

## Zeka Oyunlarının 12-15 Yaş Aralığındaki Çocukların Saldırganlık Davranışlarına Etkisi

Ökkeş Alpaslan GENÇAY<sup>1</sup>, Ercan GÜR<sup>2</sup>, Selçuk GENÇAY<sup>1</sup>, Yunus GÜR<sup>1</sup>, Metin TAN<sup>3</sup>, Ertuğrul GENÇAY<sup>1</sup>

### Özet

#### Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi: 20.01.2019  
Kabul Tarihi: 25.01.2019  
Online Yayın Tarihi:  
25.01.2019

#### Anahtar Kelimeler

Spor, Çocuk, Zekâ Oyunları, Saldırganlık

**Amaç:** Bu çalışma ile zeka oyunları dersi alan 6,7 ve 8. sınıf öğrencilerinin saldırganlık davranış düzeylerini belirlemek amaçlandı. **Yöntem:** Araştırmaya 12-15 yaşları arasında seçmeli zekâ oyunları dersi alan ve gönüllü olan 106 kız, 94 erkek öğrenci katıldı. Ön test yapılmadan önceki iki hafta dersin içeriği ve amaçları hakkında bilgi verilerek oynanacak oyunlar tanıtıldı. Sekiz hafta boyunca haftada 2 saat akıl yürütme ve strateji oyunları olan satranç, mangala, dokuz taş gibi oyunlar oynatıldı. Saldırganlık davranışına ilişkin verileri toplamak için Tuzgöl (1998) tarafından geliştirilen saldırganlık ölçeği (davranış değerlendirme ölçeği) kullanıldı. **Bulgular:** Elde edilen verilerin analizinde SPSS 22.0 programından yararlanıldı. Ön test ve son test arasındaki ilişkiye bakmak için Paired-Samples T Test kullanıldı. Çalışmanın sonucunda belirlenen süre içerisinde zekâ oyunları oynayan öğrencilerin saldırganlık eğilimlerinde anlamlı bir fark ( $p<0.05$ ) olduğu gözlemlendi. **Sonuç:** Sonuç olarak bu yaş aralığındaki çocuklarda zekâ oyunlarını oynayan çocukların saldırganlık davranışlarında büyük oranda düşüş olduğu tespit edildi.

## The Impact Of Mind Games On Aggressive Behaviours Of Children Between The Ages Of 12 And 15

### Abstract

#### Article Info

Received: 20.01.2019  
Accepted: 25.01.2019  
Online Published:  
25.01.2019

#### Keywords

Sport, Children, Mind Games, Aggression

**Objective:** In this study, it was aimed to determine level of aggression of sixth, seventh and eighth grade Middle School students after having mind games courses. **Method:** 106 female and 94 male volunteer students who had elective mind games courses participated in this study. Before performing the first test, games to be played were introduced for two weeks by giving information about the content and objectives of the lesson. For eight weeks, two hours of reasoning and strategy games such as chess, mangola (a traditional Turkish game) and dokuz taş (a mind game played with nine pieces of stone) were played weekly. To collect data related to aggressive acts, an aggression scale (behavior evaluation scale) developed by Tuzgöl (1998) was conducted. **Results:** SPSS 22.0 was used to analyze the collected data. In order to see the dependence between the initial and final tests, the Paired-Samples T-test was applied. In the end of the study, a significant difference ( $p<0.05$ ) on the tendency of aggression was observed among the students who had mind games courses during the given time. **Conclusion:** As a result, it was established that mind games have positive impacts on aggression of children at these ages.

<sup>1</sup>Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu, Kahramanmaraş/Türkiye (egur@firat.edu.tr)

<sup>2</sup>Firat Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Elazığ/Türkiye

<sup>3</sup>Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Ankara/Türkiye

\* Bu çalışma 3. Uluslararası Avrasya Spor Eğitim ve Toplum Kongresinde bildiri olarak sunulmuştur.

## Giriş

Birden çok kültürde değer bulan bir ürün ortaya koyma kapasitesine zeka denir. Daha geniş açıdan bakıldığı zaman kişilerin sahip olduğu yetenek ve kabiliyetleri zeka alanlarını gösterir. Zeka kişilerin gerçek hayatta karşılaştıkları sorunlara etkili ve verimli bir şekilde çözüm üretebilme

becerisi, çözüme kavuşturulması gereken yeni veya karmaşık yapıli problemleri keşfetme yeteneğidir (Gardner, 2004:85).

Başka bir ifade ile zeka “kişinin kişilerarası problemleri bulma veya problem çözmelerini ve yararlı ürünler ortaya koymasını mümkün kılan bir grup problem çözüme becerisidir” (Bacanli, 2014:6). Tarihsel süreç içinde konuyla ilgili olarak gerçekleştirilen araştırmalarda, çevrenin ve kalıtımın zekâ üzerindeki etki yüzdelerinin net olarak saptanabildiği görülsede son araştırmalar, kalıtımın zekâyaya etki düzeyinin bir dizi çevresel faktör tarafından belirlendiğini ve bu durumun, kalıtım ve çevre değişkenlerinin etki oranının net bir çizgiyle belirlenme şansını ortadan kaldırdığını vurgulamaktadır (Bartholomew, 2005:137-138). Üzerinde düşünülen fikir yürütülen ve kuramlar geliştirilen karmaşık bir kavrama ise oyun diyebiliriz. İçinde yaşadığı toplumsal çevreyi yeniden biçimlendirdikleri, yeniden ürettikleri çocuklara özgü etkinliklerdir (Sevinç, 2005:483-489).

Eğitimin genel bir parçası olan beden eğitimi çocuğun oyun hakkı ve serbest hareket etmesinin okul yaşamı içerisindeki yerini garanti altına alır, ruhsal ve bedensel gelişimini sağlayarak yapılan sportif etkinliklerden zevk almalarını sağlar (Ayan, Memiş, Eynur, & Şahin, 2006:573-578). “Zekâ Oyunları çocukların ve yetişkinlerin strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme, mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, sıra dışı düşünme, dikkat, konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarında gelişim sağlar. Aynı zamanda; ileriye görme, planlama ve sabır, sebat, kararlılık, karar verme, yenilgiyi hazmetme, rekabet gibi tutum ve davranışları geliştirir. Kinestetik alanda uygulamaya imkân sağlayarak hayata hazırlar” (M.E.B, 2013:1-7). İmam-ı Gazali “çocuğa oynamayı men edip devamlı ders çalışmaya zorlamak onun kalbini öldürür, zekasını köreltir ve hayatının neşesini kaçıırır, sonunda çocuk dersten kurtulmak için bir hile düşünür” demiştir.

“Zekâ oyunları bireyin problemleri algılama ve değerlendirme kapasitelerinin geliştirilmesini, farklı bakış açıları oluşturabilmelerini, problemle karşılaştıklarında hızlı ve doğru karar verebilmelerini, bir konuya ve çözüme odaklanma alışkanlığı geliştirmelerini, akıl yürütme ve mantığı etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmelerini sağlar. Bireyler oyunlarıyla bireysel çalışmalar ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyacak, geliştirecek ve özgüvenlerini artıracak, başarı için sistemli ve disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanacak ve başarısızlık halinde yılmadan alternatif çözümler ve stratejiler oluşturma tutum ve davranışlarını geliştirmesi amaçlanmaktadır” (M.E.B, 2013:1-7). Eğitimde kullanılacak farklı ders ve araçlar sayesinde bireyler ulaşılması hedeflenen özelliklere daha kolay sahip olabilirler. Genel anlamda oyun, özelde ise zekâ oyunları bu amaca hizmet eden araçlardır (Dempsey, Haynes, Lucassen, & Casey, 2002:157-168). Oyun stratejik düşünme, planlama, iletişim, sayılarla ilgili uygulama yapma, tartışma, grupça karar verme, veri işleme gibi becerileri geliştirir (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004:1-13). Zekâ oyunlarının düşünme becerileri, mantıksal akıl yürütme ve stratejik

düşünme gibi özelliklerin geliştirilmesinde son derece önemli olduğunu söyleyebiliriz (Bottino & Ott, 2006:359-375). Oyun eğitimle ilgili birçok fayda sağlar, motivasyonu artırır (R. Rosas, ve diğerleri, 2003:71-94).

Ülkemizde öğrencilerin çeşitli oyunlar ve etkinliklerle zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde zekâ oyunlarının etkili bir araç olacağı öngörüsüyle hareket edilerek seçmeli bir ders içeriği ve programı hazırlamak konusunda bir çalışma yapılmıştır. Çalışmaları 2012 yılında başlayan Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı 2013–2014 öğretim yılından itibaren yenilenerek 5. ve 6'ncı sınıflardan başlanarak kademeli olarak uygulanmaya başlanmıştır. “Zekâ oyunları dersinde öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanınması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır” şeklinde açıklanmaktadır. (M.E.B, 2013:1-7)

Zekâ Oyunları dersi (ZOD) programının odağında öğrencilerin problem çözme, iletişim, akıl yürütme, öz düzenleme, psikomotor becerilerinin ve duyuşsal özelliklerinin geliştirilmesi vardır. Problem çözme, zeka oyunları dersinin ve etkinliklerinin temelini oluşturur. Zekâ Oyunlarını yaşantılarının bir parçası haline getirecek bireylerin, problemleri sadece sayılar ve şekillerle değil, aynı zamanda gerçek hayat materyalleri ile kurgulayarak yapmaları gerekecektir. Bu da onlara gerçek dünya sorunlarıyla karşılaştıkları zaman, sorunları çözmeye farklı yöntemler kullanmayı öğretmek, sorunlar karşısında çözüm yolları geliştirmelerini sağlayacaktır (Devecioğlu ve Karadağ, 2014:41-61).

### **Materyal ve Yöntem**

Araştırmaya katılan öğrencilere; çalışmanın amacı hakkında bilgi verilerek istek ve motivasyon düzeyleri yükseltip maksimal odaklanmaları sağlanmıştır. Ortaokul 6,7 ve 8. sınıf öğrencilerinin zekâ oyunları dersi sonrasındaki saldırganlık davranış düzeylerini belirlemek için, 12-15 yaşları arasında seçmeli zekâ oyunları dersi alan ve gönüllü olan 106 kız 94 erkek öğrenci katılmıştır. Haftada 2 saat olmak üzere toplamda 16 saat oynatılmıştır. ön test yapılmadan önceki iki hafta dersin içeriği ve amaçları hakkında bilgi verilerek oynanacak oyunlar tanıtılmıştır. Akıl yürütme ve strateji oyunları olan satranç, mangala, dokuz taş gibi oyunlar oynatılmış ve sekiz hafta sürmüştür.

Araştırmaya katılan çocukların demografik bilgilerini elde etmek üzere “Kişisel Bilgi Formu” ve saldırganlık davranışına ilişkin verileri toplamak için de Tuzgöl (1998) tarafından geliştirilen “Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır Saldırganlık ölçeğinde 45 madde vardır. Ölçekte

30 saldırgan içerikli 15 saldırgan olmayan içerikli madde bulunmaktadır. Ölçek 5'li derecelendirilmiş cevaplama sistemine sahiptir. Ölçekte bireylerin kendi duygu ve davranışlarını içeren maddeler içermektedir. Ölçeğin cronbach  $\alpha$  değeri .71 ve geçerlilik için uygulanan t testi değeride 3.25 olarak bulunmuştur (Tuzgöl, 1998:39-48).

Verilerin analizi SPSS programı ile yapılmıştır. Gruplardan elde edilen veriler SPSS 22,0 istatistik paket programı ile değerlendirilmiştir. Veriler normal dağılım gösterdiği için parametrik test tercih edildi. Gruplar arası farklılıkların belirlenmesinde Paired-Samples T testi kullanıldı ve  $\alpha$  değeri 0,05 olarak kabul edildi.

## Bulgular

**Tablo 1.** Cinsiyet değişkenine göre dağılımlar

Cinsiyet	N	%
Kız	106	53,0
Erkek	94	47,0
<b>Toplam</b>	<b>200</b>	<b>100,0</b>

Tablo 1 incelendiği zaman kız çocuklarının, erkek çocukların oranından daha fazla olduğu görülmektedir.

**Tablo 2.** Anne ve baba gelir düzeyine göre dağılımlar

Annelerin geliri var mı	N	%
Evet	45	22,5
Hayır	155	77,5
Babanın geliri var mı		
Evet	182	91
Hayır	18	9

Tablo 2 incelendiğinde babanın gelir durumunun annenin gelir durumuna göre çok fazla olduğu görülmektedir.

**Tablo 3.** Anne ve baba öğrenim durumuna göre dağılımlar

Anne öğrenim durumu	N	%
Okuryazar değil-ilkokul	5	2,5
Ortaokul	69	34,5
Lise	56	28
Üniversite	70	35
Baba öğrenim durumu		
Okuryazar değil-ilkokul	8	4
Ortaokul	54	27
Lise	46	23
Üniversite	92	46

Tablo 3 incelendiğinde deneklerin büyük bir çoğunluğunun hem anne hem de babalarının üniversite mezunu olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.** İzlenen televizyon programlarına göre dağılım

Televizyon Programı	N	%
Dizi Film	101	50,5
Yarışma	22	11
Haberler	17	8,5
Açık Oturum	2	1
Şiddet İçeren Film	2	1
Korku Filmi	19	9,5
Kahramanlık Filmi	10	5
Türk Filmi	5	2,5
Yabancı Film	7	3,5
Diğer	15	7,5
<b>Toplam</b>	<b>200</b>	<b>100</b>

Tablo 4 incelendiği zaman öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun dizi film izlediği, yine en az açık oturum ve şiddet içeren filmlere baktığı görülmektedir.

**Tablo 5.** Kardeş sayısına göre dağılım

Kardeş sayısı	N	%
Tek çocuk	14	7
İki kardeş	56	28
Üç ve daha fazla	130	65
<b>Toplam</b>	<b>200</b>	<b>100</b>

Tablo 5 incelendiği zaman 3 ve daha fazla kardeş sayısı oranının iki kardeş oranından daha fazla, en az tek çocuk oranının olduğu görülmektedir.

**Tablo 6.** Düzenli spor yapma durumuna göre dağılım

Düzenli spor yapma	N	%
Evet	118	59
Hayır	82	41
<b>Toplam</b>	<b>200</b>	<b>100</b>

Tablo 6 incelendiği zaman düzenli spor yapan öğrenci sayısının %59 gibi yüksek bir oran olduğunu görmekteyiz.

**Tablo 7.** Saldırganlık ön test ve son test sonuçları

Testler	Ortalama Puan	N	Standart Sapma	Toplam Fark	T	P
İlk Test	132,0600	200	10,92857	21,93500	15,084	0,001
Son Test	110,1250	200	9,75114			

Tablo 7 incelendiği zaman saldırganlık ölçeğinin ilk test sonuçları ile son test sonuçları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olduğunu görülmektedir ( $p<0,05$ ). Bu da bize zeka oyunları dersini alan öğrencilerin saldırganlık gösteren davranışlarında olumlu yönde bir azalma olduğunu göstermektedir.

## Tartışma ve Sonuç

Çankaya ve Erginin yaptığı çalışmada zekâ ve mantık oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında %9,4 düzeyinde negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur ( $r=-0,094$ ;  $p=0,024<0,05$ ). Buna göre zekâ ve mantık oynama sıklığı arttıkça saldırganlık puanı azalmaktadır (Çankaya ve Ergin, 2015:283-297) sonucuna ulaşmışlardır bu da bizim yaptığımız çalışmayla paralellik göstermektedir. Bilgi (2005) de araştırmasında savaş-strateji ve macera oyunu oynayanların anti sosyal saldırganlık düzeylerinin, bilgisayar oyunu oynamayanların anti sosyal saldırganlık düzeylerinden daha yüksek olduğu ve bilgisayar oyunu oynamayanlarla spor ve yarış oyunları oynayanlar arasında saldırganlık düzeyi açısından anlamlı bir fark olmadığı sonuçlarına ulaşmıştır.

Ulusoy ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada öğretmenlerin büyük çoğunluğu ZOD'nin genelde matematik eğitimine, özel olarak ise matematiksel becerilere olumlu katkılar getireceğine ilişkin görüşlerini paylaşmışlardır. Olumlu katkılardan söz eden öğretmenlerin sayısı artış göstermiştir. Böylece kursun Zekâ Oyunları dersinin, matematik eğitimi ve matematiksel becerilerle ilişkisini kurmada öğretmenlere fayda sağladığı söylenebilir. Hem kendi içinde birçok beceriye hem de matematik dersine ve bu derse bakış açısına katkısı olduğu düşünülen bir dersin ortaokullarda her sınıf düzeyinde verilmesi, bu dersin her okulun seçmeli dersler havuzunda bulunması son derece önemlidir (Ulusoy ve ark., 2017:280-294).

Keskin'in yaptığı çalışmada da Oyunlar sonunda yapılan etkinlikler ve araştırmacının oyunlar sırasında yapmış olduğu gözlemler dikkate alındığında görsel oyunların öğrencilerin dikkatini kuvvetlendirdiği sonucuna varılmıştır. Oyunların, öğrencilerin yaratıcılığını geliştirirken kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak, oyundan beklenen önemli özelliklerden biridir. Oyun sayesinde de öğrencilerin oyun sırasında rahat oldukları, her öğrencinin oyuna katılmaya çalıştığı, ders olarak algılamadıklarından bir oyun içinde olduklarını hissettikleri için de zevk aldıkları gözlenmiştir. Bu durum oyunların diğer oynatılan tüm oyunlarda olduğu gibi öğrencilerin gelişimini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir. Bu çalışmada oyunun, çocukların dikkatini artırdığı, yaratıcılıklarını geliştirdiği sosyalleştikleri ve gelişimlerini olumlu yönde desteklediği sonuçlarına ulaşılmıştır (Keskin, 2009). Bu çalışma ile bizim çalışmamız paralellik göstermektedir.

Lochman ve Dodge (1994) saldırgan çocuk ve ergenlerin problem çözme becerilerinin yetersiz olduğunu, ayrıca saldırgan davranışlarının problem çözme becerilerindeki yetersizliklerle doğru orantılı olduğu vurgulamışlardır. Yukarıdaki araştırma sonuçları ve görüşler dikkate alındığında zeka oyunları oynayarak problem çözme becerilerinin geliştirilmesi ile öğrencilerin normal hayatta saldırganlık eğilimlerinin azalacağını söyleyebiliriz (Lochman, 1994 : 366-374).

Araştırmanın sonuçlarının Zekâ Oyunları dersini veren öğretmenlere, Zekâ oyunları öğretim programı ile ilgilenen program geliştirmeci ve eğitim uzmanlarına fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca henüz çok yeni olan Zekâ oyunları dersi ile ilgili daha fazla yetkinliğe sahip olmak isteyen öğretmenlere verilecek hizmet-içi eğitim programlarını düzenleyecek kişilerin de bu çalışmanın sonuçlarından faydalanması öngörülmektedir.

## Kaynaklar

- Ayan, S., Memiş, U., Eynur, B., Şahin, K. (2006). İlköğretim 1. Kademe Beden Eğitimi Dersine Verilen Önemin Sınıf Öğretmenleri Açısından Değerlendirilmesi. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi (S. 573-578). Kök Yayıncılık. Ankara.
- Bacanlı, H. (2014). Sosyal Beceri Eğitimi. Pegem Akademi, Ankara.
- Bartholomew, J.D. (2005). Measuring Intelligence: Facts and Fallacies. USA: Cambridge University Press., 137-138.
- Bilgi, A. (2005). Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı.
- Bottino, R., Ott, M. (2006). Mind Games, Reasoning Skills, And The Primary School Curriculum: Hints From A Field Experiment. Learning Media and Technology, 31(4),359-375.
- Çankaya, G., Ergin, H. (2015). Çocukların Oymadıkları Oyunlara Göre Empati Ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi, 1(2): 283-297.
- Dempsey, J., Haynes, L., Lucassen, B., Casey, M. (2002). Forty Simple Computer Games And What They Could Mean To Educators. Simulation and Gaming, 3(2):157-168.
- Devecioğlu, Y., Karadağ, Z. (2014). Amaç Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zeka Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(1):41-61.
- Gardner, H. (2004). Zihin Çerçevesi: Çoklu Zeka Kuramı. Melisa matbaacılık, İstanbul.
- Keskin, A. (2009). Oyunların Çocukların Çoklu Zeka Alanlarının Gelişimine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı.
- Kirriemuir, J., Mcfarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning. Bristol:ss:1-13 <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453>.
- Lochman, J.E. (1994). Social-Cognitive Processes of Severely Violent, Moderately Aggressive, and Nonaggressive Boys. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 62, 2: 366-374.
- M.E.B. (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zeka Oyunları Dersi. Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: Design And Assessment Of Educational Video Games For First And Second Grade Students. Computer and Education, 40(1) :71-94.
- Sevinç, M. (2005). Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar. Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Tuzgöl, M. (1998). Ana-Baba Tutumları Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 2 (14):40-41.
- Ulusoy, Ç.A., Saygı, E., Umay, A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zeka Oyunları ile İlgili Görüşleri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32(2): 280-294.

### Makale Alıntısı

Gencay, Ö.A., Gür E., Gencay, S., Gür, E., Tan, M., Gencay, E. (2019). Zeka Oyunlarının 12-15 Yaş Aralığındaki Çocukların Saldırganlık Davranışlarına Etkisi [ The Impact Of Mind Games On Aggressive Behaviours Of Children Between The Ages Of 12 And 15], *Spor Eğitim Dergisi*, 3 (1), 36-43.



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