

GRUP OYUNLARINDA ÖĞRENCİ ETKİLEŞİMLERİNİN İNCELENMESİ: *KİM BİLİYOR? OYUNU* ÖRNEĞİ¹

Mehmet Fatih KAYA²

Hilal ENGÜR BİRCAN³

ÖZ

Bu araştırmada öğrencilerin grup oyunları esnasındaki etkileşim süreçlerine odaklanılmıştır. Bu bağlamda öğrencilerin, grupla oynanan bir oyun olan *Kim Biliyor? Oyunu* esnasındaki davranış ve etkileşim süreçlerini incelemek ve hangi sosyal rolleri üstlendiklerini Fichter (2009)'in etkileşim süreçlerine göre tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması (case study) kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını bir devlet okulunun 6. sınıflarında öğrenim gören 9 erkek ve 7 kız olmak üzere 16 öğrenci ve sınıf rehber öğretmeni oluşturmaktadır. Katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Sonuç olarak; öğrencilerde her role ilişkin davranışların belli düzeylerde ortaya çıktığı, en az bir öğrencinin rollerden en az birini yüksek oranda üstlendiği, davranışların ağırlıklı olarak ayırıcı ve birliği bozucu süreçlerin içerisinde ve çatışma rolüne ilişkin olduğu, öğrencilerin oyunda iş bölümü yapmamasından dolayı sorunlar yaşadıkları, zamana dayalı oyunlarda öğrencilerin zaman kullanma ve yönetimi becerilerinin gelişebileceği, *Kim Biliyor? Oyunu* gibi birden fazla disipline hitap eden oyunların serbest etkinlikler dersinde oynanabileceği ve işlenen konuları pekiştirici olduğu gözlenmiştir. Bu çerçevede grup oyunlarının ilişki, iletişim, etkileşim, işbirliği ve çatışma gibi temellere dayalı olmasından dolayı, öğrencilerin sosyal ve duygusal zekâ ve becerilerini geliştirebileceği söylenebilir. Bu süreçte öğretmenin amaçlı müdahaleleriyle de öğrencilerin olumsuz ve çatışmacı davranışlarının önüne geçilebilir.

Anahtar Kelimeler: Grup oyunları, oyunla öğretim, sosyal etkileşim ve roller, Fichter, “Kim Biliyor?” Oyunu

INVESTIGATING STUDENTS INTERACTION IN GROUP GAMES: A SAMPLE OF *KİM BİLİYOR (WHO KNOWS)?* GAME

ABSTRACT

This study was focused on the interactivity among students in group playing process. In this context it is aimed to analyse the processes of the students' attitude, behaviour and interaction during the *Kim Biliyor (Who Knows)?* Game and which social roles do students take on from the Fichter's (2009) interaction processes. In this study, case study was used which is one of the qualitative research methods. The participants were 9 boys, 7 girls totally 16 students, and their responsible teacher from a public school. For determining the participants, it was used the criterion sampling methods from purposeful sampling methods. As a result it is found that every role were seen students' behaviours in some levels, at least one student takes part at least one role dominantly, behaviours are mostly in the process of separators and disturbing, and are about conflict role, there were some problems because students did not cooperate, because the games based on time students can improve the ability of using time and time management, games which appealing more than one disciplines like *Kim Biliyor (Who Knows)?* game can be used in free activity course and subject can be consolidate were observed. In this context it can be said that group games can improve the social and behavioural intelligence and skills, because they are based on the relationship, connection, interaction, cooperation and conflict etc. In this process teacher also interfere with the aim for students' negative and conflict behaviour.

Key words: Group games, teaching with games, social interactions and roles, Fichter, “Kim Biliyor” Oyunu (Who Knows?) Game

¹ Bu çalışma 1. Uluslararası Türk dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayında sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Arş. Gör., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, mfatihkaya11@gmail.com

³ Matematik Öğretmeni, Eskişehir 30 Ağustos Ortaokulu, sahbircan@hotmail.com

GİRİŞ

Çocuğun hoşlanarak yer aldığı gerçek hayatını kurguladığı oyun, gerçek yaşamın bir simülasyonu olarak hem bireysel, bilişsel, duygusal, fiziksel, sosyal ve ruhsal hem de sosyal gelişiminde önemli rol oynamaktadır (Çelik, 2011). Küçük yaşlardan itibaren çocuğun diğer çocuklarla etkileşime girmek ve bir gruba ait olmak gibi yaşamını zenginleştiren ve onu olgunlaştıran tecrübeleri edinmesi, onu gerçek yaşama hazırlamada öncü rol oynamaktadır. Çocuk gerçek yaşamda pek çok kişiyle etkileşime girmekte ve ortaya çıkan yaşantıdan çeşitli kazanımlar edinmektedir. Dolayısıyla öğrenciler grup oyunlarında kazandıklarını gerçek yaşamlarına, gerçek yaşamlarında öğrendiklerini de oyunlarına yansıtarak döngüsel bir şekilde zihni, ahlakî, bedenî ve duygusal anlamda geliştirmektedir.

Oyun ortamında konuşma, düşünme, paylaşma, yaşamın rollerini anlama, yardımlaşma, çevre ile etkileşime girme, problem çözme gibi sosyal açıdan önemli bir yer tutan beceriler pekişmektedir (Durualp ve Aral, 2010). Çocuğu geleceğe hazırlayacak olan oyunlar içerisinde duygusal, bilişsel, psikomotor ve ahlakî tepkilerini ne yönde geliştireceği ve değiştireceği de belirlenmektedir. Oyunda galip gelmenin ve mutlu olmanın tadına varırken ölçüsünü de oyun yaşantılarıyla belirleyecektir. Yani benmerkezci davranışlarını, biz merkezli bir şekilde ayarlama yoluna gideceği ifade edilebilir. Oyun içerisinde sorumluluk ve rol aldıkça çocuk; kendini ve başkalarını tanıyabilen, davranışlarını yorumlayabilen, işbirliği yapabilen, sorumluluk üstlenen, empati kurabilen ve özgüvenini geliştiren bireylere dönüşür. Bununla birlikte kurallara uyma, doğruyu ve yanlış ayırt edebilme, saldırganlıklarını dizginleme, adaleti gözetme, haklı ve haksızı değerlendirebilme, iletişim kurabilme, sonuçlara saygılı olma, rekabeti ahlakî ve etik düzeyin üstüne çıkarmama ve başkalarına zarar vermemeyi oyunlar çerçevesinde öğrenir (MEB, 2014; Akandere, 2013). Çocuk arkadaşlık kurarak toplumsallaşır. Bu beceri ve özellikler için özellikle grup oyunları uygundur. Sınıf içi ve dışı öğretim-öğrenme ortamları da aynı zamanda bir topluluk/toplum olduğundan, burada işbirliğine dayalı grup oyun ve etkinliklerinin olabildiğince çok yer alması gerekmektedir.

Grup oyunları takım çalışması yapma, akran gruplarıyla işbirliği yapma, bir gruba dâhil olma, gruba uyum sağlama, sosyal kurallara uyma, sorumluluk alma ve yerine getirme, güvenme, kazanma ve kaybetme duygusunu yaşama açısından önemlidir. Aynı zamanda problem çözme, öz-yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerileri ahlakî değerler geliştirme gibi becerilerinin de gelişimine katkı sağladığı bilinmektedir (Girmen, 2012).

Teknolojik gelişmelerle birlikte yaşanan bilgi üretimi ve yayılması, dünya üzerindeki her bireyi çeşitli platformlarda (sanal, internet, sosyal medya, fizikî) birbirine yakınlıştırmaktadır. Bu durum bireylerin çeşitli becerilere sahip olmasını gerektirmektedir. Temelde ekonomik gerekçelere bağlı olarak iş dünyası ve ülke politikaları, bilgi toplumu ve bilgi ekonomisi oluşturma adına 21. yüzyıl becerileri üzerinde durmaktadır. Bu beceriler arasında iletişim, işbirliği, problem çözme, esneklik ve uyum, liderlik gibi beceriler ele alınabilir. Özellikle grup oyunlarında çocuklar birbiriyle iletişim kurmakta, oyunu kazanmak için işbirliği yapmak, karşılıklı esnek davranarak gruba uyum sağlamak ve yeri geldiğinde grubuna liderlik yaparak oyunu kazanma gibi çeşitli etkileşim süreçleri geçirmektedir. Dolayısıyla 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılabilceği eğitim süreçlerinde grup oyunlarına yer verilmesi gerektiği söylenebilir.

Sosyal gelişim, doğumdan itibaren başlayan, yaşam boyu devam eden, kişinin başkalarıyla iyi ilişkiler kurmasını ve içinde yaşadığı topluma uyumunu sağlayan bir süreçtir (Çağdaş ve (Şahin) Seçer, 2002). Ortaokul 6. sınıf öğrencileri gelişim özellikleri açısından son çocukluk dönemindedir (kızlar 6-11, erkekler 6-13 yaş). Bu dönem, öğrencinin gruplaşma çağıdır. Bireysel oyun ve etkinlikler yerini daha çok sınıf, arkadaş ve oyun gruplarına bırakmaktadır. Bir öğrencinin akran veya oyun gruplarından birine katılması, çocuk için hem bir ihtiyaç hem de onun sosyalleşmesi için bir zorunluluktur (MEB, 2013). Yavuzer (2005), bu

dönemdeki çocukların sosyal gelişim açısından çeşitli özelliklerini şöyle belirtmektedir: (i) *Kolay etkilenme*: Bu dönemde çocuklar, kendi arzularının diğer çocukların doğrultusunda olduğuna inanmakta ve bu durum onların gruplara kabulünü kolaylaştırır. (ii) *Karşıt görüşte olma*: Bu durum, çocuğun düşünce ve hareketleriyle diğer çocuklara karşıttır. (i) *Rekabet*: Bu dönem Çete Çağı (Gang Age) olarak adlandırılmakta ve üç biçimde görülmektedir; grubun kendini tanıma amacına yönelik olarak grubun üyeleri arasında süregelen rekabet, rakip gruplarla çatışmalar ve grupla toplumu düzenleyen diğer sosyal kurumlar arasındaki çatışmalar. Bu dönemdeki rekabet genellikle kavgaya neden olmaktadır. İnsanların yapısında doğal yarışçılık (rekabet) duygusu vardır. Bu duygu, insanı başarıya götürür, ancak kıskançlık boyutuna ulaşırsa kişinin kendisine ve çevresine zarar verir (MEB, 2013), çatışmalara yol açar. Bu yüzden öğrencilere rekabet ortamında dürüst oyuna (fair play) uygun tutum ve davranışlar kazandırılmasıyla bu tür sorunların aşılabileceği söylenebilir.

Etkileşim Süreçleri ve Roller

Bilindiği üzere her sosyal sistemde yer alan bireyler çeşitli rollere sahiptir. Bu roller; onun toplumsal anlamda kendisinden beklenen davranışların bütününe ifade ederken, aynı zamanda ayırt edici, belirli, bir toplumsal konum etrafında toplanmış davranış kalıplarıdır (Tezcan, 1999; Broom ve Selznick, 1963). Bireyler başta sadece bir birey iken ilerleyen yaşantılarında grup dinamiği içerisinde başkalarıyla etkileşime geçerek sosyal rol üstlenmektedir. Bir başka ifadeyle bir sosyal işlevin tamamlanabilmesi için yerine getirilmesi gereken davranış örüntüleri bireylerin sosyal rollerini belirler. Bu durum, rolleri karşılıklı ve birbirini tamamlayıcı kılmaktadır. Dolayısıyla hiçbir rol tek başına bir anlam ifade etmemektedir. Sosyal süreç iki veya daha fazla kişinin arasında ve aynı anda paylaşılan davranışları içerir. Bu davranış tarzları toplumdaki örüntüleşmiş ilişkililerdir. Her bir davranış tarzı her toplumda olmasına karşın kiminde baskın, kiminde de çekiniktir. Birey ve toplum düzeyinde «bağlamına göre» nerede, ne zaman ve ne şekilde ortaya çıkacağı aşağı yukarı bellidir (öğrenci rolü, evlat rolü, anne rolü, komşuluk rolü) (Fichter, 2009).

Tablo 1. Etkileşim Süreçleri (Fichter, 2009)

Bağlayıcı ve Birleştirici Süreçler		Ayırıcı ve Birliği Bozucu Süreçler	
• İşbirliği	• Ortak bir hedef için birlikte hareket etme • Grup ve toplumun sürekliliği ve dayanıklılığını sağlar.	• Çatışma	• İki ya da daha fazla grubun birbirini ortadan kaldırmaya veya etkisizleştirmeye çalıştığı süreç. • Dikkat karşıdakinin üzerindedir. • Aşağılayıcı söz, jest, mimik, eylem, nefret, rekabet, hakir görme, fiziki veya psikolojik zorbalık
• Uyarlanma	• Grupta çatışmayı engellemek, azaltmak ve ortadan kaldırma görevi • Dürüst oyun (Fair Play) • Barış içinde ve birlikte yaşamın aracıdır (Sağduyu, hoşgörü vb.) • Birbirinin davranışına uyum sağlamak • Bireyin bazı davranışlarından vazgeçtiği «ver ve al» ilişkisi	• Karşıtlık	• Taraflar hedefin elde edilmesiyle ilgili engellemeye çalışır.
• Özümseme	• İçinde bulunduğu topluluk veya toplum gibi davranma. • Asimilasyon veya sosyalizasyon değil, entegrasyon. • Kendini toplumun özelliklerine uyarlama	• Rekabet	• Aynı hedefe ulaşmak için mücadele • Dikkatler ulaşılacak hedef veya nesne üzerindedir. • Dürüst oyuna (fair play) karşı hile

Tablo 1’de görüldüğü üzere Fichter (2009)’a göre bireyler rollerini iki temel süreç bağlamında üstlenmektedir. Bunlar; (i) Bağlayıcı ve birleştirici; (ii) Ayırıcı ve birliği bozucu

süreçler. Fichter (2009) bu süreçleri, doğu ve batı toplumları bağlamında açıklamaktadır. Doğu toplumlarında daha çok görülen bağlayıcı ve birleştirici süreçler, sayesinde insanların bir araya geldiği ve bütünleştiği süreçlerdir. Adalet, hakkaniyet ve sevgi temel örüntüleridir. Toplum veya topluluk içerisinde kazanç ve olumlu davranışlar olarak algılanırken, o toplum veya topluluk için sürekliliği sağlayıcı niteliktedir. Batı toplumlarında daha çok görülen ayırıcı ve birliği bozucu süreçler, içinde insanların birbirinden uzağa ve daha az dayanışmaya itildiği süreçlerdir. Toplum veya topluluk için zararlı ve olumsuz davranışlar olarak nitelendirilir ve her zaman haksızlık ve nefrete ilişkin sosyal kusurları ifade eder.

Kim Biliyor? Oyunu

Çocukların birbiriyle etkileşebilecekleri, oynarken öğrenebilecekleri, kendilerini ifade edebilecekleri grup oyunlarından biri de Hilal Engür Bircan tarafından geliştirilen “Kim Biliyor? Oyunu”dur (Engür Bircan, 2013). Bu oyun çeşitli yaş gruplarına uyarlanmış ve çocukların oyun ihtiyaçlarını karşılarken öğrendiklerini kullanabilmelerini gerektiren bir yapıdadır. Grupla oynama, işbirliği, paylaşma, yardımlaşma, sırasını bekleme, kurallara uyma gibi sosyal becerilerin yanı sıra bilişsel, duyuşsal, dilsel ve yenme-yenilmeye dayalı duygusal tepkilerini kontrol edebilme gibi kişisel becerilerine yönelik olarak tasarlanmıştır.

“Kim Biliyor? Oyunu”nda 7 farklı renkteki birimlerden oluşan bir yol bulunmaktadır (EK 2). Öğrenciler soruları cevapladıkça ilerleyerek, yolu rakiplerinden önce bitirmeye çalışır. Oyun, 2 ilâ 8 kişilik gruplar (bireysel veya ikili takım oluşturarak) halinde oynanabilir.

Sorular, ilgili yaş grubunun ders programlarındaki konular (Türkçe, Matematik, Fen, Sosyal Bilgiler, İngilizce vb.) temel alınarak hazırlanmıştır. Sorular; doğru-yanlış, çoktan seçmeli, boşluk doldurma, işlem yapma, sözlü ve yazılı ifade gibi farklı tiplerde sunulmuştur. Her dersin soruları, karışık olarak 7 renkte hazırlanmış soru kartlarında yer almaktadır. Örneğin oyuncu, mavi birimde Türkçe dersiyle ilgili doğru-yanlış sorusu çözerken, sonraki turuncu birimde her dersle (Türkçe de dâhil) ilgili çoktan seçmeli bir soru oyuncuya gelebilir. Bu da oyuncuların, art arda aynı dersten soru cevaplamalarını engelleyerek öğrencinin her derse ilişkin zinde tutulması için önem arz etmektedir. Oyun üzerindeki her renkte soru kartı ve soru tipi vardır (Tablo 2) (Soru kartı örnekleri EK 1):

Tablo 2. Renkler ve soru tipleri

Mavi	Doğru-yanlış
Mor	Boşluk doldurma
Turuncu	Çoktan Seçmeli
Yeşil	Sözlü anlatım
Sarı	Yazılı ifade, işlem (Mutlaka kalem-kâğıt kullanılmalıdır)
Pembe	Anlatım (Yarım bırakılmış cümleler tamamlanmalıdır)
Beyaz	Metin oluşturma (Verilen kelimeler kullanılarak 1-2 cümlelik kısa metin oluşturulmalıdır)

Oyunda kişi sayısına göre renkli piyonlar seçilerek başlangıç noktasına konur. Her oyuncu üzerinde rakamlar olan firdöndüyü çevirir. Gelen rakamlar büyükten küçüğe doğru oyuncu sıralarını belirler. Cevaplama sırası gelen öğrenci, üzerine geldiği renkte bir soru kartı çekerek, kum saati süresi içerisinde soruları cevaplamaya çalışır. Bu sürede birden fazla soru cevaplayabilir. Cevap anahtarı ve süreyi oyundaki diğer kişiler kontrol eder. Süre bittiğinde veya yanlış cevap verildiğinde cevap hakkı el değiştirir ve kum saati çevrilerek süre tekrar başlatılır. Oyunun süresi oyuncu sayısına, oyuncuların performansına ve[ya] oyuncuların birbiriyle etkileşimlerine göre değişiklik gösterebilir. Örneğin bu çalışmada 6 kişilik grupların oyunu, (tenefüs hariç) yaklaşık 55-60 dakika sürmüştür.

Çocukların grup dinamikleri içerisindeki etkileşim süreçlerini gözlemlemek; onların karakter ve değer yapılarına, gerçek ve hayal olanı harmanladığı iç dünyalarına, sınıf içi ve dışı sosyal yaşantılarında hangi davranış örüntülerine sahip olduğuna ve hangi rolleri üstlendiğine ilişkin önemli ipuçları verebilir. Bu süreçte çocuğun üstlendiği roller ve geçirdiği yaşantılar;

ileride karşılaşıcağı durum, sorun ve yaşantılar için ne şekilde davranması gerektiğine ilişkin bir olgunlaşma aşaması olarak yorumlanabilir. Öğrenciyi tanımanın bir başka yolu olarak değerlendirilebilecek grup oyunları sayesinde öğretme ve öğrenme süreçleriyle ilgili her türlü planlamada eğitimciler için önemli ipuçları verebileceği söylenebilir. Bu çerçevede 12 yaş gibi son çocukluk dönemine geçiş sürecinde, arkadaş-grup ortamının ön plana geçtiği 6. sınıf öğrencilerinin, grup oyunu esnasında üstlendiği rolleri belirlemek, araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Bu araştırmanın amacı, 6. sınıf öğrencilerinin grupla oynanan *Kim Biliyor? Oyunu* esnasındaki davranış ve birbirleriyle olan etkileşimlerini Fichter (2009)'in ortaya koyduğu etkileşim süreçlerine göre incelemektir. Bu bağlamda şu alt sorulara cevap aranmıştır:

- Öğrencilerin grup oyununda hangi etkileşim süreçleri ortaya çıkmaktadır?
- Öğrenciler etkileşim süreci içerisinde hangi rollerde bulunmaktadır?
- Öğrenci rollerinin altında yatan nedenlere ilişkin öğretmen görüşleri nasıldır?

YÖNTEM

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması (case study) kullanılmıştır. Durum çalışması sınırlı bir sistemin, yani bir ya da birkaç olayın olgunun, durumun, ortamın, grubun, dokümanın, programın vs. yoğun bir şekilde derinlemesine ve bütüncül bir şekilde araştırılmasını ifade eder (Merriam, 2013; Glesne, 2012). Bu araştırma, öğrencilerin grup oyunlarındaki etkileşimleri derinlemesine incelendiğinden durum çalışması olarak desenlenmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcılarını bir devlet okulunun 6. sınıflarında öğrenim gören 9 erkek ve 7 kız olmak üzere 16 öğrenci ve sınıf rehber öğretmeni oluşturmaktadır. Katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu kapsamda *Kim Biliyor? Oyununun* 6. sınıf seviyesine uygun olması, ölçüt olarak belirlenmiştir. Dolayısıyla araştırmacı öğretmenin görev yaptığı okul seçilmiştir. Okulda 3 adet 6. sınıf bulunmaktadır. Ancak araştırma için araştırmacı öğretmenin dersine girdiği tek bir sınıf seçilmiştir. Derse o gün gelen 16 öğrenci oyuna dâhil edilmiştir.

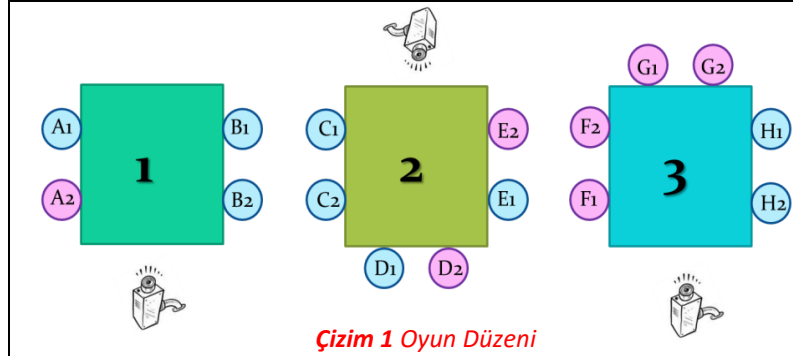
Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışma, araştırmacı öğretmenin iki matematik dersi saati içerisinde yürütülmüştür. Öğrenciler üç oyun masasında Çizim 1'deki gibi oturularak oyun başlatılmıştır. Yan yana oturan öğrenciler ikili takım oluşturmuştur. 1. oyun grubunda Arif-Ayşe ile Bekir-Baki, 2. oyun grubunda Cemil-Cezmi, Demir-Dicle ile Erdem-Ece ve 3. oyun grubunda ise Figen-Figen, Gülçin-Gökçe ile Halil-Hayati birbiriyle rakip takım olmuşlardır.

1. oyun grubunda 1 kız 3 erkek ve 2. oyun grubunda 2 kız 4 erkek oturmuştur. Bunun yanında öğrencilerin birbiriyle olan konuşmalarını daha iyi takip edebilmek için tüm oyun gruplarının masalarına ses kayıt cihazları konmuştur. Bir kez oynatılan ve yaklaşık 55-60 dakika süren oyun, öğretmen ve araştırmacı nezaretinde gerçekleştirilmiştir. Pembe renkli Ayşe-Dicle-Ece-Figen-Feride-Gülçin-Gökçe kız öğrencileri, mavi renkli Arif-Bekir-Baki-Cemil-Cezmi-Demir-Erdem-Halil-Hayati ise erkek öğrencileri temsil etmektedir (Çizim 1-2). Burada her oyuncuya birer kod ve sembolik isim verilmiştir.

Oyun esnasında öğrenciler gözlemlenmiş ve her gruba bir kamera düşecek şekilde video kaydı yapılmış ve etkileşimleri incelenmiştir. Oyun sonrasında video analizleri tamamlanmasının ardından her bir öğrenci hakkında öğretmenle yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Böylece gözlem ve görüşmelerden elde edilen veriler çeşitlendirilmiştir.

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analizde veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Görüşülen ve gözlenen ortamların özellikleri çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara yer verilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu çalışmada Fichter (2009) tarafından ortaya konan kuramsal yapıdan yararlanılarak temalar oluşturulmuştur. Analiz edilen veriler; gözlemler temel alınarak yorumlanmış, görüşme verileriyle desteklenmiştir.



Çizim 1 Oyun Düzeni

Oyuncu kodu	Sembolik ismi	Oyuncu kodu	Sembolik ismi	Oyuncu kodu	Sembolik ismi
A1	Arif	C1	Cemil	F1	Figen
A2	Ayşe	C2	Cezmi	F2	Feride
B1	Bekir	D1	Demir	G1	Gülçin
B2	Baki	D2	Dicle	G2	Gökçe
		E1	Erdem	H1	Halil
		E2	Ece	H2	Hayati

İnandırıcılık ve Tekrar edilebilirlik

Nitel araştırmalarda inandırıcılık (doğruluk, tutarlılık, geçerlik); araştırma sürecinde verinin olduğu biçimiyle veya olabildiğince yansız bir şekilde gözlemlenmesi ve aktarılması anlamına gerekmektedir (Kirk ve Miller, 1986). Tekrar edilebilirlik (güvenirlik, aktarılabilirlik) ise; ulaşılan bulgu ve sonuçların başka durumlara genellenmesini değil, benzer durumların yaşanabileceğini belirtmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu bağlamda okul yönetimi, öğretmen, öğrenci ve velilerden gerekli izinler alınmıştır. Araştırmada veri çeşitliliği sağlamak için öğrencilerden gözlem yoluyla ve öğretmenden görüşme yoluyla veriler toplanmıştır. Toplanan veriler iki araştırmacı tarafından ayrı ayrı analiz edilmiş ve bir araya gelerek araştırmanın güvenilirliği sağlanmış ve bulgulara son şekli verilmiştir. Bunun yanında çalışmanın aktarılabilirliği ile ilgili olarak veriler Fichter (2009)'ın ortaya koyduğu etkileşim süreçlerine göre analiz edilmesinden dolayı başka durum ve araştırmalarda ulaşılabilecek benzer kuramsal yapılara ulaşılabileceği söylenebilir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Bulgular gruplar ve bireyler temelinde ayrı ayrı ele alınmıştır. Gruplara ait ulaşılan tema ve kodlar şemalarla sunulmuştur. Oyun gruplarında ortaya çıkan roller ve frekansları şöyledir:

Roller Gruplar	Bağlayıcı ve Birleştirici			Ayrıyıcı ve Birliği Bozucu		
	İşbirliği	Uyarlanma	Özümseme	Çatışma	Karşıtlık	Rekabet
1	2	3	1	6	1	2
2	1	4	1	18	5	1
3	1	7	1	21	8	3
Toplam	4	14	3	45	14	6

1. OYUN GRUBU



Şema 1: 1. Oyun Grubuna Ait Tema ve Kodlar

Bağlayıcı ve Birleştirici

- **İşbirliği**

Her iki takımında da öğrencilerin, süreyi tutma ve cevapları kontrol etme görevlerini sırayla yaparak *takım içi iş bölümü* yaptıkları gözlemlenmiştir.

- **Uyarlanma**

Gruptaki öğrencilerin oyunda *süre tutma* konusunda adil davranmaya çalışmaları, uyarlanma davranışları olarak ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda her bir öğrencinin oyunu “3, 2, 1, Başla” diye sayarak başlatmaları, oyun esnasında gözlerini kum saatinden ayırmadan zamanı takip etmeleri, cevap kontrolü yaparken süre geçmesin diye kum saatini yan yatırmaları ve süre bittiğinde oyunu durdurmak için yüksek sesle ve art arda “*süre bitti, süre bitti*” diye arkadaşlarını uyarmaları, örnek olarak gösterilebilir.

Öğrencilerin *problem çözme becerilerini kullanmaları* da uyarlanma çerçevesinde ele alınabilir. Örneğin, cevaplanan ve cevaplanmayan soru kartları masanın üzerinde birbirine karıştığı için oyunu durdurmuşlardır. Sonrasında bir öğrenci, kartları düzenleyip toparlamış ve kartları ayırarak, “*Cevapladıklarımızı buraya, cevaplamadıklarımızı buraya koyalım*” diyerek sorunu çözmüştür.

Bunun yanında yaşanan bir tartışma sonrası, verdikleri nihaî cevap için “*Son kararım*” denmesi üzerine uzlaşma sağlamışlardır.

- **Özümseme**

Özümseme, var olan gidişatin ve düzenin bozulmaması için “*etliye sütlüye dokunmama*” davranışlarını ifade eder. Örneğin; Bekir, sürekli Baki'nin elinden soru kartını alıp soruları cevaplamıştır. Bu yüzden Baki geri planda kalmıştır. Dolayısıyla Baki, oyunda kendini gösterme ve takımını temsil etme imkânı bulamamıştır. Yani Baki, içinde bulunduğu duruma boyun eğmiş, takım arkadaşıyla tartışmaya girmemiş ve oyun ortamına müdahale etmemiştir.

Ayırıcı ve Birliği Bozucu

• Çatışma

Oyun içinde bazı davranışların direkt veya dolaylı olarak çatışmaya yönelik olduğu gözlenmiştir. Bu çerçevede kasten çatışma, doğal grup dinamiği içerisinde oluşan çatışma ve çatışmaya dönüşebilecek durumların fark edilip düzeltilmemesi gibi sorunlar görülmüştür.

Öğrencilerin, oyun grubu olarak oyuna başlamadan önce görev dağılımı yapmamaları ve bir soruna birlikte müdahale etmemeleri, çatışmaya neden olmuştur. Örneğin oyun esnasında oyun kartları karıştığında gruptaki tek kız öğrenci olan Ayşe, oyunu durdurarak kartları toplamaya başlamış ama hiçbir arkadaşı yardım etmeyince “*Biraz toplasanıza, hep ben mi toplayacağım!*” diyerek tepki göstermiştir.

Bu oyun grubunda yer alan iki takımın da oyun başlamadan iş bölümü yapmamaları çatışmaya neden olmuştur. Buna göre her iki takımda da hep ön planda olan bir kişi bulunmaktaydı. Ayşe ve Bekir, kendi takımlarında ön planda olmaya çalışmıştır. Bunun sebeplerine bakılacak olursa; Arif-Ayşe takımında Arif’in sorumluluk almadan oyuna pek katılmaması ve oyunu yeterince önemsememesinden dolayı, Ayşe tek başına sorumluluk üstlenmek zorunda kalmıştır. Bekir-Baki takımında ise Bekir’in sürekli ön planda olmak istemesi, hemen her seferinde arkadaşı Baki’nin elindeki soru kartlarını aniden alarak soruyu cevaplamaya çalışması, çatışmaya örnektir. Kısacası Ayşe ön planda olma nedeni dışsal etkenler, yani takımın sorumluluğunu üstlenmek zorunda kalması iken, Bekir’in ise içsel etkenler, yani bencil duygulardan kaynaklanan her şeyde ön planda olma ve yapma isteğidir.

Öğrencilerin nezaket kurallarına uymaması, bazen çatışmaya neden olmuştur. Ayşe’nin oyunu önemsemeyerek arkadaşlarını dinlememesi, bunun yanında Bekir ve Baki’nin sürekli gürlü yapmaları, bu konuya örnek verilebilir.

• Karşıtlık

Bazı öğrencilerin diğer arkadaşlarını engelleyici ve dikkat dağıtıcı davranışları olduğu görülmektedir. Örneğin Arif, bazen süre tutmuş, çoğunlukla sağa sola bakınmış, ses kayıt cihazı ve kameraya çeşitli sesler çıkarmıştır. Zaman zaman rakip takımdakilere laf atmış ve farklı sesler çıkararak cevap vermelerini engellemeye çalışmıştır. Bununla birlikte oyunu yeterince önemsememiştir. Hatta bir ara oyun alanına baktı ve “*Oha, bize ne kadar yaklaştılar*” demesi, oyundan kısmen koptuğunu göstermektedir.

• Rekabet

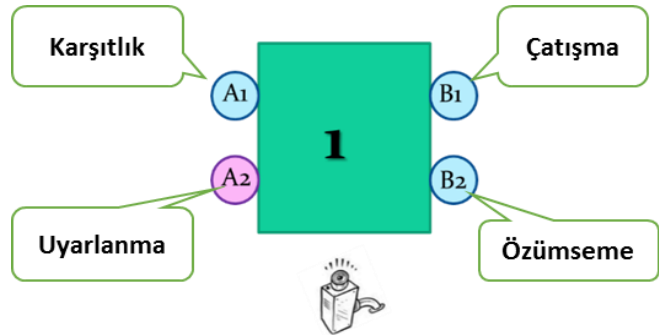
Oyun esnasında dürüst oyuna (fair play) ters düşmeyecek davranışların ağırlıkta olması ve çatışma davranışlarının az olmasıyla, oyun içi rekabetin uygun ve olumlu düzeyde gerçekleştiği söylenebilir.

Öğrenci Roller

Bu gruptaki öğrencilerin aşağıdaki şekilde sosyal rolleri üstlendiği görülmüştür (“Rekabet” grup oyununun temeli olduğundan öğrencilere birebir atfedilmemiştir):

Arif’in *karşıtlık* davranışları, oyunla ilgilenmemesi, oyunu önemsememesinden kaynaklanmaktadır. Arkadaşlarına laf atması, onlarla dalga geçip alay etmesinden dolayı arkadaşlarını kısmen engellemiştir.

Arif’in oyuna müdahil olması üzerinde arkadaşları gibi bir dış etkenlerin değil, içsel etkenlerin etkili olduğu söylenebilir. Öğretmen Arif hakkında görüşlerini “*2 kardeşler. Ailenin maddi*



Şekil 1. 1. grup rol dağılımı

durumu pek iyi olmamasına rağmen ilgili bir aile. Orta düzeyde başarıya sahip, sessiz, pek sorun çıkarmayan, uyumlu bir öğrencidir” şeklinde belirtmiştir. Arif’in davranışlarıyla öğretmen görüşleriyle paralellik göstermektedir.

Ayşe’nin uyarlanma davranışları, genelde oyun ortamını yatıştırma ve soruna yol açacak durumların önüne geçmeye çalışmasından ileri gelmektedir. Nitekim Ayşe hakkındaki öğretmenin “İki kardeşler. Bir memur ailesi. Sınıfın başarılı öğrencilerinden biri. Neşeli, çalışkan, sakin, arkadaşları tarafından sevilen bir çocuktur” görüşüyle de bu tür davranışları yapabilecek karakter yapısına sahip olduğu söylenebilir.

Bekir’in çatışmaya ilişkin davranışlarının, genellikle benmerkezci tutumundan kaynaklandığı görülmektedir. Öğretmen görüşüne göre öğrencinin durumu şöyledir: “2 kardeşler. Memur ailesi. Başarılı, akıllı bir öğrenci. Başarılı bir öğrenci. Arkadaşlarıyla pek şakalaşmayı sevmeyen bir öğrencidir”. Buna göre öğrencinin arkadaşlarıyla şakalaşmaktan hoşlanmaması, kendi mahrem alanıyla ilgili olabilir. Yani arkadaşlarıyla belli bir mesafede ilişki kurma, onları fazla yakınına yaklaştırmama ve yalnızlaşma, kendisinde bireyci davranışlara neden olduğu düşünülebilir.

Baki’nin özümseme davranışları, Bekir’in baskın benmerkezci davranışlarına tepki vermemesi ve oyuna müdahale etmemesine göz yummasından kaynaklanmaktadır. Öğretmenin “İki kardeşler. Ailenin durumu orta. Esprili, sevimli, çalışkan ve uyumlu bir öğrencidir” şeklindeki görüşüne göre öğrencinin uyumlu bir karaktere sahip olduğu söylenebilir.

2. OYUN GRUBU



Bağlayıcı ve Birleştirici

- İşbirliği

Bu oyun grubunda işbirliğine ilişkin davranışlara rastlanmamıştır.

- Uyarlanma

Öğrencilerin süre konusunda hakkaniyet gözeterek adil davranmalarına ilişkin hassasiyetleri ve süreyle ilgili oluşan hatayı telafi etmeye yönelik davranışları gözlenmiştir.

Örneğin; Demir-Dicle takımı cevap verirken Ece cevabı kontrol etmekteydi. Ece, verilen doğru bir cevaba yanlış demiştir. Sonra hatasını fark edip Dicle’ye devam etmelerini söylemiştir. Ancak süre bittiği anda söylediği için Dicle “bitti işte ya, daha niye yanlış diyorsun” diye tepki göstermiştir. Ardından Ece, “Tamam, benim hatamdı, ek süre veriyorum, bir soru cevaplayın” diyerek hatasını telafi etmiştir.

- **Özümseme**

Özümseme davranışları; içsel ve dışsal sebeplerden dolayı ortaya çıktığı görülmektedir.

Erdem, (içsel) oyuna karşı ilgisiz tavırları ve sorumluluk almaması nedeniyle oyunun gidişatına ve arkadaşlarına müdahalede bulunmamıştır.

Demir ise (dışsal) takım arkadaşı Dicle'nin baskın, benmerkezci, çatışmacı, bağırarak ve somurtan tavırlarına tepki göstermemiştir.

- **Ayrırcı ve Birliği Bozucu**

- **Çatışma**

Öğrencilerin oyuna başlarken takım ve grup bazında iş bölümü yapmamaları, bazı öğrencilerin benmerkezci davranışları, nezaket kurallarına uymamaları ve şiddetten dolayı çatışmaların ortaya çıktığı gözlenmiştir.

Demir-Dicle takımında, Dicle'nin sürekli ön planda olma, her soruyu cevaplama, hem süreyi hem de cevap kontrolünü kontrol etme isteği ve Demir'e karşı davranışlarından dolayı sorunlar ve çatışmalar yaşanmıştır. Örneğin; oyun sırası Demir-Dicle takımında iken, Demir bir tane soru kartı almıştır, Dicle ise soruyu okumasına fırsat vermeden aniden “*Yaa ben çekicem*” diye bağırarak soru kartını elinden çekip almıştır. Bu davranışı her seferinde yaptığı görülmüştür.

Dicle'nin bu davranışları, diğer öğrencilere karşı da aynıdır. Örneğin; kum saati ve cevap anahtarı Cemil'in elinde iken Dicle, süre ve cevap kontrolünü kendi yapmak için Cemil'den kum saatini istemiştir. Ama Cemil cevap anahtarını vermiştir. Dicle ısrarla süreyi istemiş ve Cemil'in elinden almaya çalışmıştır. Sonunda Cemil cevap kâğıdını Dicle'nin önüne “*al bak*” diyerek fırlatmıştır. Dicle ise somurtarak cevap kâğıdını almamış ve geri fırlatmıştır. Bu durum sözel şiddetten fizikî şiddete dönüşebilecek davranışlar olarak nitelendirilebilir. Ancak tartışmanın nezaket dışı sözlü atışmalar şeklinde devam ettiği görülmektedir.

Cezmi: ... *Sen çok mızıkçısın var ya!*

Dicle: *Hu, sen nesen?*

Cezmi: *Sen de mızıkçısın ona bakarsan, mızıkçı, mızıkçı, mızıkçı... Yürü git len!*

Dicle: *Gitmiyorum...*

- **Karşıtlık**

Dicle'nin çatışmacı davranışlarını engellemeye yönelik Cezmi'nin gösterdiği tepkiler, karşıtlık rolüne ilişkin davranışlara örnek verilebilir.

- **Rekabet**

Oyun dinamiği içinde öğrencilerin takım çıkarları için aşırı heyecanlı ve hırslı davranışları, rekabeti derinlemesine hissettirmiştir. Ancak takım çıkarlarının dürüst oyun (fair play) davranışlarının önüne geçtiği görülmüştür. Bu bağlamda öğrencilerin zaman zaman nezaket kurallarının dışına çıktıkları, takım ve oyun arkadaşlarına karşı saygısız davrandıkları ve hileye yönelik tutum ve davranışlara başvurdukları gözlenmiştir.

Örneğin; oyunun sonlarına doğru Cemil, Demir'in elindeki cevap kâğıdına eğilip bakmaya çalışırken Demir fark etmiş ve “*Pislik yapma yaa*” diyerek tepki göstermiştir. Dicle de “*Ya sen neye bakıyorsun*” diye bağırmıştır.

Bu oyun grubu, oynarken nezaket kurallarına uymayan şekilde gürültü yapmış ve bu yüzden öğretmen tarafından yaklaşık 4 dakikada bir uyarılmıştır.

Öğrenci Roller

Bu gruptaki öğrencilerin aşağıdaki şekilde sosyal rolleri üstlendiği görülmüştür (Rekabet grup oyununun temeli olduğundan öğrencilere birebir atfedilmemiştir).

Cemil'in çatışma rolü; Dicle'nin çatışmacı davranışlarına çatışma ile karşılık vermesinden ileri gelmektedir. Bunun yanında oyundaki herkesi rahatsız eden ve engelleyen gürültülü davranışlarda bulunmuştur. Öğrenciyle ilgili öğretmen görüşü şöyledir: “2 kardeşler. Öğrenci ailenin büyük çocuğu. Babası şoför ve annesi ev hanımı. Akademik olarak başarılı, kendini çok rahat ifade eden, hakkını yedirmeyen ve çok iyi taklit yapan bir öğrencidir”. Buna göre fazla ve sürekli bağırırmasına konuşması; özgüveninden, kendini rahat ifade edebilmesinden ve hakkını yedirmeyen özelliğinden kaynaklanıyor olabilir.

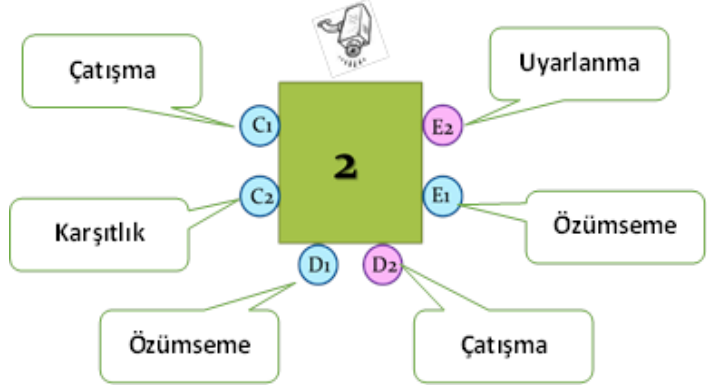
Cezmi'nin karşılık davranışları da çatışmacı davranışlarını engellemeye yönelik olmasından ileri gelmektedir. Öğrenci hakkında öğretmen görüşleri şöyledir: “2 kardeşler. Öğrenci ailenin en küçüğü. Annesi bizim okulda hizmetli. Ailenin ekonomik geliri fena değil. Akademik anlamda sözel derslerde daha iyi. Sayısal derslerde fena değil. Ara sıra yaramazlık yapar”.

Demir'in özümseme rolü, takım arkadaşı Dicle'nin aşırı benmerkezci ve baskın davranışlarından dolayı geri planda kalmasından kaynaklanmaktadır. Demir'in özümseme rolü ile öğretmenin “2 kardeşler. Öğrenci ilk çocuk. Ailenin ekonomik geliri orta. Akademik başarısı iyiye yakın. Lafını, sözünü esirgemez. Arkadaşlarıyla iletişimi iyidir” şeklindeki görüşleriyle kısmen uyummadığı söylenebilir. Bu durum, Dicle'nin davranışlarıyla yeterince bozulan oyun düzeninin daha fazla bozulmaması için kendini geri planda bıraktığı şeklinde yorumlanabilir.

Dicle'nin çatışma rolü, oyun düzenini bozmaya dönük aşırı benmerkezci (bağırma, fırlatma, her şeyi yapma, takım arkadaşını bertaraf etme, somurtma gibi) davranışlarından kaynaklanmaktadır. Dicle hakkındaki öğretmen görüşleri ve sınıftaki durumunun da çatışmacı rolünü destekler niteliktedir: “2 kardeşler. Öğrenci ailenin en büyüğü. Akademik anlamda ortalarda ne çok iyi, ne çok kötü. Herhangi bir grup çalışmasında lider olmak ister. Daima kendi sözü dinlensin, kendi dediği olsun ister. Ses tonu ve bağırması nedeniyle pek sevilmmez”.

Erdem'in özümsemeye ilişkin davranışlarının nedeni, içsel olarak oyunda sessiz ve sakin bir şekilde yer almasıdır. Oyun sürecinde çok fazla rol üstlenmese de gidişatı da engelleyecek veya değiştirecek davranışlarda bulunmamıştır. Öğretmenin görüşleri şu şekildedir: “3 kardeşten en büyükleri. Ailenin ekonomik gelirleri fena değil. Akademik olarak pek başarılı bir öğrenci değil. Arkadaşları ile iletişimi de orta. Ne iyi ne kötü. Devamlı arkadaşlarına bulaşır”. Bu bağlamda öğretmenin görüşlerine bakıldığında öğrencinin diğer arkadaşlarıyla olan iletişim düzeyinin de bunda etkin olduğu açıktır. Ancak arkadaşlarına bulaşma davranışına oyun sürecinde rastlanmamıştır.

Ece'nin uyarlanma rolü, çatışmaya yol açacak durum ve davranışların önüne geçmeye çalışması ve oyun sürecinde adil bir şekilde davranmasından ileri gelmektedir. Nitekim öğretmen görüşlerinde öne çıkan karakteristik özellikleri de bu durumu destekler niteliktedir: “2 kardeşler ailenin ekonomik geliri fena değil. Sınıfın en başarılı öğrencilerinden biri. Neşeli, çalışkan ve esprili bir öğrenci. Arkadaşları tarafından sevilen bir çocuk. Sessiz, sakin ama hakkını arayan bir tip. Dersi derste öğrenir”.



Şekil 2. 2. grup rol dağılımı

3. OYUN GRUBU



Şema 3: 3. Oyun Grubuna Ait Tema ve Kodlar

Bağlayıcı ve Birleştirici

• İşbirliği

Bazı öğrencilerin takım arkadaşlarıyla iş bölümü yaptıkları gözlenmiştir. Örneğin Gökçe, cevap anahtarı ve kum saati elindeyken, takım arkadaşı Gülçin'e kum saatini uzatmış "Süreyi tutmak ister misin?" diye sormuştur. Cevap kontrolünü de Gökçe kendisi yapmıştır. Daha sonra aynı davranışı Gülçin de Gökçe'ye karşı göstermiştir.

Oyun grubu olarak işbirliği içerisinde problem çözme ve karar alma davranışı gözlenmiştir. Örneğin; verilen süre içerisinde kabul edilecek nihai cevap için "Son kararım" deme konusunda fikir birliğine varmışlardır.

Takım içi işbirliği bakımından Gülçin ve Gökçe'nin takım içi destekleyici davranışlarda buldukları söylenebilir. Figen ile tartışırken birbirinin sözlerini onaylaması ve ona birlikte karşılık vermesi örnek gösterilebilir. Bu durum Marksizm kuramındaki "ezilen veya aynı amaca sahip kişi ve gruplar bir araya gelir" düşüncesiyle paralellik göstermektedir (Wallace ve Wolf, 2012).

• Uyarlanma

Bazı öğrencilerin oyun içinde adalet ve hakkaniyet duygularından dolayı problem çözdükleri ve haksızlıkları gidermeye çalıştıkları görülmektedir. Buna göre örnek durumlar şöyledir:

Soru kartları masanın Gülçin ve Gökçe'ye uzak tarafında sıralandığı için Gülçin ve Gökçe, soru kartlarını almakta zorlanmış ve soru cevaplamakta yavaş kalmışlardır. Daha sonra bu durumu fark eden Hayati, oyunu durdurarak "Bir dakika bir dakika bence bu soru kartlarını bölelim, farklı yerlere koyalım ki uzanması kolay olsun. Çünkü bu şekilde size (Gülçin-Gökçe) haksızlık oluyor" demiştir.

Halil-Hayati takımının cevap süresi bittikten sonra Figen, oyundaki yerlerini göstererek "Siz buradasınız" diyerek pulu ileri kaydırmış, ama Hayati "Hayır, hayır, biz bu soruyu bilemediğiniz için buradayız" diyerek tekrar pulu geri almıştır.

Halil-Hayati takımına sıra geldiğinde, oyuna başlayarak iki soru cevaplamışlar, ama kum saatinin akmadığını fark etmişlerdir. Figen, oyunu durdurup baştan başlamaları gerektiğini

söylemiştir. Hayati de “*Ama yaa, o kadar cevaplamıştık*” demiştir. Sonra Gülçin süreyi başlatırken “*Tamam tamam, hadi hemen kaldığınız yerden devam edin*” diyerek sorunu çözmüştür.

- **Özümseme**

Bu oyun grubunda özümseme davranışlarının içsel ve dışsal etkenler olmak üzere iki şekilde ortaya çıktığı görülmektedir.

Figen’in sürekli sorulara cevap vermesi, benmerkezci baskın davranışları ve sürekli kendini ön plana çıkarmaya çalışmasından dolayı Feride, genellikle sessiz durmuş ve Figen’in baskın davranışlarına ve oyunun gidişatına müdahale etmemiştir. Yani Feride’nin özümseme rolüne ilişkin davranışları, dışsal bir etkenden ileri gelmektedir.

Halil ve Hayati sorulara cevap vermede ve yardımlaşmada birlikte ve uyumlu hareket etmiştir. Halil bazı durumlarda Hayati’nin görüşlerini önemsemiş, ona güvenerek inisiyatif almasına fırsat tanımış ve bu şekilde Hayati’ye destek olmuştur. Halil ve Hayati arasında güvene dayalı bir ilişkinin olduğu gözlenmiştir. Bu bağlamda Halil’in özümseme rolüne ilişkin davranışlarının, içsel etkenlerden ileri geldiği söylenebilir.

Ayrıncı ve Birliği Bozucu

- **Çatışma**

Öğrencilerin oyundan önce iş bölümü yapmamaları ve alınan karara uymamalarından dolayı, bazı öğrencilerin benmerkezci davranışlarının önüne geçilememesine, tartışmaya, güç mücadelesine, intikam almaya dönük davranışların ve çatışmaların ortaya çıkmasına neden olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin “*Son kararım*” demekle ilgili karara uymamalarından dolayı sorun olduğu görülmüştür. Örneğin; Figen cevap verirken, Gülçin bu cevabı kabul etmiştir ve ısrarla birkaç kez “*Bitti*”, “*Bitti*” demiştir. Figen bu duruma itiraz etmiştir ve süre de devam ederken şöyle bir tartışma olmuştur:

Gülçin: *Ama bitti, siz de böyle dediniz, bize de öyle yaptınız.*

Figen (Halil-Hayati takımını kastederek): *Onlar da öyle yapıyor.*

Gökçe: *Bizim ne suçumuz var o zaman!*

Hayati: “*Tamam tamam bundan sonra “Son kararım” diyeceğiz*” diyerek ortamı yatıştırmaya çalışmıştır.

Figen: “*Hayır son kararım değil, hayır demeyeceğim*” diyerek sorusuna dönmüştür. Bunun üzerine Gülçin, elindeki kalemi sıraya hızlıca masaya vurmuş ve derin bir şekilde “*Off*” diyerek durumdan rahatsız olduğunu belirtmiştir. Figen okuduğu soruyu cevaplamaya çalışırken, Gülçin kollarını birleştirerek takım arkadaşı Gökçe’nin duyabileceği bir şekilde “*Ayy çok sinirlendim şu an*” demiştir.

Figen’in bütün oyun grubu, özellikle Gülçin-Gökçe takımıyla güç mücadelesine girerek üstünlük kurmaya çalışmıştır. Gülçin de sürekli baskın ve benmerkezci davranışlar sergileyen Figen’in hatalarını bulmaya odaklanmıştır. Bu yüzden çatışma sürekli bir hale gelmiş ve Gülçin’in oyuna karşı moral ve motivasyonunu kaybettiği görülmüştür. Hatta sürekli çatışma içinde olan bu iki grup oyunu kaybetmiştir. İlgili örnek durumlar şöyledir:

Cevaplama sırası Gülçin-Gökçe takımında iken Figen her defasında, Gülçin’in elindeki soru kartının 3-4 cm yakınında (süre bittiği anda veya yanlış yaptığında hemen çekip alabilecek mesafede) tutmuştur. Bu da çatışmalara yol açmıştır. Örneğin Gülçin yanlış soru kartını eline aldığı anda, Figen birden kartı çekip almıştır. Bunun üzerine Gülçin “*Biliyorum Figen, ama böyle yapma artık lütfen*” diye tepki göstermiştir. Yerine oturunca sakinleşmeye ve gülümsemeye

çalışan Gülçin, kendi kendine “*Bırak, insanlar kendi istediğini yapsın işte*” diyerek görüşünü ifade etmiştir.

Gülçin cevap verirken Hayati de süre tutuyordu. Süre bitince Figen, Hayati ile birlikte aynı anda 3 defa “*süre bitti*” demiştir. Ardından süreyi tutan Hayati susmuş ancak Figen, 3 kere daha “*Süre bitti*” diye tekrar etmiştir ve Gülçin’in elindeki soru kartını birden çekip almıştır. Gülçin de “*Biliyoruz Figen, elimizden almana gerek yok*” diye yüksek sesle tepki göstermiştir.

Cevap verme sırası Halil-Hayati takımında iken, Figen süre tutmakta, Gökçe de cevap kontrolü yapmaktaydı. Halil-Hayati art arda soruları cevaplarırken, Gökçe cevap kontrolüne yetişememiş ve oyun yavaşlamıştır. Bunun üzerine Figen “*Ama Gökçe bakasıya kadar... Bakamıyor işte*” diyerek ayağa kalkıp, Gökçe’ye doğru uzanmış ve cevap anahtarını almaya çalışmıştır. Bu duruma Gülçin, “*Elleme, bakıyor işte*” diye sertçe tepki göstermiştir. Figen, “*Bakamıyor*” diye karşılık vermiştir. Ayakta olan Gökçe, elindeki cevap anahtarını Figen’in önüne “*Al*” diyerek fırlatarak yerine oturmuştur. Figen de bir şey olmamış gibi cevap anahtarını eline alarak oyuna devam etmiştir.

Gülçin sıradaki soruyu okurken süresi bittiği anda, Figen “*Bitti, bitti*” diye hemen bağırmağa başlamıştır. Sonra Gülçin dayanamayarak “*Çok mutlu oluyorsun yapamayınca, farkında mısın?*” demiştir.

Gökçe, süreleri bitmesine rağmen elindeki matematik sorusunu çözmeye çalışmakta iken, Figen de Gökçe’nin elindeki soru kartını almak için uzanarak birkaç kere “*Süre bitti... bitti... bitti ama*” demiştir. Gökçe dayanamayarak Figen’e “*Ya tamam yaa, işlemi yapmak için şey yapıyorum, bitti deyip durma*” diye bağırıştır. Figen de “*Bağıramazsın bana*” diye karşılık vermiştir. Gökçe de “*Ya bi’ sus*” demiştir. Ardından Hayati “*Tamam, kavga yok, kavga yok*” diyerek ortamı yatıştırmaya çalışmıştır. Sonra cevap sırası Figen-Feride takımındayken Gülçin ve Gökçe’nin yüzü düşmüş ve somurtarak etrafa bakınmışlardır. Hemen ardından cevap sırası Halil-Hayati takımına geçtiğinde Figen hızlıca Hayati’nin elinden kum saatini almıştır. Gülçin almaya niyetlenip kum saatine uzanmış, ama başarılı olamamıştır. Bunun üzerine Gülçin ve Gökçe’nin moralleri iyice bozulmuş ve oyun masasından bütün ilgilerini çektikleri gözlenmiştir. Gökçe elini dizine dayayıp dudaklarıyla ve yüzüyle oynamıştır. Gülçin de arkasına yaslanıp başını hafif sağa yatırarak saçının ucuyla oynamış, hatta bir süre başını sıranın üzerine koymuştur. Daha sonra cevaplama sırası kendilerine geldiğinde soruya cevap vermemişlerdir. Böylece art arda Figen ile girdikleri çatışmadan dolayı moralleri bozulmuş, oyun motivasyonları düşmüş ve sonuçta oyunu kaybetmişlerdir.

Kişisel çıkar ve benmerkezci davranışlardan dolayı güç mücadelesi ve karşıdakini alt etme duygusu, oyun içerisinde “rekabet”in önüne geçmiştir. Bunun yanında öğrencilerin birbirlerini dinlememeleri, birbirlerine karşı olumsuz, suçlayıcı, sert ve bağırarak hitap etmeleri, “çatışma”ya yönelik davranış örüntülerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

- **Karşıtlık**

Bazı öğrencilerin, rakiplerinin, sözlerine müdahale ederek onların moral ve motivasyonunu bozmaya çalıştıkları gözlenmiştir.

Gülçin cevap verirken daha süresi bitmeden Figen “*Yanlış, yanlış*” diye birkaç kez tekrarlayarak Gülçin’i etkilemeye çalışmış ve başarılı da olmuştur. Motivasyonu da kırılan Gülçin’in verdiği cevap yanlış olunca Gülçin, elindeki soru kartını masaya atarak “*Sen çok biliyon ya, sen çok biliyon*” diye bağırıştır. Oyunun devamında Figen bir soruyu bilemediğinde Gülçin-Gökçe “*Bitti, bitti, hehehe*” diyerek Figen’e gülmüşlerdir. Figen’in Gülçin’e yaptığı davranışın aynısını Gülçin de Figen’e yapmıştır.

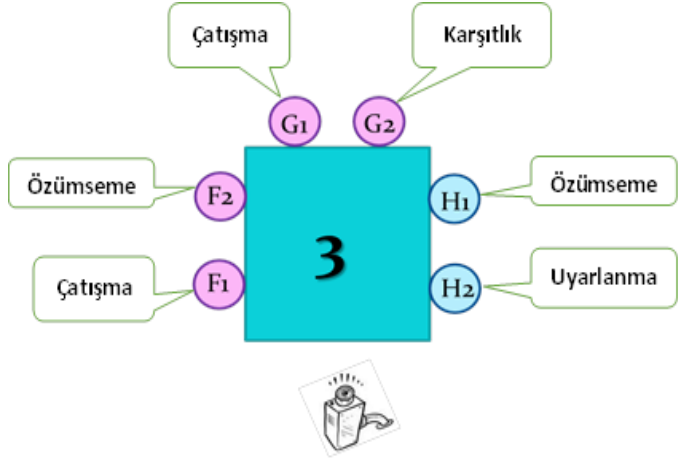
- **Rekabet**

Rekabet açısından Halil-Hayati takımının davranışları örnek gösterilebilir. Bu bağlamda çatışma ve karşıtlık davranışlarından uzak durarak sadece oyuna odaklanmaları ve nihayetinde oyunu kazanmaları örnek verilebilir.

Öğrenci Roller

Bu gruptaki öğrencilerin aşağıdaki şekilde sosyal rolleri üstlendiği görülmüştür (Rekabet grup oyununun temeli olduğundan öğrencilere birebir atfedilmemiştir):

Figen'in oyun grubu içerisindeki aşırı benmerkezci davranışları ve arkadaşları üzerinde üstünlük kurmaya çalışması, onun çatışma rolünde olduğunu göstermektedir. Ancak bu durumun öğretmenin "2 kardeşler. Ailenin ekonomik geliri fena değil. Başarılı öğrencilerinden biri. Sessiz, suskun, arkadaşları tarafından sevilen bir öğrenci. Haksızlığa tahammül edemeyen bir tip. Dersi derste öğrenir" şeklindeki düşünceleriyle çeliştiği görülmektedir.



Şekil 3. 3. grup rol dağılımı

Feride'nin özümsemeye yönelik davranışları, takım arkadaşı Figen'in benmerkezci ve baskın davranışlarından kaynaklanmaktadır. Feride, Figen'in davranışlarına rağmen oyunun gidişatına müdahale etmediğinden özümseme rolünü üstlendiği söylenebilir. Bu durum öğretmenin "2 kardeşler. Baba inşatta çalışıyor. Maddi durumları pek iyi değil. Aile öğrenciyle ilgili. Sessiz, sakin bir çocuk. Arkadaşları tarafından sevilen bir öğrenci. Sınıfın en iyi öğrencilerinden biridir" görüşüyle paralellik göstermektedir.

Gülçin'in çatışmaya yönelik davranışları, Figen'in oyun grubu içerisindeki aşırı benmerkezci davranışlarına karşı koymaya yönelik davranışlarından kaynaklanmaktadır. Öğretmenin "2 kardeşler. Baba madenci. Maddi durumları orta. Arkadaşlık ilişkileri iyi. Arkadaşlarına hava atmayı seven biri" şeklindeki ifadesine göre çatışmacı bir kişiliğe sahip olmadığı görülse de, başkalarına "hava atma" özelliğinden dolayı, oyunda çatışmalara neden olduğu söylenebilir.

Gökçe'nin karşıtlık rolü, Figen'e karşı yaptığı davranışlardan ileri gelmektedir. Davranışları her ne kadar özümseme rolüne yakın görünse de, Figen'in çatışmacı davranışlarına karşı gelmesinden dolayı, karşıtlık rolünün daha baskın olduğu söylenebilir. Öğretmenin "Dersleri iyi ve dikkatle dinleyen biri. 2 kardeşler. Maddi durumu orta. Arkadaşları tarafından sevilen bir öğrenci" şeklindeki görüşlerine göre olumsuz bir kişilik yapısının olmadığı, ancak Figen'e yönelik tutumundan dolayı karşıtlık rolüne ilişkin davranışlarda bulunduğu anlaşılmaktadır.

Halil'in özümseme rolü, takım arkadaşı Hayati ile olan uyumuna bağlanabilir. Buna göre Halil; genellikle Hayati ile birlikte hareket etmiş, sorulara birlikte cevap vermiş ve kararları birlikte almıştır. Bunun yanında Halil, zaman zaman Hayati'nin görüşlerine, düşüncelerine ve cevaplarına güvenerek onun inisiyatif almasına fırsat vermiş, ona destek olmuş ve kendini ön plana çıkarmamıştır. Burada Halil ve Hayati arasında güvene dayalı bir ilişkiden söz edilebilir. Öğretmenin "2 kardeşler. Dersleri en iyi öğrencilerden biri. Çok olgun bir çocuk. Yaşına rağmen arkadaşları ile olan iletişimi çok farklı. Başarılı ve nazik birisidir" şeklindeki görüşleri bu durumu doğrulamaktadır.

Hayati'nin uyarlanmaya ilişkin davranışları, oyundaki genel tutumu, yapıcı duruşu, arabuluculuğu, adil davranışlarından ileri gelmektedir. Hayati'nin bu rolü, öğretmenin "2 kardeşler. Bir memur ailesi. Akıllı ve zeki bir çocuk. Arkadaşları tarafından sevilen, başarılı ve sportif etkinliklere meraklı bir öğrencidir" şeklindeki ifadeleriyle desteklenmektedir.

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Bu çalışmada öğrencilerin grup oyunu oynarken hangi etkileşim süreçlerinde hangi rolleri üstlendiği araştırılmıştır. Buna göre her oyun grubunda en az bir öğrencinin rollerden en az birini yüksek oranda üstlendikleri ve her role ilişkin davranışların öğrencilerde belli düzeylerde ortaya çıktığı görülmektedir. Üç oyun grubunda da bağlayıcı ve birleştirici süreçlere ilişkin davranış örüntüleri geri planda kalmıştır. Ortaya çıkan davranışların ağırlıklı olarak ayırıcı ve birliği bozucu süreçler içerisinde yer almaktadır. Özellikle çatışma rolüne ilişkin davranış örüntülerinin oyunda baskın olduğu söylenebilir.

Oyun sürecinde öğrencilerin iş bölümü yapmadıkları ve bundan kaynaklanan pek çok sorun yaşadıkları görülmüştür. Bu durum; öğrencilerin işbirliği becerilerinin gelişmemiş olması, kişisel hırs ve benmerkezci davranışların ön planda olması ve grup etkinlik ve oyunlarının yeterince tecrübe edilmemiş olması gibi nedenlere dayandırılabilir. Dolayısıyla öğrencilerin işbirliği ve sosyal becerilerinin gelişmediği için grup veriminin düşeceği söylenebilir (Babadoğan, 1991).

Rekabet, her oyunun öncelikli kuralıdır. Ancak oyun içerisinde rekabet adil bir şekilde sürdürülmediğinde, öğrencilerin hileye başvurmaya, kendi çıkarlarını oyun kurallarının önüne koymaya ve karşı tarafı bertaraf ederek durumu kendi lehine çevirme gibi davranışlara dönüştüğü gözlenmiştir. Özetle benmerkezci davranışlar, sosyal beceriler, yaşam ve iletişim becerilerindeki zayıflık, dürüst oyun (fair play) kültürünün olmaması, çatışma çözme becerilerinin yetersizliği, görev ve iş paylaşımının olmamasından ortaya çıkan sorumluluk kargaşası gibi etkenlerden dolayı (Karip, 2013; Korkut, 2000) çatışmanın ağırlıklı ayırıcı ve birliği bozucu süreçlerin yaşandığı söylenebilir.

Bu çerçevede öğrencilerde dürüst oyun (fair play) kültürünün yeterince gelişmediği söylenebilir. Çünkü dürüst oyun kültüründe bu kadar çatışma ve gerilimden ziyade rekabet oyun veya yarışma dâhilinde rakibe saygı ve insan olma onuru ön plandadır. Bu açıdan Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi (2013), dürüst oyun (fair play) kavramını "kişisel çıkarları ve hırsları bastırarak yaşamda üstün insan ruhunu ortaya koymaktır" şeklinde tanımlarken, Şahin (1998) ise "kendine, rakibine, takım arkadaşlarına, seyirci ve kamuoyuna saygıya dayanan bir hayat görüşü" olduğunu ve bu görüşün de "her ne pahasına olursa olsun kazanmayı istememek, gerekirse başarılı olmayı reddetmek" felsefesine dayandığı şeklinde açıklamaktadır. Talimciler (2013) ise dürüst oyunun bir "sosyal birliktelik" felsefesi olduğuna vurgu yapmaktadır. Yani dürüst oyun (fair play) davranışlarının, sporda veya takım/grup etkinliklerinde ortaya çıkan veya çıkması gereken bir durum değil, bir yaşam felsefesi ve yaşam tarzı olduğuna vurgu yapılmaktadır.

Gardner (1983)'ın Çoklu Zekâ Kuramında ortaya attığı zekâ türlerinden Sosyal (Kişilerarası) Zekâ türünün grup oyunları ile doğrudan bir ilişkisinden söz edilebilir. Bu zekâ türü; insanlarla iletişim kurma, onlarla empati kurma ve onların davranışlarını yorumlama, ruh hallerini, duygularını, güdülerini ve niyetlerini, nasıl çalıştıklarını, onlarla nasıl ortaklaşa çalışılabileceğini anlayabilme, sorunları ve karışıklıkları çözebilme gibi yetenekleri kapsamaktadır (Altan, 1999; Talu, 1999). Sosyal zekâsı gelişmiş bireylerin iletişim, işbirliği, çatışma yönetimi, uzlaşma, güven, saygınlık, liderlik ve diğerlerini güdüleme becerilerinin gelişmiş olduğu belirtilmektedir (Başaran, 2004). Goleman (2007) ise sosyal ilişki zekâsı yüksek olan bireylerin insanlarla rahat bağlantı kurabilen, onların tepkilerini, hislerini akıllıca okuyabilen, yönlendirebilen, organize edebilen ve her insanî faaliyette alevlenebilecek tartışmaların üstesinden gelebilen kişiler olduğunu ve kişilerarası becerilerin de duygusal zekâ temelinde yer aldığını ifade etmektedir. Bu çerçevede grup oyunlarının ilişki, iletişim, etkileşim,

işbirliği ve çatışma gibi temellere dayalı olmasından dolayı, öğrencilerin sosyal ve duygusal zekâ ve becerilerinin geliştireceği söylenebilir. Öğrencilerin grup oyunlarında sık sık yer almasıyla diğer öğrencilerle etkileşimleri açısından tecrübelerinin artması söz konusudur. Bu süreçte öğretmenin amaçlı müdahaleleriyle de öğrencilerin olumsuz ve çatışmacı davranışlarının önüne geçilebilir.

Ailelerin ve bireylerin gelecek ve sınav kaygıları göz önüne alındığında ülkemizde hâkim olan ve etkisi okul öncesine kadar hissedilen sınava dayalı geçme, seçme ve yerleştirme sisteminde, öğrencilerin serbest zamanlarını kaliteli bir şekilde değerlendiremedikleri ve hatta nasıl değerlendireceklerini bilmedikleri söylenebilir. Bunda gerek zaman gerekse imkânların kısıtlı veya elverişsiz olması da önemli rol oynamaktadır (Tezcan, 1999). Bu bağlamda okulların, sınıfların, okul bahçelerinin, okulun bulunduğu coğrafyanın da oyuna ve oynamaya ön ayak olamadığı açıktır. Bu açıdan özellikle “*Kim Biliyor? Oyunu*” gibi birden fazla disipline hitap eden oyunların serbest etkinlikler dersinde oynanabileceği ve işlenen konuları pekiştirici olduğu söylenebilir. Araştırmada öğrencilere oynatılan “*Kim Biliyor? Oyunu*” bağlamında, zamana dayalı grup oyunlarında öğrencilerin zaman kullanma ve yönetimi becerilerinin gelişebileceği gözlenmiştir. Bu duruma, öğrencilerin verilen sürede fazla soru cevaplamaları gerektiğinden, oyun ilerledikçe daha hızlı davranmaya çalıştıkları gözlenmiştir.

Sonuç olarak öğrencilerin sosyal süreçler içerisindeki rollerini, davranış örüntülerini ve davranış değişikliklerini görebilmek için grup oyunları ve etkinliklerine sıkça yer verilmesi gerektiği söylenebilir. Her derste grup oyunlarının oynatılması da onların derslere olan ilgilerinin ortaya çıkmasına yardım edebilir. Okul öncesi dönemden itibaren grup oyunları oynatılırken aynı zamanda dürüst oyun (fair play) kültürünün benimsenmesi için öğretmenler; öğrencileri yönlendirme, oyun esnasında hangi davranış ve değerlerin kazandırılabilirliğiyle ilgili gerekli hazırlıklarını yapmış olmalıdır. Öğretmenlik lisans programlarına seçmeli ve zorunlu dersler içerisinde oyun, grup oyunları, oyunlaştırma (gamification, serious game design) konuların yer almasıyla, öğretmenlerin de ilgili bilgi ve becerilerinin geliştirilmesi gerektiği söylenebilir. Aynı zamanda öğretmen ve öğrencilerin sorunlar ortaya çıkmadan önlenmesi için çatışma ve problem çözme, işbirliği gibi sosyal becerilerinin geliştirilmesiyle ilgili olarak çeşitli geliştirme eğitimleri gibi program ve eğitimler yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel.
- Altan, M. Z. (1999). Çoklu zeka kuramı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 1, 105 – 117.
- Babadoğan, C. (1991). Başarılı Bir Grup Çalışması İçin Toplumsal Beceriler, (çev. “D. W. Johnson, R. T. Johnson, Social Skills for Succesfull Group Work” Education Leadership, December 1989/January 1990, 29-33). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24 (2), 595-601. Erişim 04.09.2015 URL: <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/505/6085.pdf>
- Başaran, B. I. (2004). Etkili öğrenme ve çoklu zekâ kuramı: Bir inceleme. *Ege Eğitim Dergisi*, 5, 7-15.
- Broom, L.,and Selznick, P. (1963). *Sociology: A test with adapted readings*. Evanston, IL: Row, Peterson.
- Çağdaş, A. ve (Şahin) Seçer, Z. (2002). *Çocuk ve ergende sosyal ve ahlak gelişimi*. Ankara: Nobel.
- Çelik, H. (2011). *Çocuğun oyun oynama hakkı: Çocuğun yetiştirilmesi sürecinde oyun ve bilgisayar oyunlarının önemi*. Yetişkin Bildirileri Kitabı-2, 463-757, Çocuk Vakfı. 1. Türkiye Çocuk Hakları Kongresi, 25-27 Şubat 2011, İstanbul.

Durualp, E. ve Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 160-172.

Engür Bircan, H. (2013). *Kim Biliyor? Oyunu*. Ankara: Ata Yayıncılık.

Fichter, J. (2009). *Sosyoloji nedir*(çev. N. Çelebi). Ankara: Anı.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Millî Folklor*, 24(95), 263-273.

Glesne, C. (2012). *Nitel araştırmaya giriş* (çev. ed. A. Ersoy ve P. Yalçınoğlu). Ankara: Anı.

Goleman, D. (2007). *Duyusal zekâ: Neden IQ'dan daha önemlidir?*(çev. B. Seçkin Yüksel). İstanbul: Varlık.

Karip, E. (2013). *Çatışma yönetimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Kirk, J. & Miller, M. L. (1986). *Reliability and validity in qualitative research*. Beverly Hills, CA: Sage.

Korkut, F. (2000). Etkili iletişim becerileri, çatışma çözme biçimleri ve takım çalışması. *Eğitici ve Yönetici Eğitimi Seminer Notları* içinde (s. 214-228). Ankara: Eğitim-Sen Yayınları. http://www.egitimsen.org.tr/ekler/54486b18784f0f5_ek.pdf

MEB (2013). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: Sosyal Gelişim Modülü*. Ankara. http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Sosyal%20Geli%20C5%9Fi m.pdf (Erişim: 17.12.2015).

MEB (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: "Oyun etkinliği-1" modülü*. MEB.

Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. ed. S. Turan). Ankara: Nobel.

Şahin, M. (1998). *Spor ahlakı ve sorunları*. İstanbul: Evrensel Basın Yayın.

Talimciler, A. (2013). *Sporda/futbolda şiddet: Gerçekten çözmek istiyor muyuz?*. "Tüm Yönleriyle Şiddet" Çalıştayı. 20-21 Nisan 2012, Diyarbakır.

Talu, N. (1999). Çoklu zekâ kuramı ve eğitime yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 164-172

Tezcan, M. (1999). *Eğitim sosyolojisi*. Ankara: Şafak Matbaacılık.



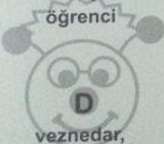
Türkiye Milli Komitesi (2013). *Fair Play Nedir*. (Erişim: 17.12.2015) http://www.fairplayturkiye.com/haber_detay.aspx?id=8

Wallace, R. A. and Wolf, A. (2012). *Çağdaş sosyoloji kuramları, Klasik geleneğin geliştirilmesi* (çev. L. Elburuz ve M. R. Ayaz). Ankara: Doğubatı.

Yavuzer, H. (2005). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

EK 1: Renkli soru kartı örnekleri

<p>34</p> <p>B</p>  <p>She has got a</p> <p>A. cat B. bird C. fish D. horse</p>	<p>2</p> <p>C</p> <p>19 - 5 - 34 - 23 sayılarını büyükten küçüğe doğru sıraladığımız zaman sondan ikinci sayı hangi sayı olur?</p> <p>A. 34 B. 19 C. 23</p>	<p>12</p> <p>C</p> <p>Doğan'ın doğum günü vardır. Doğum gününe 8 kişi davetlidir. Doğan'ın doğum günü pastasını çizerek eşit bir şekilde bölünüz.</p> <p>D</p> <p>Saat 03.00'ü çizerek gösteriniz.</p> 	<p>3</p> <p>A</p> <p>Ben hayvan barınaklarına</p> <p>B</p> <p>Sevgi ve saygı insanlar için</p>
<p>8</p> <p>C</p> <p>sözlük, Türkçe, öğrenci</p>  <p>D</p> <p>veznedar, beş, zaman</p>	<p>8</p> <p>A</p> <p>Ayının yaşadığı yere</p> <p>B</p> <p>Pamuk yumuşaktır, demir ise</p>	<p>9</p> <p>C</p> <p>() Metreden daha küçük uzunlukları ölçmek için km kullanılır.</p> <p>D</p> <p>() Bol bol ağaç dikersek yangının oluşumunu engelleriz.</p>	<p>5</p> <p>A</p> <p>"Amasyalı" kelimesinde dört hece vardır. "Malatyalılar" kelimesinde kaç hece vardır?</p> <p>B</p> <p>Beş keçinin toplam kaç kulağı vardır?</p>

EK 2: Oyunun oynandığı alan

