



## ÇOCUK OYUNLARINDA DEĞERLER EĞİTİMİ

Values Education in Kids Games



Kelime ERDAL

Submitted at: 2019-12-12 08:32:20

Accepted at: 2019-12-25 21:22:42

To Reference: Erdal, Kelime, Values Education in Kids Games. International Journal of Humanities and Research, December 2019 Year 3, 2, Pages:53-59

### ÖZET

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetme içgüdüsünü doyurmak, kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktır. Huizinga'ya göre bütün bu görüşlerde bir tek ortak nokta vardır: Oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir. Günümüzde oyuna sadece eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda öğrenme aracı olarak da bakılmaktadır. Çocuklar, öğrenme sürecini oyunla tamamlarken aynı zamanda oynadıkları oyunlarla bedensel gelişimlerini, refleks kontrollerini ve ruh sağlıklarını da aynı oranda geliştirmektedirler. O halde oyun, eğlenceli bir öğrenme ve terapi sürecidir.

Millî Eğitim Bakanlığının, unutulmaya yüz tutan çocuk oyunlarını topladığı “Çocuk Oyunları” kitabında vurgulanan düşünce, oyunun çocuk gelişiminde önemli rolünün olduğudur. Kitapta, Mevlana'nın “Oyun aslında akıldadır, ancak çocuk oyunla akıllanır”, J. J. Rousseau'nun “Önce çocuğun duyu organları eğitilmelidir. Bu da ancak oyunla olur”, Eflatun'un, “Çocuk oyunla büyümelidir”, Groos'un “Oyun hayata hazırlıktır”, Einstein'ın “Hayat=İş oyun”, Goethe'nin “Çocuk oynayarak öğrenir, ciddiye karşısında şaşırır” sözlerine de yer verilerek, oyunun önemi vurgulanmıştır. Froebel'in “...Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir” sözleri, oyunun “birey”in yetiştirilmesinde ne derece önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Oyunun sadece bir eğlence aracı olmadığını, onun değerleri kuşaklara aktaran bir araç olduğu açıktır. Oyun sırasında sergilenen hal hareket, tavır ve hatta kırıncı sözlerin gerçek sanılmaması, oyunu oynayanlar arasındaki hoşgörüyü arttırmaktadır. Yetişkin oyunlarının çocuk oyunlarına göre daha

fazla eğlence amaçlı olmasına karşın, oyun oynayan çocukta beklenen tüm değerler, yetişkin oyunlarında da görülebilir. İyi insan, iyi birey ve sağlıklı toplumun ihtiyacı olan yardımlaşma, dayanışma, ortak sevinç veya hüznün, ortak ülkü ve ortak gelecek değerleri oyunla aktarılır. Oyun çocuk için hayattır, gelecektir. Çocuk da toplumun geleceğidir. Oyun oynarken çocuk kendinden geçer ve gerçek kişiliğini ortaya koyar.

Oyunun eğitime özelliğine sahip olması, eğitim materyali olabileceği anlamına da gelir. Oyun, özellikle okul öncesi çağıdaki çocukların en sık yaptığı eylemdir. Oyunla öğrenilen ya da elde edilen kazanımların unutulmadığı, oyunun oynandığı ileriki zamanlarda da kolaylıkla hatırlandığı görülür. Bu kazanımların içinde toplumsal değerler, sevgi ve saygı, yardımlaşma, dayanışma, hoşgörü, empati, adalet gibi değerler yer almaktadır. Oyun tek başına etkili bir değer kaynağı olsa da çocuk, daha çok aile, çevre, okul ve öğretmen etkisiyle kendini şekillendirmektedir. Değerlerin bu etkenlerden sadece biri ile verilmeye çalışılması veya birinin üzerinde yoğunlaşılması yerine, içinde oyun olan ortamların yaratılması gerekir. Çocukların doğruyu yanlıştan ayırt edebilme becerilerini kazanabilmeleri için hoşgörünün yoğun olduğu, hataların düzeltilebildiği, düşmanlığın akla bile gelmediği oyun ortamları, ev ve okullarda oluşturulmalıdır. Çünkü çocuk, oyun oynamayı ve eğlenmeyi amaç edinmiş toplumsal bir değerdir. Oyun yoluyla elde edilen beceri, çocuğun özgür iradesiyle kendi kararlarını verebilmesi ve kimseye bağımlı kalmadan kararlarının sorumluluğunu üstlenebilmesi açısından önemlidir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk, oyun, değerler

eđitimi, çocuk geliřimi.

### ABSTRACT

For some, the game is to throw away more of your energy; According to some, the analogy is to feed the instinct, according to others to meet the need for ejaculation. According to Huizinga, there is one thing in common in all these views: It is based on the assumption that the game serves to reach a non-game goal. In addition to the researchers who claim that the game is played for entertainment purposes only, it can be said that the game is for learning purposes. All living things complete the learning process with the game and at the same time improve their physical development, reflex controls and mental health. Then the game; is a fun learning and therapy process.

The common idea in the book "Child Games, in which the Ministry of National Education collects children's games that are in oblivion, is that play has an important role in child development. In the book, Mevlana's "The game is actually in mind, but the child is wise with play", JJ Rousseau's "The sensory organs of the child must be educated first. The importance of the game was emphasized by Einstein's words "Life = Work" and Goethe's words "The child learns by playing and is surprised by seriousness. Froebel "... Children's games are the core of life. All people develop, grow and form there. The most beautiful and most positive talents of man rise there "reveal the importance of games to the " individual " upbringing. It is clear that the game is not just a means of entertainment, but a means of transferring values to generations. During the game, the act, attitude and even the offensive words displayed are not thought to be real and this increases the tolerance among the players. Although adult games are more fun than children's games, all values expected in a child playing are expected in adult games. The values of solidarity, solidarity, common joy or sadness, common ideal and common future values of good people, good individuals and healthy society are conveyed through play. The game is the life for the child, it will come. Children are the future of society. While playing the game, the child passes out and reveals his true personality. The fact that the game has an educational feature also means that it can be educational material. Play is the most common action, especially for preschool chil-

dren. It can be tested with the experiences that the gains learned or gained by the game are not forgotten and easily remembered in the future when the game is played. Social gains, personal love and respect, cooperation, solidarity, tolerance, empathy and justice are among these gains. Although the game itself is an effective source of values, it shapes itself with the influence of children, family, environment, school and teacher. Instead of trying to give values to one of these factors or concentrating on one of these factors, it is necessary to create environments with games. In order for children to acquire the skills to distinguish between right and wrong, play environments where tolerance is intense, mistakes can be corrected, hostility is unimaginable should be created in home and school environments. Because the child is a social value that aims to play and have fun. Skill acquired through play is important for the child to make his own decisions at his own free will and to take responsibility for his decisions without being dependent on anyone.

**Key Words:** Child, game, values education, child development.

### GIRIř

Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetme içgüdüsunü doymak, kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktır. Huizinga'ya göre bütün bu görüşlerde bir tek ortak nokta vardır: "Oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir" (And, 2007:27-8). Çocuk oyunlarının, çocuğun özgür olduğu ve yaratıcılığını ortaya koyduğu bir eğlence aracı olması, oyunun sadece oyun olmadığının önemine vurgu yapar. Oyun, çocuklar için bir tür okuldur. Çünkü oyun hayatın kendisi ve geleceğidir. Oyunda şefkat, sevgi, adalet, dokunma, yaklaşma, düşünme, strateji, akıl ve üstün olma gibi yaklaşımlar vardır. Susan Isaacs'in oyunun duygusal yararları ile fiziksel, toplumsal ve bilişsel yararlarını birleştiren bir görüşle oyunu çocuğun işi (Onur ve Güney, 2004:7) olarak görmesi, oyunun, sadece çocuğun gelişimi açısından değil, yaşam görüşü açısından da önemli olduğunu ortaya koyar. Oyun oynayan çocuğun oyun esnasında hızlı ve stratejik kararlar alabilmesi, bu kararları uygulaması, sonuçlarına katlanması ve sonuca göre yeni

strateji geliřtirmesi, ona yařamın gzellikleri kadar gereklerini de ğretir.

Gnmze kadar oyunun doęası pek ok arařtırmada incelenmiř, ancak oyunun nemine iliřkin deęerlendirmeler ok az yapılmıřtır. Smith ve Cowie, oyunun nemi konusundaki arařtırmaların  grupta toplayabileceęini belirtiyor: Oyunun formu arařtırmaları, iliřkisel arařtırmalar, deneysel arařtırmalar. Birinci gruptaki arařtırmalar -Piaget ve Bruner'in alıřmalarında olduęu gibi- oyunun evreleri, oyun iindeki davranıřlar, oyunun sorun zmedeki ve yaratıcılıktaki rol gibi konularda bulgular saęlar. İliřkisel arařtırmalar, bazı oyunların geliřimin bazı alanlarını bařka oyunlardan daha fazla etkiledięini gsteriyor, ancak nedensel baęları aıklayamıyordu. Dřsel oyunla yaratıcılık, inřa oyunu zekâ puanları, fantezi oyunla toplumsal yeterlik arasındaki iliřkilerde durum byledir (Onur ve Gney, 2004: 7). Ancak bu tr deneylerin her zaman beklenen sonucu vermemesi, oyunun ocuk geliřim ve deęerler aktarımındaki payını kltmez. Bundan ıkan sonu, oyunun gerek yařamdaki yararlarının deneysel durumdakinden daha uzun srelerde ortaya ıktıęı ya da bu tr deneylerin lmede yeterince bařarılı olmadıęı ynndedir. Froebel'in "...ocuk oyunları hayatın bir ekirdeęidir. Btn insanlar orada geliřir, byr ve oluřur. İnanın en gzel ve en olumlu yetenekleri orada ykselir" (Sel, 1074: 5) szleri, oyunların "birey" in yetiřtirilmesinde ne derece nemli olduęunu ortaya koymaktadır. Oyun, ocuęun karakteristik yapısını ortaya koyduęu doęal bir ortamdır (Cmert, 1976).

Deęerler eęitimi, karakterli, ahlaklı ve kiřilik sahibi bireyler yetiřtirmeyi amalar. Deęerlerin ocuęa aktarılması sreci olan deęerler eęitiminde, bařta aile olmak zere okul, evre, medya ve sosyal medya gibi unsurlar etkin rol oynamaktadır. Toplum deęerlerini ocuklara aktarmada okullara byk grev dřmektedir. Bu nedenle derslerin ğretim programları ve programa gre hazırlanan ders kitaplarının deęerler eęitimi aısından incelenmesi, deęer aktarımının ne durumda olduęunun ortaya konulması aısından nemlidir (Deniz ve Karagl, 2018: 246).

Bireyler, yařadıkları toplumun bir parasıdır ve toplumla karřılıklı bir etkileřim iindedir. Hem toplumdan etkilenen hem de yařadıęı toplumu etkileyen konumdadır. Topluma ait deęerlerin, ortak temel davranıř kalıplarının bireye aktarılması,

bireyin toplumsallařmasını, bireyin o toplumun parası hâline gelmesini saęlar. Gemiřten gelen kltr mirasına, deęerlere yenilerinin eklenmesiyle gemiřle gelecek arasında bir kpr kurulur. Toplum ve millet yařamının geleceęi, bu kprnn saęlamlıęı ve sreklilięiyle doęrudan iliřkilidir. Gemiřinden kopuk bir toplumun, milletin geleceęinden sz edilemez. Deęerlerin ğretiminin rastlantılara bırakılmaması gerekir. Bu nedenle ğretim iři sistemli ve zenli bir Őekilde okullarda gerekleřtirilmelidir. Okullar, toplumsal bir varlık olan insanın, o toplumun bir parası olması yani toplumsallařması iin gerekli olan srece katkıda bulunan kurumlardır. Deęiřen dnya dzeninde ait olduęu toplumun deęerlerini benimseyen, koruyan aynı zamanda evrensel deęerlere de sahip olan bireylerin yetiřtirilmesi zorunluluk haline gelmiřtir. Kiřilik geliřiminin Őekillendięi ilköęretim dneminde, kendinden farklı zellik ve kltrlere sahip bireylere, toplumlara hořgr ile yaklařması saęlıklı bir birey ve saęlıklı, huzurlu bir toplum iin vazgeilmezdir. Birbirlerine hořgr ile yaklařan bireylerin toplumlar, devletler ve dinler arası hořgr zellięine de sahip olabileceęi dřnce sinden yola ıkılarak, ilköęretim basamaęında hořgr deęerini kazandırmanın ne kadar nemli olduęu aıka grlmektedir. Bu nedenle eęitimde buna ynelik dzenlemelerin yapılması, ğretim programlarının bu anlayıř doęrultusunda hazırlanması ve okullarda da deęerler ğretiminin titizlikle gerekleřtirilmesi gerekmektedir. Saęlıklı, huzurlu, kendiyle ve evresiyle barıřık, uyumlu bireyler yetiřtirmenin yolu bu bireylerin sahip olduęu deęerler ve bu deęerlerin ahlaki yařantılarına olumlu yansımalarından gemektedir. Bireyler ahlaki ynden ne kadar saęlıklı yetiřtirilmiřse toplum da o kadar yksek ahlaki deęerlere ulařacaktır. Trk milletinin btn fertlerini; Atatrk inkılâp ve ilkelerine ve Anayasada ifadesini bulan Atatrk milliyetilięine baęlı; Trk milletinin milli, ahlaki, insani, manevi ve kltrel deęerlerini benimseyen, koruyan ve geliřtiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yceltmeye alıřan bireyler yetiřtirmek olduęu Milli Eęitimin genel amaları arasında yer almaktadır. Bireyi hayata hazırlayacak temel bilgilerin verildięi, kiřilięinin oluřmaya bařladıęı ilköęretim basamaęı aynı zamanda birey ile toplum arasında saęlam baęların oluřturulacaęı,

millet olma bilincinin, kültür değerlerinin aktarılabildiği bir basamaktır. Küreselleşmenin hız kazandığı çağımızda hem millet olma bilincini kazandıracak hem de yaşadığı toplum ve ait olduğu millet arasında sıkı bağlar oluşturacak ulusal değerlerle evrensel değerlerin yeni nesle kazandırılması konusu büyük önem kazanmıştır (Kolaç, 2010: 192).

Değerler eğitimi, insanın doğuştan getirdiği iyi yönlerini bulmak, insanlığının gelişmesini sağlamak, mükemmel insan profiline ulaşmak, toplumu ahlaki yönden kötü olandan korumak ve iyi olanla besleyip devamlılık esasına bağlı olarak geliştirmektir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 76).

### Yöntem

Nitel araştırma, gözlem görüşme ve doküman analizi gibi veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, alguların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanır. Başka bir deyişle nitel araştırma, kuram oluşturmayı temel alan bir anlayışla sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alan bir yaklaşımdır. Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2000: 19-140).

Araştırma kapsamında, geleneksel çocuk oyunlarından Mendil Kapmaca, Aç Kapıyı Bezirgân Baş ve Dokuz Kiremit oyunlarında yer alan değerler incelenmiş, elde edilen bulgular doğrultusunda sonuçlara ulaşılmış ve önerilerde bulunulmuştur.

### Bulgular

Değerler eğitiminin Türkiye'deki uygulaması öncelikle, UNESCO tarafından desteklenen ve "Yaşayan Değerler Eğitim Programı (YDEP)" adı altında 1995 yılında Birleşmiş Milletlerin 50. yıl dönümü kutlamaları için hazırlanan uluslararası bir projeye dayanmaktadır (Cihan, 2014). UNESCO destekli projenin, öncelikle okullarda, kitaplarda, etkinliklerde, çocuk film ve animasyonlarda ve nihayetinde çocuk oyunlarında bolca işlenmesi, çocuğun demokrasi, adalet, özgürlük gibi evrensel değerlerin yanında MEB'in programına aldığı adalet, dostluk, dürüstlük, özdenetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik

ve yardımseverlik gibi temel değerleri kazanması amaçlanmıştır. Çocuğun en sık yaptığı eylemlerin başında gelen oyun, çocuk fark etmeden evrensel değerleri edinmesini sağlar. Çünkü çocuk, eğlenmeyi amaç edinmiş toplumsal bir değerdir. Bu yolla elde edilen beceri, çocuğun özgür iradesiyle kendi kararlarını verebilmesi ve kimseye bağımlı kalmadan verdiği kararların sorumluluğunu üstlenebilmesi önemlidir (Dirican ve Dağlı, 2014: 45).

#### 1.1. Mendil Kapmaca Oyunu:

*a) Oyunun Tanımı:* Mendil kapmaca oyunu, kız ve erkek çocuklarının birlikte oynayabildiği geleneksel sokak oyunlarından biridir. Oyun için onar kişilik iki takım oluşturulur. Her takım için takım lideri belirlenir. Takım liderleri, oyunculara cesaret ve taktik vererek kazanmak için strateji belirler. Takımlar eşit mesafelere oluşturulan ve dip çizgisi adı verilen çizgilerin gerisine yerleşerek, tam merkezdeki kişinin elindeki mendili kapıp kendi bölgesine gelebilmeyi hedefler. Mendili tutan kişi aynı zamanda hakemdir. Hakem, işareti ile oyunu başlatır ve oyun kurallarının uygulanmasını sağlar. Mendili kapan oyuncu, diğer oyuncuya yakalanmadan kendi bölgesine koşabilirse, rakibini elemiş olur. Tam tersi durumda kendi elenir. Bu döngü bir takımın tüm oyuncularının elenmesine kadar devam eder.

*b) Oyunun Oynanması:* Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar. Oyuncular dip çizgisinin gerisine küçükten büyüğe doğru sıralanırlar. En küçük numaralı iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretiyle mendili alabilmek için harekete geçerler. Mendili alan oyuncu rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi dip çizgisinin gerisine geçebilirse takımı bir puan kazanır ve rakip oyuncu oyun dışı kalır. Savunma yapan oyuncu mendili alan oyuncuyu kendi dip çizgisinin arkasına geçmeden ebelerse takımı bir puan kazanır ve mendili alan oyuncu oyun dışı kalır. Kazanan oyuncu kendi takımının sırasının sonuna geçerek yarışmaya devam eder. Oyun bu şekilde takımlardan birisinin oyuncularının tamamı elenene kadar devam eder. Takımlardan hangisinin oyuncularının tamamı elenirse o takım seti kaybetmiş, rakip takım seti kazanmış olur. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan, oyunu kazanmış olur (www.gelenekseloyun.org, E.T. 20.12.2019).

### c) *Tespit Edilen Değerler:*

• **Sorumluluk:** Kişinin kendi davranışlarının veya kendi yetki alanına giren herhangi bir olayın sonuçlarını üstlenmesi (www.tdk.gov.tr, ET.20.12.2019) sorumluluk olarak tanımlanır. Sorumlu bireylerin fedakâr ve saygılı oldukları, takım ruhuna sahip adaletli davranışlar sergiledikleri görülür. Oyuncuların her şeyi göze alarak mendili kapmaya çalışmaları, kendi bölgelerine gidebilmek için çaba sarf etmeleri sorumluluk işaretidir. Takım arkadaşlarının kazanmaları, mutlu olmaları ve aynı zamanda da takdir edilmelerini sağlayan kişilerde görülen temel davranıştır. Geleneksel oyunlardan olan “Mendil Kapmaca” oyununun rakip iki takım ile oynanması ve takım liderinin oyunculara taktik, cesaret ve güven vermeye çalışması da sorumluluk göstergesidir.

• **Adalet:** Takım ruhunun adalet üzerine kurulması önemlidir. Takım liderinin adaletli davranışına karşın her bir takım oyuncusunun sorumlu ve fedakârca davranması gerekir. Bu nedenle takım lideri, müsabaka esnasında oyuncularına kırıncı, aşağılayıcı şekilde davranmaz. Bağırarak taktik veremez. Kurallara uymayan takım liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Olumsuz davranışlarına devam eden takım liderinin takımı hükmen yenik sayılır.

Mendili tutan kişi olan hakemin, oyuncular arasında ayırım yapmaması, adaletli olması gerekir. Mendili sabit tutması, aşağı, yukarı veya herhangi ani hareketle oyuncunun mendili almasına engel olmaması adalet işaretidir. Oyun kurallarına sadık kalması, her koşulda uygulayabilmesi adaletin oyun için önemini ortaya koyar.

• **Dürüstlük:** Oyuncuların seçilmesi, takımların belirlenmesi ve süreci oyuncunun kendisinin yönlendirmesi, bağımsız ve özgür düşünebilme değeri ışığında dürüstlüğü işaret eder. Takım sıralaması, oyuncuların sıralanması, hakemin belirlenmesi süreçleri dürüst olmayı gerektiren önemli süreçlerdir.

## 1.2. Aç Kapıyı Bezirgân Başı:

a) **Oyunun Tanımı:** Geleneksel sokak oyunlarından. Aç Kapıyı Bezirgân Başı, genellikle kız çocuklarının oynadığı bir oyundur. Ancak karma veya sadece erkek çocuklarının da bu oyunu oynadığı nadir de olsa görülebilir. Kız oyunu olarak bilenen Aç Kapıyı Bezirgân Başı oyunu, kalabalık oynanan ve oynanırken çok eğlenilen iki aşamalı sokak oyu-

nudur. İlk aşama, oyuncu seçmeye dayalı nakaratlı kapı bölümüdür. İkinci aşama ise takımların ip çekerek rekabet içine girdiği, kazanımı belirleme aşamasıdır. İki aşamalı bu oyunun oynanması için uzun bir zamana ihtiyaç duyulduğundan daha çok mahallelerde, geniş zaman dilimlerinde oynanır. Okulda ise ders öncesi erken gelen veya beden eğitimi derslerinde oynadığı görülür. Oyunda herkesin bildiği ve coşkuyla söylediği bir tekerleme de bulunur. Sokak oyunu olması nedeniyle bu oyun, daha çok bahar ve yaz dönemlerinde oynanır.

b) **Oyunun Oynanması:** En az on çocukla oynanır. Çocuklar arasından iki kişi seçilir. Bu çocuklar aralarında anlaşarak her biri kendine bir takma isim, -meyve, hayvan, çiçek ismi gibi- seçer. Bu iki çocuk yüz yüze dururlar ve el ele tutuşup, kollarını köprü gibi yaparak havaya kaldırırlar. Diğer çocuklar, tek sıra halinde dizilirler ve aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir biçimde söyleyerek arkadaşlarının kollarının altından geçerler:

Aç kapıyı bezirgân başı,

Gözümün yaşı,

Kapı hakkın ne verirsin ne verirsin?

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.

Bir fare, iki fare, üçüncüde yakalandı fare.

Bu geçme sırasında, tekerlemenin bittiği an, hangi çocuk arkadaşlarının kolları arasında kaldıysa bu çocuk, oyun oynanan yerden biraz uzağa götürülür. Önceden belirlenen takma isimler çocuğa söylenir ve bu isimlerden birini seçmesi istenir. Kollar arasında kalan çocuk, iki isimden birini seçer ve o ismi kendisine takma isim olarak seçmiş olan çocuğun arkasına geçer. Oyun, tüm çocuklar bitene kadar oynanır. Sonunda, her iki çocuğun arkasında iki grup oluşur. Daha sonra ortaya bir çizgi çizilir. Çizginin bir tarafında bir grup, diğer tarafında öteki grup durur ve en önde kendilerine takma isimler takan çocuklar bulunur, onları seçen diğer çocuklar da onların arkasında kuyruk olurlar. En öndekiler ellerine kalınca bir ip alırlar ve ellerindeki iple birbirlerini çekmeye çalışırlar. Bu çekişme sırasında, çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder (Başar, 2007: 254-5).

### c) *Tespit Edilen Değerler:*

• **Saygı:** Saygının en büyük göstergesi takımı belirleme sürecidir. Bu süreçte saygının yanında, öz güven, dostluk ve dürüstlük değerlerini de görmek mümkündür. Oyunun başında iki öğrencinin

seçilmesi ve aynı zamanda takım lideri olarak kabul edilmesi, alınan kararlara saygılı olmayı gerektirir. Takım liderlerinin kararlarına ve görevlerine uymak aynı zamanda duyarlılık ve saygı göstermek anlamına gelir.

- *Adalet:* Takım oyuncularının belirlenmesinde kullanılan nakaratlı kapı yöntemi, tam anlamıyla adaletli olmayı gerektirir. Kollar havadayken oluşturulan kapının altından oyuncular geçerken, nakaratin bittiği yerde kolların indirilerek tesadüf eden oyuncunun seçilmesi hem dürüstlüğün hem de adaletli olmanın göstergesidir. Kapıyı oluşturan oyuncular, istemedikleri oyuncuyu atlamak gibi adaletsiz tutum içine girmezler. Kendi kontrollerinde olmayan seçim sonuçlarını kabullenmeleri ise kapı görevini üstlenen oyuncuların saygılı olduklarına işaret eder.

- *Dostluk:* Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da bir kazanan ve bir kaybeden olur. Kaybeden takımın kazanan takıma karşı düşmanlık beslememesi, kaybedeceğini anladığı andan itibaren oyunun sonuna kadar devam edebilmesi önce sabır sonra da dostluk değerleriyle açıklanabilir. Bu oyunun ikinci aşamasında oynanan ip çekme rekabeti, çocukların birbirlerini kırmadan, üzmeden, sadece eğlenceye dayalı olarak sürmesi tam bir dostluk göstergesidir.

- *Sevgi:* Tekerlemeli oyunlarda çocukların hep birlikte tekerlemeyi söylüyor olmaları, söylerken mutluluklarının görülebilmesi, sevginin işaretidir. Çocuğun hem tekerleme söyleyip hem oynadığı oyunlarda, tekerlemesiz oyunlara göre daha fazla mutlu olduğu ve sevgiye dayalı dostlukların geliştiği söylenebilir.

### 1.3. Dokuz Kiremit Oyunu:

*a) Oyunun Tanımı:* Oyun kız erkek karışık olabilir. Oyuncu sayısı en az altı veya çift sayıların katları Oyunun olmalıdır. Çünkü oyun, oyuncu sayısı eşit iki takımla oynanır. Dokuz kiremit oyunu, Anadolu'nun her bölgesinde oynan bir oyundur. Dokuz adet düz kiremitin üst üste konulmasıyla oluşturulan kulenin, rakip takım tarafından topla yıkılıp, yakalanmadan tekrar kule yapması ilkesine dayanır. Oyuncuların çevik, stratejik ataklar yapabilen, zamanı kullanabilen, takım ruhuna sahip ve bölgeci anlayışa sahip olması beklenir.

*b) Oyunun Oynanması:* Oyun en az altı kişi ile oynanır. Oyun materyalleri, dokuz adet düz kiremit veya aynı görevi gören taş ve toptur. Oyuncular çeşitli seçme ritüellerine göre kendi aralarında iki gruba

ayrılır. Gruplar kız erkek karışık olabilir. Her grup kendi arasında bir ebe seçer. Oyuna başlamak için gruplar arasında seçim yapılır. Seçimi kaybeden grubun ebesi dokuz adet kiremiti üst üste dize rek kule yapar. Oynama hakkını kazanan grubun bir elemanı topu eline alır ve kuleye doğru atar. Her oyuncunun üç atış hakkı vardır. Üç hakkında kuleye isabet ettiremeyen oyuncu, sırasını başka bir takım arkadaşına devreder. Kuleler yıkılana kadar bu devam eder. Kimse kuleyi yıkamazsa hak, rakip takıma geçer. Oyunculardan biri kuleyi yıkmayı başarırsa kiremit kulenin başını bekleyen ebe topu kapar. Bu sırada oyuna başlayan grubun oyuncuları yıkılan kiremitleri üst üste koymaya çalışır. Ebe ise kiremitleri koydurmamak için ona topla vurur. Topla vurulan kişi oyundan çıkar. Eğer oyuna başlayan grup yıkılan kiremitleri üst üste koymadan vurulursa ebelik onlara geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

#### c) *Tespit Edilen Değerler:*

- *Sabır:* Oyunda her iki takımın oyuncuları da sabırlı olmalıdır. Kiremit kuleyi sabırla yıkıma çalışan atak takım, her topu atışında daha dikkatli olmalı ve daha fazla sorumluluk duygusuyla hareket etmelidir. Çünkü boşa giden her bir atış, takım arkadaşlarını üzmektedir. Kiremit kulenin başında bekleyen diğer takım oyuncuları ise öncelikle kiremitlerin yıkılmamasını sabırla beklerken, yıkıldıktan sonra ise rakip takım oyuncularını topla vurarak oyun dışı kalmalarını beklerler. Sabır ve sorumluluk duygusu, oyunun daha heyecanlı ve hareketli geçmesini sağlar.

- *Dostluk:* Her iki takım oyuncuları da birbirlerini oyun dışı bırakmak için uğraşırken, kırıcı ve üzücü davranışlardan uzak dururlar. Bu da hem dostluk hem de saygı değerini çağırıştırır.

- *Saygı:* Oyunun tek amacı kazanmaktır. Ancak oyuncular kazanma arzusunu eğlenceye dönüştürdükleri sürece oyun anlamlı olabilir. Bu durum oyuncuların birbirlerine gösterdikleri saygı, sevgi ve dostlukla gerçekleşebilir.

- *Dürüstlük:* Kiremit kuleyi yıkan takım oyuncuları, oyun dışı kalma pahasına kiremitleri yine üst üste koymaya çalışırlar. Kenarda, diğer oyuncu arkadaşlarının risk almasını beklemeyip, kendisinin kiremitleri dizmeye çalışması, dürüstlük ve sorumluluk duygusuyla açıklanabilir.

- *Yardımsızlık:* Oyunda tüm takım oyuncu-

larının aynı amaç uğruna risk alabiliyor olmaları, dostluk ve sorumluluklarını güçlendiren yardımseverlik değeriyle açıklanabilir.

### Sonuç ve Öneriler

Çocukların sağlıklı ruhsal gelişimlerinde oyunların önemi yadsınamaz. Oyun, çocuğun öğrenmesinde etkili yöntemlerdendir. Son zamanlarda toplum bilimcileri ve eğitim uzmanlarınca önemi fark edilen yaratıcı drama derslerinin de temelinde oyun yatmaktadır. Oyunun bulunduğu her ortamda mutlu olma, dostluk, yardımseverlik, dürüstlük, hoşgörü gibi erdemler bulunmaktadır. Çünkü bu erdemler mutlu olmayı gerektirir. Çocuklar oyun oynamaktan büyük keyif alırlar. Geleneksel oyunlar da çocukların oyun ihtiyacını gideren oyun türlerindedir. Geleneksel oyun; içinde bulunduğu toplumun değerlerini, kültürünü, gelenek ve göreneklerini yansıtan genellikle beden hareketlerine yönelik tasarlanmış etkinliklerdir (Bozkurt ve Sözer, 2018: 304).

Oyunlarda çocuk aktif olmalıdır. Çocuk, oyunun kurallarını bilmeli, stratejisini kurmalı, sorumluluk duygusuyla takımını temsil edebilmeli, dikkatini ölçebilmeli, oynarken mutlu olmalı, hatasını görmeli ve kendi kuralları dahilinde hatasının cezasını da çekebilmelidir. Bu davranış çocuğu hatasını tekrarlamamak için önlem almaya itmekle kalmaz, takım arkadaşlarına karşı olan sorumluluğunun bilincine varmasını sağlar. Oyun aynı zamanda öğrenilen bilgi ve becerilerin unutulmasının da önüne geçebilen eğlenceli bir etkinliktir.

Çocuklara değerler öğretilmeye çalışılırken, onlara bu değerlerle ilgili bilgi veren konuşmalar yapmaktansa yaparak, yaşayarak öğrenecekleri ortamlar oluşturulmalı, çocuğun oyun oynamasına fırsat verilmelidir. Evde ve okulda geleneksel oyunlar oynayan çocuk, oynarken eğlenecek, eğlenirken de öğrenecektir. Kalıcı olan öğrenme de budur.

### KAYNAKÇA

- And, M. (2007). *Oyun ve Büğü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Başar, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi* XX (2), 243-266.
- Bozkurt, E. ve Sözer, M. A. (2018). Mendil Kapmaca Oyunu ile Sorumluluk Değerinin Öğretiminin Vignette Tekniği ile İncelenmesi. *Turkish Studies*, Volume 13/27, 299-325.
- Cihan, N. (2014). Okullarda Değerler Eğitimi ve Türkiye'deki Uygulamaya Bir Bakış. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 9/2 Winter, 429-436.
- Cömert, S. (1976). *Oyun ve Rontlar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Deniz, K. ve Karagöl, E. (2018). "Değerler Eğitimi Açısından Ortaokul Türkçe Ders Kitapları", *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, Cilt 6, Sayı 2.
- Dirican, R. ve Dağlıoğlu, H. E. (2014). "3-6 Yaş Grubu Çocuklarına Yönelik Yayınlanan Resimli Hikâye Kitaplarının Bazı Temel Değerler Açısından İncelenmesi", *Cumhuriyet International Journal of Education-CIJE*, 3(2), 44-69.
- Kolaç, E. (2010). "Hacı Bektaş Velî, Mevlana ve Yunus Felsefesiyle Türkçe Derslerinde Değerler Ve Hoşgörü Eğitimi" *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 55.
- Kudret, C. (1973). *Ortaoyunu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Onur, B. G. (2004). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları no: 12.
- Sel, R. (1974). *Eğitsel Oyun*. Ankara: Ayyıldız Matbası, 2. Baskı.
- Sümbüllü, Y. Z. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi. *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1/2., 73-85.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayınları.