T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ ORYANTASYON VE RİTİM YETENEĞİ ÜZERİNE ETKİSİ

Maya BUDAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

Danışman

Prof. Dr. Mehmet KILIÇ

KONYA–2016

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ ORYANTASYON VE RİTİM YETENEĞİ ÜZERİNE ETKİSİ

Maya BUDAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

Danışman

Prof. Dr. Mehmet KILIÇ

KONYA–2016

ÖNSÖZ

Yoğun çalışma temposuna rağmen, bu çalışmanın tamamlanmasında ve yönlendirmesinde benden yardımlarını esirgemeyen danışmanım Selçuk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi öğretim üyesi sayın Prof. Dr. Mehmet KILIÇ hocama teşekkür ederim.

Çalışmamın her safhasında değerli fikirlerinden faydalandığım Selçuk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi öğretim üyesi sayın Doç. Dr. Halil TAŞKIN'a, teşekkür ederim.

Çalışmam süresince maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen aileme teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

SİMGELER VE KISALTMALAR ..... **iv**
1.GİRİŞ **1**
1.1. Çocuk 2
1.2. Oyun 3
1.2.1. Oyunun Önemi 4
1.3. Çocuk, Oyun ve Eğitim İlişkisi 5
1.3.1. Çocuk Oyunlarının Fiziksel Gelişime Etkisi 7
1.3.2.Psiko-Motor Gelişim ve Oyun 8
1.3.3. Çocuk Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkisi 9
1.3.4. Çocuk Oyunlarının Kültürel Gelişime Etkisi 11
1.3.5. Çocuk Oyunlarının Psikolojik Gelişime Etkisi 12
1.3.6. Çocuk Oyunlarının Dil Gelişimine Etkisi 13
1.3.7. Çocuk Oyunlarının Zihinsel Gelişime Etkisi 14
1.3.8. Duygusal Gelişim ve Oyun 16
1.4. Oyunun Eğitimsel Değeri 16
1.5. Geleneksel Oyunlar 16
1.5.1. Geleneksel Oyun Örnekleri 17
1.6. Koordinatif Yetenekler 31
1.6.1. Koordinatif Yetenekleri Etkileyen Faktörler 34
1.6.2. Oryantasyon Yeteneği 36
1.6.3. Ritim Yeteneği 37
2. GEREÇ VE YÖNTEM **38**
2.1. Yöntem 38
2.2. Oryantasyon Yetenek Testi 38
2.3. Ritim Yetenek Testi 39
2.4. İstatistiksel Analiz 40
3. BULGULAR **41**
4. TARTIŞMA **50**
5. SONUÇ ve ÖNERİLER **54**
6. KAYNAKLAR **55**
7. ÖZGEÇMİŞ **58**

SİMGELER VE KISALTMALAR

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

OY : Oryantasyon yeteneği

RY : Ritim yeteneği

ÖZET

T.C
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Geleneksel Çocuk Oyunlarının Oryantasyon ve Ritim Yeteneği Üzerine Etkisi

Maya BUDAK

Danışman

Prof. Dr. Mehmet KILIÇ

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

YÜKSEK LİSANS TEZİ / KONYA – 2016

Bu çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarından kaleli yakan top ve mendil kapmacanın oryantasyon ve ritim yeteneği üzerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Araştırmaya, yaşları ortalaması 8.50±0.51 yıl, boyları ortalaması 1.28±0.07 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 28.83±6.68 kg olan 18 erkek çocuk, yaşları ortalaması 8.42±0.52 yıl, boyları ortalaması 1.28±0.06 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 27.86±3.54 kg olan 12 kız çocuğu olmak üzere toplam 30 çocuk deney gurubu olarak katılmıştır. Aynı zamanda, araştırmaya, yaşları ortalaması 8.58±0.52 yıl, boyları ortalaması 1.29±0.07 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 29.12±4.65 kg olan 12 erkek çocuk, yaşları ortalaması, 8.39±0.51 yıl, boyları ortalaması 1.24±0.06 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 26.66±8.99 kg olan 18 kız çocuğu olmak üzere toplam 30 çocuk kontrol gurubu olarak katılmıştır.

Deney gurubunu oluşturan çocuklara 8 hafta süreyle haftada 3 gün geleneksel çocuk oyunlarından mendil kapmaca ve kaleli yakan top oyunu oynatılmıştır. Kontrol gurubunda yer alan çocuklar ise geleneksel çocuk oyunlarıyla ilgili bir oyunun içerisinde bulunmamış olup sadece beden eğitimi derslerine katılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların oryantasyon ve ritim yetenekleri saha testleri ile ölçülmüştür. Araştırmada elde edilen veriler öntest – sontest modeline göre elde edilmiştir.

Okullarda oynatılan geleneksel çocuk oyunlarının ritim yeteneği üzerine istatistiksel olarak anlamlı etkisinin olduğu ($P<0.05$), oryantasyon yeteneği üzerine ise istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin ($P>0.05$) olmadığı tespit edilmiştir.

Sonuç olarak, geleneksel çocuk oyunlarının, 8-9 yaş çocuklarda ritim yeteneğini %16 geliştirdiği fakat oryantasyon yeteneği açısından bir etkisinin olmadığı düşünülmektedir. Bu çalışmanın bulguları ve literatür dikkate alındığında, ilköğretim dönemindeki çocukların hareketlerinin düzenlenmesi, yönlendirilmesi ve ileriki süreçte hazır bulunuşluğu sağlamak bakımından koordinatif yeteneklerin, 7-10 yaş çocuklarda geleneksel oyunlar oynatarak geliştirilmesi gerektiği kanaatine varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çocuk, Geleneksel oyun, Koordinatif yetenek.

ABSTRACT

REPUBLİC of TURKEY
SELÇUK UNİVERSİTY
HEALTH SCIENCES INSTITUTE

The Effect of Traditional Children's Games on Orientation and Rhythm Ability

Maya BUDAK

Advisor

Prof. Dr. Mehmet KILIÇ

Physical Education and Sport

MASTER THESİS / KONYA – 2016

Aim of this study was to evaluate the effectiveness of traditional children games as goal touch ball and handkerchief on rhythm and orientation ability.

Children's characteristics were as follows: age = 8.50±0.51 years, height = 1.28±0.07 m, and weight = 28.83±6.68 kg for 18 male; age = 8.42±0.52 years, height = 1.28±0.06 m, and weight = 27.86±3.54 kg for 12 female in thirty children experimental group. age = 8.58±0.52 years, height = 1.298±0.07 m, and weight = 29.12±4.65 kg for 12 male; age = 8.39±0.51 years, height = 1.24±0.06 m, and weight = 26.66±8.99 kg for 18 female in thirty children control group. Traditional children games consisting of 2 games which are named goal touch ball and handkerchief were applied to the children 3 days a week for 8 weeks. Pre – and post testing of children included assessments of rhythm and orientation.

There was a significant ($P<0.05$) effectiveness of traditional children games in rhythm ability. On the other hand, There no was a significant ($P>0.05$) effectiveness of traditional children games in orientation ability.

Conclusion, it is thought that traditional children's games develop the rhythm ability of children aged 8-9 years by 16% but have no effect in terms of orientation ability. When the results of this study and the literature are taken into consideration, it has been concluded that coordinated abilities should be improved by playing traditional games in children aged 7-10 years in order to arrange, orientate and prepare for future existence of movements of children in primary education.

Key words: Child, traditional game, coordinates ability

1.GİRİŞ

İnsanlığın en güzel dönemlerinden biri, şüphesiz, çocukluk dönemidir. Çocukluk döneminde, oyunun gerekliliği dikkatleri çekmektedir. Oyun, her çağda çocuğun önemli ihtiyaçları arasında yerini almış, eğlenceli ve özgür ortamı ile çocukların ilgisini çekmeyi başarmıştır. Değişen dünya şartlarına ve teknolojik gelişmelerden, çocuk oyunları da nasibini almıştır. Eskiden oynanan sokak oyunlarının yerini günümüzde, bilgisayar oyunları almaya başlamıştır.

Oyunların, çocuklar üzerinde fiziksel, sosyal, kültürel, zihinsel, psikolojik açıdan pek çok olumlu etkisi olduğu herkesçe bilinen bir gerçektir. Buradan hareketle değişen toplumsal şartlara bağlı olarak bilgisayar oyunlarına yönelen çocuklar için, eskiden oynanan oyunların önemi ortaya konmaya çalışılmalıdır.

Çocuklar hayatı oyunlardan öğrenir. Liderlik, kurallara uyma, paylaşmayı bilme, zamanı verimli kullanma, zihinsel beceriler, kendi kültürünü tanıma gibi beceriler bunlardan bazıları (Göncü 2005).

Oyun oynarken kendi kültürlerini tanımalarının yanı sıra gelecek hayatlarından, kişiliklerinden ipucu verirler bize. Günümüzdeki çocuklar; köylerinde, mahallelerinde, sokaklarında daha az oynuyorlar artık. Apartman hayatının sıkışıklığının yanında, gelişen teknolojiler çocuklara, aynı zamanda, geleneksel oyunlarını da unutturdu. Bunun sonucu olarak zamanlarının büyük kısmını bilgisayar ve televizyon başında geçiriyorlar. Artık onların arkadaşları ruhsuz ve soğuk ekranlar. Onları bu soğuk zararlı ekran bağımlılığından nasıl kurtarabiliriz? Gelecek nesillere miras olarak bırakacağımız çocuk oyunlarını nasıl onlara tekrar hatırlatabiliriz? İşte bu düşüncelerle unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarımızı tekrar gün yüzüne çıkarmak, onlara hatırlatmak ve başka kültürlere tanıtmak gerekmektedir (Turan 2007).

1.1. Çocuk

İnsan, farklı gelişim dönemleri ve özellikleri olan bir varlıktır. Doğum öncesinde olduğu gibi doğumdan sonra da çeşitli dönemlerden geçerek büyüme ve gelişme göstermeye devam eder. Toplum bireylerden meydana gelmektedir. Çocuklar da toplumun en küçük bireyleridir. Çocukluğu, doğum ile ergenlik arasındaki dönem olarak tanımlayabiliriz. Doğumla başlayan çocukluk süreci, ergenliğe girene kadar devam eder. Yine Türk Dil Kurumunun yayımlamış olduğu Büyük Türkçe Sözlükte çocuğun tanımı şöyledir;

1. Küçük yaştaki oğlan veya kız.

2. Soy bakımından oğul veya kız, evlat.

3. Bebeklik ile erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız, uşak.

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 1. Maddesi şöyledir: Bu Sözleşme uyarınca çocuğa uygulanabilecek olan kanuna göre daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır.

Çocuk doğanın bir armağanıdır (Elkind 1999). Doğanın armağanı olan çocuk, aynı zamanda bir toplumun geleceği ve hayatta kalma sebebidir. Milletlerin ayakta kalması kültürel değerlerinin ve onları diğer milletlerden farklı kılan özelliklerinin nesilden nesile aktarılması ve yaşatılması ile mümkündür. Bu yüzden her toplumda çocuk önemli bir yere sahiptir. Gelişmiş ülkelerin çocuğa ne çok yatırım yaptığı herkesçe bilinir. Günlük yaşamın her anında çocuğa verilen önemin somut kanıtları görülür. Çocuk yuvası, çocuk bahçesi, çocuk kitaplığı, çocuk edebiyatı, çocuk tiyatrosu, anaokulu, okul, kitap, oyun, oyuncak, oyuncak müzesi (Onur 2010).

Çocuk, kendine has bir dünyası, dili, oyunları olan 0-15 yaş arasındaki insandır. Çocuğun kendine has dünyasında, ona özgü bir kültür söz konusudur. Bu kültür içerisinde oyunlar, tekerlemeler, bilmeceler, şiirler, masallar, hikâyeler vb. halk bilimi unsurları da yer almaktadır (Çolak 2009).

1.2. Oyun

Oyun, oldukça geniş ve köklü bir kavramdır. Oyun ve oyuncağın geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da büyüklerin oynadıkları oyunları değiştirerek oynamışlardır. Oyun ve oyuncaklar çok eski dönemlerden günümüze kadar değişerek ya da gelişerek ulaşmıştır. Bu da gösteriyor ki oyun kavramı her çağda çocuğun ihtiyacı olmuş ve onun ilgisini çekmeyi başarmıştır (Başal 2007).

İnsan hayatının en güzel zamanlarından biri olan çocukluk döneminde, geniş bir yer tutan oyununun çok çeşitli tanımları yapılmaktadır. Bu tanımlardan biri şöyledir; Oyun; belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, aşikâr bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak, maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir (Huizinga 2006). Yine Türk Dil Kurumunun yayımlamış olduğu Türkçe Sözlükte oyunun tanımı şu şekilde verilmiştir. "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence".

Oyun kavramı içerisinde çocuk oyunlarının özel bir yeri vardır. Oyun kavramı içerisinde geniş bir yer tutan çocuk oyunları insanoğlunun dünyaya gelişinden itibaren başlamış, sosyal ve teknik gelişmelere göre kendini yenileyerek günümüze kadar gelmiştir. Yetişkinlerin birçok oyunu zamanla unutulduğu hâlde çocuk oyunları, çocukların oyun konusundaki tutuculukları, taşıyıcılıkları nedeniyle nesilden nesile aktarılmıştır (Özhan 1997). Çocukluğun olmazsa olmazlarından biri olan oyunun bu şekilde nesilden nesile aktarılarak günümüze kadar gelmesinde, çocuklar üzerindeki olumlu etkilerinin de büyük payı olduğunu söyleyebiliriz.

Oyun ve çocuk kavramları birlikte düşünüldüğünde akla ilk olarak çocuk oyunları gelmektedir. Çocuk oyunları, oyun kavramının sadece çocukların ilgisini çeken, çocuklar tarafından oynanan ve çocuklar tarafından yaratılan kısmını anlatmaktadır. Çocuğun ilgi alanına giren her türlü zihnî ve bedensel hareket çocuk oyunu olarak adlandırılmaktadır (Çolak 2009). Çocukların yaratıcılıklarının ürünü olan oyunlar, çocukluğun gereğidir. Çocuktan ayrı düşünülemeyen oyun kavramı, çocuğun olmazsa olmazıdır.

Oyun kavramı içerisinde ele alınan çocuk oyunlarının, çocuk için vazgeçilmez bir unsur olduğu söylenebilir. Oyun çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun gelişimini yansıtmaktadır. Çocuğun bedensel, ruhsal

gelişimi ve eğitimi için oyun, beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaçtır. Çocuğun gözüyle bakıldığında oyun, çocuğun en önemli aracıdır (Turan 2007). Oyun, çocuğun gelişimini çeşitli yönlerden etkileyen ve geliştiren bir faaliyettir. Bu açıdan düşünüldüğünde, çocuğun oyunla büyüdüğünü söylemek yanlış olmaz. Çocukluğun büyük bölümü oyun oynamakla geçer. Çocuk yaşamı oyunla öğrenir, pekiştirir. Oyun, yaşama sevincinin dışa vurulmasıdır. Oyun oynayamayan bir çocuk yaşamla bağını kesmiş sayılmalıdır, çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır (Nutku 1998).

1.2.1. Oyunun Önemi

Dünyanın çeşitli yerlerinde ve kültürlerinde oyunla ilgili çeşitli bakış açıları ve farklı uygulamalar ile karşılaşmak olasıdır. Oyun desteklenebilir, özendirilir, kolaylaştırıcı ortamlar sağlanır ya da önemsiz görülebilir, çocuklar kınanır, sınırlandırılır (Çakmak ve Elibol 2011).

Aileler geleneklerin doğrultusunda, çocukla oynamayı desteklemeyebiliyor ya da oyunun önemini bilememekten kaynaklanan bir çaresizlik içinde çocuklar evde, sokakta ve okulda, oyun için başıboş bırakılabiliyor. Okulöncesi dönemde ise öğretmenler oyunu potansiyel bir öğrenme aracı olarak yeterince değerlendiremiyor. Oysa oyunun, çocuğun gelişimi ve öğrenimi açısında yararları çok önemli olup, yetişkin yaşamı içinde de etkileri, iyi günlerinde ve kötü günlerinde sürecektir. Oyun ile ilgili ve oyun içinde kazanılan deneyimler aracılığı ile kazanılan duygular, düşünceler, güven ve dostluklar ile daha nice bilgi ve beceriler çocuğu okul yaşamında akademik öğrenmeye, sosyal ve özel hayatında ise dolu dolu bir yaşam süren mutlu ve uyumlu yetişkin olmaya yönlendirir (Güven 2003). Bu denli önemli ve uzun dönemli etkileri olan oyunun önemi yeterince anlaşıldığında, Türkiye'de okulöncesi eğitim alanında günümüze dek süren boşluğun yerini, daha etkin ve yaratıcı düşünen, uyumlu ve mutlu çocukların yetişmesine elveren uygun ve yapıcı ortamlar alacaktır (Güven 2003).

Hayatın ilk günlerinden itibaren dış dünyayı tanımaya çalışan çocukların, zihni ve bedeni gelişimi oyun ile desteklenir. Yeni konuşmaya başlayan ve dış dünyayı tanıyan çocuğun oynadığı "cee oyunu" ayrılık ve tekrar kavuşmayı temsil eden bir özellik taşır. Çocuğun yaşı ve kabiliyetleri arttıkça, oyunun şekli ve muhtevası da değişir. Daha basit ve taklide dayalı olanların yerini zamanla daha karmaşık ve zihni gayret gerektiren oyunlar alır. Bu tür faaliyetlerin çocuğun lisanına

ve pratiğe dönüşmüş kabiliyetlerine olumlu katkısı söz konusudur. Lisan gelişimi ile sosyal, motor ve zihni gelişme, yeterince oyun oynayan çocuklarda daha hızlı olmaktadır. Çocuklarda oyun ortamında, yeni tecrübeleri yaşama, farklı tecrübelere altyapı hazırlama, yeni kabiliyetler kazanma ve gelişmeye ait kazandığı özellikleri uygulama söz konusudur. Öğrenilen bilgilerin kullanıldığı, kabiliyetlerin sergilendiği, yeni tecrübelerin kazanıldığı, diyalogların pekiştiği ve hislerin ifade edildiği oyunlar son derece yararlıdır (Çakmak ve Elibol 2011).

Oyun, çocuğun kendi kişiliğini ortaya koymasında ve bazı olumlu özellikleri kazanmasında da yararlıdır. Özelikle doğru davranışların pekişmesi oyun vasıtasıyla daha kolay sağlanabilir. Olumlu karakter özellikleri, uygun oyun ortamında artar ve pekişir. Oyuna uyum sağlayamayan yani benmerkezci, tek taraflı bakış açısı olan, kurallara uyma zorluğu yaşayan, aceleci ve sabırsız çocuklar oyundan dışlanabilir. Dolayısıyla çocuğun oyuna kabul edilmesi, olumsuz kişilik özelliklerini azaltmasıyla olur. Birçok çocuk, oyun vesilesiyle empati yapmayı, başkalarına saygı göstermeyi, karşılıklı diyaloglarda kendi sorumluluğunu fark etmeyi, sabırlı olmayı, kurallara uymayı stresle baş etmeyi, problem çözmeyi ve liderlik özelliklerini pekiştirmeyi öğrenerek karakter ve kişilik gelişimini olumlu yönde pekiştirir. Oyundan dışlanma çocuk için psikolojik açıdan travmatik olabilir. Sürekli olursa, çocuktaki mutsuzluğu artırır. Bu çocuklar, yaşıtlarına karşı daha saldırgan olabilirler. Bu sebeple oyundan sürekli dışlanan çocukların varsa sorunlarını çözmelerine yardımcı olmak anne-babaların ve eğitimcilerin önemli görevlerindendir (Çakmak ve Elibol 2011).

Enerjinin dışarı atılmasında ve fiziki gelişmede oyunun yeri büyüktür. Özellikle hareketli ve enerjik çocukların oyun ortamında rahatladıkları görülür. Fiziki egzersizler esnasında büyüme hormonu daha fazla salgılanır. Büyüme ve kemik gelişiminde, oyundaki egzersizlerin faydası vardır. Çocuktaki hantallığın azalması, ince ve kaba motor gelişmesinin sağlanması için, fiziki aktivitenin ve bu şekildeki oyunların teşviki gerekir (Fazlıoğlu 2009).

1.3. Çocuk, Oyun ve Eğitim İlişkisi

Çocuk ve oyun kavramları bir bütün gibidir. Çünkü oyun denince akla ilk olarak çocuk oyunları ve dolayısıyla da çocuk gelir. Çocuk, zamanının büyük bölümünü oyun oynayarak geçirir. Oyun; bebeklikten başlayarak çocuğun toplumsallaşmasının en önemli aracıdır. Çocuk biyolojik, fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik olarak oyunda gelişir (Çınar 2008). Oyun altın çağına üç ve beş yaşları

arasında ulaşır. Bu dönemi belirleyen özelliklerden biri, oyunun artık akranlar arasında oynanmasıdır. Üç yaşına dek çocuklar ya yetişkinlerle ya da kendi başlarına oynarken, üç yaşından sonra yaşıtlarıyla oynamayı yeğlerler (Göncü 2005). Özellikle bu dönemde çocuk, hem özgür olmak ister hem de yaşıtlarıyla vakit geçirmekten büyük keyif alır. Çocuk, oyun oynarken özgür bir ortamdadır ve bu durum çocuklar için mutluluk vericidir. Çünkü zorlanma ya da baskı altında olmak yerine özgürce hareket etmek onlara daha cazip gelmektedir. Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşmaktadır (Huizinga 2006). Oyunda hiçbir şekilde baskı ya da zorlama yoktur. Çocuk kimsenin zorlamasıyla oynamaz, tamamen kendi isteğiyle oyuna katılır. Oyunu çocuklar arasında cazip kılan özelliklerden biri de budur.

Oyunun çocuğa eğlenceli bir ortam sunması çocuğun ilgisini çeker. Oyun, kendiliğinden şekillenen, çocuğun öğrenmesine, yaratıcılığını geliştirmesine ve enerjisini boşaltabilmesine yarayan keyifli bir etkinliktir. Bir faaliyetin oyun olabilmesi için çocuğun oyunu kendisinin başlatması, istemesi, kurallarını kabul etmesi ve eğlenmesi gereklidir. Oyun çocuğun olmazsa olmazıdır (Çiçek ve Sallıoğlu 2016). Oyun oynayan çocuk bundan büyük keyif alır. Çocuk koşup oynarken fazla enerji sarf etmesine karşın, oyundan aldığı keyifle pek yorgunluk hissetmez. Oyun oynamak çocukları mutlu eder, üzüntü ve sıkıntılardan uzaklaştırır ve rahatlatır.

Oyun ortamı çocuğa aynı zamanda hayatı da öğretir. Oyunun bir çocuğun hayatına olan en büyük katkısı çocuğun toplumsallaşmasına yardımcı olmasıdır. Oyun, çocuklara arkadaşlarıyla tartışmayı öğretmektedir. Çocuklar oyunlarının her konusunda birbirleriyle anlaşamadıkları için ortak bir etkinliğin ortaya çıkması anlayış farklılıklarının ortadan kalkmasını gerektirir. Buna ek olarak oyun, çocuğun esnek bir insan olmasına yardım eder (Göncü 2005). Çocuğun toplumsallaşması ve insani değerleri daha iyi kavraması oyunla başlar. Bu değerleri oyunla geliştirmeye devam eder.

Oyun, çocuğun gereksinimidir. Hayatının ilk yıllarından itibaren bilinçli bir şekilde eğitilmesi gereken çocuk, zamanının büyük bir bölümünü oyunla geçirir. Doğumu izleyen günlerde ortaya çıkan oyun ihtiyacı, çocuk büyüdükçe biçim değiştirerek sürer. Oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine

deneyerek öğrenir (Şimşek ve Topal 2006). Çocuk doğar ve büyüdükçe oyun ihtiyacı kendini göstermeye başlar. Çocuk oyun oynarken arkadaşlarıyla iletişim kurar, bir şeyler öğrenir. Bu da çocuğun kendini geliştirmesi açısından önemlidir. Oyun, çocuğun kişiliğinin gelişmesinde de rol oynar. Çocuğun oyun içerisindeki tavrı, kurallar karşısındaki tutumu, oyunda lider ya da pasif bir oyuncu olması vb. davranışlar çocuğun gelecekte nasıl bir karaktere sahip olacağı hususunda ipuçları vermektedir (Şimşek ve Topal 2006).

Oyun, çocukları her yönden etkilemekte ve geliştirmektedir diyebiliriz. Gelişim özellikleri açısından bakıldığında oyun; çocuğun bilişsel sosyal, kültürel, psikolojik, fiziksel ve dil gelişimine önemli ölçüde yarar sağlamaktadır. Oyun, çocuğun çevreye uyum sağlamasına, toplumsal rolleri ve etik değerleri kavramasına, kişiliğinin ve yaratıcılığının gelişmesine, bedenen ve ruhen rahatlamasına olanak sağlar. Oyun, çocuğa kurallara uymayı, sorumluluk almayı, işbirliğini ve diğer insanlara saygılı olmayı öğretir. Ayrıca girişimci olma, tehlikeyi göze alma, karar verme ve problem çözme yeteneğinin gelişmesine yardımcı olan önemli bir unsurdur. Bunların yanı sıra, oyun sırasında çocuğun kendisine güvenini geliştirme, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamada, kendi kendine yeterli olabilme gibi nitelikler kazandırır. Oyunun çocuğun gelişim özellikleri üzerindeki etkilerini ayrı başlıklar altında incelemek mümkündür (Şimşek ve Topal 2006).

1.3.1. Çocuk Oyunlarının Fiziksel Gelişime Etkisi

Oyunun, çocuğun gelişimi üzerine olumlu etkileri olduğunu daha önce belirtmiştik. Oyun, çocuğun fiziki yapısının gelişmesini de sağlar. Oyun gereği hareket eden çocuğun kan dolaşımı kolaylaşacak ve bu da diğer organlarının daha iyi çalışmasını sağlayacaktır. Çocukluk yıllarında insan gelişiminin olumlu yönde gerçekleşebilmesi için uyku ve beslenme düzeni oldukça önemlidir.

Genellikle çocuk oyunlarında bir hareketlilik söz konusudur. Çocuklar bu tür oyunları oynarken fazla enerjilerini boşaltırlar ve bu durum onların bedenen ve ruhen rahatlamalarına olanak tanır. Hareket gerektiren oyunlar, çocuğun algısal gelişimiyle de ilişkili olup, atlama, koşma, tırmanma ve benzeri pek çok hareket ile çocuğun mekân, uzaklık, boyut algıları gelişir; denge, ağırlık, hacim gibi pek çok kavramları doğal şekilde öğrenmesi sağlanmış olur (Kıldan 2001). Çocuklar oyunda tüm bedenleriyle aktif hâldedirler. Gerek fiziksel, gerek zihinsel, gerek ruhsal açıdan olsun, çocuk her özelliğiyle oyuna dâhildir. Oyun içerisinde çocuğun vücut kasları da

gelişme gösterir ve tutma, yakalama vb. hareketler sayesinde çocuğun küçük kasları olgunlaşır. 5-6 yaş civarındaki çocuklarda küçük kas becerileri daha yeni geliştiğinden ince hareket gerektiren (ayakkabısının ipini bağlama gibi) becerileri henüz tam anlamıyla gerçekleştiremezler. Bisiklete binmek, hayvan yürüyüşlerini taklit etmek, ip atlamak, tırmanmak ve top oyunları çocukta büyük kas gelişimini hızlandırır. Özellikle okul öncesi dönemde bu oyunların yanı sıra bloklarla oynama, çeşitli el faaliyetleri küçük kas gelişimine katkıda bulunur (Özer ve ark 2006). Bu durum çocuğun kaslarını kontrol altına alabilmesine ve küçük becerileri gerçekleştirecek boyuta gelmesi için gerekli egzersizleri yapmasına olanak tanır. Yani kasların olgunlaşmasını sağlar.

Hareket eden çocuğun kemikleri ve eklemleri de gelişecektir. Oyunda ayakta duran, koşan çocuğun kemik yapısı da gelişecektir. Aynı zamanda koşma, yere oturup kalkma vb. hareketler de eklemlerin gelişmesi için yarar sağlayacaktır. Çocuk vücudu için oyunun, sportif bir faaliyet olduğunu söylemek yanlış olmaz. Kısaca belirtmek gerekirse, oyunun kemiklerin, sinir sisteminin, dolaşım sisteminin ve kas sisteminin gelişmesi üzerinde olumlu etkileri vardır, diyebiliriz. Bu nedenle oyun, çocuğun fiziksel gelişimi için önemli ve gerekli bir faaliyettir (Özer ve ark 2006).

1.3.2.Psiko-Motor Gelişim ve Oyun

Çocuklarda hareket denilince akla ilk gelen gelişim unsurlarından birisi motor gelişimdir. Motor sözcüğü tek başına kullanıldığında hareketi engelleyen biyolojik ve mekanik faktörler anlamına gelmektedir (Özerkan 2004). Motor gelişim, becerilerinin performansının giderek artmasını sağlayan sinir kas mekanizmasının olgunlaşma biçimi olarak ifade edilmektedir (Gallahue 1982). Psiko-motor gelişim ise fiziksel büyüme ve gelişme ile birlikte beyin omurilik gelişimi sonucu organizmanın isteme bağlı olarak hareketlilik kazanmasıdır (Akandere 2003). Bu süreç anne karnından itibaren başlamaktadır. Bebeğin doğum öncesi başlayan hareketliliği doğum sonrası daha da artmaktadır. Yaşamın ilk aylarını anne karnındaki pozisyonuna benzer şekilde uykuda geçirirken, ikinci aydan itibaren yavaş yavaş çevreyle etkileşime girmeye başlamaktadır (Pehlivan 2005). Oyun aktivitelerinde motor tepkilerin denenmesi süratli, akıcı ve doğru motor becerilerin kazanılmasına yol açmaktadır. Oyun süresince çocuk, kendi bedeninin dünya üzerindeki etkisini ve kontrolünü öğrenmektedir (Pehlivan 2005).

1.3.3. Çocuk Oyunlarının Sosyal Gelişime Etkisi

İnsan sosyal bir varlıktır ve çevresindeki diğer insanlarla etkileşim içerisindedir. Her toplumun kendine has ahlaki ve sosyal kuralları vardır. Toplumun bir parçası olan çocuk da bu kuralları oyunla birlikte, deneyim kazanarak öğrenir. Büyüdüğünde de yaşadığı toplumun kurallarına daha kolay uyum sağlar. Oyun içindeki kurallar çocuğun toplumsal kurallara, yasalara uyumunu kolaylaştırır. Oynayan bir çocuk hem çevresine hem toplumsal yaşama kolay uyum sağlar (Özhan 1997). Oyunda kurallara uyma zorunluluğu vardır. Kurallara uymayan oyuncuyu kimse istemez. Örneğin oyun içerisinde kurallara uymayan çocuk cezalandırılır. Oyunda hiçbir çocuk dışlanmak ya da oyun dışında kalmak istemez. Bu sayede çocuk, kurallara uymanın gerekliliğini çok daha iyi anlar. Çocuğun toplum ve ahlak kurallarına uyum sağlamasına yardımcı olan oyun, onun kazanma, kaybetme, dayanışma, cezalandırma ve cezayı kabullenme gibi duygularını geliştirir, ruhunu insanî, medeni ve millî yönden besler (Çolak 2009). Oyun içerisinde diğer çocuklarla etkileşim hâlinde olan çocuk, bu tür kuralları daha iyi kavrar ve benimser. Çocuk, konuşmaya başladığı andan itibaren sürekli bir şeyler anlatmaya ve diğer insanlarla iletişim kurmaya çalışır. Kendini ifade etme ve bir şeyler anlatma isteği ortaya çıkar. Çocuk iletişim kurabileceği bireylere ihtiyaç duyar. Çocuk oyunları, çocuklar arasındaki iletişimin sağlıklı bir şekilde gelişmesine yardımcı olur. Oyunlarda çocuk aile bireylerinin dışında yeni insanlarla tanışma ortamı bulur ve onlarla bir arada karşılıklı sevgi ve saygı içerisinde yaşamanın gereğini öğrenir (Özhan 1997).

Oyun içerisinde çocukların farklı istekleri ve düşünceleri olabilir. Bu durumda çocuklar arasında anlaşmazlıklar doğabilir. Çocukların bu süreçte birbirleriyle anlaşma sağlayabilmeleri için olumlu bir iletişim ortamı gereklidir. Çocuklar, bunu başarabilirlerse anlaşmazlıkları ortadan kaldırabilirler. Buradan hareketle oyun, çocuklara doğru ve sağlıklı iletişim kurma yollarını kavratabilir, demek yanlış olmaz. Toplumsal bir varlık olan insanın yaşadığı toplumda belli sosyal rolleri vardır ve her insan kendine düşen görevi yerine getirmekle yükümlüdür. Bu sosyal rollerin ve görevlerin daha çocuk yaşta gelişmesinde oyunların payı büyüktür. Çocuk oyun içerisinde bir rol üstlenir ve kendisine düşen görevi layıkıyla yerine getirmeye çalışır. Çocuk sokakta yeni tanıştığı herhangi bir çocukla oyun kurabiliyorsa ve kurduğu oyunda başarılı olabiliyorsa ileride parçası olacağı toplumun kendisine vereceği rolü de layıkıyla yerine getirebilecektir. Geleneksel

olarak sürdürülen toplum hayatında yetişkinlere üstlenecekleri rol için özel bir eğitim verilmemektedir (Çolak 2009). Toplumsal roller için insanlara ayrı bir eğitim verilmediğinden, insanoğlu çocukluktan itibaren bu rolleri sosyal öğrenme yoluyla çevreden öğrenir ve geliştirir (Kıldan 2001).

Çocuk iyi ile kötüyü, doğru ile yanlışı, haklı ile haksızı, sabırlı olmayı ve başkalarına saygı göstermeyi, kurallara uymayı vb. pek çok ahlaki ilkeyi oyun esnasında fark edebilir veya geliştirebilir. Çocuklarda bu tür değerler oyunla başlar, demek yanlış olmaz. Çünkü çocuk ilk olarak oyun içerisinde bu kuralları ve değerleri uygular ve öğrenir. Oyun, çocuğun ilgisini kamçılar ve çocuğa gerçeği tanıtır, yeni buluşlar yapmasını sağlar. Doğru-yanlış, iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramlar ve törel (ahlaki) alışkanlıkları, çocuk oyun sırasında görür, öğrenir, dener ve benimser. Kendine uygun gelenleri yineleyerek pekiştirir, kendisinin bir parçası yapar (Kıldan 2001). Oyun, çocukta dostluk, yardımseverlik, paylaşımcılık, dayanışma ve işbirliği içerisinde olma gibi özelliklerin gelişmesini sağlar. Çocuk, oyun içerisinde arkadaşlarıyla yardımlaşma ve işbirliği içerisindedir. Oyun, çocuğun kendi kişiliğini ortaya koymasında ve bazı olumlu özellikleri kazanmasında da yararlıdır. Özellikle doğru davranışların pekişmesi oyun yoluyla daha kolay sağlanabilir (Çiçek ve Sallıoğlu 2016).

Çocuğun oyundaki durumu ile kişilik özellikleri arasında da ilişki kurmak mümkündür. Çocukluk döneminde hiçbir oyuna katılmamış, hiçbir oyunu kazanma zevkine varmamış veya hiçbir çocukla oyun ortamında birlikte olamamış veya olmamış bireyler silik, içine kapanık ve özgüvenden yoksun kalacaklardır. Bu tipler ergenlik dönemlerinde de toplumsal bir rol üstlenmekten kaçacaklardır (Çolak 2009).

Toplumsallaşma, toplumda geçerli olan kültürel değerleri öğrenerek, yetişkinlerin dünyasına hazırlanma ve yetişkinlerin davranış biçimlerini yaşantısına uygulanabilir duruma gelme anlamına gelmektedir (Üstündağ 2000). Birçok araştırmacı, eğitimci ve psikolog oyunun küçük çocuklarda sosyal bir davranış şekli olduğu düşüncesinde birleşmektedirler (Pehlivan 2005). Sportif oyunlara bir ekip üyesi olarak katılmak çocukta yardımlaşma, beraber çalışma, diğer ekip elemanlarına ve oyun düzenine saygılı olma gibi duyguları geliştirmektedir (Güven 2006). Çocuklar oyun oynarken sosyal ortamlarla karşılaşmakta ve bu ortamlarda iş birliği yapmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı ve sosyal sorunları uygun yollarla çözmeyi öğrenmektedirler. Bu durumun çocukların sosyal gelişimleri açısından önemli olduğu

düşünülmektedir. Sosyalleşme sürecinde gerçekleşen süreçleri incelemek amacıyla birçok kuram ortaya atılmıştır. Bunlardan en çok bilineni sosyal öğrenme kuramıdır. Sosyal öğrenme kuramı, insan davranışlarında çevrenin yada durumun göz ardı edildiği düşüncesiyle ortaya atılmış bir kuramdır. Bu kurama göre insan davranışlarında bireyin içinde bulunduğu durum ya da ortam önemlidir (Bandura 1977). Bu kurama göre gözleme dayalı ya da model alarak öğrenme ve sosyal pekiştirme iki önemli kavramdır. Bu kurama göre bir davranım kuvvetlendirildiğinde ortaya çıkma olasılığı da artar. Örneğin eğer bir çocuk eve geldiğinde oyun arkadaşının kendini ittiği için ona vurduğunu söyler ve ebeveynleri de aferin derse, çocuğun bu davranışı yineleme olasılığı artacaktır (Bandura 2002). Bu noktada çocuklar için sosyal çevreyle olan etkileşimin, oyunların ve ilişkilerin, onların sosyal gelişimi üzerinde etkili olduğu sonucu çıkarılabilir. Çocuk çevreden görerek sosyal dünyasını zenginleştirir. Aile, arkadaş çevresi gibi unsurlar da bu gelişimi dışarıdan etkilemektedir (Yavuzer 1984). Çocuklar yaşıtları ile oynama imkânını genellikle sosyal çevrelerinde elde ederler. Burada yaşıtlarıyla oynadıklarında davranışlarını tanıma imkânı bulurlar. Bu konuda yapılan bir araştırmada 2- 5 yaş arasındaki çocukların, genellikle yaşıtlarıyla beraber oynamak, oyuncaklarını değiştirmek gibi etkinliklerde bulunduklarını tespit etmiştir (Campell, 1964). Oyun ortamı çocuk için serbest bir ortamdır. Grup içinde çocuk kendi felsefesini, görüşlerini diğer çocuklarla karşılaştırma olanağı bulur, ayrıntılı olarak tartışır ve düzeltme olanağı bulur (Özdoğan 2004). Oyundaki kuralları koymada karşılıklı anlaşma çocukların sosyal gelişimi üzerinde önemli etkiye sahiptir. Bu oyunlar sayesinde çocuk benmerkezcilikten kurtulur. Kohlberg'e göre bu durumda iç denetim artar ve duruma göre karar verme yeteneği gelişir. Çocuklar sosyal rol oynarken sosyal ve bilişsel yetenekleri de gelişir (Özdoğan 2004).

1.3.4. Çocuk Oyunlarının Kültürel Gelişime Etkisi

Oyunun çocuklar üzerindeki pek çok olumlu etkisinden önceki bölümlerde bahsettik. Bu bölümde ise oyunun çocuğun kültürel gelişimi üzerindeki etkilerinden bahsedeceğiz. Oyun, çocuğa kültürel açıdan da yarar sağlar. Çocuk oyun oynarken, yaşadığı toplumun değerlerini de öğrenir ve bu değerleri yaşatmaya devam eder. Kültür, bir toplumun karakterini oluşturan, zaman içinde var ettiği değerler bütünüdür. Kültürel zenginlik ise o kültürü oluşturan unsurların çeşitliliğine ve ne

kadar korunabildiğine bağlıdır. Bu unsurlardan biri olan oyunlar, onları oynayanlar tarafından bizzat korunmuş ve gelecek nesillere aktarılmıştır (Özbakır 2009).

Her toplum kendine has kültürel değerlere sahiptir. Bu değerlerin nesilden nesile aktarılmasında folklor ürünlerinin önemli bir yeri olduğunu vardır. Folklor ürünleri arasında yer alan oyunların da kültür aktarımında payı olduğunu söyleyebiliriz. Oyun bir ülkenin kültür zenginliğinin ifadesidir. Çünkü oyunlar, o ülke halkının sözlü edebiyatına, gelenek ve göreneklerine, müziğine, yaşam biçimlerine, çevreyle etkileşimlerini, inançlarını, kıyafet özelliklerini geleceğe en iyi şekilde aktarırlar (Özhan 1997). Oyunla birlikte çocuk kendi kültürel değerlerini de kavrayabilir. Çocuğun oynadığı oyunlar sadece kendi döneminde ortaya çıkmamıştır. Kendilerinden önceki zamanlara ait oyunlar da çocuklar tarafından oynanır. Bu tür oyunlar genellikle ortaya çıktıkları zamanın özelliklerini ya da kültürel değerlerini de içerisinde barındırırlar. Çocuk da farkında olmadan oyunla birlikte bu değerleri alır ve benimser. Kültürün yayılması ve nesiller boyu aktarımı çocuklukla başlar. İnsan kendi kültürel değerlerini ilk olarak çocukluk döneminde öğrenmeye başlar ve büyüdükçe de geliştirir. Oyun bir kültür hareketidir. Kültür alımı ve veriminin ilk örnekleri çocuklarca hızlı biçimde yaygınlaştırılır (Çınar 2008). Bu da gösteriyor ki, kültürün aktarımında oyunun ve çocukların da önemli bir yeri vardır. Aynı zamanda da oyunun bu kültürü çocuklara da aktardığını söylemek mümkündür.

1.3.5. Çocuk Oyunlarının Psikolojik Gelişime Etkisi

Oyunun çocuğun psikolojik gelişimi üzerinde de olumlu etkilerinden söz etmek mümkündür. Oyun oynarken gülüp eğlenen çocuk, bu sayede psikolojik olarak rahatlar. Oyun, ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan bir ilaç gibidir (Huizinga 2006). Oyun esnasında çocuğun tek düşüncesi oyundur. Oyun oynarken çocuğun aklına hiçbir sıkıntı ya da üzüntü gelmez. Bu durum bir süreliğine de olsa çocuğu sıkıntılardan uzaklaştıracağı ve onu mutlu edeceği için psikolojik olarak çocuğa yarar sağlayacaktır. Oyun, çocuğun hayal ile gerçeği ayırt edebilmesini sağlar. Çocuk hayatın gerçeklerini, oyunun hayali dünyasında canlandırır. Çocuğun oyundaki hayal dünyası onun gerçek yaşamı daha iyi görmesini ve kavramasını sağlayarak psikolojik olgunluğuna yardımcı olur (Özhan 1997). Örneğin; evcilik, öğretmencilik vb. oyunlar, çocuğun gerçek yaşamı oyun ortamında yorumlamasıdır. Bu da çocuğun gerçek yaşama daha rahat ayak uydurmasını sağlar. Oyundaki bazı kurallar çocuğun güçlü olmasını ve çevresini daha iyi tanımasını sağlar. Mesela körebe oyunu çocuğun

hayatta tek başına kaldığı zaman ayakta kalmasına yardımcı olurken, renk oyunları çocuğun çevresini ve ait olduğu çevredeki varlıkları tanımasına yardım eder (Çolak 2009).

Oyun, çocuğun çevresinde gördüğü ya da yaşadığı olayların kötü etkilerini üzerinden atmasına olanak tanır. Çocuk aile içerisinde veya çevresinde kendine uygulanan cezaları ara sıra başkalarına da uygular. Oyunlarda yalandan ölmesi, öldürülmesi çocuğun saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yarar ve sonuçta çocukta psikolojik rahatlık sağlar (Özhan 1997). Oyunun çocuk psikolojisi üzerinde bu tür rahatlatıcı etkileri vardır.

1.3.6. Çocuk Oyunlarının Dil Gelişimine Etkisi

Dil bir iletişim aracıdır. İnsanlar dil sayesinde duygu ve düşüncelerini, hayal ve isteklerini dış dünya ile paylaşırlar, karşılıklı olarak birbirlerine aktarırlar. Çocuk mensubu olduğu toplumun dilini öğrenmekle yükümlüdür. Bu yükümlülük, onun hayatını devam ettirebilmesi için olmazsa olmazlarından birisidir. Dil öğretiminde de son yıllarda ezberden çok oyun merkezli yaklaşımlara ağırlık verilmiştir. Bu açıdan bakıldığında çocuk oyunları önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır (Çolak 2009). İnsan, rahat olduğu ortamlarda kendini daha kolay ifade eder. Çocuk da oyun ortamında rahattır ve bu durum onun dili öğrenmesini kolaylaştıracaktır. Çocuk, oyun oynarken karşısındakini dinleme, onun söylediğini anlama, kendi düşünce, istek ve duygularını ifade etme vb. davranışlar geliştirir. Bu tür davranışlar dilin gelişmesini ve kelime dağarcığının zenginleşmesini sağlar. Oyunlar çocuklarda iyi, düzgün konuşma alışkanlığının yanı sıra karşıdaki kişilerin anlattıklarını dinleme, anlama yeteneğinin gelişimini de sağlar (Özhan 1997).

Çocuklar oyunda dili, sözlü olarak ifade edilenleri anlama, kullanma, soru sorma, cevap verme, komut verme, sıralama, tahminde bulunma, bilgileri birbirine aktarma, nesnelerin, araç ve gereçlerin adlarını işlevlerini ve kullanımlarını öğrenme gibi amaçlar için kullanırlar. Çocuk, grupla oynanan oyunlarda diğer çocuklarla daha fazla etkileşim içerisinde olduğundan, bu tür oyunların çocuğun dil gelişimine katkısı fazladır. Oyun ortamında çocuklar kendilerini sözlü olarak ifade ederler, karşılıklı konuşmalar gerçekleştirirler. Bu da onların dili kullanmalarıyla mümkündür. Birbirleriyle farkında olmadan bir alışveriş içerisine girerler ve yeni kelimeler ya da kavramlar öğrenirler. Çocuk arkadaş grubu ile oynarken hem yeni kelimeler

öğrenecek hem de öğrendiği kelimeleri uygulama fırsatı bulup, bu kelimeleri pekiştirecektir (Kıldan 2001).

İletişim insanoğlu için vazgeçilmez bir gerekliliktir. Bu gereklilik, insanın doğumuyla başlayıp, ölene dek devam etmektedir. Aile ve arkadaş çevresi de bu uzun süreçte önemli bir yer tutmaktadır. Zira insan, önce ailesini, yakınlarını daha sonra yaşıtlarını, oyun arkadaşlarını tanımaktadır. Çocuklar, arkadaşlarıyla oyunlar oynarken kuralları birlikte belirlerler. Bunu başarabilmek için de dili kullanırlar. Burada çevrenin etkisinden de söz etmek mümkündür. Çocuğun çevresi, onun gelişimini her yönden etkilediği gibi dil yönünden de etkileyecektir. Çevrenin, dil gelişimini, kelime hazinesinden diksiyona kadar pek çok özellik bakımından etkilediğini söyleyebiliriz. Bazı oyunlar ezgilidir ve oyun içerisinde şarkılar söylenir. Çocuk oyun içerisinde ezgiyle birlikte şarkının sözlerini de söylediği için bu oyunların da dil gelişimi açısından yararlı olduğunu söyleyebiliriz. Tekerlemeler kadar oyun şarkıları da çocukların konuşma bozukluklarının düzelmesine, kelime hazinesinin zenginleşmesine katkıda bulunur. Cümleler belli bir armoni ile sıralanır. Hâliyle çocuk, bazı kelimelerin ne anlama geldiğini bilmeden telaffuz eder. Zamanla yanlış söylediği sözleri bu şekilde tekrarla düzeltir. Bu sayede çocuğun konuşmasında akıcılık olur ve çocuğun kelime hazinesi gelişir. Düzgün cümle kurar, rahat konuşur (Kıldan 2001).

Genellikle oyuna başlamadan önce ebe seçmek için tekerleme söylenir. Sözlü folklor ürünü olan tekerlemeler, çocuğun diksiyonunu düzeltmek ve söyleyiş kolaylığı sağlamak açısından çocuğun dil gelişimine oldukça katkı sağlar. Tekerlemeler ritim zenginliği taşıyan sözler olduğundan, çocuklara haz verir ve beyinlerinde hoş nağmeler uyandırır. Çocuklarda dil ve sayı kavramının gelişimini, rahat konuşmasını ve uzunluk ölçüsü kavramının pekişmesini sağlar, hatta ülke tanımalarına yardımcı olur (Kıldan 2001).

1.3.7. Çocuk Oyunlarının Zihinsel Gelişime Etkisi

İnsan, düşünen tek varlık olma özelliğine sahiptir. Bu özelliği onu diğer canlılardan üstün kılmaktadır. Zekâ gelişimini etkileyen birçok faktör vardır. Bunlardan biri de oyunlardır. Çocuğun yaratıcılığının, problem çözme yeteneğinin ve dilinin gelişmesinde oyun, çok önemli bir yere sahiptir (Göncü 2005). Oyun, çocuğun düşünce gücünü harekete geçirir. Çocuk, oyun ortamında nasıl hareket etmesi gerektiği, oyunu ne şekilde kazanabileceği gibi stratejileri düşünmek

durumundadır. Çünkü çocuk bu şekilde doğru stratejiyi belirler ve ona göre hareket ederse, oyunu kazanma şansı artacaktır. Çocuk oyun ortamında kavramlar, nesneler, sayılar, yeni kelimeler vb. pek çok şey öğrenir ve bu da onun zihinsel gelişimini olumlu yönde etkiler. Oyun ile birlikte öğrenme de gerçekleşir. Oyunun bilişsel gelişime en başta gelen etkisi, öğrenmedir. Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme, zihinde bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir (Kıldan 2001).

Oyun, çocukların problem çözme becerilerinin gelişmesini sağlar. Bazı oyunlar tamamen zihinsel beceri gerektirir. Bu tür oyunlar çocuğun düşünme ve problem çözme gücünü arttırır. Çocuklarda düşünmenin gelişmesi, farklı bir problemle karşılaşmaları sonucu gerçekleşmektedir. Çocuklar oyunlarda sürekli olarak farklı problemlerle karşılaşmaktadırlar. Herhangi bir problemle karşılaşan çocuk, bu problemi çözmek için uğraşacak, böylece farklı çözüm yolları üretecektir. Çocuğa bilgiyi vermenin en doğal yolu oyundur (Kıldan 2001). Çünkü oyun çocuğun dünyayı keşfetmesine, gerekli bilgileri edinmesine, merak duygusunun tatmin edilmesine olanak sağlamaktadır. Oyun yoluyla çocuk, mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep sonuç ilişkisi kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi öğrenmektedir (Pehlivan 2005). Çocuk oyun ve sporda sürekli gelişen becerileriyle kendi duygusal, fiziksel ve zihinsel kapasitesini sınama olanağı bulmaktadır. Çocuk eğer bulunduğu ortamda pasifse oyun ve spora katılarak daha aktif ve diğerlerini kontrol edici roller üstlenebilmektedir (Tiryaki 2000). Piaget'e göre çocuk yeni deneyimler sonucunda aldıklarını özümler ve bunları kendi davranış zincirlerine ekleyip kendi davranış şemasını oluşturmaktadır. Taklit uyumun, oyun özümlemenin devamıdır. Oyun insanoğlunun çocuklu dönemindeki gelişiminin en önemli açıklaması olduğu ifade edilmektedir (Akbaba ve ark 2003). Piaget çocuk oyunlarının çocuğun zihinsel gelişim süreci içinde belli seviyelerde oluştuğunu ve bunun da iki prensibe dayandığını açıklamıştır. Bunlar asimilasyon ve akkommodasyondur. Asimilasyon, dış dünyanın içe alımı anlamına gelir. Çocuğun yaşantılarını, deneyimlerini, kendi, davranış ve düşünce yapısını içinde düzenlemesi ve yoğunlaşmasıdır. Akkommodasyon ise çevreye uyum anlamına gelir (Özdoğan 2004).

1.3.8. Duygusal Gelişim ve Oyun

Oyunun çocuğun duygusal yaşantısındaki etkisi üzerine çok az araştırma yapılmıştır. Freud, fantezi davranışlarla oyunun arasındaki ilişkiyi görmüş ve çocuk oyunlarında bilinç dışı istek ve zorluklarını yaşar demiştir (Özdoğan 2004). Genel olarak çocuk ruh sağlığını, sevilmek ve oynamak biçiminde tanımlamak mümkündür (Özgür 2000). Oyun çocuk için sadece eğitsel yönden değil, onun ruh sağlığı açısından da büyük önem taşımakta ve duygusal ilişkilerin başlatılması için en uygun ortamları hazırlamaktadır. Mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevme, sevilme, güven duyma, bağımlılık, bağımsızlık, ölüm gibi pek çok duygusal tepkiyi çocuk oyun ile öğrenmektedir (Başaran1992).

1.4. Oyunun Eğitimsel Değeri

Oyunla öğrenmenin faydalarından biride çocuğun dikkatini yoğunlaştırabilmesi olduğu ifade edilmektedir. Oyunlar, öğrencileri pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri nedeniyle dikkat üzerinde, diğer öğrenme tekniklerine göre daha fazla etkiye sahiptir (Wylleman ve ark 2009). Oyun, bir eğitim aracı olup, temel eğitimin bütün dallarında hem öğretim metodu hem de öğretim aracıdır. Oyunla eğitim sonucunda, öğrenilen daha iyi hafızada kalır, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı gelişir ve davranışları olumlu yönde etkilemektedir (Tkachuk ve arkk 2003). Bugün sporun bir eğitim aracı olarak çocuğun her yönden gelişmesinde büyük rol oynadığı bilinmektedir. Sportif oyunlara bir ekip üyesi olarak katılma; çocukta yardımlaşma, beraber çalışma, diğer ekip elemanlarına ve oyun düzenine saygılı olma gibi duyguları geliştirdiği ifade edilmektedir (Medwell ve ark 2012). Yapılan araştırmalar sporun çocukların sosyal sorumluluk kavramını daha iyi anlamalarına yardımcı olduğunu ortaya koymuştur (Durualp 2009, Hazen ve Black 1989, Raissaki ve ark 2007).

1.5. Geleneksel Oyunlar

Geleneksel oyunlar, halk kültürü içinde kendine yer bulmuş, özellik arz eden ve eğlence imkânının kısıtlı olduğu dönemlerde topluca oynanan, hiciv, zekâ, hareket kabiliyeti gibi özellikleri barındıran etkinliklerdir (Oguz ve Ersoy 2004). Çocukların oyun aracılığıyla gerçek dünyayı, toplumsal yaşamı tanımaya başladığına dikkat çekilmektedir. Geleneksel oyunlar açısından bakıldığında çocuk oyun içinde iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramları görmekte, duygusal tepkilerini denetim altına almayı, kendine güvenmeyi, disiplini öğrenmekte, sevgi ihtiyacını gidermekte ve

sorunlarından uzaklaşmaktadır. Çocuk arkadaşlarıyla oyun oynarken büyüklerinden ilgi beklemeyeceği için benmerkezcilikten uzaklaşmakta ve kişilere bağımlılığı azalmaktadır. Ayrıca, oyun içinde işbirliği, yardımlaşma, paylaşma, karşılıklı sevgi ve saygı, kurallara uyma gibi değerleri ve becerileri de kazanmakta, özellikle sosyal iletişimi güçlenmektedir. Bu noktadan bakıldığında hem bireysel hem sosyal hem de ruhsal gelişimde oyunun büyük bir paya sahip olduğu anlaşılmaktadır. Çocuk oyunlarının çocuğun eğitiminde, gelişiminde olumlu etkileri olarak saydığımız tüm bu özellikler daha çok geleneksel oyunlar için geçerlidir (Fırat 2013). Bezirgân başı oyunundan hareketle, özellikle geleneksel oyunların, çocukların zihin, dil, beden, bireysel ve sosyal gelişim alanlarında vb. eğitime yardımcı bir araç olduğu söylenebilir (Fırat 2013). Çocuğun hayal gücü ve yaratıcılığı bu oyunlarla gelişirken, bu oyunlar da, onların üretkenliği sayesinde bizlere zengin bir malzeme olarak geri dönecektir. Yapılan gözlem ve araştırmalar, geleneksel çocuk oyunlarımızın çok hızlı bir biçimde ortadan kalktığını göstermektedir. Kültürümüze özgü bu oyunların tümüyle kaybolmadan derlenmesi ve derlenen bu oyunların, yine çocuklar için etkin bir biçimde kullanılması gerekmektedir (Başal 2007). Günümüzde Çocuklar tarafından oynanan oyunların gittikçe bireyselleştiği ve dolayısıyla geleneksel oyunların olduğu kadar geleneksel çocukluğunda gittikçe ortadan kalktığı görülmektedir (Başal 2007).

1.5.1.Geleneksel Oyun Örnekleri

Geleneksel oyun örnekleri olarak, kaleli yakan top, mendil kapmaca, kuka, sekkeleme, uzuneşek, istop, bezirgânbaşı oyunu, dokun kurtar, kıskanç tavuklar, katır kazığı, yedi kiremit, "çir çirçirahpa" oyunu, güvercin taklası, mektup, "beş parmak" oyunu, "çömçeli gelin" oyunu, "kurt baba" oyun, "çelik çomak" oyunu, "birdir bir" oyunu, harmanbiş, horoz dövüşü, seksek oyunu, yağ satarım, alkuç balkuç, ambara vurdum bir tekme, aşık oyunu (topuzar), ateş, toprak, hava, su oyunu, babadik oyunu, balık ağı oyunu, beştaş oyunu, ada (esir kapmaca), cız, cicoz ve çinçon gibi oyunları sayabiliriz (Aşçı ve ark 2011, Esen 2008, Gökşen 2014, Oguz ve Ersoy 2004).

Kaleli Yakan Top

Oyun Kuralları Oyun Alanı

1. Oyun Alanı: Açık alanda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.

2. Saha ölçüleri: Oyun sahası 9m x18 m ebadında dikdörtgen olmalıdır. Bu alanın tam ortasından sahayı ortadan ikiye bölen orta çizgi vardır. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.

3. Oyun alanındaki bütün çizgiler sınırladıkları alana dahildir.

4. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığında olacaktır.

5. Oyun sahasının her iki yanında, masa hakemi tarafında 2mx1m boyutlarında, yedek oyuncu alanları vardır.

Oyun Süresi

1. Oyun üç set üzerinden oynanır. Oyun süresiyle ilgili zaman kısıtlaması yoktur.

2. Her iki takım için, 1 sette 1 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri set devam ederken masa hakemine işaret ederek mola hakkını kullanabilir.

3. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

4. Top oyundayken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

5. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder.

6. Maç öncesinde takımlara 15'er dakika ısınma süresi verilir.

Takımların Oluşumu

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

2. Karma takımlar 6 kız 6 erkek oyuncudan oluşmak zorundadır.

3. Bir takım en fazla 12 oyuncu (8 asil 4 yedek olmak üzere), bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 8 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyuncuların dördü (4) yedektir.

4. Takımlar en az 8 oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadırlar. 8 oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

5. 8 Asil oyuncunun 4'ü erkek 4'ü kız olmak zorundadır.

Oyun Düzeni

1. Saha seçimi, her iki takım kaptanının "Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin." şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin "hangi elimde" sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi iki yan çizgi arasıdır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.

2. Oyun 3 (üç) set üzerinden oynanır. İki set kazanan takım maçı kazanmış olur. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.

3. Oyun Alanına Yerleşme: a) A Takımının oyuncularından (oyun başlamadan önce) belirlenen kaleci oyuncu, rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir. b) B Takımının oyuncularından (oyun başlamadan önce) belirlenen kaleci oyuncu rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir. c) Geri kalan 7 oyuncu belirlenen 9mx9m alanlarında kendi bölgelerine yerleşir.

4. Kaleci Oyuncu: Her iki takımın rakip oyun alanı dip çizgisinde görevlendirdiği oyuncudur. Oyun başlarken her takımın bir (1) kaleci oyuncusu bulunur.

5. Hakemin işareti ile oyuna topu kazanan takım başlar. Dip çizgiden ve kendi oyun alanları içinde olmak şartı ile aralarında pas alış verişi yaparak, rakip oyuncuları direk veya yerden sektirerek vurmaya çalışırlar. (Karşılıklı her iki takımda)

6. Topa sahip olma alanı kendi alanını çevreleyen çizgilerin içi veya rakip oyun alanının dışında kalan dip çizgilerin gerisidir. Çizgilere basmak yasaktır.

7. Bu alan içerisinde yapılan atışlar veya kalecisiyle yapılan paslaşmalar kurallara aykırı değildir. Rakip alana girerek alınan toplar veya oyun alanı dışına çıkılarak alınan toplar faul olarak nitelendirilir ve top rakip takıma geçer. Sahayı terk eden oyuncu elenir ve kaleci bölgesine gider.

8. Aynı kurallar her iki takım içinde aynen geçerlidir. Topun oyunda olduğu sürede kaptırılan toplar veya havadan atılırken tutulan toplar, yere değdikten sonra

sınırlanan oyun alanından çıkmadan tutulan toplar, hücum etme hakkını o takıma kazandırır.

9. Hücum atışı yapan oyuncu, topu havadan atarak rakip oyuncuya isabet ettirir ve top yere düşerse o oyuncu vurulmuş sayılır. Ama o oyuncu vurulur ve top yere düşmeden bir başka takım arkadaşı tarafından top havada yakalanırsa vurulmuş sayılmaz. Top kazanılmış olur ve hücum hakkı o takıma geçer.

10. Atılan top oyuncuya çarptıktan sonra yere temas edip başka bir oyuncuya daha çarparsa, sadece topun ilk olarak çarptığı oyuncu vurulmuş olur.

11. Vurulan oyuncu oyundan çıkarak kendi kale bölgesine geçer ve burada oyuna devam eder. Buradan atış yapmaya ya da paslarla takımına katkı sağlamaya devam eder.

12. Kale bölgesinden ya da kendi bölgesinden atılan toplarla, rakip alandaki tüm oyuncular vurulana kadar oyun devam eder.

13. Oyuna başlarken kaleci olarak başlayan oyuncular da istedikleri zaman hakeme bilgi verilmek şartı ile oyun alanına girme hakkına sahiptirler. Her iki takımın da kalecilerinin set bitmeden oyun alanına girme zorunluluğu vardır. Toplam 8 oyuncunun da vurularak oyundan çıkarılması gereklidir.

14. Tüm rakip oyuncuları vurarak (8 oyuncu) oyundan çıkarmayı başaran takım seti kazanmış sayılır.

15. Her sette takımların 4 oyuncu değiştirme hakkı vardır. Vurulmayan, oyun alanında olan oyuncuların biri ile değişim yapılabilir. Aksi durumda değişiklik yapılamaz.

16. ikinci set oyun başında sayışmayı kaybeden takımın oyuncularının top atışıyla başlar.

17. Atış yapan oyuncu çizgi ihlali yaparsa top rakip takıma geçer. Alan ihlali yapan oyuncu ise vurulmuş sayılır.

18. Atış yapan oyuncu, tek ya da çift elle atış yapabilir.

19. Her setten sonra takımlar yer değişir.

20. Her setten sonra takımlar yeniden oyuna başlamadan önce kalecilerini yeniden belirleyerek hakeme bildirirler.(Aynı kalecilerin devam etmesinde bir sakınca yoktur. İsterlerse değişirler.

21. Oynanan 3 setten ikisini kazanan takım oyunu kazanmış sayılır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır.

22. Oyuncular rakip alandaki veya oyun alnı dışındaki toplara müdahale edemezler (Oguz ve Ersoy 2004).

Topla Oynanırken

1. Top direk veya yerden sektirerek rakip oyuncuyu oyun dışı bırakmak için atılabilir.

2. Top kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlayacak şekilde atılamaz. Eğer hakem atılan topun kasıtlı olarak rakip oyuncuyu sakatlamak için atıldığına kanaat getirirse, topu atan oyuncuyu yanına çağırır ve uyarır. Aynı oyuncu bu hatalı davranışı tekrar ederse, hakem oyuncuyu oyun dışı bırakabilir.

Oyuncu Değişikliği ve Uyulması Gereken Kurallar

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılacaktır.

2. Oyuncu değişikliği sınırı bir sette 4 oyuncudur.

3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme hakkını masa hakemine işaret ederek kullanabilir.

4. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

Geleneksel Oyun Lideri ve Takım Kaptanı

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6 cmx2 cm'lik bir şerit olmalıdır.

2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.

3. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.

4. Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptan rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.

5. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

6. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Bu kurallara uymayan Geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı Geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

7. Takım kaptanı mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunabilir.

Geleneksel Oyun Hakemleri

1. Kaleli yakan top oyununu, 1 başhakem, 1 masa hakemi ve 2 çizgi hakeminden oluşan hakem heyeti yönetir.

2. Başhakem: Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın tam ortasındaki çizgiyi görecek şekilde olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.

3. Masa hakemi: Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m dışında masada oturur, maç cetvelini yazar 2 dakika ceza süresini tutar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.

Sarı Kart, Kırmızı Kart

Sarı Kart

Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

Kırmızı Kart

Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

Malzemeler

1. Bir oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.

2. Bütün bir takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.

3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik veya deri tabanlı ve topuksuz olmalıdır. Oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkararak müsabakaya çıkamazlar.

4. Oyuncuların formaları 1'den 12'ye kadar numaralandırılmış olmalıdır.

5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.

6. Numaraların yüksekliği göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm olacaktır.

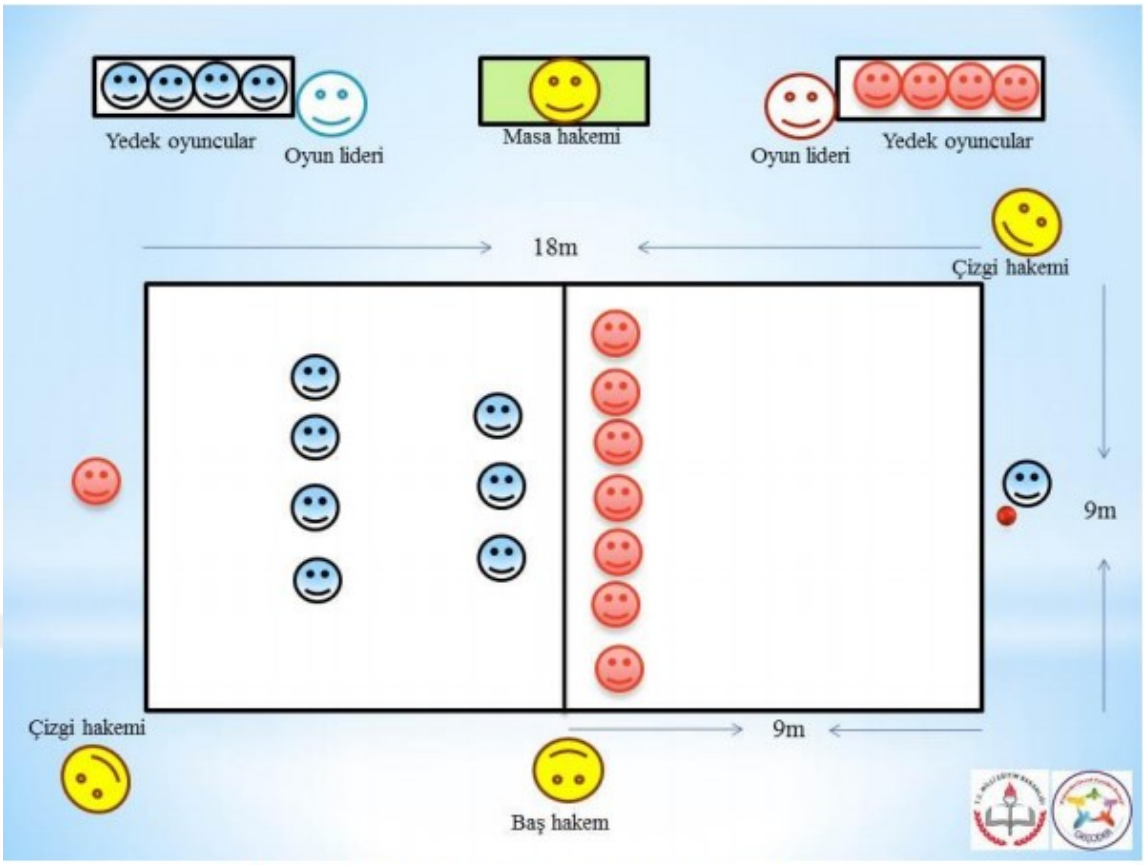
7. Oyunda ikili yakan top topu veya voleybol topu kullanılır.

8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.

9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

10. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

11. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.



Şekil 1.1. Kaleli yakan top oyun alanı (Erişim 2016)

Mendil Kapmaca

Oyun Kuralları Oyun Alanı

1. Oyun Alanı: Bu oyun açık alanda veya kapalı spor salonlarında oynanabilir. Oyun alanının yüzeyi, düz olmak kaydıyla parke, çim veya toprak olabilir.

2. Saha ölçüleri: Oyunun saha ölçüleri 40 m x 20 m veya 28 m x 15m ebadında dikdörtgen olmalıdır.

3. Tarafsız Bölge: Sahanın tam ortasında 3,60m çapında, mendil hakeminin mendili tutacağı, "tarafsız bölge" olarak adlandırılan bir daire vardır. Tarafsız bölgede oyuncuların birbirlerini ebelemeleri, birbirlerine ve hakeme dokunmaları yasaktır. Tarafsız bölgede mendili alan oyuncu dokunulmazdır, rakip oyuncu bu alanda mendili alan oyuncuya dokunursa elenir. Aynı şekilde hakeme dokunan oyuncuda elenir.

4. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk etmeden ebelenemez, tarafsız bölge terk edildikten sonra ebelenebilir. Mendili alan oyuncunun ayaklarından birinin tarafsız bölgenin dışına çıkmış olması, alanı terk ettiği anlamına gelmez, terk etmiş sayılması

için oyuncunun iki ayağının da alanın dışına çıkması gerekir. Oyuncu ayaklarından birini alanın dışına çıkararak aldatma yapabilir. Mendili alan oyuncu tarafsız bölgeyi terk ettiği anda, tarafsız bölge özelliğini kaybeder.

5. Oyuncu Değiştirme Çizgisi: Masa hakemi tarafındaki kenar çizgisidir. Her takım kendi yedek oyuncu alanının bulunduğu taraftan oyuncu değişikliği yapar.

6. Uzun kenarlara kenar çizgisi, kısa kenarlara dip dizgi denir.

7. Orta çizgi, iki uzun kenarın orta noktalarını birleştiren çizgidir.

8. Sahadaki bütün çizgiler 5cm kalınlığındadır.

9. Masa hakeminin her iki yanında (sağında ve solunda) yedek oyuncu alanları vardır. **Oyun Süresi:**

1. Bir oyuncunun hücum süresi 30 saniyedir.

2. Mendil hakemi düdük çalarak ve ayağını yere vurarak oyunu başlattığında, 30 saniyelik hücum süresi de başlamış olur. Mendil hakemi 30'dan geriye doğru sesli olarak sayar, sıfıra gelindiğinde süre bitmiş olur. Hakemler süreölçer (kronometre) kullanabilirler.

3. Oyun üç set üzerinden oynanır. iki set kazanan takım maçı kazanır. Setlerdeki bir birlik beraberlik durumunda üçüncü setin başında tekrar "aldım verdim" sayışması yapılır. Sayışmayı kazanan takım seçme hakkına sahip olur.

4. Her iki takımın; 1 sette, 2 dakikalık birer mola hakkı vardır. Takım kaptanı veya geleneksel oyun lideri oyun durakladığında hakeme işaret ederek mola hakkını kullanabilir.

5. Set aralarındaki dinlenme süresi 5 dakikadır.

6. Oyun oynanırken ciddi bir kaza meydana gelirse, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık personelinin sahaya girmesine izin vermelidir.

7. Eğer sakatlanmış bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilemiyorsa (Oyuncu değiştirme hakkını tamamlamış ise), bu oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, sakatlanan oyuncu dışarıya alınır, takım eksik oyuncuyla müsabakaya devam eder, bu oyuncu elenmiş sayılır.

8. Maç öncesinde takımlara 10 dakika ısınma süresi verilir.

Takımların Oluşumu

1. Takımlar kız- erkek karma olarak oluşturulur.

2. Bir takım en fazla 14 oyuncu (10 asil 4 yedek olmak üzere) , bir geleneksel oyun lideri, bir yardımcı geleneksel oyun liderinden oluşur. Oyun her biri 10 asil oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.

3. Takımlar en az on (10) oyuncuyla müsabakalara katılmak zorundadır. On (10) oyuncunun altında müsabakaya gelen takım hükmen mağlup sayılır.

4. takımların 10 oyuncunun 5'i erkek 5'i kız olmak zorundadır.

Oyun Düzeni

1. Saha seçimi, her iki takım kaptanının "Aldım verdim, ben seni yendim, alamazsın veremezsin sen beni yenemezsin." şeklindeki karşılıklı ayak adımlama yöntemiyle (sayışmaları sonucunda) yapılır. Oyunculardan hangisinin adımlamaya başlayacağına, hakemin "bozuk para hangi elimde" sorusunu bilen taraf karar verir. Adımlama mesafesi tarafsız bölge merkezi ile yan çizgi arasıdır. Adımlama mesafesi boyunca her oyuncu bir defa yarım adım kullanabilir. Hangi oyuncunun ayağı üstte kalırsa o oyuncu kazanmış olur ve seçme hakkına sahip olur.

2. Seçme hakkına sahip olan takım set boyunca hücum mu savunmamı yapacağını hakeme bildirir. Hücum yapma hakkını seçen takım set bitene kadar mendili almak zorundadır. Ancak savunma yapacak olan takımda isterse mendili alabilir. (Savunma oyuncusu almaz ise hücum oyuncusu almak zorundadır). 30 sn içinde mendili alan oyuncu olmaz ise hücum oyuncusu elenir.

3. Her iki takımın oyuncuları masa hakeminin karşı taraftaki kenar çizgisinin gerisinde, kendileri için belirlenmiş alanda beklerler ve oyun liderinin belirlemiş olduğu pozisyon listesine göre çıkış yapmak zorundadırlar.

4. Oyun lideri pozisyon sıralamasını yaparken kız erkek sıralamasını istediği gibi yapabilir.

5. Yarışacak olan oyuncu, hakemin işaretiyle dip çizgideki çıkış alanına gelir.

6. Mendil hakeminin düdüğünü çalması ve aynı anda ayağını yere vurmasıyla oyuncular çıkış yaparlar.

7. Hücum süresi 30 saniyedir.

8. Hakemin çıkış işaretiyle süre başlar. 30 saniye tamamlanmadan oyunculardan biri mendili alıp kendi yarı alanındaki dip çizgiden mendil ile birlikte geçmek zorundadır.

9. Bir oyuncu mendili alıp, mendil ile birlikte rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi yarı alanındaki dip çizgiden geçebilirse, takım 1 sayı kazanmış olur, rakip oyuncu oyun dışı kalır ve bu oyuncu set boyunca tekrar oyuna giremez.

10. Mendili alan oyuncu 30 saniyelik sürede kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemezse elenir.

11. Oyunculardan ikisi de 30 saniye sürede mendili almazlar ise, sete başlarken hücum oyuncusu olmayı seçen takım oyuncusu elenmiş olur.

12. Mendili alan oyuncu kendi yarı alanındaki dip çizgiyi geçemeden rakip oyuncu tarafından ebelenirse, oyun dışı kalır ve set boyunca tekrar oyuna giremez. Ebeleyen oyuncunun takımı 1 puan kazanır. Mendili alan oyuncu koşarken mendili düşürürse, tekrar mendili alabilir veya rakip oyuncu da mendili alıp kendi dip çizgisine koşabilir bu durumda hangi oyuncu mendili kendi dip çizgisinden geçirirse o oyuncu kazanmış olur. Diğer oyuncu elenir.

13. Mendili almış olan oyuncuyu ebeleme, sadece el ile dokunarak yapılabilir. Ayakla veya başka bir şekilde ebeleme yapılamaz, yapılır ise bunu yapan oyuncu oyun dışı kalır. 14. Mendili almış olan oyuncuya kasti olarak sert bir şekilde vuran oyuncu oyun dışı kalır. Bu kararı başhakem verir.

15. Müsabaka esnasında hakemin işaretiyle oyuna başlayan oyunculardan her ikisi de kendi dip çizgileri dışında herhangi bir yerden oyun alanını terk edemez. Oyun alanını terk eden oyuncu oyun dışı kalır, sayıyı rakip takım alır.

16. Mendili alan oyuncu istem dışı düşerse, rakip oyuncu ebeleme yapamaz (Düşene vurulmaz) bu durumda hakem aynı oyuncular için oyunu tekrar oynatır. Ancak bu 12 hak her sette mendili alan oyuncular için birer defa verilir. Aynı oyuncu ikince defa düştüğünde bu kural uygulanmaz ebeleme yapılabilir.

17. Hakemi aldatmaya yönelik davranışlarda bulunan oyuncular ve geleneksel oyun liderleri oyun dışı kalır. Bu kararı başhakemi verir.

18. Takımda yarışan tek bir oyuncu kalması halinde; bu oyuncuya her koşudan sonra 30 saniye dinlenme süresi verilir.

19. Oyun sonunda rakip takımın 10 oyuncusunu da oyun dışı bırakan takım seti kazanır. 20. Tarafsız bölgede her iki oyuncunun da mendili aynı anda tutmaları durumunda başhakem mendili alma hakkını hücum oyuncusuna verir.

21. Tarafsız bölgede rakibe ve hakeme çarpan oyuncu elenir.

Oyuncu Değişikliği ve Uyulması Gereken Kurallar

1. Oyuncu değişiklikleri kız – erkek dengesi bozulmadan yapılır.

2. Oyuncu değişikliği sınırı: Bir sette en fazla 4 oyuncu değiştirilebilir.

3. Geleneksel oyun lideri istediği zaman oyuncu değiştirme talebini masa hakemine bildirir. Mendil hakemi oyun durakladığı zaman oyuncu değişikliğini gerçekleştirir.

4. Değiştirilen oyuncu aynı sette oyuna tekrar alınamaz.

5. Yedek oyuncular, oyun esnasında kendileri için belirlenmiş olan, yedek oyuncu alanında beklerler.

Geleneksel Oyun Lideri ve Takım Kaptanı

1. Her takımda bir takım kaptanı olmak zorundadır. Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 6cm x 2cm'lik bir şerit olmalıdır.

2. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve sayışmada takımını temsil eder.

3. Her takımdan sorumlu bir geleneksel oyun lideri bulunur. Geleneksel oyun lideri; müsabaka isim listesini masa hakemine teslim eder, müsabaka süresince takıma taktik verir, oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

4. Geleneksel oyun liderleri müsabaka esnasında oyuncularına kırıcı, aşağılayıcı şekilde davranamaz. Bağırarak taktik veremez. Mola, devre arası ve sakatlık durumu haricinde oturmak zorundadır, ayağa kalkamaz. Bu kurallara uymayan geleneksel oyun liderleri oyun alanı dışına çıkartılır. Takım kaptanı geleneksel oyun liderinin görevini yürütür.

5. Takım kaptanı ve geleneksel oyun lideri kendi takım oyuncularının davranış ve disiplininden sorumludur.

6. Maç esnasında, oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman geleneksel oyun lideri veya takım kaptanı oyundaki kaptan rolünü üstlenmek üzere bir başka oyuncuyu tayin eder.

Geleneksel Oyun Hakemleri

1. Mendil kapmaca müsabakasını 1 başhakem 2 çizgi hakemi ve 2 masa hakeminden oluşan 5 kişilik hakem heyeti yönetir.

2. Başhakem (Mendil hakemi): Müsabaka esnasında bütün yetkiler başhakemdedir, başhakem sahanın içinde hareketli olmalıdır, diğer hakemler yardımcı hakemlerdir.

3. Açık alanlarda yapılan müsabakalarda, hava şartlarının elverişsiz olduğu durumlarda, başhakem müsabakayı başka bir tarihe erteleyebilir.

4. Masa hakemi: Yan çizgiyle orta çizginin kesiştiği noktanın en az 1m dışında masada oturur, maç cetvelini yazar. Oyuncu değişikliklerini başhakeme bildirir.

5. Çizgi hakemleri: Karşılıklı çapraz köşelerde bulunurlar. Çıkış yapan oyuncuların çizgi ihlali yapıp yapmadıklarını kontrol ederler. Oyunculardan herhangi biri oyun alanından çıkarsa bayrağını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

6. Başhakemin uzak kaldığı ebeleme durumlarında veya diğer pozisyonlarda çizgi hakemleri bayraklarını kaldırarak başhakemi uyarırlar.

Sarı Kart, Kırmızı Kart

Sarı Kart

Oyun liderinin yerinden kalkması ve yerini terk etmesi, yüksek sesle öğrencilere bağırması sarı kartla cezalandırılır. Aynı davranışlara devam etmesi durumunda kırmızı kartla cezalandırılır.

Kırmızı Kart

Oyun liderinin kırıcı, aşağılayıcı, hakaret ve şiddet içeren davranışlarda bulunması kırmızı kartla cezalandırılır.

Malzemeler

1. Oyuncunun malzemeleri forma, şort, çorap, dizlik ve spor ayakkabısından oluşur.

2. Takımın forma, şort ve çoraplarının rengi ile tasarımı tek tip ve temiz olmalıdır.

3. Ayakkabılar hafif, esnek, lastik ve topuksuz olmalıdır. Müsabaka esnasında oyuncular kesinlikle ayakkabılarını çıkaramazlar.

4. Oyuncuların formaları 1'den 14'e kadar numaralandırılmış olmalıdır.

5. Numaralar formanın ön ve arka ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formanın renk ve parlaklığına zıt tonlarda olmalıdır.

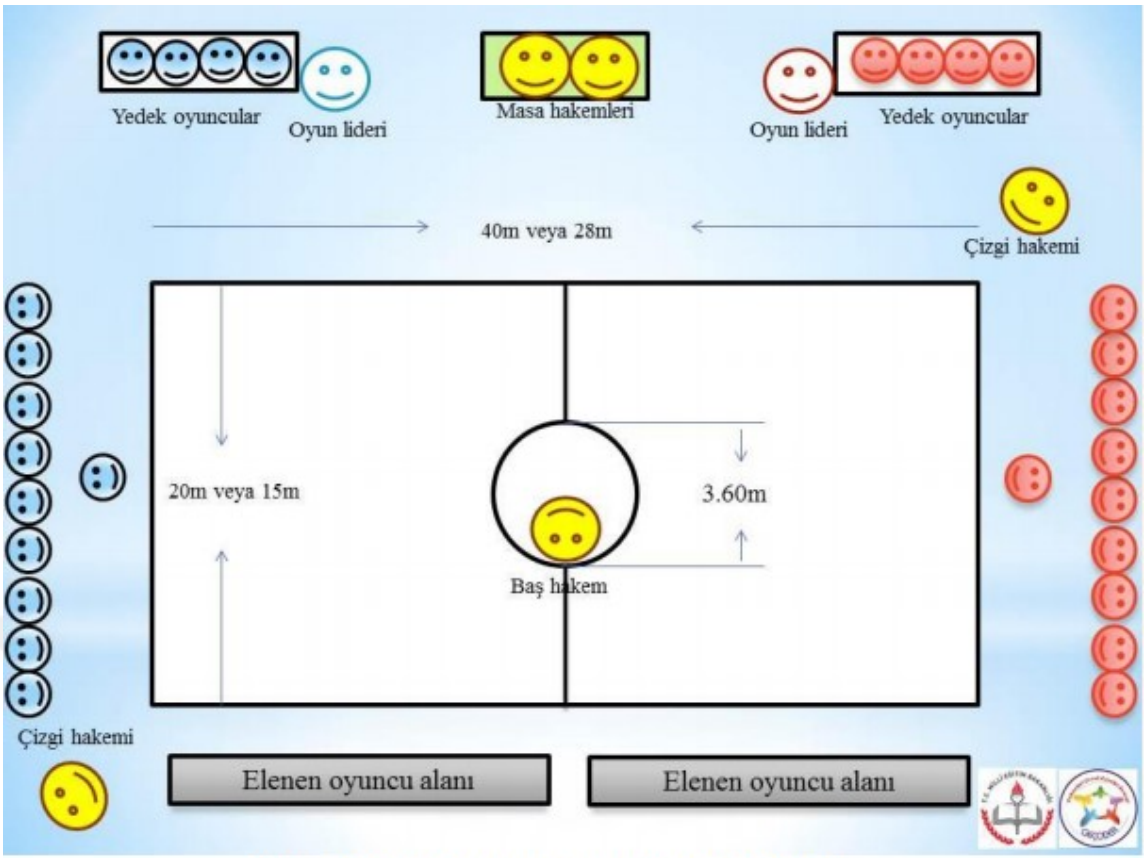
6. Numaraların boyu göğüste en az 10 cm, sırtta en az 15 cm olmalıdır. Numaraların yazıldığı bandın genişliği ise en az 2 cm. dir.

7. Mendil 30cm x 30cm ebatlarında saten kumaştan imal edilmelidir. Tek renk olmalıdır. 8. Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak malzemelerin kullanılması yasaklanmıştır. Oyuncular müsabaka esnasında küpe, kolye, künye, toka ve saat gibi müsabaka esnasında kendilerine zarar verebilecek malzemeleri çıkartmak zorundadırlar.

9. Oyuncular zarar görme riskini kabul etmek şartıyla gözlük veya lens takabilirler. Ancak 18 yaş altı oyuncular konu ile ilgili muvafakat (izin) belgesini geleneksel oyun liderine sunmak zorundadır. Sorumluluk geleneksel oyun liderine aittir.

10. Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadır.

11. Oyuna katılanlar oyun kurallarını bilmek ve kurallara uymak zorundadır.



Şekil 1.2. Mendil kapmaca oyun alanı (Erişim 2016)

1.6. Koordinatif Yetenekler

Koordinatif beceriler, motor kontrol ve kontrol sinir sistemlerinin düzenleme sürecine dayalıdır. Bu teori ve motor koordinasyonu, koordinatif becerilerin doğasını anlamada temel oluşturmaktadır (Biddle 1995). Koordinatif yetenekler, motor kontrol ve düzenleme süreçlerinin genelleştirilmiş ve stabilite olmuş kalıpları olarak anlaşılabilir (Minz 2003). Koordinatif yetenekler, jestlerin rehberliği ve kontrol süreçleri tarafından belirlenen beceri, beceriklilik, ustalık olarak bilinmektedir (Smidu 2014). Koordinatif yetenekler, yeni hareketleri çabuk bir şekilde öğrenme, var olan fiziksel temeli yeniden yapılandırarak çeşitli aktivitelere özgü olan farklı durumlara hızlıca ve etkili bir şekilde adapte olma yeteneğini vurgulayan psikometrik niteliklerin bir kompleksidir (Smidu 2014). Koordinatif yetenekler, bir eylemi daha hızlı öğrenmeye ve iyi bir performansla yerine getirmeye yardımcı olan, somut bir aksiyona karar vermek için sistemimizdeki koordinatif ayrı elementlerin organizmadaki nitelikleridir (Chowdhary ve ark 2014). Koordinatif yetenekler esas olarak düzeltici, aynı sekil de özel kararlar vermeyi geliştirici niteliktedir (Sevim 1997, Kangal 2008).

Koordinatif kapasite, psikometrik nitelik olarak tanımlanabilir. Psikometrik nitelik, hareket ederken iskelet kasları ve merkez sinir sistemleri arasındaki ilişkiye dayanır (Smidu 2014). Modern sporların çoğunda başarı, koşma, atlama, itme, çekme ve atma yetenekleri ilişkilidir. Hareket, her insanoğlu için biyolojik bir gereksinimdir fakat niteliksel ve performansa yönelik hareketler, sporlarda yüksek düzeyde performans için gereklidir. Sporlar en kompleks aktivitelerden biridir ve çeşitli hareketlere dayanmaktadır. Bu nedenle farklı spor aktiviteleri farklı koordinatif yetenekler gerektirir (Singh 2014). Ayrıca hareketlerdeki ustalık, netlik ve sunuştaki zarifliğin de koordinatif özeliklerin seviyesi için önemli bir gösterge olduğu unutulmamalıdır (Kankal 2008). Koordinatif beceriler dünyada hızlı bir şekilde tanınmaya başlamasına rağmen, sporlar için gerekli koordinatif becerilerin sayısında neler olduğu noktasında bir anlaşma yoktur. Bu becerilerin değerlendirilmesine yönelik metotlar da henüz oluşturulmadı. Farklı uzmanlar, koordinatif yetenekleri farklı sayılarda tanımlamışlardır (Bidle 1995).

Genel koordinasyon- hızlıca yeni hareketleri öğrenerek ve her spor branşının özelliğine göre farklı durumlara hızlıca adapte olarak performans kapasitesinin ifadesinin kompleks bir biçimidir. Genel koordinasyonu birkaç elemanı şunlardır;

1. Mekansal oryantasyon yeteneği
2. Denge yeteneği
3. Statik-dinamik, görsel ve akustik analiz yapma yeteneği (Smidu 2014).

Segmental Koordinasyon- aşağıdaki elemanlara sahip;

1. Yerine getirme hızı
2. Tekrarlama hızı
3. Tahmin hızı
4. İki elini kullanabilme

Koordinatif yetenekler, dayanıklı bir biçimde teknik ve taktik antrenmanlarla ilgilidir (Smidu 2014).

Değişik özellikteki 7 koordinatif yetenek ayırt edilebilir (Kankal 2008).

Kombinasyon (Birleştirme) Yeteneği: Vücut parçalarının amaca yönelik hareketlerinin koordinasyonu olarak tanımlanabilir. Hareketin uzaysal, temporal ve dinamik parametreleri olarak ortaya çıkar (Kankal 2008).

Oryantasyon (Yön Verme) Yeteneği: Belirli bir alanda vücudun hareket ve pozisyonunu inceleme ve değiştirme yeteneğidir.

Ayırım Yeteneği: Toplam hareketin mekanik safhalarını ve vücut hareketlerini yüksek doğrulukta ve ekonomik ayırabilme yeteneğidir.

Denge Yeteneği: Bütün vücudu dengede tutma, dengeyi devam ettirebilme yeteneğidir.

Reaksiyon Çabukluğu: Bir sinyale bağlı olarak süratli ve doğru yönde hareket yapabilme yeteneğidir.

Uyum Yeteneği: Ani ve beklenmeyen durumlara uyabilme yeteneğidir.

Ritim Yeteneği: Hareketteki özel dinamik değişimleri fark ederek bu dinamik değişimlere göre hareket edebilme yeteneğidir (Kankal 2008).

Kombinasyon yeteneği: sayılı ve karmaşık vücut hareketlerinin ayarlandığı daha teknik branşlarda oldukça önemlidir (Kankal 2008).

Hirtz ise beş tane koordinasyon yeteneği tanımlamaktadır: reaksiyon, ritim, denge, kinestetik ayrım/ayrıştırma, zaman -mekan oryantasyonu. Bu yetenekler çocukluk döneminde ve ergenlik döneminde ek teknik antrenmanlarla pratik edilmelidir (Tsetseli ve ark 2010).

Antrenman programı sırasında, başından itibaren koordinatif yeteneklerin gelişimi önceliklidir. Bu yetenekler genetik olarak belirlendiği için doğuştan bu yeteneklere sahip olmayan sporcuların bu yetenekleri geliştirme olasılığı daha düşüktür. Koordinatif yeteneklerin zamanında pratik edilmesi/eğitilmesi gelecekteki gelişim kapasitesi için önemlidir (Smidu 2014). Koordinatif yetenekler farklı sporların farklı aşamalarında daha önemlidir. Örneğin, ayrım ve reaksiyon yetenekleri tenis de çok değerlidir. Oryantasyon, ayrım, reaksiyon, denge, teknik beceriler basketbolda gereklidir (T setseli ve ark 2010). Koordinatif yeteneklerden devinduyum/algılama becerisinin daha gelişmiş olması yeni bir motor becerisinin öğrenilmesini sağlar. Koordinatif egzersizler genç oyuncular için antrenmanların daha eğlenceli olmasını sağlar (T setseli ve ark 2010).

Motor koordinasyonu, hareketin/eylemin düzenlenmesinin/ayarlanmasının bir parçasıdır. Dolayısıyla bilişsel-ruhsal yeteneklerle de ilişkili olan, bir eylemi yerine getirme ve eylemin hareketleri, koordinatif hareketlerin belirlenmesi için önemli ve baskın faktörlerdir (Biddle 1995). Koordinatif yeteneklerin iyi bir seviyeye geliştirilmesi, yeni motor becerileri öğrenmeyi ve geliştirmeyi, zamanla bu becerilerin stabilite olmalarını etkiler; motor hareket ve eylemlerinin etkili bir şekilde yerine getirilmesini, çeşitli koşullarda diğer durumsal yeteneklerin daha iyi kullanımını, daha yüksek performanslı antrenmanlarda hareketlerin yeniden yapılandırılmasını ve temel ve uygulanan motor becerilerin geliştirilmesini sağlar (Smidu 2014).

1.6.1. Koordinatif Yetenekleri Etkileyen Faktörler

Biyolojik Faktörler

Götürücü ve getirici nöronlar boyunca, sinirsel uyarıları iletme hızı; kortikal süreçlerin hareketliliği. Bu özellikler sayesinde, korteks, görme, duyma, hissetme, dengeleme gibi duyularımızla elde ettiğimiz çeşitli bilgileri seçer ve motor çözümleyicilerin aktivitelerini birleştirir. Böylece sınırlı zaman ve mekanda uygun tepkiler geliştirilmesini ve çelişki ve rahatlama tepkileri verilmesini sağlar (Smidu 2014). Koordinatif becerilerin biyolojik gerçekleşmesi/açıklanması, diğer durumsal yeteneklerle kıyaslandığında hala yeterli değil. Daha ileri sinirsel aktivitelerde temel sinirsel süreçlerin hareketliliği ve esnekliği, koordinatif becerilerin açıklanmasında önemli bir role sahiptir çünkü işitsel, görsel, dokunsal sinyallerle gelen bilginin işlenmesinde güçlüdür. Kassal çelişkilerin kordinasyon seviyesi, kortiko-subkortical ilişkiler ve zihinsel şemaların kullanımı, koordinatif yeteneklerin mekanizmasını açıklayan psikofizyolojik bakışın resmini oluşturmaktadır (Smidu 2014).

Motor Faktörler

Motor faktörler, durumsal ve vasat yeteneklerin gelişim seviyesine bağlıdır (hız, güç, dayanıklılık, hareketlilik ve onların kombinasyonu). Bu yeteneklerin her biri, temel sinirsel süreçlerin mükemmel ayarlamalarını ve koordinasyonunu gerektiriyor. Fonksiyonların birleştirilmesini, yapılan motorsal faaliyetlerin gerektirdiğine dayanan vücut aktiviteleri (Smidu 2014) ve sporcuların uzmanlaştığı motor becerilerin karmaşıklığı ve sayısı da motor faktörler içerisinde değerlendirilir.

Psikolojik Faktörler

Psikolojik faktörler, mevzilenme hareketini tahmin yeteneği, hareketin gerçekleştiği durumların daha sonra nasıl değişeceğini tahmin etme yeteneği, bilişsel süreçlerin niteliği (algılama, temsil etme) hafıza, bilgilerin seçimi, durumların karşılaştırılması ve analizi, durumların oluşturulması, olası çözümler geliştirilmesi ve çözümlerle ilgili varsayımlar oluşturmadan oluşur (Smidu 2014).

Uygulamalar

Koordinatif kapasiteyi geliştirirken, gelişim metodolojisinde vücudun gelişim ve büyüme evreleri dikkate alınmalıdır. Bir noktada koordinatif elemanların bazıları ideal kapasite gelişimi sunarken diğerleri neredeyse hiç gelişmemiştir. Koordinatif becerilerin/kapasitelerin gelişimi için en uygun periyod yetişkinlikten daha iyi adaptasyon yeteneğine sahip çocukluk dönemi, ergenlik ve gençlik yıllarıdır (Smidu 2014).

3-6 yaş arası basit motor becerilerin çoğunun oluşturulduğu dönemdir (Smidu 2014). Koordinatif yetilerin geliştirilmesi de ilkokula başlama, 6-7 yaş döneminde ele alındığı kabul edilmektedir (Kankal 2008). İlkokul yılları (6/7-10) gelişimin yoğun olduğu yıllardır. Bu yıllarda, reaksiyon yeteneği, jestlerin sıklıkla yapılabilirliği, uzamsal ayrım ve zamana bağlı koordinasyon gelişir. Motorsal öğrenme süreçleri ve basit jestlerin oluşturulması bu yaşlarda gerçekleşmektedir. Bu dönemde, önemli olan bölümsel koordinasyon kapasitesinin gelişmesi, mekansal-zamansal oryantasyonun gelişimidir (Smidu 2014).

Ortaokul yaşında beyin olgunluğuna erişmek, gönüllü ve gönülsüz motor fonksiyonlarının koordinasyonunu sağlar. Bu aşama, en geniş motorsal öğrenme kapasitesinin olduğu dönemdir çünkü talimatlar, tepki verebilirlik ve ritmin birleştirilmesinde bir gelişme olur. Spor alanlarında bu beceriler öncelikli olmak zorundadır (Smidu 2014).

Ergenlik döneminde, her yıl 8-10 cm lik uzamayla ikinci biçimsel değişim süreci gerçekleşir (Erkeklerde daha fazladır). Bu aşamada, jestsel davranışların, yönergelerin uygulanması, adaptasyon, ve yeniliklerin birleştirilmesi gibi becerilerde genel bir istikrar oluşur (Smidu 2014). Erken yaşlarda koordinatif becerilerin bütün spor branşlarında erken antrenmanlarla geliştirilmesi önceliktir (Smidu 2014).

Koordinatif becerilerde kullanılan metotların birkaç prensibi vardır (Smidu 2014).

Bunlar; koordinatif becerilerin seviyesini tahmin eden yeterli, doğru tanılar (Smidu 2014). Başarılan koordinatif becerilerin seviyesi, yaş ve fiziksel deneyim dikkate alınarak belirli doza dikkat edilmelidir (Smidu 2014).

Literatüre dayanarak denilebilir ki koordinatif becerilerin gelişiminde asıl metot egzersizdir (Smidu 2014).

Koordinatif beceriler, bilişsel süreçler ve motor becerileri aracılığıyla hareketlerde etkili olurlar. Yeterince gelişmiş koordinatif yetenekler olmadan, bir sporcu psiko-biyolojik kapasitesini maksimum düzeyde kullanamaz. Daha iyi gelişmiş koordinatif beceri, daha hızlı ve etkili öğrenme için, istikrar için, teknik çeşitliliği için ve bu tekniklerin oyun durumunda başarılı uygulanması için gereken bir temel sağlar (Singh ve Gaurav 2013). Koordinatif yetenekler, hareket kontrol ve düzenleme fonksiyonunu gerçekleştirilebilmesi için genelleştirilmiş psiko-metrik performans için ön şartıdır. Koordinatif yetenekler hareket deneyimleri temelinden kaynaklanan ”öğrenim süreçlerinin” sonucunda ortaya çıkar. Çok iyi koordinatif özelliklere sahip bir kişi koordinasyonu zayıf kişiye oranla bir beceriyi daha çabuk öğrenir. Teknik ve taktik problemleri daha çabuk çözer (Minz 2003).

1.6.2. Oryantasyon Yeteneği

Oryantasyon (Yön Verme) Yeteneği, belirli bir alanda vücudun hareket ve pozisyonunu inceleme ve değiştirme yeteneğidir (Kankal 2008). Ritmik ve aerobik jimnastik yarışmalarında sporcunun belirlenen alanın her köşesini farklı düzlem ve yönlerde kullanarak serisini en iyi şekilde uygulaması gerekmektedir. Bu nedenle oryantasyon yeteneğinin de bu iki branş da son derece önemli olduğu düşünülmektedir (Kankal 2008). Oryantasyon yeteneği, bir kişinin hem zaman ve mekan hem de durum bakımından pozisyonunun farkında olmasıdır (Kent 2005).

Aynı zamanda, oryantasyon yeteneği, bir uyarıcıya tepki vermeyi, verilen zamanda hareketi tam ve doğru değiştirmeyi, belli kaslara verilen uyarıcılara tepki vermeyi gerektirir (Paish 1998). Hareketin ve pozisyonun algılanması ve bedeni değiştirmedeki motor eylemi, zaman ve mekana yönelik hareket ayarlaması/düzenlemesi yeteneğinin bir bütünü olarak anlaşılmalıdır (Singh 2014). Oryantasyon yeteneği, tanımlanan eylemle ilgili zaman ve mekanda vücudun hareket

ve pozisyonunu değiştirme ve analiz etme yeteneğidir. Oynanan alan, yer çekimiyle ilgili zaman ve mekanda vücut pozisyonunun ve onun parçalarının pozisyonunun belirlenmesi yeteneğidir (Minz 2003).

Oryantasyon yeteneği, belli bir eylemle ilgili olarak zaman ve mekanda vücudun hareketini ve pozisyonunu değiştirme ve belirleme yeteneğidir (Raghupathi ve Krishnaswamy 2013).

1.6.3. Ritim Yeteneği

Ritim yeteneği, sporcuların dıştan verilen ritmi algılayabilmesi ve bir motor eyleminde ritmi tekrar üretebilmesidir. Bir motor eyleminde motor hafızasında oluşan bir ritmin tekrar üretilmesidir (Minz 2003). Ritim Yetenegi, hareketteki özel dinamik değişimleri fark ederek bu dinamik değişimlere göre hareket edebilme yeteneğidir (Kankal 2008). Ritim yeteneğinin ise çok teknik beceriler gerektiren sporlarda özellikle müzik eşliğinde yapılan branşlarda (ritmik jimnastik, artistik patinaj, aerobik jimnastik, artistik jimnastik) çok büyük bir önem taşımakta olduğu açıktır (Kankal 2008). Ritim yeteneği iki spor dalında da kuskusuz önemli bir yer tutmaktadır. Genel olarak hareket bütünlüğü açısından zengin bir spor türü olan ritmik ve aerobik jimnastikte jimnastikçinin yüksek düzeyde koordinatif performans yetisine sahip olması gerekir (Kankal 2008).

2. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu araştırma, Selçuk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nin 29.06.2016 tarih ve 29 sayılı girişimsel olmayan etik kurul kararına uygun olarak yapılmıştır.

2.1. Yöntem

Araştırmaya, yaşları ortalaması 8.50±0.51 yıl, boyları ortalaması 1.28±0.07 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 28.83±6.68 kg olan 18 erkek çocuk, yaşları ortalaması 8.42±0.52 yıl, boyları ortalaması 1.28±0.06 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 27.86±3.54 kg olan 12 kız çocuğu olmak üzere toplam 30 çocuk deney gurubu olarak katılmıştır. Aynı zamanda, araştırmaya, yaşları ortalaması 8.58±0.52 yıl, boyları ortalaması 1.29±0.07 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 29.12±4.65 kg olan 12 erkek çocuk, yaşları ortalaması, 8.39±0.51 yıl, boyları ortalaması 1.24±0.06 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 26.66±8.99 kg olan 18 kız çocuğu olmak üzere toplam 30 çocuk kontrol gurubu olarak katılmıştır.

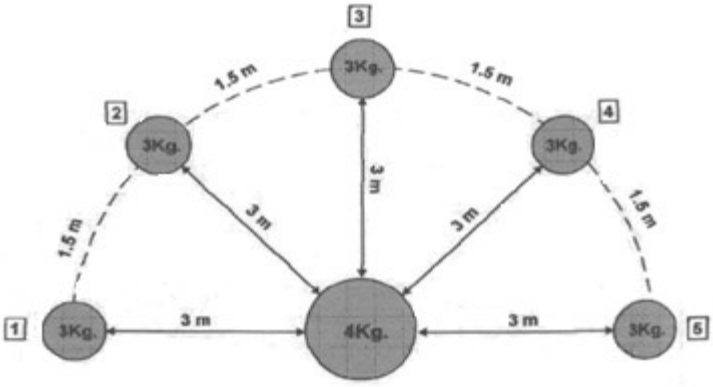
Deney gurubunu oluşturan çocuklara 8 hafta süreyle haftada 3 gün geleneksel çocuk oyunlarından mendil kapmaca ve kaleli yakan top oyunu oyun kuralları dikkate alınarak oynatılmıştır. Oyunlara başlamadan önce 10 dakika ısınma 5 dakika tramplende sıçrama yaptırılmıştır. Kontrol gurubunda yer alan çocuklar ise geleneksel çocuk oyunlarıyla ilgili bir oyunun içerisinde bulunmamış olup sadece beden eğitimi derslerine katılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların oryantasyon ve ritim yetenekleri saha testleri ile ölçülmüştür. Araştırmada elde edilen veriler öntest – sontest modeline göre elde edilmiştir.

2.2. Oryantasyon Yetenek Testi

Bu testin amacı oryantasyon yeteneğini belirlemektir. Test için gerekli ekipmanlar her biri 3 kg'lık 5 adet sağlık topu, bir adet 4 kg'lık sağlık topu, kronometre, metre, kalem ve kağıttır.

Şekil 2.1 de gösterildiği gibi 3 kg'lık beş adet sağlık topu aralarında 1,5 metre mesafe olacak şekilde yarım bir daire içinde düz bir zemine yerleştirildi. Çocuklar ve 4 kg'lık sağlık topu, 3 kg'lık sağlık toplarının arkasında tutulur. Test başlamadan önce çocuklara 6 sağlık topunun arkasında zıt yönlü durmaları söylenir. Teste başlayan çocuk komut ile birlikte bulundukları pozisyondan dönüş yapar, ilk olarak önündeki 4 kg'lık sağlık topuna dokunur ve bu anda testi uygulayan kişi tarafından 3 kg'lık sağlık toplarından birine numarası söylenerek yönlendirilir. Çocuk, numarası

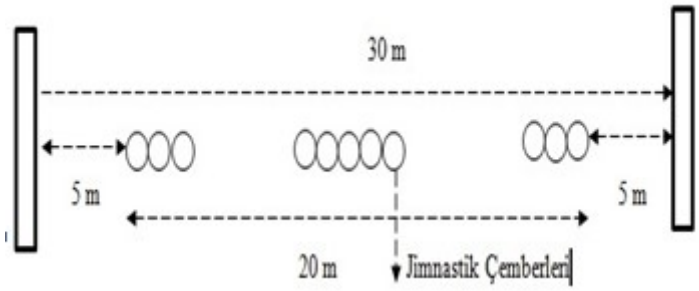
söylenen topa dokunur ve tekrar yerine koşar başlangıç pozisyonundaki konumuna geçer. Çocuk beklemeden ikinci kez testi başlatır ve tekrar dönüşünü yaptıktan sonra ilk önce 4 kg'lık topa dokunur daha sonra testi uygulayan kişi tarafından tekrar numaralı toplardan birine yönlendirilir. Bu işlem 3 kez üst üste tekrarlanır ve test tamamlanmış olur. Her çocuk 1 deneme yapar ve sonrasında test uygulanır. Çocuğun testi tamamladığı süre saniye olarak kaydedilir. Test çocuklara 2 kez uygulanır ve en iyi derece alınır (Chib 2000; Minz 2003; Singh 2004).



Şekil 2.1. Numaralandırılmış sağlık topu koşu testi (Chib 2000; Minz 2003; Singh 2004).

2.3. Ritim Yetenek Testi

Testin amacı ritim yeteneğini belirlemektir. Test için gerekli malzemeler her biri 1 m çapında 11 adet jimnastik çemberi, bir adet kronometre, bir adet ölçüm bandı. 11 adet jimnastik çemberi sistematik bir şekilde şekil 2.2 de olduğu gibi yerleştirilir. İlk 3 çember başlangıç çizgisinden 5 metre uzağa birbirlerine bitişik olarak ardışık bir sıra ile dizilir. Benzer şekilde diğer 3 çemberde bitiş çizgisinden 5 metre uzağa yerleştirilir. Kalan 5 çember ise koşu mesafesinin ortasına birbirlerine bitişik olacak şekilde bir sıra ile yerleştirilir. Başlangıç çizgisi ile bitiş çizgisi arasındaki mesafe 30 metredir. Testi uygulayan kişi ilk önce çocuklara testi göstererek açıklar. Çocuklar daha sonra önce 30 metrelik mesafeyi jimnastik çemberlerinden bağımsız olarak düz bir şekilde mümkün olduğunca süratli olarak koşarlar. Daha sonra çocuklar düzenli bir ritimde ve maksimum hızda sistematik bir şekilde düzenlenen 11 adet jimnastik çemberi boyunca ritmini ayarlayarak her bir çember arasında adımlama (stepping) yaparak koşar. Her çocuk ilk önce bir deneme yapar. Birinci ve ikinci koşu arasındaki farklılık skor olarak kaydedilir (Chib 2000; Minz 2003; Singh 2004).



Şekil 2.2. Ritim yeteneği testi (Chib 2000; Minz 2003; Singh 2004).

2.4. İstatistiksel Analiz

Elde edilen verilen hesaplanmasında ve değerlendirilmesinde IBM SPSS 22 istatistik paket program kullanıldı. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği One-Sample Kolmogorov-Smirnov testi ile test edilmiş olup verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Verilerin varyans eşitliği ise Levene Homojenlik testi ile test edildi. Deney ve kontrol gurubu test değerlerinin karşılaştırılmasında parametrik testlerden Independent-Samples T testi kullanılmıştır. Gurup içi karşılaştırmalarda ise, Paired-Samples T testi kullanılmıştır. Bu araştırmada hata düzeyi 0.05 olarak değerlendirilmiştir.

3. BULGULAR

Çizelge 3.1. Araştırmaya katılan çocuklara ilişkin yaş, boy ve vücut ağırlığı ortalamaları

Değişkenler	Deney Gurubu		Kontrol Gurubu	
	Erkek (N=18)	Kız (N=12)	Erkek (N=12)	Kız (N=18)
	Ortalama±SD	Ortalama±SD	Ortalama±SD	Ortalama±SD
Yaş (yıl)	8.50±0.51	8.42±0.52	8.58±0.52	8.39±0.51
Boy (m)	1.28±0.07	1.28±0.06	1.29±0.07	1.24±0.06
Vücut ağırlığı (kg)	28.83±6.68	27.86±3.54	29.12±4.65	26.66±8.99

Çizelge 3.1. incelendiğinde, araştırmaya deney gurubu olarak katılan erkek çocuklarının yaşları ortalaması 8.50±0.51 yıl, boyları ortalaması 1.28±0.07 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 28.83±6.68 kg olarak tespit edilmiştir. Buna karşın, araştırmaya deney gurubu olarak katılan kız çocuklarının yaşları ortalaması 8.42±0.52 yıl, boyları ortalaması 1.28±0.06 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 27.86±3.54 kg olarak tespit edilmiştir. Ayrıca, araştırmaya kontrol gurubu olarak katılan erkek çocukların yaşları ortalaması 8.58±0.52 yıl, boyları ortalaması 1.29±0.07 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 29.12±4.65 kg olarak tespit edilmişken, araştırmaya kontrol gurubu olarak katılan kız çocukların yaşları ortalaması ise, 8.39±0.51 yıl, boyları ortalaması 1.24±0.06 metre ve vücut ağırlığı ortalamaları 26.66±8.99 kg olarak tespit edilmiştir.

Çizelge 3.2. Araştırmaya katılan çocukların ritim ve oryantasyon yeteneği ön-test ve son-test değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından cinsiyetlere göre karşılaştırılması

Değişkenler		Erkek (N=18)	Kız (N=12)	T	P
		Ortalama±SD	Ortalama±SD		
Deney Gurubu	RY öntest	2.03±1.12	2.53±0.64	1.386	0.177
	RY sontest	1.10±0.66	1.67±1.15	1.697	0.101
	OY öntest	9.86±0.90	10.40±0.98	1.550	0.132
	OY sontest	10.17±1.31	10.41±0.81	0.576	0.569
Kontrol Gurubu	RY öntest	2.22±0.73	1.82±0.85	1.341	0.191
	RY sontest	1.39±0.71	1.56±0.77	0.591	0.559
	OY öntest	10.20±1.00	10.65±0.79	1.339	0.191
	OY sontest	9.81±0.98	10.89±0.71.69	2.006	0.055

Çizelge 3.2. incelendiğinde, araştırmaya katılan deney gurubundaki çocukların ritim ve oryantasyon yeteneği ön-test ve son-test değerlerinin cinsiyetlere göre karşılaştırılmasında, erkek çocukların ritim yeteneği ön-test, ritim yeteneği son-test, oryantasyon yeteneği ön-test ve oryantasyon yeteneği son-test değerleri ile kız çocuklarının ritim yeteneği ön-test, ritim yeteneği son-test, oryantasyon yeteneği ön-test ve oryantasyon yeteneği son-test değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (P>0.05). Aynı zamanda, kontrol gurubundaki çocukların ritim ve oryantasyon yeteneği ön-test ve son-test değerlerinin cinsiyetlere göre karşılaştırılmasında da erkek çocukların ritim yeteneği ön-test, ritim yeteneği son-test, oryantasyon yeteneği ön-test ve oryantasyon yeteneği son-test değerleri ile kız çocuklarının ritim yeteneği ön-test, ritim yeteneği son-test, oryantasyon yeteneği ön-test ve oryantasyon yeteneği son-test değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (P>0.05).

Çizelge 3.3. Araştırmaya katılan erkek çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest - sontest değerlerinin karşılaştırılması

Değişkenler		Ortalama±SD	Ortalama±SD	T	P
Deney Gurubu (Erkek; N=18)	RY öntest-sontest	2.03±1.12	1.10±0.66	3.125	0.006*
	OY öntest-sontest	9.86±0.90	10.17±1.31	1.157	0.263
Kontrol gurubu (Erkek; N=12)	RY öntest-sontest	2.22±0.73	1.39±0.71	5.914	0.000*
	OY öntest-sontest	10.21±1.00	9.81±0.98	1.616	0.134

*P<0.05

Çizelge 3.3. incelendiğinde, araştırmaya katılan erkek çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin deney gurubu bakımından karşılaştırılmasında, deney gurubunda yer alan erkek çocuklarının ritim yeteneği öntest – sontest değerlerinin karşılaştırılmasında öntest değerlerinin sontest değerlerinden anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir (P<0.05). Buna karşın, deney gurubundaki erkek çocuklarının oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur (P>0.05). Araştırmaya katılan erkek çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında ise kontrol gurubunda yer alan erkek çocuklarının ritim yeteneği öntest – sontest değerlerinin karşılaştırılmasında öntest değerlerinin sontest değerlerinden anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir (P<0.05). Buna karşın, kontrol gurubundaki erkek çocuklarının oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur (P>0.05).

Çizelge 3.4. Araştırmaya katılan kız çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest - sontest değerlerinin karşılaştırılması

Değişkenler		Ortalama±SD	Ortalama±SD	T	P
Deney Gurubu (Kız; N=12)	RY öntest-sontest	2.53±0.64	1.67±1.15	3.476	0.005*
	OY öntest-sontest	10.40±0.98	10.41±0.81	0.087	0.932
Kontrol gurubu (Kız; N=18)	RY öntest-sontest	1.82±0.85	1.56±0.77	1.475	0.175
	OY öntest-sontest	10.65±0.79	10.89±1.69	0.712	0.486

*P<0.05

Çizelge 3.4. incelendiğinde, araştırmaya katılan kız çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin deney gurubu bakımından karşılaştırılmasında, deney gurubunda yer alan kız çocuklarının ritim yeteneği öntest – sontest değerlerinin karşılaştırılmasında öntest değerlerinin sontest değerlerinden anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir (P<0.05). Buna karşın, deney gurubundaki kız çocuklarının oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur (P>0.05). Ayrıca, araştırmaya katılan kız çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında ise kontrol gurubunda yer alan kız çocuklarının ritim ve oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerleri arasında anlamlı istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur (P>0.05).

Çizelge 3.5. Araştırmaya katılan erkek çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılması

Değişkenler	Guruplar	Ortalama±SD	T	P
RY ön test (sn)	Deney (Erkek; N=18)	2.03±1.12	0.513	0.612
	Kontrol (Erkek; N=12)	2.22±0.73		
RY son test (sn)	Deney (Erkek; N=18)	1.10±0.66	1.128	0.269
	Kontrol (Erkek; N=12)	1.39±0.71		
OY ön test (sn)	Deney (Erkek; N=18)	9.86±0.90	1.005	0.323
	Kontrol (Erkek; N=12)	10.21±1.00		
OY son test (sn)	Deney (Erkek; N=18)	10.17±1.31	0.813	0.423
	Kontrol (Erkek; N=12)	9.81±0.98		

Çizelge 3.5. incelendiğinde, araştırmaya katılan erkek çocuklarına ilişkin ritim yeteneği öntest, ritim yeteneği sontest, oryantasyon yeteneği öntest ve oryantasyon yeteneği sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında, deney ve kontrol gurubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($P>0.05$).

Çizelge 3.6. Araştırmaya katılan kız çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılması

Değişkenler	Guruplar	Ortalama±SD	T	P
RY ön test (sn)	Deney (Kız; N=12)	2.53±0.64	2.468	0.020*
	Kontrol (Kız; N=18)	1.82±0.85		
RY son test (sn)	Deney (Kız; N=12)	1.67±1.15	0.312	0.757
	Kontrol (Kız; N=18)	1.57±0.77		
OY ön test (sn)	Deney (Kız; N=12)	10.40±0.98	0.779	0.443
	Kontrol (Kız; N=18)	10.65±0.79		
OY son test (sn)	Deney (Kız; N=12)	10.41±0.81	0.913	0.369
	Kontrol (Kız; N=18)	10.89±1.67		

Çizelge 3.6. incelendiğinde, araştırmaya katılan kız çocuklarına ilişkin ritim yeteneği öntest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında, kontrol gurubundaki kızların ritim yeteneği öntest değerleri deney gurubundaki kızların ritim yeteneği öntestlerinden anlı derecede düşük olduğu tespit edilmiştir ($P<0.05$). Buna karşın, kız çocuklarına ilişkin ritim yeteneği sontest, oryantasyon yeteneği öntest ve oryantasyon yeteneği sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında, deney ve kontrol gurubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($P>0.05$).

Çizelge 3.7. Araştırmaya katılan çocuklara ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest ve sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılması

Değişkenler	Guruplar	N	Ortalama	Standart sapma	T	P
RY ön test (sn)	Deney	30	2.22	0.98	1.079	0.285
	Kontrol	30	1.98	0.82		
RY son test (sn)	Deney	30	1.33	0.92	-0.164	0.451
	Kontrol	30	1.49	0.74		
OY ön test (sn)	Deney	30	10.07	0.96	-1.678	0.099
	Kontrol	30	10.47	0.89		
OY son test (sn)	Deney	30	10.27	1.13	-0.557	0.580
	Kontrol	30	10.46	1.52		

Çizelge 3.7. incelendiğinde, araştırmaya katılan çocuklara ilişkin ritim yeteneği öntest, ritim yeteneği sontest, oryantasyon yeteneği öntest ve oryantasyon yeteneği sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında, deney ve kontrol gurubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir (P>0.05).

Çizelge 3.8. Araştırmaya katılan çocuklara ilişkin ritim yeteneği öntest – sontest ve oryantasyon yeteneği öntest - sontest değerlerinin deney ve kontrol gurubu bakımından karşılaştırılması

Değişkenler		Ortalama	Standart sapma	T	P
Deney gurubu	RY ön test (sn)	2.23	0.98	4.486	0.000*
	RY son test (sn)	1.33	0.92		
	OY ön test (sn)	10.07	0.96	-1.071	0.293
	OY son test (sn)	10.27	1.13		
Kontrol gurubu	RY ön test (sn)	1.98	0.82	3.676	0.001*
	RY son test (sn)	1.49	0.74		
	OY ön test (sn)	10.47	0.89	0.056	0.956
	OY son test (sn)	10.46	1.52		

*P<0.05

Çizelge 3.8. incelendiğinde, araştırmaya katılan çocuklara ilişkin ritim yeteneği öntest – sontest değerlerinin deney gurubu bakımından karşılaştırılmasında, ritim yeteneği sontest değerlerinin ritim yeteneği öntest değerlerinden anlamlı derecede düşük bulunmuştur (P<0.05). Buna karşın, çocuklara ilişkin oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin deney gurubu bakımından karşılaştırılmasında, oryantasyon yeteneği öntest ile sontest değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (P>0.05). Ayrıca, araştırmaya katılan çocuklara ilişkin ritim yeteneği öntest – sontest değerlerinin kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında, ritim yeteneği sontest değerlerinin ritim yeteneği öntest değerlerinden anlamlı derecede düşük bulunmuştur (P<0.05). Buna karşın, çocuklara

ilişkin oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin kontrol gurubu bakımından karşılaştırılmasında, oryantasyon yeteneği öntest ile sontest değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (P>0.05).

4. TARTIŞMA

Bu çalışmada, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından okullarda oynatılması için tavsiye edilen geleneksel çocuk oyunlarının koordinatif yeteneklerden oryantasyon ve ritim yetenekleri üzerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda yapılan çalışmanın deney ve kontrol gruplarından elde edilen veriler ışığında, okullarda oynatılan geleneksel çocuk oyunlarının ritim yeteneği üzerine istatistiksel olarak anlamlı etkisinin olduğu ($P<0.05$), oryantasyon yeteneği üzerine ise istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin ($P>0.05$) olmadığı tespit edilmiştir.

Oyun oynamak koşma, zıplama, atlama, yakalama, tutma vb. bedensel hareketler gerektirir. Çocuğun bu hareketleri gerçekleştirmesi, vücudu için bir nevi spordur. Çocuk hareket ettikçe vücut kasları harekete geçer ve bu durum kas sisteminin gelişmesini sağlar. Oyundaki kol ve bacaklar arasındaki hareketler ile vücudun diğer organları arasındaki hareket uyumluluğu vücutta ritim sağlar, vücuttaki hareket estetiğinin gelişimine katkıda bulunur (Özhan 1997). Oyunun büyük ve küçük kas gelişimlerini hızlandırma, güneş ve açık havadan yararlanma, kan dolaşımını hızlandırma, dokulara gerekli oksijeni daha iyi sağlama, çocuğun iştahını açma, uykusunu düzenleme vb. bedensel gelişimine olan olumlu etkileri vardır (Kıldan 2001).

Koordinatif yetenekler genellikle literatürde farklı spor branşları açısından incelenmiştir (Singh 2004, Minz 2003, Tsetseli ve ark 2010). Çocukluk döneminde yapılan koordinatif yeteneklere yönelik egzersizler raket sporlarında performansı ve beceri gelişimini artırmaktadır (T setseli ve ark 2010). Chick'e (2015) göre, her oyun bir spordur ve çıktıları fiziksel becerilere dayanır. Bu anlayışla, geleneksel çocuk oyunlarını, iki veya daha fazla kişi tarafından oynanan ve yarışmaya dayanan, kazanan ve kaybedenin olduğu birer sportif aktivite olarak nitelendirebiliriz. Dolayısıyla, geleneksel çocuk oyunlarının oryantaston ve ritim yeteneği üzerindeki etkisi hakkındaki bu çalışmanın bulguları, çeşitli spor dallarının koordinatif yetenekler üzerindeki etkisini inceleyen çalışma bulguları ile açıklanabilir.

Verma ve ark (2012)'nın farklı ağırlık kategorilerinde ki tekvandoculardaki koordinatif yeteneklerin karşılaştırılması amacıyla yaptığı bir çalışmada. Farklı kategorilerde oryantasyon yeteneğini 7.10, 7.60, 8.80, 9.20, 9.60, 11 ve 11.80 saniye olarak, ritim yeteneğini 0.86, 0.89, 0.91, 0.99, 0.97, 1.1, 1.3 ve 1.5 saniye olarak rapor edilmiştir. Singh (2004) yılında doktora tezinde koordinatif yetenekleri

etkileşimli, yarı-etkileşimli ve etkileşimsiz spor branşları açısından incelemiştir. Etkileşimli spor dalları, judo, güreş ve boks gibi sporlardır. Yarı- etkileşimli spor dalları basketbol, futbol, hockey ve hentbol gibi sporlardır. Etkileşimsiz sporlar ise voleybol, badminton, yüzme ve masa tenisi gibi sporlardır. MEB tarafından mahalli oyunlar kapsamında tavsiye edilen mendil kapmaca ve kaleli yakar top oyunu bu bağlamda değerlendirildiğinde yarı- etkileşimli spor dallarının oyun tarzına benzemektedir. Yarı-etkileşimli spor dallarında koordinatif yeteneklerin performansına ve gelişimine bakıldığında oryantasyon yeteneği için hem kontrol-deney gruplarında hem de cinsiyet faktöründe anlamlı farklılıklar bulunamamıştır (Singh, 2004). Fakat Singh'ın tezinde yarı etkileşimli spor dallarının ritim yeteneği üzerinde etkisi olduğu görülmektedir. Dolayısıyla, Singh'ın 2004 yılındaki doktora tezinde yarı-etkileşimli spor dallarında oryantasyon ve ritim yeteneğine yönelik bulguları, yarı etkileşimli spor dalları bağlamında değerlendirilen MEB 'in tavsiye ettiği geleneksel çocuk oyunlarının koordinatif yetenekler üzerinde etkisini inceleyen bu çalışmanın bulgularını desteklemektedir.

Maninal, Sabastian ve Thomas 1990 yılında ortaokul öğrencilerinden oluşan bayan basketbol ve voleybol oyuncularının koordinatif yeteneklerini karşılaştıran bir çalışma yapmışlardır (Akt. Minz 2003). Bu çalışmaya göre, bayan voleybol oyuncularının, bayan basketbol oyuncularından daha iyi oryantasyon ve reaksiyon yeteneğine sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Singh (2004)'ın çalışmasına göre basketbol yarı etkileşimli bir spor dalı iken, voleybol etkileşimsiz bir spor dalıdır. Dolayısıyla, Manial, Sabastian ve Thomas'ın çalışmasında yarı etkileşimli spor dallarından basketbolun oryantasyon yeteneği üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı bulgusu, yarı etkileşimli spor dalları bağlamında değerlendirilen geleneksel çocuk oyunlarının oryantasyon yeteneği üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı bulgusu ile paralellik göstermektedir. Fakat, Tsetseli ve ark (2010) çalışmasında oryantasyon yeteneğinin yarı etkileşimli spor dallarından basketbol için önemli ve gerekli bir yetenek olduğunu, ritim yeteneğinin etkileşimsiz spor dallarından voleybol için önemli bir koordinatif yetenek olduğunu öne sürmektedir. Tsetseli ve ark'nın çalışması bu çalışmanın bulguları ile çelişmektedir.

Bu çalışmada, araştırmaya katılan erkek çocuklarına ilişkin ritim ve oryantasyon yeteneği öntest – sontest değerlerinin deney gurubu bakımından karşılaştırılmasında, deney gurubunda yer alan erkek çocuklarının ritim yeteneği

öntest – sontest değerlerinin karşılaştırılmasında öntest değerlerinin sontest değerlerinden anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen bulgu Minz'in 2003 yılında erkek badminton oyuncuları ile yaptığı çalışmanın ritim yeteneği ile ilgili bulgusunu desteklemektedir. Minz (2003), oniki erkek badminton oyuncusunun performansları ile koordinatif yeteneklerden ayrımlama, oryantasyon, ritim, denge ve reaksiyon yetenekleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Singh'ın (2004) gruplamasına göre badminton etkileşimsiz spor dallarından biri ve Minz'in çalışmasında badminton sporunun ritim yeteneği üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla yarı etkileşimli spor dalları bağlamında değerlendirilen kaleli yakar top ve mendil kapmaca oyunlarında ritim yeteneğinin üzerinde anlamlı bir etkisinin olması, Minz'in çalışmasında etkileşimsiz spor dallarından badmintonın ritim yeteneği üzerinde etkisinin olmaması Singh'ın (2004) yarı etkileşimli ve etkileşimsiz spor dallarının ritim yeteneği üzerindeki etkisini doğrulamaktadır.

Çalışmanın bulguları cinsiyet açısından değerlendirildiğinde, araştırmaya katılan deney gurubundaki çocukların ritim yeteneği ön-test ve son-test değerlerinin cinsiyetlere göre karşılaştırılmasında, erkek çocukların ritim yeteneği ön-test, ritim yeteneği son-test ile kız çocuklarının ritim yeteneği ön-test, ritim yeteneği son-test değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($P>0.05$). Aynı zamanda, kontrol gurubundaki çocukların ritim yeteneği değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Cinsiyet bağlamında bulgular, Söğüt ve Kirazcı' nın (2014) spora katılımın ve cinsiyetin ritim yeteneği üzerine etkisini incelediği çalışmanın bulgularını desteklemektedir. Söğüt ve Kirazcı'nın (2014) tenis oynayan çocuklarla yaptığı çalışmaya göre cinsiyet faktörünün, ritim yeteneği üzerinde etkisi bulunmamaktadır. Hem kız çocukları hem de erkek çocukları yüksek ritim yeterlilik analiz testinden benzer sonuçları almışlardır. Bu bulgular, Groves, Smoll ve Zachopoulou'nun cinsiyetin ritim yeteneği üzerinde etkisi olmadığı bulguları ile örtüşürken, Schleuter ve Scheuter, Weikart ve Haines'in cinsiyetin ritim yeteneği üzerinde ayırt edici bir faktör olduğu ve kızların erkeklerden daha iyi ve doğru ritim yeteneğine sahip olduğu bulguları ile çelişmektedir (Akt. Söğüt ve Kirazcı 2014).

Bu çalışmanın bulguları, geleneksel çocuk oyunlarını daha çok oynandığı kırsal yerleşim yerlerindeki çocukların koordinatif yetenekleri ile yorumlanabilir. Kentsel

yaşamda, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla gelişmesiyle oyun, bireysel ve bilgisayar başında oynanan bir olgu haline gelmiştir (MEB 2015). Bu bağlamda, kent yaşamında oyun dış mekândan iç mekâna ve fiziksel aktiviteden ekrana kayarak doğal oyun alanları ve geleneksel grup oyunları kaybolmuştur (Çukur 2011). Raghupathi ve Krishnaswamy' in (2013), kırsal ve kentsel yerleşim yerlerindeki okullara giden erkek öğrencilerin koordinatif yeteneklerini karşılaştırdıkları çalışması bu gerçeği bir kez daha doğrulamaktadır. Raghupathi ve Krishnaswamy (2013) kırsal kesimdeki ve kentteki okullara giden 180 erkek öğrencinin koordinatif yeteneklerini karşılaştırdıklarında, kırsal kesimdeki erkek öğrencilerin koordinatif yeteneklerinin daha iyi olduğunu gözlemlemişlerdir. Kırsal kesimde okula giden çocukların şehir çocuklardaki oryantasyon becerilerinden daha iyidir çünkü kırsal kesimdeki çocuklar kinestetik olarak daha hassas organlara sahipler (Raghupathi ve Krishnaswamy 2013). Kırsal kesimdeki öğrencilerin koordinatif yeteneklerinin kentteki çocuklardan daha iyi olması, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların koordinatif yetenekleri üzerinde olumlu etkisi olduğu çıkarımında bulunabiliriz. Çocuklukta geliştirilmiş koordinatif yetenekler ileri dönemlerde kompleks tekniklerin öğrenilmesinde paha biçilmez bir değerdir (Minz 2003).

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

Geleneksel çocuk oyunlarının, 8-9 yaş çocuklarda ritim yeteneğini %16 geliştirdiği fakat oryantasyon yeteneği açısından bir etkisinin olmadığı düşünülmektedir. Bu çalışmanın bulguları ve literatür dikkate alındığında, ilköğretim dönemindeki çocukların hareketlerinin düzenlenmesi, yönlendirilmesi ve ileriki süreçte hazır bulunuşluğu sağlamak bakımından koordinatif yeteneklerin, 7-10 yaş çocuklarda geleneksel oyunlar oynatarak geliştirilmesi gerektiği kanaatine varılmıştır. Ayrıca, bu çalışmada ritim yeteneğinin gelişmesi ve oryantasyon yeteneğinde anlamlı farklılık olmaması, farklı koordinatif yetenekleri geliştirici farklı oyunların öğrencilere oynatılması gerektiğini ortaya çıkarmaktadır.

Öneriler;

Cinsiyet faktörünün ritim ve oryantasyon yeteneğini etkilememesi diğer koordinatif yetenekler üzerinden ve farklı geleneksel çocuk oyunları üzerinden cinsiyet faktörünün incelenmesi,

Özel okullarda okuyan çocuklarla devlet okulunda okuyan çocukların koordinatif yetenekler bakımından karşılaştırılması,

7-10 yaş aralığındaki çocukların koordinatif yeteneklerinin gelişim süreçlerinin takip edilmesi

6. KAYNAKLAR

Akandere M, 2003. Eğitici okul oyunları. Ankara. Nobel Yayıncılık, s. 12.

Aşçı M, Özgür AC, Çavdar Ü, Salimoğlu İ, 2011. Çocuk oyunları. MEB Devlet Kitapları Döner sermaye İşletmesi Müdürlüğü ANKARA. 12-100

Akbaba S, Sağlam S, Kök M, 2003. Eğitim- Öğretimde Drama ve Oyunlar. Erzurum Cemre Ofset, s. 20.

Bandura A, 1977. Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. Psychological Review, 84, 191-215.

Bandura A, 2002. Social cognitive theory in cultural context, Applied Psychology: An International Review, 51,(2), 269- 290.

Başaran M, 1992. Oyunlarla spora hazırlık. İstanbul. M.E. B. Yayınları, s. 38.

Başal HA, 2007. Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, XX(2), 243-266.

Biddle SJH, 1995. European perspectives in exercise and sports psychology, Human Kinetic Publishers and Inc.

Campell, JD, 1964. Peer relations in childhood. (Eds: M.L.Hoffman & L.W. Hoffmann). Newyork Routledge Pres: Newyork/USA.

Çınar AA, 2008. Muğla çocuk folkloru. Muğla. Karaca Matbaacılık, s. 14-17.

Çiçek E, Sallıoğlu G, 2016. Gelişimde oyun ve oyuncaklar, Erişim tarihi, 09 Haziran 2016. Erişim adresi, http://scholar.google.com.tr/scholar, s. 1-2. Erişim tarihi (09.06.2016).

Çolak F, 2009. Geleneksel Kayseri çocuk oyunları ve halk bilimsel incelemesi, 1. Baskı, Konya. Kömen Yayınevi, s.15-20.

Chib SS, 2000. Relationship of Selected Psychomotor Variables And Coordinative Abilities to Playing Ability in Volleyball. Lakshmibai National Institute of Physical Education Deemed Universty Degree of Doctor of Philosophy in Physical Education, India.

Chick G, 2015. Games and sports. Retrieved from http://hraf.yale.edu/ehc/summaries/games-and-sports on 29 Nov 2016.

Chowdhary B, Borman AS, Barman S, 2014. Relationship of kabaddi performance with selected coordinative ability of the inter-district players of paschim medinipur. IOSR Journal of Sports and Physical Education, 1, 50-52.

Çukur D, 2011. Okulöncesi çocukluk döneminde sağlıklı gelişimi destekliyici dış mekan tasarımı. SDU Faculty of Forestry Journal, 12:71-76.

Durualp E, 2009. Anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarının sosyal uyum ve becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi: Çankırı örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara. s.13.

Elkind D, 1999. Çocuk ve toplum-gelişim ve eğitim üzerine denemeler. Öngen D, Çev. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları Ankara. s. 36.

Esen MA, 2008. Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. Uludağ üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi XXI (2) 357-367.

Erişim 2016. Kaleli yakan top. Geleneksel çocuk oyunları şenliği oyunlar kılavuz kitapçığı, 04.12.2016, s 23-29. http://karaman.gsb.gov.tr/Public/Edit/images/IM/47/GELENEKSEL%20%C3%87OCUK%20OYUNLARI%20%C3%96RNEK%20OYUNLARI.pdf.

Gallahue LD, 1982. Understanding motor development in children. John Willey and Sons Publishing New York/ USA, p.33.

Gökşen C, 2014. Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi 52 Erzurum 229-259.

Göncü A, 2005. Oyunun çocuğun hayatındaki yeri. Gelişim ve Öğrenme 13.Baskı, Ankara. Nobel Yayınları, s. 69-70.

Güven G, 2006. Kütahya'daki okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan oyun ve spor programlarının incelenip değerlendirilmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya. s. 21.

Hazen NL, Black B, 1989. Preschool peer communication skills: The role of social status and interaction context. Child Development, 60; 867-876.

Huizinga J, 2006. Homo Ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. Kılıçbay MA, Çev. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s. 24, 171, 205.

Fırat H, 2013. Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: bezirgân başı örneği. Electronic Turkish Studies, 8(13).

Kankal MB, 2008. 9-12 yaş grubu aerobik cimnastik ve ritmik cimnastik sporcularının fiziksel, fizyolojik ve performans özelliklerinin karşılaştırılması. Ankara Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, s 122.

Kent M, 2005. Oxford dictionary of sports and medicine. Oxford University Press Inc, New York, s 390.

Kıldan AO, 2001. Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, s. 58-70.

Medwell PR, Grimshaw PN, Robertson WS, Kelso RM, 2012. Developing sports engineering education in Australia. Procedia Engineering, 34, 260 – 265.

MEB, 2015. Milli Eğitim Bakanlığı, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü ile T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Müdürlüğü İşbirliğinde geleneksel çocuk oyunları şenliği düzenlenmesine dair protokol (pdf). https://okulsportal.gsb.gov.tr/PortalAdmin/Uploads/OkulSportal/Documents/GELENEKSEL%20ÇOCUK%20OYUNLARI%20ŞENLİĞİ%20PROTOKOLÜ.pdf

Minz AK, 2003. Relationship of Coordinative Abilities to Performance in Badminton, Lakshmibai National Institute of Physical Education Deemed Universty Degree of Master of Physical Education, India.

Nutku Ö, 1998. Oyun, çocuk, tiyatro, 1.Baskı. İstanbul. Özgür Yayınları. s.16.

Onur B, 2010. Oyuncaklı dünya 3.Baskı Ankara. İmge Kitabevi. s. 19.

Oğuz MÖ, Ersoy P, 2005. Türkiye de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oynları, Ankara. Gazi Üniversitesi Thbmer yayınları.

Özbakır Ş, 2009. Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu "Ebe". Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Winter (2/6). s.1.

Özdoğan B, 2004. Çocuk ve oyun, Ankara. Anı Yayıncılık, s. 107-122.

Özerkan KN, 2004. Spor psikolojisine giriş, Temel Kavramlar, Ankara. Nobel Yayıncılık, s. 38.

Özer A, Gürkan AC, Ramazanoğlu MO, 2006. Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları, 5(6), 67-79.

Özgür H, 2000. İlkokul dönemindeki çocukların çocuk oyun alanlarına olan ilgileri. Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s.3.

Özhan M, 1997. Türkiye'de çocuk oyunları kültürü, 1. Baskı. Ankara. Feryal Matbaası, s. 4-26.

Paish W, 1998. The Complete manuel of sports science, A and C Black, London, s 78-78.

Pehlivan H, 2005. Oyun ve öğrenme: Ankara. Anı Yayıncılık, s. 19-23.

Raghupathi K, Krishnaswamy PC, 2013. Comparative analysis of coordinative and balancing abilities among 10-15 years of rural and urban school boys. Global Research Analysis, 2(5), 214-216.

Smidu N, 2014. The importance of coordinative abilities ın achieving athletic performance. Marathon, 6(1), 91-95.

Singh K, 2004. Comparision of Selected Coordinative Abilities Among Sportsmen Belonging to Contact, Semi-Contact and Non-Contact Sports Lakshmibai National Institute of Physical Education Deemed Universty Degree of Doctor of Philosophy in Physical Education, India.

Singh A, Gaurav V, 2013. Physical status and coordinative abilities among female football players in relation to different playing positions. International Journal of Physical Education, Fitness and Sports, 3, 45-53.

Singh J, 2014. Orientation ability among ball game players: a comparative analysis. Research Journal of Physical Education Sciences, 2, 9-11.

Söğüt M, Kirazcı S, 2014. Sport participation and gender differences in rhythmic ability (Ritim becerisinde spora katılım ve cinsiyet farkı). Hacettepe, Journal of Sport Sciences, 25 (1), 36-42.

Tsetseli M, Malliou V, Zetou E, Michalopoulou M, Kampas A, 2010. The effect of a coordination traiining program on the development of tennis service technique. Biology of Exercise, 6(1), 29-36.

Turan L, 2007. Çocuğun dünyasında oyun, Hayal ve Merak Unsurları. Ö.Yılarve L. Turan, (Ed.), Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı 1. Baskı, Ankara. Öncü Basımevi, s.16-27.

Tiryaki Ş, 2008. Spor psikolojisi, Ankara. Eylül Yayıncılık, s.108.

Tkachuk G, Leslie-Tosgood A, Martin G L, 2003. Behavioral assessment in sport psychology. The Sport Psychologist, 17, 104–117.

Üstündağ T, 2005. Yaratıcı drama, Öğretmenimin Günlüğü Ankara. Pegema Yayıncılık, s. 54.

Yavuzer H, 1984. Çocuk psikolojisi, İstanbul. Altın Kitaplar Yayınevi, s. 11.

Wylleman P, Harwood CG, Elbe AM, Reints A, Caluwe D, 2009. A perspective on education and professional development in applied sport psychology. Psychology of Sport and Exercise, 10, 435–446.

Verma K, Sardar B, Mishra P, 2012. Coordinative abilities of taekwondo in different weight categories: a comparative study. International journal of behavioral social and movement sciences, 1(2):75-88.

7. ÖZGEÇMİŞ

08.09.1973 yılında Gaziantep'de doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Gaziantep'de tamamladı. 1992 yılında İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünü kazanarak 4 yıllık lisans eğitimini 1996 yılında tamamladı. 1996 yılından itibaren Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı değişik okullarda Beden Eğitimi Öğretmenliği yaptı.

Futbol, Hentbol, Atletizm, Teakwondo ve Dağcılık sporlarında lisanslı sporcu olarak yarışmıştır. Ayrıca, Futbol ve Dağcılık branşında aktif olarak antrenörlük yapmaktadır.

Halen Erzincan ili, Fatih Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde Beden Eğitimi Öğretmenliği yapmakta olup, evli ve iki çocuk annesidir.