geleneksel oyunun ise çocuklarda yürüme, kořma, tutma ve toplama gibi becerilerin geliřimine katkı sađladıđı tespit edilmiřtir.

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Filmi Üzerinden İncelenmesi

Güven (2018) tarafından gerçekleştirilen “Erzurum İlinde Oynanan Geleneksel Oyunların Araştırılması ve Beden Eğitimi Derslerine Uyarlanması” konulu bir diğer araştırmada hız, denge, kuvvet, esneklik, çeviklik gibi bir dizi motor beceri gerektiren geleneksel oyunlar yoluyla çocukların psiko-motor becerilerini geliştirme fırsatı elde ettikleri tespit edilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bir diğer sonuçta geleneksel sokak oyunlarının çocukların sosyal-duygusal gelişim alanlarına olan katkıları üzerinedir. Çalışma kapsamında incelenen “Rafadan Tayfa” isimli çizgi yapımda yer verilmiş olan geleneksel oyunların çocukların sosyal-duygusal gelişimlerine katkı sağladığı tespit edilmiştir. Araştırmamızın bu bulguları literatürde Süslü (2014) tarafından gerçekleştirilen araştırma sonuçlarıyla tutarlılık göstermektedir. Süslü (2014) araştırmasında oyun yoluyla çocukların, sorumluluk almayı öğrendiğini, hayal kurma gücünü ve plan yapma becerisini geliştirdiğini, toplu yaşam için gerekli olan kuralları öğrenme, iş birliği yapma ve paylaşmayı öğrendiğini, aynı zamanda oyun yolu ile çocukların kendilerini daha iyi tanımaya başladığını, bağımsız olmayı ve değişik sosyal rolleri deneyimleme imkanı bulduğunu belirtmiştir.

Bu konuda Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2010) tarafından gerçekleştirilen “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun” adlı araştırmada oyunların çocukların duygusal değişimlerini ve duygularını kontrol etme becerisi kazandırma sürecinde etkin bir rol oynadığı belirtilmiştir. Anılan ve diğerleri (2004) tarafından gerçekleştirilen geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel ve çocuk gelişimi açısından incelendiği bir diğer araştırmada “Top Köprüden Geçti” isimli geleneksel oyunun çocuklarda kural bilinci, gruba ait olma ve grup normlarına uyum sağlama gibi bir dizi sosyal becerilerinin gelişimine katkı sağladığı tespit edilmiştir. Yine Esen (2008) tarafından gerçekleştirilen Ahıska Türkleri tarafından oynanan geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel ve çocuk gelişimi açısından incelendiği çalışmada “Çir Çir Çirahpa” isimli geleneksel oyunun çocuklarda kural bilinci, kurallara uyma, gruba ait olma, grup dinamiği ve dayanışmayı öğrenmelerine yardımcı olduğu tespit edilmiştir.

Akay (2017) tarafından gerçekleştirilen “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkıları Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarından biri olan “Yedi Kule (Babadik)” oyununun çocuklarda liderlik, toplumdaki diğer bireylerin haklarına saygılı olma, iş birliğine ve toplumsal yaşama uyum sağlama gibi sosyal-duygusal becerileri geliştirdiği ve aynı zamanda çocukların oyun içinde oyunun kurallarına uygun davranmayı öğrenerek toplum hayatında

da toplumun norm ve kurallarına daha kolay uyum sağlayabilme becerilerini edinebilecekleri belirtilmiştir.

Araştırmamızdan elde edilen bir diğer geleneksel sokak oyunlarının çocukların bilişsel gelişim alanlarına olan katkıları üzerinedir. Çizgi yapımında yer verilmiş olan geleneksel oyunların çocukların sosyal-duygusal gelişimlerine katkı sağladığı tespit edilmiştir. Araştırmamızın bu bulguları literatürde Ramani (2005) tarafından gerçekleştirilen araştırma sonuçlarıyla tutarlılık göstermektedir. Ramani (2005) araştırmasında çocukların birlikte oyun oynamaları ile problem çözme becerileri arasında olumlu yönde bir ilişki olduğunu ve çocukların birlikte oynadıkları oyunların problem çözme becerisinin gelişimine önemli katkılar sağladığını tespit etmiştir.

Kaçar (2016) tarafından gerçekleştirilen okul öncesi dönem çocuklarının tercih ettikleri oyunların dil gelişimi ve problem çözme becerilerine etkilerinin incelediği bir diğer çalışmada çocukların tercih ettikleri oyun türleri ile dili kullanım becerilerinin arasında bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Scmoll (2016) ise bulunan mülteci çocuklar ile yabancı dil öğretiminde geleneksel ve dijital oyunların kullanılmasını incelediği çalışmada, geleneksel oyunların mülteci çocukların Fransızca'yı öğrenmelerine, topluma uyum sağlamalarına ve günlük yaşam alışkanlıklarını geliştirmelerine katkı sağladığını tespit etmiştir.

Akay (2017) tarafından gerçekleştirilen “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkıları Üzerine Bir Araştırma” adlı bir başka çalışmada ise geleneksel çocuk oyunlarından biri olan “dokuztaş” oyununun çocuklara mantık yürütme, problem çözme, analiz, sentez, değerlendirme, stratejik yordama gibi bilişsel becerileri kazandırdığı tespit edilmiştir. Yılmaz (2019) tarafından gerçekleştirilen Türk ve İngiliz çocukların geleneksel ve dijital oyun tercihlerinin problem çözme ve değer algılarına etkisinin incelediği çalışmada da geleneksel oyunların dijital oyunlara kıyasla çocuklarda problem çözme becerisini olumlu yönde geliştirdiği tespit edilmiştir.

Literatürde yukarıda örnekleri sıralanan tüm bu araştırma sonuçlarının, oyunun çocukların psiko-motor, sosyal-duygusal ve bilişsel gelişimleri üzerindeki etkisi ve önemini belirtmesi açısından araştırma sonuçlarımızı destekler tarzda bulgular sunduğu görülmektedir. Sonuç olarak günümüz dünyasında her gün yeni bir teknolojik gelişme ortaya çıkmaktadır. Gelişen bu teknolojiler aynı zamanda çocukların oyunları ve oyuncaklarına da yansımalar yapmaktadır. Bu bağlamda varlıklarını nesilden nesile aktarım yoluyla sürdüren geleneksel oyunlar günden güne unutulmakta ve yerlerini dijital oyunlara bırakmaktadır.

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Filmi Üzerinden İncelenmesi

İşte günümüzde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel sokak oyunlarının hatırlatılması, yeni nesillere sevdirmesi ve oynanmasının teşvik edilmesi konusunda önemli bir rol üstlendiği düşünülen ve TRT çocuk kanalında 2014 yılından beri düzenli olarak yayınlanan “Rafadan Tayfa” adlı animasyon çizgi yapımı bu araştırma kapsamında incelenmeye alınmış ve bu çizgi yapımın unutulmaya yüz tutmuş geleneksel sokak oyunlarına bölümlerinde sıklıkla yer verdiği ve bu bağlamda da çocukların psiko-motor, psiko-sosyal, bilişsel ve dil gelişimi alanlarını destekleyici önemli bir misyonu üstlendiği tespit edilmiştir.

Diğer yandan Rafadan Tayfa adlı çizgi yapımın sadece geleneksel oyunlara verdiği bu destekle de kalmayıp Tozduman-Yaralı ve Avcı'nın (2017) gerçekleştirdikleri bir araştırmada bu çizgi yapımın popüler kültür öğelerini kullanarak geçmişte halk hikâyeleri ve masalların gerçekleştirdiği kültür aktarımı ve kültürün güncellenmesi görevini de başarıyla yerine getirdiği sonucuna ulaşmaları da bu çizgi yapımın üstlendiği önemli bir misyona örnek olarak verilebilir.

Araştırma sonucunda şu önerilere yer verilebilir;

Televizyon yapımcıları tarafından çocuk programlarında geleneksel oyun içeriklerine daha sıklıkla yer verilebilir.

Çocukların dijital oyunlarla oynamalarının bir nebze önüne geçmek için ebeveynler çocuklarına televizyondaki bu tür çizgi yapımları izlemeleri ve bu oyunları oynamaları yönünde teşvik edebilirler.

Uzmanlar tarafından geleneksel oyunların çocukların gelişim alanlarına olan katkıları konusunda kitle iletişim kanalları üzerinden çeşitli bilgilendirici programlara yer verilebilir.

Bu araştırma TRT çocuk kanalında yayınlanan Rafadan Tayfa adlı çizgi yapımı ile sınırlı bir çalışmadır. Bundan sonra özel kanallardaki farklı çocuk yapımlarının da geleneksel oyunların varlığı ile ilgili içerikleri araştırılabilir ve bu çalışmalar televizyon dışında çocuk kitapları, ders kitapları ve diğer sosyal medya içerikleri bağlamında da genişletilebilir.

Yazar Katkı Beyanı:

- 1. Ertuğrul TALU:** Veri toplama ve analizi, danışmanlık, denetim, inceleme ve düzenleme.
- 2. Fatih YÜZBAŞIOĞLU:** Veri toplama ve analizi, yazım ve düzenleme.

Kaynakça

- Akandere, M. (2006). *Eđitici okul oyunları* (3. baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Akay, R. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının çocuk gelişimine katkıları üzerine bir araştırma. *Social Sciences Studies Journal*, 3(10), 1385-1393.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A. & Koçkar, M. T. (2004). *Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri*. OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı, Kelebek Matbaası, İstanbul.
- Arslan, A. S. (2015). *Türkiye’de dijital kültür ürünleri olarak oyunlar ve gelenek unsurlarının aktarımı: Facebook örneđi*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK) içinde (ss. 86). Ankara: Pegem Akademi.
- Aydın, A. & Aydın, M. (2015). *Geleneksel çocuk oyunlarının ana dili eğitime etkisi*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK) içinde (ss. 1839). Ankara : Pegem Akademi.
- Aytekin, H. (2001). *Okul öncesi eğitim programları içinde oyunun çocuk gelişimine olan etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Kütahya.
- Başođlu, C., Lök, N. & Öncel, S. (2017). Çocukların aile içi şiddetten korunmasında ailelere yönelik girişimler. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 9(2), 123-135.
- Cerrahođlu, M. & Arvas, A.(2015). *Somut olmayan kültürün gelecek kuşaklara aktarılmasında oyunun önemi/ bir örneklem olarak Çankırı’da çocukların ve yetişkinlerin oynadığı ortak geleneksel oyunlar*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK) içinde (ss. 245). Ankara: Pegem Akademi.
- Çelik, M. (2017). *Deneyimsel oyun terapisinin çocuk evlerinde kalmaktaolan 3-10 yaş grubu Çocukların çocukluk çađı travma sonrası duygusal stres düzeyine etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Dođanay, J. (1998). *Ana sınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Filmi
Üzerinden İncelenmesi

- Esen, M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (2), 357-367.
- Girmen, P.(2012).Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor Dergisi*, 24(95), 263-273.
- Grix, J. (2010). *The foundations of research*. London: Palgrave Macmillan.
- Goodson, I., & Walker, R. (1988). *Putting life into educational research*. İçinde Sherman R. R. ve Webb R.B (Eds.), *Qualitative Researchin Education: Focus and Methods* (ss. 108-122). London: Routledge.
- Güven, A. (2018). *Erzurum ilinde oynanan geleneksel oyunların araştırılması ve beden eğitimi derslerine uyarlanması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- İnci, P. E. (2015). *Somut olmayan kültürel miras*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK) içinde (ss. 324-332). Ankara: Pegem Akademi.
- Jennings, S. (2000). *Introduction to developmental play therapy: Playing and health*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Jones, S. E. (2008). *The Meaning of video games: Gaming and textual strategies*. New York: Routledge Taylor& Francis Group.
- Kaçar, S. (2016). *Okulöncesi normal gelişim gösteren 5-6 yaş grubu çocukların tercih ettikleri Oyun türlerinin dil gelişimi ve problem çözme becerisi üzerine etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek LisansTezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Koçyiğit S., Tuğluk M. N. & Kök M., (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik Olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*,16:325, 42.
- Korkmaz,E.(2009).Oyunun çocuk gelişimine etkisi ve çocuk oyun alanları tasarım kriterleri. 05.07.2019 tarihinde <http://www.planlama.org/new/makaleler/oyunun-cocuk-gelisimine-etkisive-cocuk-oyun-alanlari-tasarim-kriterleri.html> adresinden alındı.
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. New York: Sage.
- MEB. (2014). Çocuk gelişimi ve eğitimi oyun etkinliği-1. 04.06.2019 tarihinde http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf adresinden erişildi.

- Miles, M. B. & Huberman, A. M.(1994). *Qualitative Data Analysis* (ThousandOaks, CA: Sage).
- Murphy, A. P. (2009). *Oyun çocuğun gıdasıdır*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (M. Bütünve S. B. Demir, Çev. Ed.), Ankara: PegemYayınları
- Pehlivan, H. (2015). *Oyun ve öğrenme*. (4.Baskı), Ankara :Anı Yayınları .
- Ramani, G. B. (2005). *Cooperative play and problem solving in preschool children* (Dissertation Doctoral Thesis). University of Pittsburgh, Pittsburgh.
- Süslü, N. E. (2014). *Çocuk eğitiminde oyun dili*. İstanbul: HayyKitap.
- Tozduman-Yaralı, K. & Avcı, N. (2017). Bir çizgi filmin popüler kültür açısından incelenmesi: Rafadan tayfa. *Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1),3. 449-470.
- VanFleet, R., Sywulak, A. E. & Sniscak C. C. (2018). *Çocuk merkezli oyun terapisi*. (Çev. H. U. Kural). (Ed. B. Tuncel). İstanbul, Apamer Psikoloji yayınları.
- Yavuz, Ö., Yavuz, O. & Eyigün, M.G.(2015).*Çocukların problem çözme becerisi ve dil gelişiminde bilmece ve tekerlemenin önemi*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK) içinde (ss. 839). Ankara: Pegem Akademi.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zorlu, A. (2016). *Yönlendirici olmayan oyun terapisinin dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu belirtili çocukların duygu ve davranışları üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi), İstanbul Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.