Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi www.esosder.org
Electronic Journal of Social Sciences e-ISSN:1304-0278
Nisan/April(2025) - Cilt/Volume:24 - Sayı/Issue:2 (620-641)

Yeniden Tasarlanan Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Öğrenci ve Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi

Investigation of Student and Teacher Opinions on Redesigned Traditional Children's Games

Yeliz BOLAT[1]
Ecem Sena ÖZTÜRK[2]
Merve Nur KAYA[3]
Şeyma Nur YAYLA[4]

Öz

Bu çalışmada okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma olarak tasarlanan çalışma olgubilim deseninde yürütülmüştür. Orta Karadeniz Bölgesindeki bir ilin merkezindeki iki anaokulunun 37 öğrencisi çalışmanın katılımcılarını oluşturmuştur. Veriler araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmış ve içerik analizi ile incelenmiştir. Sonuç olarak öğretmenler ve öğrenciler geleneksel oyunların yeni sürümlerini daha eğlenceli, daha keyifli, daha heyecanlı ve daha mutluluk verici bulmuşlardır. Geleneksel çocuk oyunlarının yeni sürümleri, öğrencilerin tüm gelişim alanlarına katkı sağlamaktadır. Bilişsel gelişimle ilgili olarak renk, sayı ve geometrik şekillerin öğrenilmesine katkı sağlamıştır. Dil gelişiminde öğrencilerin duygu ve düşüncelerini ifade etmelerine, yeni kelimler öğrenmelerine ve kelimelerin anlamını kavramalarına yardımcı olmuştur. Sosyal duygusal gelişim açısından sıra bekleme, saygılı ve hoşgörülü olma, sorumluluk alma, paylaşma, işbirliği yapma davranışlarına katkı sağlamıştır. Fiziksel gelişim açısından ince ve kaba motor becerilerinin gelişimine olumlu etkileri olmuştur. Öğrenciler öğrendikleri oyunları uygulama süreci dışında oyunları tekrar kendi arkadaşları veya aile bireyleriyle de oynamaya devam etmiştir. Bu bulgu oyunlarda kalıcılığın sağlandığının bir göstergesi olarak kabul edilmiştir. Böylece geleneksel oyunların geleceğe aktarılma şansının arttığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Erken Çocukluk Eğitimi, Geleneksel Çocuk Oyunu, Okul Öncesi Eğitim Programı.

Abstract

In this study, it was aimed to examine the views of students and teachers on traditional children's games that were redesigned by taking into account the achievements in the preschool education program. The study was designed as qualitative research and conducted using a phenomenological approch. The participants of the study consistend of 37 students from two kindergartens located in the central area of province in the Central Black Sea Region. The data were collected through a semi-structured interview form prepared by the researchers and analyzed by content analysis. As a result, teachers and students found the new versions of traditional games more fun, more enjoyable, more exciting and more happy. New versions of traditional children's games contribute to all developmental areas of students. Regarding cognitive development, it contributed to learning colors, numbers and geometric shapes. In terms of language development, it helped students express their feelings and thoughts, learn new words and understand the meaning of words. In terms of social emotional development, it contributed to behaviors such as waiting in line, being respectful and tolerant, taking responsibility, sharing and cooperating. In terms of physical development, it had positive effects on the development of fine and gross motor skills. Students continued to play the games they learned with their friends or family members outside the implementation process. This finding was accepted as an indicator of the permanence of the games. Thus, it can be said that the chance of transferring traditional games to the future has increased.

Keywords: Early Childhood Education, Traditional Child Games, Preschool Curriculum.

[1] Doç. Dr., Hitit Üniversitesi, yelizbolat@hitit.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-1661-1645, https://ror.org/01x8m3269
[2] Lisans Öğrencisi, Hitit Üniversitesi, ozturkecemsena@gmail.com, https://orcid.org/0009-0005-6787-2502,
[3] Lisans Öğrencisi, Hitit Üniversitesi, mervenr615@gmail.com, https://orcid.org/0009-0006-5683-1390,
[4] Lisans Öğrencisi, Hitit Üniversitesi, seymanuryayla24@gmail.com, https://orcid.org/0009-0001-8895-7872,
Makale Türü/Article Type: Araştırma Makalesi/Research Article
Geliş Tarihi/Received Date: 24.08.2024 – Kabul Tarihi/Accepted Date: 15.11.2024
Atıf İçin/For Cite: BOLAT Y., ÖZTÜRK E.S., KAYA M. N. ve YAYLA Ş.A., "Yeniden Tasarlanan Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Öğrenci ve Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi", *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 2025;24(2): 620-641*
https://doi.org/10.17755/esosder.1538059
License: CC BY-NC 4.0

Giriş

Günümüzde çocuklar özellikle internet aracılığıyla tablet, telefon, bilgisayar gibi aletleri kullanarak dijital oyunlar oynamaktadır. Dijital oyun oynamak çocuklarda anksiyete, saldırgan davranışlar ve depresyon gibi çeşitli zihinsel ve kas-iskelet sistemi sorunlarının yanı sıra gözlerde kuruluk, ağrı, kızarıklık ve uyku kalitesinde düşüş gibi fiziksel sağlık sorunlarına da yol açabilir (Mustafaoğlu ve Yasacı,2018). Üstelik bu oyunların olumsuz yönlerinden biri de dijital oyun oynayan çocukların kurguyu gerçek hayattan ayırmakta zorluk çekmeleri ve günlük yaşamlarının parçası olan şeylerin kendilerine dayattığı olumsuz tutumları da beraberinde getirmeleridir (Yiğit Açıkgöz ve Yalman,2018). Çeşitli teknolojik cihazlar aracılığıyla sanal ortamda oynanan dijital oyunların kontrolsüz bir şekilde oynandığı durumlarda bazı sağlık sorunlarına, akademik başarıda olumsuzluklara, davranış bozukluklarına, olumsuz sosyal gelişim ve aile iletişimine olumsuz etkileri görülmektedir (Aydemir vd., 2022). Teknolojinin gelişmesi ve dijitalleşmenin hayatımızın her alanını sarmasıyla eski sokak oyunları yerini bilgisayar oyunlarına ve tablet ekranlarına bırakırken, bu değişimin çocukların gelişimine etkisi de tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının önemini ve onları daha eğlenceli ve öğretici hale getirmenin yollarını incelemek oldukça önemlidir. Dijital oyunların bu olumsuz etkilerini azaltmak için yapılabileceklerden biri de çocukları geleneksel çocuk oyunlarıyla tanıştırmak ve onları bu oyunlarla da eğlenceli vakit geçirebileceklerini göstermektir. Geleneksel çocuk oyunları, coğrafi ve kültürel olarak bazı bölgelerde farklılık gösterse de benzer temel değerleri aktarmaya çalışmakta ve toplumun mili ve manevi değerlerini içermektedir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016).

İçinde yaşadıkları toplumun değerleriyle ilişkili olarak iyi ve kötüye dair bir dizi somut veya soyut mesajlar içeren geleneksel çocuk oyunları, çok yönlü bir toplum arayışında büyük bir öneme sahiptir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Geleneksel oyunla öğretimde öğrenci motivasyonu daha yüksek olmakta ve öğrenciler dersi çok eğlenceli bulmaktadır (Savaş ve Gülüm,2014). Geleneksel oyunları oynayan çocuklar enerjilerini daha rahat atmakta, duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade edebilmekte, özgüven geliştirmekte, iletişim becerileri artmakta, işbirliği ve dayanışma gibi sosyal ve duygusal becerileri gelişmektedir (Kızıl Yatmaz vd., 2021).

Geleneksel çocuk oyunları, nesilden nesile aktarılan ve sadece eğlence kaynağı olmanın yanında, çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişiminde de önemli rol oynayan öğretim materyalleridir. Okul öncesi eğitim programında bu oyunların yer alması, çocukların bu değerli hazinelerden en iyi şekilde yararlanmalarını sağlayarak, gelişimlerine katkıda bulunmaktadır. Türkiye'de uygulanan okul öncesi eğitim programı oyun temelli öğrenmeyi ön planda tutan, öğrenciyi merkeze alan çok yönlü ve çeşitli bir programdır (MEB, 2013). Bu program 3-6 yaş arası çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirmeye yönelik planlanmıştır. Programın temel özelliklerinden biri oyun temelli olmasıdır. Bu programda oyun, çocukların en doğal öğrenme ve gelişme yollarından biri olarak görülmekte, eğlence aracı olmasının yanında, aynı zamanda okul öncesi dönemdeki çocukların öğrenme ve gelişme yöntemi olarak da değerlendirilmektedir.

Literatürde oyunların okul öncesi çocukların gelişimi üzerine etkilerini inceleyen ve olumlu etkileri olduğunu belirten birçok araştırma bulunmaktadır. Oyunun matematiksel becerilere etkisine yönelik yapılan çalışmalarda (Çakmakcı, 2011; Çelen, 1992; Şirin, 2011; Türkmenoğlu, 2005; Yılmaz, 2006) oyunların çocuklara temel matematik kavramlarını öğretmenin ve sayı-mekan korunumu gibi matematiksel becerileri edinmenin etkili bir yolu olduğunu sonucuna varılmıştır. Bunun yanı sıra oyunun okul öncesi çocukların farklı gelişim alanlarına etkisini araştıran çalışmalarda (Ahioğlu 1999; Altın; 2023; Apak, 2022; Artar, 1993; Azara ve Sutapa, 2018; Bazaz, Hasankala, Shojaee and Unesi, 2018; Budak, 2016; Cojocariu

ve Boghian, 2014; Çoruh, 2004; Durualp, 2009; Evaldsson ve Corsaro, 1998; Festiawan, 2020; Gazezoğlu, 2007; Gül, 2006; Gürtürk; 2023; Hartanto vd, 2021; Hayati vd, 2017; Kaçar, 2020; Kaya, 2011; Kalaycıoğlu, 2011; Kurniati vd., 2016; Petrovska vd., 2013; Rahmadani vd., 2017; Özdenk, 2007; Özgür, 2012; Şimşek, 2021; Tan vd.,2020; Wulansari ve Dwiyanti, 2021) oyun temelli olarak yürütülen programların çocukların sosyal-duygusal, motor, bilişsel gelişim ve dil gelişimi ile öz bakım becerilerine olumlu katkıları olduğu belirlenmiştir. Alanyazında ayrıca ebeveynlerin ve öğretmenlerin oyunlara yönelik görüşlerinin incelendiği çalışmalar da bulunmaktadır. Bu çalışmalarda ebeveynlerin ve öğretmenlerin oyunların çocuklarının gelişimi için önemli olduğunu düşündükleri belirlenmiş, öğretmenlerin oyunların çocukların gelişimsel özelliklerine göre planlanması gerektiği konusunda hemfikir oldukları vurgulanmıştır (Doğanay, 1993; Erşan, 2011; Kadim, 2012; Kol, 2006; Şahin 1993). Bu çalışmarın dışında geleneksel halk oyunlarını yaratıcı drama ve Orff yaklaşımıyla uygulanmasını (Asımoğlu, 2012); çocukların bilişsel üslupları ve oyun davranışları arasındaki ilişkiyi (Güney 2002); oyun ve oyun materyallerinin çocukların toplumsal ve bilişsel gelişimi hızlandırmadaki rolünü (Öngen, 1992) inceleyen farklı çalışmalar da bulunmaktadır.

Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim ve öğretim programındaki yerine yönelik yapılan araştırmada (Küçükibiş vd., 2022), 2013 okul öncesi eğitim programı, 2018 Beden Eğitimi ve Spor Ders Programı (1-4. Sınıflar), 2018 Beden Eğitimi ve Spor Ders Programı (5-8. Sınıflar) ve 2018 Ortaokul Beden Eğitimi Ders Programı (9-12) incelenmiştir. Bu programların 435'inden yalnızca 8'inde geleneksel çocuk oyunlarının yer aldığı sonucuna varılmıştır. Bu çalışma, çocuklara yönelik zihinsel, fiziksel, sosyal ve duygusal fayda sağlayan geleneksel oyunlara eğitim programlarında yer verilmesini önermektedir.

Bir yandan teknolojinin gelişmesiyle daha cazip oyunların ortaya çıkması ve çocukların bu oyunlara yönelmesi, öte yandan eğitim programlarında geleneksel oyunlara günümüze kadar açık bir şekilde yer verilen çok fazla uygulama olmaması, geleneksel oyunların aktarılmasının önündeki önemli sorunlardır. Geleneksel çocuk oyunlarının aktarımı, sadece çocukların değil, aynı zamanda toplumun da geleceği için önemlidir. Bu oyunlar aracılığıyla çocuklar, kültürel değerleri ve gelenekleri yaşatırken, aynı zamanda farklı becerilerini de geliştirmektedir. Bu nedenle, bu sorunların çözümü için gerekli adımlar atılmalı ve geleneksel çocuk oyunlarının aktarımının önündeki engeller kaldırılmalıdır. Yukarıda bahsedilen çalışmalardan farklı olarak bu çalışmada geleneksel çocuk oyunlarının uygulanmakta olan okul öncesi eğitim programındaki kazanım, göstergeler ve kavramlar temel alınarak yeniden tasarlanan oyunların öğrenciler için daha ilgi çekici bir hale getirilmesi ve böylece bu oyunların aktarılma ihtimalinin artacağı düşünülmüştür. Böylece geleneksel oyunlarda farklılaştırma ve zenginleştirme yapılarak ve öğreticiliği artmış olacaktır. Bu bağlamda araştırmanın amacı okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik çocukların ve öğretmenlerin görüşlerinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik çocukların görüşleri nasıldır?
2. Okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmenlerin görüşleri nasıldır?

Geleneksel çocuk oyunlarının yeniden tasarlanan, geleneksel oyunların geleceğe aktarılmasının ve kültürel mirasımızın korunmasının önemli bir yoludur. Yeniden tasarlanan, geleneksel oyunları daha geniş bir kitleye ulaştırarak, çocukların ilgisini ve motivasyonunu artırarak ve geliştirilmiş beceriler kazandırarak, bu oyunların canlılığını sürdürmesine katkıda bulunabilir. Bu çalışmada okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerinin

incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmada geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi eğitim programındaki kazanımlara göre yeniden düzenlenmesi bu araştırmanın özgün yanıdır. Ayrıca her oyunun uygulamasına yönelik bir etkinlik planı hazırlanacağı için de okul öncesi öğretmenlere öğretimde kullanabilecekleri zenginleştirilmiş ve farklılaştırılmış öğretim etkinliği örneği sunma açısından da önemlidir. Bunun yanı sıra okul öncesi öğrencilere somut olmayan kültürel mirasımızın ögelerinden olan geleneksel oyunlarımızın ve değerlerimizin okul öncesi eğitimle bütünleştirilerek verilmesi, bu değerlerin gelecek kuşaklara aktarılması açısından ayrıca önemlidir. Buna ek olarak araştırmada yeniden tasarlanan oyunlara yönelik çocukların görüşlerini alınması, kullanılan oyunlara yönelik çocukların bakış açısının ortaya çıkarılması, oyunların çocukların dünyasında yarattığı etkinin belirlenmesi, çocukların oyunlarla öğrenme sürecini anlaşılabilmesi ve oyunların çocukların ihtiyaçlarına, ilgi alanlarına ve gelişim düzeylerine uygun hale getirilmesi, oyunların etkinliğinin artırılması açısından önemlidir. Bu sayede, çocuklar için daha kaliteli ve yararlı oyunlar geliştirilebileceği düşünülmektedir. Yeniden tasarlanan oyunlara yönelik öğretmenlerin görüşlerini almak, oyunların eğitim süreçlerine uygunluğu ve etkinliği açısından oldukça önemlidir. Öğretmenler, oyunların okul öncesi eğitim programındaki kazanımlara ne kadar uygun olduğunu ve öğrencilerin öğrenme süreçlerine nasıl katkı sağlayacağını daha somut olarak değerlendirebilecek kişilerdir. Oyunların eğitim programına uygunluğu, öğrencilerin yaş ve gelişim düzeylerine uygunluğu, öğrenme ortamında uygulanabilirliği gibi konularda öğretmenlerin görüşleri büyük önem taşımaktadır. Buna ek olarak oyunların öğrencilerin bireysel farklılıklarına ve ihtiyaçlarına ne kadar cevap verdiğini değerlendirmek için öğretmenlerin görüşlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Öğretmenler, oyunların sınıf ortamına uygunluğunu, diğer öğretim yöntemleriyle uyumluluğunu ve sınıf yönetimi üzerindeki etkilerini değerlendirebilir, oyunların sınıf içinde nasıl kullanılabileceği, hangi etkinliklerde kullanılabileceği ve öğrencilerin motivasyonunu nasıl artıracağı konusunda öneriler sunabilirler. Öğretmenler, oyunların kullanım sürecinde karşılaşılan sorunları, eksiklikleri belirleme, bunları giderme ve geliştirme önerileri verebilirler. Bu sayede oyunlar, öğretmenlerin ve öğrencilerin ihtiyaçlarına daha uygun hale getirilebilir.

1. Yöntem

1.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma nitel araştırma olarak yürütülmüş olup olgubilim yaklaşım kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Olgubilim araştırmalarda hiçbir önyargılı fikir veya hipotez yoktur; Bireylerin veya grupların deneyimleri katılımcı bir şekilde yorumlanmaya çalışılır (Keser Özmantar, 2019). Bu desen, olguyu deneyimleyen bireylerin, yaşadıkları olgu ile ilgili görüşlerini elde etmek başvurulan nitel araştırma yöntemi desenidir (Ceylan Çapar ve Ceylan, 2022). Bu çalışmada yeniden tasarlanan geleneksel oyunları oynayan öğrencilerin, oyunları uygulayan araştırmacıların ve sınıfı tanıyan ve gözlemleyen öğretmenlerin bu süreçte yaşadıklarını betimleyebilmek ve üç farklı bakış açısını yansıtabilmek için çalışmada olgubilim deseni tercih edilmiştir. Böylece öğrenciler oyunların aktif katılımcısı olarak yaşadıkları süreci; öğretmenler ise oyun oynayan çocukların yaşadıkları süreci ve daha sonra uygulama yapılmadığı günlerdeki süreci yansıtmışlardır. Araştırmacılar ise öğrencilerin uygulama sürecinde yaşadıklarını ve oyunların uygulaması ile ilgili yaşananları yansıtmışlardır. Bu üç farklı bakış açısıyla araştırma süreci betimlenmiştir.

1.2. Katılımcılar

Araştırmanın katılımcıları amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örneklemesi yöntemi ile belirlenmiştir. Kolay ulaşılabilir durum örneklemesi yönteminde araştırmacıya yakın olan ve kolay ulaşılabilen bir durum seçilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu doğrultuda Orta Karadeniz Bölgesindeki bir ilin merkezinde yer alan iki anaokulunun birer

sınıfında yer alan 5-6 yaş grubunda olan 15'i kız, 22'si erkek 37 öğrenci ve iki okul öncesi öğretmeni çalışmanın katılımcılarını oluşturmuştur. Öğretmenlerin ikisi de okul öncesi öğretmenliği mezunu olup, biri 15 yıl diğeri ise 13 yıllık kıdeme sahiptir.

1.3. Uygulama Süreci

Araştırmada literatür taraması yapılarak, hemen hemen her yörede bilinen ve oynanan beş tane oyun belirlenmiştir. Bu oyunlar İstop, Yağ Satarım Bal Satarım, Sek Sek, Mendil Kapmaca ve Aç Kapıyı Bezirgân Başı oyunlarıdır. Bu oyunların seçilme nedeni yaygın olarak birçok yörede oynanması ve bilinmesidir. Çalışma seçilen beş oyun ile sınırlandırılmıştır. Çünkü her oyunun oynatılması iki hafta sürmektedir. Birinci hafta oyunun orijinal hali oynatılarak bilgi eksikleri belirlenmekte ve giderilmektedir. Oyunun kaç defa oynatılacağı öğrencilerin hazırbulunuşluğuna göre belirlenmiştir. İkinci hafta ise oyunun yeni tasarlanmış hali üç defa oynatılmaktadır. Uygulama toplamda on haftada sürmüştür.

Oyunların oynatılması için etkinlik planları hazırlanmıştır. Etkinlik planları hazırlanırken ilk olarak seçilen oyunla ilgili olan kazanımlar okul öncesi eğitim programından alınarak yazılmıştır. Daha sonra oyunda yapılacak düzenleme ile ilişkili kazanımlar ve kavramlar belirlenmiştir. Oyunda kullanılacak materyaller de belirlendikten sonra, öğrenme süreci ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Hazırlanan bu etkinlik planları bir okul öncesi öğretmeni, bir çocuk gelişim uzmanı ve eğitim programları alanında doktora derecesine sahip üç uzman tarafından incelenmiştir. Uzmanların görüşleri doğrultusunda gerekli görülen değişiklikler yapıldıktan sonra, oyunlar etkinlik planları doğrultusunda oynatılmıştır. Araştırmada ele alınan Sek Sek oyunu için hazırlanan örnek etkinlik planı ek olarak verilmiştir (EK 1). Oyunların uygulaması iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk hafta oyunun geleneksel hali öğrencilere öğretilmiştir. İkinci hafta ise oyunun yeniden düzenlenmiş farklılaştırılmış hali oynatılmıştır. Böylece oyunu bilmeyen öğrencilerin öğrenme eksikleri giderilerek, öğrencilerin oyunlara yönelik hazırbulunuşluğu sağlanmıştır.

1.4. Verilerin Toplanması ve Veri Analizi

Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu ve araştırmacı günlükleri kullanılmıştır. Görüşme formu eğitim bilimleri alanında doktora derecesine sahip iki uzmanın ve bir okul öncesi öğretmenin görüşleri doğrultusunda yeniden düzenlenerek kullanılmıştır. Öğrenci ve öğretmenler için iki ayrı form hazırlanmıştır. Öğrenci görüşme formu yedi, öğretmen görüşme formu ise sekiz açık uçlu sorudan oluşmaktadır.

Görüşmeler oyunların uygulaması bittikten sonra okulda uygun görülen bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Öğrenci görüşmeleri, öğrencilerin gelişim düzeyleri dikkate alınarak on kişiden oluşan odak grup görüşmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Öğretmen görüşmeleri bireysel olarak yapılmış ve görüşmeler ses kayıt özelliği olan bir telefonla kaydedilmiştir. Toplanan veriler içerik analizi ile incelenmiştir. Görüşmelerden elde edilen metinler satır satır okunarak kodlar oluşturulmuş, kodlar ise temalar altında toplanmıştır. Böylece analizde tümevarımsal bir süreç izlenmiştir. Kodlamadaki güvenirliği sağlamak için, analizde ikinci kodlayıcı kullanılmıştır. Kodlayıcılar arasındaki güvenirlik Miles ve Huberman'ın güvenirlik formülü ile belirlenmiştir (Güvenirlik = Görüş Birliği/ Görüş Birliği +Görüş Ayrılığı) (Miles & Huberman, 1994). İki kodlayıcı arasındaki güvenirlik .87 olarak belirlenmiştir. Kodlayıcılar arası görüş ayrılığı olan kodlar üzerine tartışılarak kodlar uygun görülen temalar altında sınıflandırılmıştır.

Araştırmacı günlükleri araştırmada hem güvenirlik ve geçerliliği arttırmak hem de oyunların oynanma sürecinde ortaya çıkan olumlu ya da olumsuz durumları kaydetmek ve çalışmanın niteliğini arttırmak amacıyla tutulmuştur. Bu bağlamda her oyunun ilk hafta

oynatıldığında ortaya çıkan öğrenme eksiklikleri (renk, şekil, sayı vb.) ya da oyunun kurallarına yönelik eksik bilgiler belirlenmiş ikinci hafta düzenlenmiş oyunun uygulama aşaması daha sağlıklı bir şekilde yürütülmüştür. Araştırmacı günlükleri her hafta incelenmiş, çalışma bittikten sonra içerik analizi ile bütünsel olarak da analiz edilmiştir.

2. Bulgular

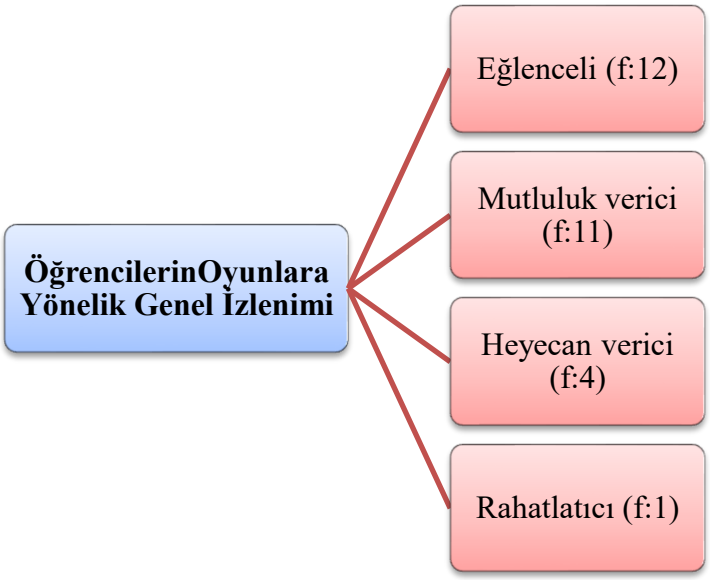
Bu araştırmada okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda iki soruya cevap aranmıştır. Araştırmada toplanan verilerin analizinden elde edilen bulgular bu iki soruya göre sunulmuştur. Öğretmen ve öğrenci görüşleri ayrı ayrı analiz edilmiş, bu analizlerden elde edilen bulgular araştırmacı günlükleri ile desteklenmiştir.

2.1. Okul Öncesi Eğitim Programında Yer Alan Kazanımlar Dikkate Alınarak Yeniden Tasarlanan Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Öğrenci Görüşleri

Araştırmada öğrenci görüşleri on kişiden oluşan iki ayrı odak grup görüşmesi şeklinde toplanmıştır. Toplanan veriler üzerinde yapılan içerik analizi sonucunda oluşturulan temalar ve kodlar bu bölümde sunulmuştur.

2.1.1. Öğrencilerin Oyunlara Yönelik Genel İzlenimi

Araştırmaya katılan öğrenciler oyunların yeniden tasarlanan oyunu eğlenceli, mutluluk ve heyecan verici ve rahatlatıcı olarak nitelemiştir (Şekil 1).



Şekil 1: Öğrencilerin Oyunlara Yönelik Genel İzlenimi

Öğrencilerden bazıları bu görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

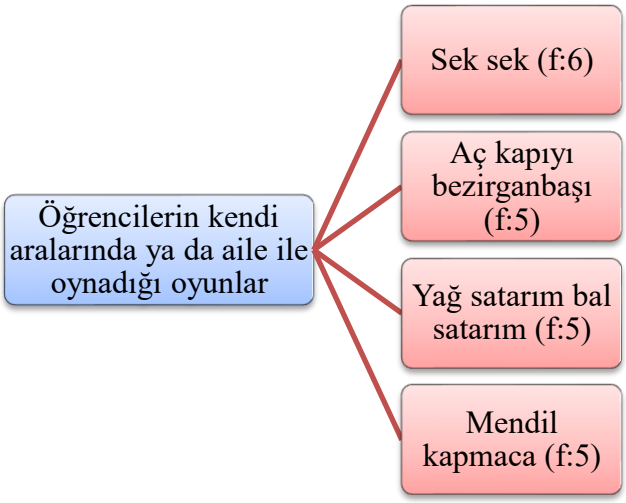
"Arkadaşlarımızla eğlenmek bana çok iyi geldi. O gece çok güzel uyudum ben." (Ö6)

"Çok güzeldi eğlendik arkadaşlarımla oynamak çok güzeldi." (Ö2)

"Çok heyecanlandım, mutlu oldum." (Ö19)

Araştırmaya katılan öğrencilerin tamamı bu oyunları çok sevdiğini daha sonra oynamak istediğini belirtmiştir. Öğrenciler öğrendikleri oyunları kendi aralarında ya da aile üyeleri ile

oynadıklarını dile getirmiştir. Öğrencilerin kendi aralarında ya da aile ile oynadığı oyunlar Şekil 2'de verilmiştir.



Şekil 2: Öğrencilerin Kendi Aralarında ya da Aile ile Oynadığı Oyunlar

Öğrencilerin bazıları bu görüşleri şu şekilde ifade etmiştir:

"Evet, oynadım iki tane arkadaşımla yağ satarım bal satarım." (Ö16).

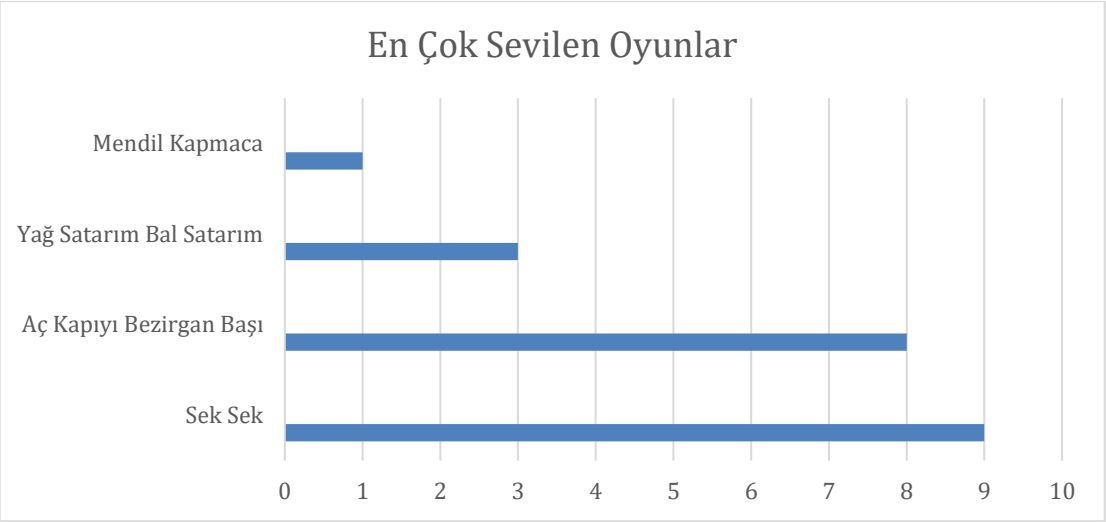
"Evet, aç kapıyı bezirganbaşı kardeşimle annemle." (Ö20).

"Evet, yağ satarım bal satarım. Çok sevdiğim için evde de oynamak isterdim." (Ö9).

2.1.2. Öğrencilerin En Çok Sevdikleri Oyunlar

Öğrenci görüşleri incelendiğinde öğrencilerin en çok sek sek oyununu sevdikleri belirlenmiştir. Sek Sek oyununu, Aç Kapıyı Bezirganbaşı, Yağ Satarım Bal satarım oyunları izlemiştir. Mendil kapmaca en az sevilen oyun olmuştur. İstop oyunu ise öğrencilerin pek ilgisini çekmemiştir. Öğrencilerin nerdeyse tamamı (ikisi hariç) oyunları oynarken hiç zorlanmadıklarını ve hoşlanmadıkları bir durumla karşılaşmadıklarını belirtmiştir. Bir öğrenci sıra beklerken sıkıldığını bir öğrenci ise bilmecelere cevap verirken zorlandığını dile getirmiştir.

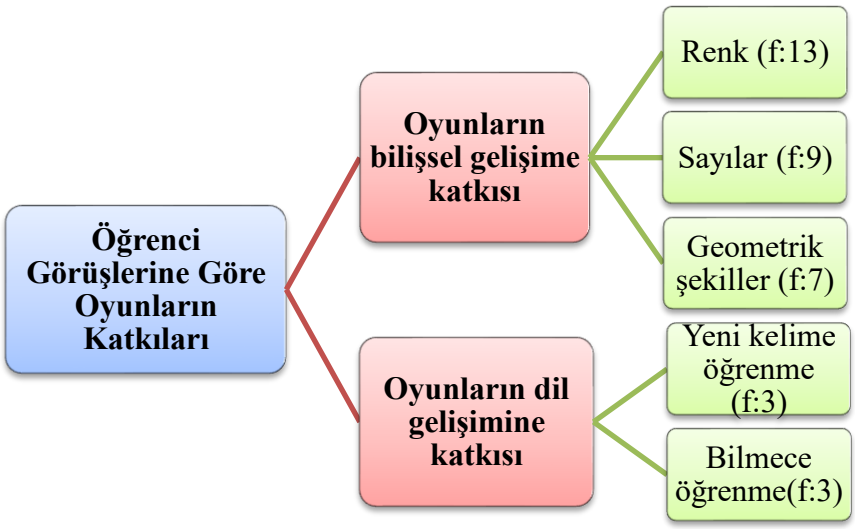
Oyunların sevilmesi ile ilgili bulgular Şekil 3'te sunulmuştur.



Şekil 3: Öğrencilerin En çok Sevdiği Oyunlar

2.1.3. Öğrenci Görüşlerine Göre Oyunların Öğrenci Gelişimine Katkıları

Öğrenci görüşlerine göre oyunların öğrencilerin bilişsel ve dil gelişimine katkıları olmuştur. Bu katkılarla ilgili bulgular Şekil 4'te sunulmuştur:



Şekil 4: Öğrenci Görüşlerine Göre Oyunların Katkıları

Şekil 4'e göre öğrenciler oyunlar sayesinde bilişsel gelişim alanı ile ilgili olarak renkleri, sayıları, geometrik şekilleri öğrenmişlerdir. Dil gelişimi ile ilgili olarak yeni kelimeler ve bilmeceler öğrendiklerini dile getirmişlerdir. Öğrencilerin bazıları bu görüşleri şu şekilde ifade etmiştir:

"Renkleri öğrendik şekilleri öğrendik sayıları öğrendik." (Ö5).

"Bilmeceler eğlenceliydi yani sorular iyiydi." (Ö1).

"Renkler, bilmeceler, sayılar öğrendim." (Ö16).

2.2. Okul Öncesi Eğitim Programında Yer Alan Kazanımlar Dikkate Alınarak Yeniden Tasarlanan Geleneksel Çocuk Oyunlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

2.2.1. Öğretmenlerin Oyunlarla İlgili Genel İzlenimi

Araştırmaya katılan ve oyunlar oynatıldığı sırada öğrencileri izleyen iki öğretmen de öğrencilerin oyunlara büyük bir istekle katılım gösterdiklerini, oyunların öğrencilerde merak ve ilgi uyandırdığını, olumlu tutum geliştirmeye katkı sağladığını, öğrencilerin oyunları oynamaktan keyif aldıklarını, mutlu olduklarını ve eğlendiklerini ifade etmişlerdir. Oyunların farklı olarak yeniden tasarlanmasının öğrencilerde bu duyguları ortaya çıkardığını belirtmişlerdir. Öğretmenlerden biri bu görüşünü şöyle dile getirmiştir:

"Çocuklar genel anlamda oyunlara çok keyifle katıldılar. Hepsi heyecanla hatta bu oyunları alıştıkları için de her hafta ne oynayacağız işte bu hafta ne yapacağız diye bana da o hafta sormaya başlıyorlardı. Eğlenceli oldu. Hani bizim belki sınıfta oynattığımız oyunlardan daha farklı versiyonları olması haliyle dikkatlerini ilgilerini çeken bir oyun oldu bu anlamda katılımları bence güzeldi." (Öğretmen 2).

2.2.2. Öğretmenlerin Yeniden Tasarlanan Oyunlara Yönelik Görüşleri

Öğretmenler oyunların güncel bilgilerle yeni bir yorum getirdiğini, böylece daha eğlenceli ve keyifli, daha öğretici olduğunu ve merak uyandırdığını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra bu çalışma sayesinde öğrencilerin geleneksel oyunları öğrendiklerini, farklı bir oyun kavramı geliştirdiklerini belirtmiş ve bu çalışmanın geleneksel oyunların geleceğe aktarılması ve kalıcı hale getirilmesine katkı sağlayacağını belirtmiştir. Ayrıca iki öğretmen de oyunlardan kendilerinin de keyif aldıklarını ve çalışma bittikten sonra öğrencilerle bu oyunları tekrar oynamak istediklerini belirtmişlerdir. Öğretmenler görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

"Bence farklı versiyon güzeldi hatta ben bile merak ediyordum acaba bundan nasıl bir oyun çıkacak diye keyifli oldu çocukların hani belki bu yaş grubu geleneksel oyunları bilmiyorlar ama sizlerin yaptığı bu farklı düzenlemelerle çocuklarla daha farklı bir oyun kavramı geliştirmiş diyebilirim aslında eminim ki unutmayacaklardır bu öğrendikleri oyunları oynayacaklardır ilerleyen zamanlarda kalıcı hale gelecektir." (Öğretmen 2)

"Kesinlikle tekrar oynatmak isterim çünkü süreçte çok eğlendiler, çok mutlu oldular. Haftanın cuma gününe geldiğinde ablalar gelecek mi diye merakla beklemeleri de onların bu oyunlardan çok keyif aldığını, bu oyunların seviyelerine uygundu. Ayriyeten bu oyunlar hem geleneksel hem de günümüzdeki etkinliklerle harmanlanmış olması gayet güzeldi." *(Öğretmen 1).*

2.2.3. Oyunların Çocukların Gelişim Alanlarına Katkısı

Oyunların uygulamasını gözlemleyen öğretmenler oyunların öğrencilerin bilişsel, sosyal-duygusal, motor gelişim ve dil gelişimine katkı sağladığını belirtmiştir.

Öğretmen görüşlerine göre bilişsel gelişim ile ilgili olarak kavram öğrenmeye katkı sağlayan oyunlar, öğrencilerin renkleri, sayıları ve geometrik şekilleri öğrenmelerine yardımcı olmuştur. Öğretmenlerden biri bu görüşünü şöyle dile getirmiştir:

"Genel olarak oyunların planlanması en son işte şekiller sayılar renklerle ilgili bölümlerde vardı oradaki işte bizim okulda öğrendiğimiz kavram çalışmaları işte matematik etkinliklerinde destekleyen nitelikli olmuştu bu gibi bilişsel gelişimi katkısı oldu diyebiliriz." (Öğretmen 2)

Dil gelişimi ile ilgili olarak öğretmenler öğrencilerin kendilerini rahatlıkla ifade ettiğini, yeni kelimeler öğrendiklerini, bilmedikleri kelimelerin anlamını öğrendiklerini ve kavradıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenler görüşlerini şöyle dile getirmiştir:

"Evet kendilerini ifade ettiler dil gelişimine de katkısı olduğunu düşünüyorum evet kendilerini ifade etme becerilerini geliştirdiler." (Öğretmen 1)

"Dil gelişiminde oyun içinde söylenen şarkılar sözler vardı sorular vardı sonrasında değerlendirme soruları sorulduğunda bunları gayet güzel bir şekilde ifade edebildiler yeni kelimeler de öğrendiklerini söyleyebilirim bilmediği kelimeleri de öğrendiler bu arada." (Öğretmen 2)

Sosyal-duygusal gelişim ile ilgili olarak öğrenciler empati kurma, işbirliği yapma, duygularını ifade etmenin yanı sıra sıra bekleme, saygılı olma, hoşgörülü olma, sorumluluk alma, paylaşma ve dayanışmayı öğrenmişlerdir. Öğretmenlerden biri bu görüşünü şöyle dile getirmiştir:

"Tabi oyunları oynarken çocuklar sosyalleştiler, sıra beklediler, birbirleriyle yardımlaştılar bu açıdan sosyal gelişiminde katkısının büyük olduğunu düşünüyorum." (Öğretmen 1)

Öğretmenler öğrencilerin oyunlarla ince ve kaba motor becerilerini de geliştirdiklerini belirtmiştir. Öğretmenlerden biri bu görüşünü şöyle dile getirmiştir:

"Motor gelişiminde zaten oyunlarda bazı oyunlar hareketli bazı oyunlar daha sakin oyunlardı bu etkinliklerle de işte hoplayarak zıplayarak halat çekme tarzında oyunlarla hem ince motor hem kaba motor gelişimine de katkı sunmuş olduğunu düşünüyorum." (Öğretmen 2)

2.2.4. Oyunların Uygulanmasında Yaşanan Güçlüklere Yönelik Görüşleri

Oyunları izleyen öğretmenlerden biri uygulama sırasında herhangi bir güçlük ya da sorun yaşanmadığını belirtirken, diğeri öğrencilerin bazı yönergeleri anlamakta zorlandıklarını belirtmiştir. Öğretmenler görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

"Yani ben çok bir güçlük gözlemlemedim çocuklarında hazırbulunuşlukları iyiydi sizin de yönetim gücünüz beceriniz gayet iyiydi çocukları yönlendirebildiniz ben çok güçlük gözlemlemedim açıkçası." (Öğretmen 1).

"Aslında bugün eleştiri olarak değil de hani bizler okul öncesi eğitimde çalışırken çocuklara yönergeyi verdiğimizde anlattığımızda daha basit anlayabilecekleri seviyeler de anlatırız sadece bunu bir oyunda gözlemledim oyunları anlattığınız tarzı çocuklar idrak etmekte zorlandılar yönergeye tam olarak anlamadılar benim orada küçük müdahalem oldu daha basit kelimelerle anlatmak gerekiyor." (Öğretmen 2).

2.3. Araştırmacı Günlüklerinden Elde Edilen Bulgulara Göre Uygulamada Yaşanan Güçlükler

Araştırmacılar çalışmanın uygulama sürecinde her oyunla ilgili uygulamayı iki haftalık sürede gerçekleştirmiştir. İlk hafta geleneksel oyunun orijinal hali oynatılmış ve öğrencilerin oyunla ilgili kuralları öğrenmeleri sağlanmış, ayrıca yeniden tasarlanan oyun ile ilgili ön öğrenmeler kontrol edilmiştir. İkinci hafta ise yeniden tasarlanan oyun oynatılmıştır.

Araştırmacılar uygulama sürecinde ilk haftalarda bazı öğrencilerin verilen yönergeleri anlamada güçlük yaşadığını fark etmiştir. Bu sorunu çözmek için yeniden tasarlanan oyunun oynatıldığı ikinci haftada yönergeler basitleştirilerek ya da bir yönerge ikiye bölünerek uygulama yaptırılmış ve bu sorun çözülmüştür.

İlk haftalarda öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri incelendiğinde bazı öğrencilerin renkleri, bazılarının geometrik şekilleri tanımadığı belirlenmiştir. Bu nedenle yeniden tasarlanan oyunlar oynatılmadan önce öğrencilerin öğrenme eksiklikleri giderilmeye çalışılmıştır. Yeniden tasarlanan oyunun oynandığı sırada yine rengi tanımayan öğrencilere yardımcı olunmuştur.

Oyunların oynanması sırasında özellikle bilmeceler sorulduğunda öğrencilerin söz hakkı almadan ya da parmak kaldırmadan konuşması bir diğer güçlük olarak ortaya çıkmıştır. Bu durumda araştırmacılar oyunun kurallarını tekrar hatırlatmış ve gerekli uyarılarda bulunmuştur.

Sek sek oyununun ilk haftasında, bazı öğrenciler tek ayaküstünde dengede durmada zorluk yaşadığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda araştırmacılar yeniden tasarlanan oyuna geçmeden önce öğrencilerle çizgi üzerinde yürüme, çizgi üzerinde tek ayak üzerinde zıplama ve dengeyi sağlama alıştırmaları yapmıştır.

3. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada okul öncesi eğitim programında yer alan kazanımlar dikkate alınarak yeniden tasarlanan geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşleri incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda yeniden tasarlanan oyunların öğrenciler için eğlenceli, keyifli, heyecan ve mutluluk verici ve öğretici olduğu belirlenmiştir. Geleneksel oyunların yeniden tasarlanan şekli, eğitimin geleceği için önemli bir potansiyele sahiptir. Geleneksel oyunların temel unsurları korunarak yeniden tasarlanması daha ilgi çekici, keyifli ve öğretici hale gelmesini sağlamıştır. Teknolojinin gelişmesi ve dijitalleşmenin hayatın her alanını sarmasıyla birlikte, çocukluk deneyimleri de büyük bir değişime uğramıştır. Eski sokak oyunları yerini bilgisayar oyunlarına ve tablet ekranlarına bırakırken, bu değişimin çocukların gelişimine etkisi de tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının önemini ve onları daha eğlenceli ve öğretici hale getirmenin yollarını incelemek oldukça önemlidir.

Teknolojinin gelişmesi ve yeni oyun türlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte, geleneksel çocuk oyunlarının geleceği hakkında endişeler de artmaktadır. Bu endişelerin temelinde, geleneksel oyunların popülerliğini kaybedebileceği ve gelecek nesiller tarafından unutulabileceği fikri yatmaktadır. Ancak, geleneksel çocuk oyunlarının yeniden tasarlanması ve geliştirilmesi, bu endişeleri gidermenin ve geleneksel oyunların geleceğe aktarılmasının önemli bir yolu olarak görülebilir. Yeniden tasarlanan oyunlar, geleneksel oyunların temel unsurlarını korurken, günümüz teknolojisi ve çocuklarının ilgi alanlarına uygun şekilde geliştirilerek, bu oyunların daha cazip ve ilgi çekici hale getirilmesine katkıda bulunmaktadır.

Geleneksel çocuk oyunlarının yeni tasarımı, öğrencilerin bilişsel, dil, sosyal duygusal ve motor gelişim alanlarına katkı sağlamaktadır. Mevcut araştırma sonucunda bilişsel gelişimle ilgili olarak renk, sayı ve geometrik şekillerin öğrenilmesine katkı sağlamıştır. Dil gelişiminde öğrencilerin duygu ve düşüncelerini ifade etmelerine, yeni kelimler öğrenmelerine ve kelimelerin anlamını kavramalarına yardımcı olmuştur. Sosyal duygusal gelişim açısından sıra bekleme, saygılı ve hoşgörülü olma, sorumluluk alma, paylaşma, işbirliği yapma davranışlarına katkı sağlamıştır. Motor gelişim açısından ince ve kaba motor becerilerinin gelişimine olumlu etkileri olmuştur. Literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde geleneksel çocuk oyunlarının çocukların farklı gelişim alanlarına olumlu yönde katkı sağladığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Ahioğlu 1999; Altın; 2023; Apak, 2022; Artar, 1993; Azara ve Sutapa, 2018; Bazaz, Hasankala, Shojaee and Unesi, 2018; Budak, 2016; Cojocariu ve Boghian, 2014; Çoruh, 2004; Durualp, 2009; Evaldsson ve Corsaro, 1998; Festiawan, 2020; Gazezoğlu, 2007; Gül, 2006; Gürtürk; 2023; Hartanto vd, 2021; Hayati vd, 2017; Kaçar, 2020; Kaya, 2011;

Kalaycıoğlu, 2011; Kurniati vd., 2016; Petrovska vd., 2013; Rahmadani vd., 2017; Özdenk, 2007; Özgür, 2012; Şimşek, 2021; Tan vd.,2020; Wulansari ve Dwiyanti, 2021). Altı geleneksel oyunu seçildiği ve Matematik, Sanat ve Doğa/Toplum derslerinin normal eğitim programına dahil edildiği araştırmada (Vasileva-Stojanovska, Vasileva, Malinovski, Trajkovik, 2014), oyun tabanlı öğrenme senaryosu, tüm öğrencilerin oyunlara aktif katılımını, oyun sırasında ve sonrasında verilen problem çözme görevleri üzerinde işbirliği ve ortak çalışmayı, öğrencilerin değerlendirme sürecine aktif katılımını, eleştirel düşünmenin gelişimini ve eğlenceli öğrenme etkinlikleri sırasında arkadaşlığı övmeyi teşvik etmiştir. Bulgular, farklı oyunların öğrenci memnuniyetini etkilediğini ve bunun da eğitim çıktıları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Geleneksel oyunlar yoluyla erken çocukluk döneminde sosyal beceriler ve kaba motor becerilerin gelişiminin incelendiği araştırmada, geleneksel oyunların eğlenceli ve teşvik edici aktiviteler sağlaması nedeniyle çocukların sosyal becerilerini ve kaba motor becerilerini geliştirdiği belirlenmiştir (Rombot, 2017). Hayati vd.,(2017)'nin yaptığı çalışmada geleneksel oyunların çocukluk dönemi öğrencilerinin kaba motor becerileri üzerinde, öğrenme motivasyonunu arttırmada ve öğrenme stilleri üzerinde anlamlı bir etkileşim etkisi olduğunu belirlemişlerdir. Kurniati vd., (2016) ise geleneksel oyunların kurallara uyma becerisi kazanmada etkili bir araç olduğu ortaya çıkarmışlardır. Mevcut araştırma ve literatürde incelenen araştırma sonuçları geleneksel oyunların çocukların bilişsel, dil, sosyal duygusal ve motor gelişim alanlarına katkı sağladığını, yaparak yaşayarak öğrenmeye hizmet ettiğini, öğreme sürecini eğlenceli hale getirdiğini ve öğrencileri motive ettiğini göstermektedir. Geleneksel oyunların sağlığa faydalarının sistematik olarak araştırıldığı çalışmada Nasrulloh, Hermawan ve Ihsan (2024) bu oyunların koordinasyon ve motor becerileri geliştirdiğini; zihinsel açıdan konsantre olmayı geliştiridiğini, mutluluğu arttırdığını; duygusal açıdan ise kişiler arası iletişimi ve sosyal becerileri geliştirdiğini belirlemişlerdir.

Öğrenciler bu çalışmada öğrendikleri oyunları uygulama süreci dışında oyunları tekrar kendi arkadaşları veya aile bireyleriyle de oynamaya devam etmiştir. Bu bulgu oyunlarda kalıcılığın sağlandığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Böylece geleneksel oyunların geleceğe aktarılma şansının arttığı söylenebilir. Sunulan bu bulgu, geleneksel oyunların sadece öğrenme ortamında değil, aynı zamanda günlük hayatta da oynandığını göstermesi açısından oldukça önemlidir. Bu durum, oyunlarda kalıcılığın sağlandığını ve geleneksel oyunların geleceğe aktarılma şansının arttığının önemli bir kanıtı olarak görülebilir. Geleneksel oyunlar, nesilden nesile aktarılarak günümüze kadar ulaşmıştır. Bu oyunların kalıcı olması, kültürel değerlerimizin ve geleneklerimizin de korunması anlamına gelmektedir. Bu bulgu ayrıca günümüzde çocukların birçok farklı oyun seçeneği olmasına rağmen, geleneksel oyunlara hala ilgisinin devam ettiğinin de bir göstergesidir. Bu durum, geleneksel oyunların çocuklar için hala cazip olduğunu ve onların gelişimine katkıda bulunduğunu göstermektedir.

Öğrenciler geleneksel oyunların yeni tasarımlarından en çok sek sek oyununu sevmişlerdir. Sek sek oyunu, nesillerdir çocukların keyifle oynadığı ve birçok fayda sağladığı bilinen bir oyunlardan biridir. Bu oyunun yeni şekli ile öğrencilerin renk, sayı ve şekil kavramlarını, sesleri öğrenmelerine yönelik sürümler oluşturulmuştur. Bu oyun bilişsel, fiziksel, sosyal gelişim ve dil gelişimine katkı sunan bir özelliğe sahiptir. Oyun sırasında çocuklar atlama, zıplama gibi fiziksel aktivitede bulunmakta ve yeni bilgiler öğrenmektedir. Ayrıca öğrenciler grup halinde yarışma yapabilmeyi, sıra beklemeyi, iş birliği yapmayı, hoşgörülü olmayı da öğrenmektedir. Oyunun bu kadar çok yönlü olması ve birden fazla oynanma seçeneği sunması sek sek oyununu daha cazip hale getirmiş olabilir.

Geleneksel oyunların yeni tasarımı ile ilgili olarak öğrencilerin yaşadığı herhangi bir güçlük ya da sorun bulunmamaktadır. Öğretmenlerden biri uygulama sırasında bazı öğrencilerin yönergeleri anlamakta zorlandığını belirtmiştir. Aynı şekilde araştırmacı günlüklerinde de bazı yönergelerin anlaşılmasında zorluk yaşandığı ve bazı oyunlarda

öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyinin yeterli olmadığı belirtilmiştir. Yönergeler daha açık ve net olarak yeniden düzenlenerek ve öğrenme eksiklikleri giderilerek bu sorunlar çözülmüştür. Geleneksel oyunların yeni tasarımları, öğrenme ve gelişme için değerli bir araç olabilir. Ancak bu araçtan en iyi şekilde yararlanabilmek için, öğrencilerin bu oyunları öğrenmeye hazır olması önemlidir. Hazırbulunuşluk, öğrencilerin yeni bilgilere ve becerilere açık olmalarını ve bunları öğrenmeye istekli olmalarını sağlamaktadır. Bu da geleneksel oyunların yeni tasarımlarından daha fazla yararlanmalarına yardımcı olur.

Araştırmaya katılan öğretmenler geleneksel oyunların yeni tasarımları öğrencilerin kavramları, renkleri, sayıları ve geometrik şekilleri öğrenmelerine; alıcı ve ifade edici dil becerilerini geliştirmelerine; empati kurma, işbirliği yapma, duygularını ifade etme; bekleme, saygılı olma, hoşgörülü olma, sorumluluk alma, paylaşma ve dayanışmayı öğrenme; ince ve kaba motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmuştur. Mesesah'ın (2024) anaokulu öğretmenleriyle yaptığı araştırmada, geleneksel oyunların öğrencilerin matematiksel kavramları anlamalarını kolaylaştırdığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuç araştırmanın sonucuyla paraleldir. Benzer olarak, geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde kullanılmasının önemi ve geleneksel çocuk oyunlarının kültür ile ilişkisinin öğretmenlerin bakış açılarına göre incelendiği çalışmada, sınıf öğretmenleri geleneksel oyunların eğitimin içinde kullanılmasının olumlu etkilerinin olduğunu belirtmiş ve öğretim programlarında bu oyunlara daha fazla yer verilmesi gerektiğini vurgulamışlardır (Şimşek, 2021). Benzer olarak Madondo ve Tsikira'nın (2022) erken çocukluk eğitiminde geleneksel oyunların bütünsel gelişime katkılarına yönelik öğretmen görüşlerini inceledikleri çalışmada öğretmenler, oyunların bütünsel gelişim açısından yararlı olduğunu; bu oyunların sosyo-kültürel bağlamda kültürel akatarıma yardımcı olduğunu, beceri öğretiminde sürdürülebilir bir öğretim aracı olduğunu belirtmişlerdir.

Sonuç olarak geleneksel oyunların yeni tasarımlarının eğlenceli, keyifli, heyecan ve mutluluk verici olduğu, öğrencilerin bilişsel, dil, sosyal duygusal ve motor gelişim alanlarına katkı sağladığı, oyunları uygulama süreci dışında oyunları tekrar kendi arkadaşları veya aile bireyleriyle de oynamaya devam etttiği ve kalıcı olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlara göre geleneksel oyunların yeni tasarımları geçmişten geleceğe bir köprü oluşturmuştur.

Bu çalışma okul öncesi öğrencileri ile yürütülmüştür. Geleneksel oyunların yeni tasarımları farklı yaşa ve gelişim özelliklerine sahip öğrenciler için de uyarlanabilir.

Bu çalışmada öğrencilerin öğrendikleri geleneksel oyunları ebeveynleri ve arkadaşları ile oynamayı sürdürdükleri belirlenmiştir. Bu bağlamda geleneksel oyunların ebeveynlerle oynayabilecekleri yeni sürümleri de tasarlanabilir.

Geleneksel oyunların yeni tasarımlarının yaygınlaştırılması için yerel yönetimler ve okullar ile görüşülüp, oyunlar daha fazla kişiye ulaştırılabilir.

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Hitit Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu'nun 07.11.2023 tarihli toplantısının 2023/17 numaralı kararı uyarınca araştırmanın yürütülmesi etik açıdan uygun görülmüştür.

Çalışmada bilimsel, etik ilkelere uyulmuş ve yararlanılan tüm çalışmalar kaynakçada belirtilmiştir.

In accordance with the decision numbered 2023/17 of the meeting of Hitit University Non-Interventional Research Ethics Committee dated 07.11.2023, the conduct of the research was deemed ethically appropriate. In the study, scientific and ethical principles were followed and all the studies used were indicated in the bibliography.

Yazar Katkı Oranları/ Author Contribution Rates:

Birinci yazar %25, ikinci yazar %25, üçüncü yazar %25, dördüncü yazar %25.

First author 25%, second author 25%, third author 25%, fourth author 25%.

Çıkar Çatışması Beyanı/ *Conflict of Interest Statement:* Bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. *There is no conflict of interest in this study.*

Kaynakça

Ahioğlu, N. (1999). *Sembolik oyunun 4 yaş çocuklarının dil kazanımına etkisi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.

Akman, Y. (1987). *Anaokulu çocuklarında görülen ayrılık kaygısının giderilmesinde farklı oyun tekniklerinin etkisi.* [Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.

Altın S. (2023). *Geleneksel çocuk oyunlarının 60 - 72 aylık çocukların sosyal becerilerine etkisinin incelenmesi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Aksaray Üniversitesi

Apak Y.M. (2022) *Geleneksel çocuk oyunlarıyla bütünleştirilmiş okul öncesi eğitim etkinliklerinin çocukların bağımsız öğrenme davranışları ile ebeveyn çocuk ilişkisine etkisinin incelenmesi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi

Artar M. (1993). *Okul öncesi çocukta serbest oyunun ıraksak düşünce becerisine etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.

Aydemir, F. (2022). Digital games and their effects on children. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* (41), 40-69.

Azhara, M., & Sutapa, P. (2019, April). Traditional games vs. modern in ıncreasing children's motor ability in the 21st century. In *International Conference On Special And Inclusive Education (Icsıe 2018)* (Pp. 391-395). Atlantis Press.

Bazaz, S. B., Hasankala, Q. Y., Shojaee, A. A., & Unesi, Z. (2018). The effects of traditional games on preschool children's social development and emotional intelligence: a two-group, pretest-posttest, randomized, controlled trial. *Modern Care Journal*, *15*(1), 1-5.

Budak. M. (2016). *Geleneksel çocuk oyunlarının oryantasyon ve ritim yeteneği üzerine etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.

Ceylan Çapar, M., & Ceylan, M. (2022). Durum çalışması ve olgubilim desenlerinin karşılaştırılması. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22*(Özel Sayı 2), 295-312. https://doi.org/10.18037/ausbd.1227359

Cojocariu, V. M., & Boghian, I. (2014). Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *142*, 640-646.

Çakmakcı, N. (2011). *Çocuk kitaplarında oyun öğesi ve okul öncesi eğitim amaçlı etkileşimli çocuk kitabı tasarım çalışması.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Beykent Üniversitesi.

Çalışkan M. (2022) *Geleneksel çocuk oyunları uygulamalarının öğrencilerin fiziksel etkinlik düzeyi ve öğretmen davranışları üzerine etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi.

Çelen, N. (1992). *4-6 Yaş çocuklarının sayı ve mekân korunumu kazanmasında sembolik oyunun işlevi.* [Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi.

Çoruh, L. 2004. *"BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) kapsamında hazırlanan bilgisayar oyunlarının 4-6 yaş arası çocuklara temel kavramların öğretilmesindeki etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.

Durualp, E. (2009). *Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi.*[Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi.

Erşan, Ş. (2006). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma (iş) ile ilgili algılarının incelenmesi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Evaldsson, A. C., & Corsaro, W. A. (1998). Play and games in the peer cultures of preschool and preadolescent children: an interpretative approach. *Childhood*, *5*(4), 377-402.

Festiawan, R. (2020). Application of traditional games: how does ıt affect the children's fundamental motor skills?. *Jurnal Menssana*, *5*(2), 157-164.

Gazezoğlu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarında devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

Gipit, M. A., Charles, M. R. A., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effectiveness of traditional games intervention programme in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Health Exerc*, *6*, 157-169.

Gül, M. (2006). *Anasınıfına devam eden alt sosyo ekonomik düzeydeki 61-72 ay arası çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Gürtürk S.(2023) *geleneksel çocuk oyunlarının okul öncesi çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve pikolojik sağlamlığı üzerindeki etkisi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating social skills in traditional games with physical education interventions. *International Journal Of Human Movement And Sports Sciences*, *9*(5), 921-928.

Hayati, H. S., Myrnawati, C., & Asmawi, M. (2017). Effect of traditional games, learning motivation and learning style on childhoods gross motor skills. *International Journal Of Education And Research*, *5*(7), 53-66.

Kaçar D. (2020). *Geleneksel çocuk oyunlarının internet bağımlılığı, sosyal beceri ve stres düzeyine etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Kadim, M. 2012. *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterliliklerinin incelenmesi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

Kaya, N. (2011). *0-5 yaş arası çocuklarda müzikli oyunların gelişime etkisi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

Keser Özmantar, Z. (2019). Eğitim Çalışmalarında Sık Kullanılan Araştırma Türleri. Selahattin Turan (Ed.). Eğitimde Araştırma Yöntemleri İçinde (s.49-77). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Kızıl Yatmaz, A. , Gökçe, N. , Çok, Y. , Erdoğan, B. M. & Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi, 4* (1) , 28-39. Doı: 10.52974/Jena.895835

Kol, S. (2006). *Okul öncesi öğretmenleri ile yöneticilerinin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına yönelik algı ve beklentileri.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.

Kurniati, E., Kamila, I. N., Rudianto, R., & Eliyawati, C. (2016, November). Playing And Traditional Games İn Learning Model Based On Culture Of National Character And Play. In *3rd International Conference On Early Childhood Education (Icece 2016)* (Pp. 187-192). Atlantis Press.

Küçükibiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 21*(83), 1422-1436. Https://Doi.Org/10.17755/Esosder.972845

Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional children's games: their relevance on skills development among rural zimbabwean children age 3–8 years. *Journal Of Research İn Childhood Education*, *36*(3), 406-420.

MEB.(2013). Okul Öncesi Eğitim Programı (36-72 Aylık Çocuklar İçin). Milli Eğitim Basımevi, Ankara.

Mesesah, P. K. (2024). *Use of traditional games towards kindergarteners' participation in numeracy activities in South Tongu District* .[Doctoral dissertation]. University of Education.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, Ca: Sage Publications.

Mustafaoğlu R. , Yasacı Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi, 19*(3): 51-58.

Nasrulloh, A., Hermawan, H. A., & Ihsan, F. (2024). Health benefits of traditional games: a systematic review. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (59), 843-856.

Öngen, D. (1991). *Okul öncesi çağdaki çocukların oyun konusundaki toplumsal-bilişsel davranış örüntüleri ile oyun materyalleri arasındaki ilişki.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.

Özdenk, Ç. (2007). *6 yaş grubu öğrencilerin psiko-motor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.

Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia-Social And Behavioral Sciences*, *92*, 880-884.

Rombot, O. (2017, June). The Application Of Traditional Games To Develop Social And Gross Motor Skills İn 6-7 Year-Old Children. In *2017 International Symposium On Educational Technology (Iset)* (Pp. 116-120). Atlantis Press.

Savaş, E. & Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 16* (1) , 183-202.

Sümbüllü, Y. Z. & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1* (2), 73-85.

Şahin, F. (1993). *Üç-altı yaş grubu çocuklarının anne babalarının çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi.* [yayınlanmamış yüksek lisans tezi].Hacettepe Üniversitesi.

Şimşek A. (2021). *Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasa katkısı ve eğitsel yönünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Mersin Üniversitesi.

Şirin, S. (2011). *Anaokuluna devam eden beş yaş çocuklara sayı ve işlem kavramlarını kazandırmada oyun yönteminin etkisi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi.

Tan, J. S., Nonis, K., & Chan, L. Y. (2020). The effect of traditional games and free play on motor skills of preschool children. *International Journal Of Childhood, Counselling And Special Education*, *1*(2), 204-223.

Tan, J.S.Y. And Nonis, K. & Chan, L.Y. 2020. The effect of traditional games and free play on motor skills of preschool children. International journal of childhood, *Counselling And Special Education. 1* (2), 204-223.

Türkmenoğlu, F. (2005). *0–72 Aylık Çocukların Matematik Becerilerini Kazanmalarında, "Oyun Yoluyla Matematik Becerisinin" İncelenmesi.* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi].Gazi Üniversitesi.

Vasileva-Stojanovska, T., Vasileva, M., Malinovski, T., & Trajkovik, V. (2014). The Educational Prospects Of Traditional Games As Learning Activities Of Modern Students. In *Proceedings Of The European Conference On Games-Based Learning*. Atlantis Press.

Wulansari, W., & Dwiyanti, L. (2021). Building mathematical concepts through traditional games to develop counting skills for early childhood. *International Journal Of Elementary Education*, *5*(4), 574-583.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (16 Baskı). Seçkin Yayıncılık, Ankara.

Yılmaz, E. (2006). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarının sayı ve işlem kavramlarını kazanmalarında müzikli oyun etkinliklerinin kullanılmasının etkisi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi.

Yiğit Açıkgöz, F. & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,* (30), 163-180.

EK 1

Etkinlik Adı: Seksek

Etkinlik Türü: Oyun Etkinliği

Yaş Grubu: 60 - 72 Ay

Kazanım ve Göstergeler:

Bilişsel Gelişim:

Kazanım 4. Nesneleri sayar.

Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10'a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.

Kazanım 5. Nesne veya varlıkları gözlemler.

Göstergeleri: Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.

Dil Gelişimi:

Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir.
Göstergeleri:
Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.
Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.
Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.
Kazanım 9. Ses bilgisi farkındalığı gösterir.

Göstergeleri: Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler.

Sözcüklerin sonunda yer alan sesleri söyler.

Aynı sesle başlayan sözcükler üretir.

Aynı sesle biten sözcükler üretir.

Şiir, öykü ve tekerlemedeki uyağı söyler.

Söylenen sözcükle uyaklı başka sözcük söyler.

Motor Gelişimi:

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.
Göstergeleri:
Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.
Yönergeler doğrultusunda yürür.
Belli bir yüksekliğe zıplar.
Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler.
Tek ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler.
Belirlenen mesafede yuvarlanır.

Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doğru atlar.
Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler.
Galop yaparak belirli mesafede ilerler. Sekerek belirli mesafede

Kazanım 2: Denge hareketleri yapar.
Göstergeleri:
Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır.
Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.
Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar.
Başlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.
Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Tek ayak üzerinde durur.
Tek ayak üzerinde sıçrar.
Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar.
Çizgi üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.

Sosyal-Duygusal Gelişim:

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.
Göstergeleri:
Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.
Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Materyaller: Renkli tebeşirler, sayı kartları, yapıştırıcı, kalem, karton.
Sözcükler: Doğru-Yanlış-Dur-Devam Et
Kavramlar: Kırmızı, sarı, mavi, yeşil vb. renkler.

Öğrenme Süreci: Öğretilecek kavramlara yönelik ısınma oyunlarıyla başlayan seksek oyunu, o kavramlara göre çizilip oynanır.
Renkler:

Isınma oyunu için çocuklara yere çizilecek seksek kutuları için sadece beyaz rengin olduğunu ve daha fazla renge ihtiyaç olduğu söylenir. Çocuklarla birlikte renk toplama oyunu oynanır. Bahçede bulunan varlıklardan, nesnelerden renkler toplanır. Örneğin, bir ağaca giderek ağaçtan yeşil renk istenir, çiçekten pembe veya kırmızı, gökyüzünden mavi, topraktan kahverengi gibi renkler toplanır. Toplanan renklerle yere tebeşir yardımıyla seksek kutuları çizilir. Ardından bir ebe ve çocukların oynama sırası belirlenir. Sırası gelen çocuk taşı atar oyuna başlar. Ebenin ona dur demesi ile üzerinde bulunduğu rengin adını ve o renkte bir nesne söylemesini ister. Söyleyen çocuk oyuna devam eder. Söyleyemeyen çocuk ebe olur.

Sayılar:

Bahçeye çıkmadan önce 1'den 10' a kadar sayıların yazdığı kartlar çocukların arkalarına yapıştırılır. Bahçede çocuklara karışık bir şekilde yer değiştirmeleri söylenir. Daha sonra öğretmen sırayla bir tanesini seçer. Çocuk arkasını döner ve arkasında yazan sayı kadar öğrencilerden zıplamaları, ellerini çırpmaları ya da ellerini dizlerine vurmaları istenir. Çocuğun arkasında 3 yazıyorsa 3 kere zıplayabilirler daha sonra seçilen çocuğun akasında 5 yazıyorsa 5 kere ellerini dizlerine vurabilirler. Oyun bu şekilde devam ederken öğretmen yere içerisinde 1'den 10' a kadar sayıların yazdığı seksek kutularını çizer. Bir ebe ve çocukların sırası belirlendikten sonra oyun başlar. Sırası gelen çocuk taşı atar oyuna başlar ebenin ona dur demesi ile durur. Durduğu kutucuğun içerisinde yazan sayı kadar kutunun içerisinde zıplaması ya da ellerini birbirine vurması istenir. Hareketi sayı kadar yapabilirse oyuna devam eder. Yapamayan çocuk ebe olur.

Sesler:

Seslerin yazılı olduğu kartlarla birlikte bahçeye çıkılır. Öğretmen kartları karıştırır ve sırayla öğrencilerden birer kart seçtirir. Seçilen kartın üzerinde yazan sesle başlayan kelimeler söylenir. Kartta A sesi yazıyorsa araba, arı, at gibi kelimeler, Ö sesi yazıyorsa örümcek, ördek, örgü gibi kelimeler söylenir. Isınma oyunundan sonra yere çizilen 8 tane seksek kutusunun içerisine sesler yazılır. Bir ebe seçilir ve çocukların sırası belirlenir. Sırası gelen çocuk taşı atar oyuna başlar. Ebenin ona dur demesi ile durur. Durduğu kutucuğun içerisinde yazan sesle başlayan bir kelime söylemesi istenir. Söyleyen çocuk oyuna devam eder. Söyleyemeyen ebe olur.

Oyun üç farklı şekli ile oynatıldıktan sonra karma olarak aşağıda belirtildiği gibi oynatılır.

Karma:

Öğretilmesi gereken kavramlar öğretildikten sonra renk, sayı, ses olarak karışık bir seksek oyunu hazırlanabilir. Isınma oyununda kartlarda sesler, sayılar ve renkler bulunur. Sepette karıştırılan kartlar çocuklara sırayla seçtirilir. Kartında çıkan kavram ses ise çocuk o sesle başlayan ya da biten bir kelime söyleyebilir. Sayı ise o sayı kadar zıplayabilir. Renk ise çevresinde o renkte olan bir nesneyi gösterebilir. Kartlar tekrar tekrar dağıtılarak çocuklara etkinlik yaptırılır. Etkinliğin ardından yere seksek çizilir ve karışık bir şekilde kavramlar yerleştirilir. Öğrencilerin sırası belirlendikten ve bir ebe seçildikten sonra

oyun başlar. Sırası gelen çocuk taşı seksek üzerinde bir kutucuğa atar. Oynayan çocuk seksek üzerinde ilerlerken ebenin ona dur demesi ile durur. Durduğu kutucuğun üzerinde sayı yazıyorsa o sayı kadar kutucuğun üzerinde kutucuğun dışarısına çıkmadan zıplaması istenir. Ses yazıyorsa o sesle başlayan ya da o sesle biten bir kelime söylemesi istenir. Çocuk doğru cevapları verirse ebe oyuna devam etmesini söyler.

❖ **Değerlendirme:**

Bulduğunuz renkleri sayabilir misin?

Oyun da hangi sesler vardı?

En zorlandığınız ses hangi sesti?

Hangi sayılara göre zıpladık?

En kolay olan ses hangi sesti?

Sence oyun nasıldı? Neler hissettin?

Kutucuğun içerisinde zıplamakta zorlandın mı?

❖ **Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar:**

Aynı seste ve sayıda arka arkaya 2 kez durdurulmamasına dikkat edilmeli. Seksek sert bir zemine değil daha yumuşak bir zeminde çizilip oynanmalı.

Öneriler:

Uzun bir süre cevap veremeyen çocuklar için 10'a kadar hep birlikte sayılabilir. Çocuklar bu şekilde sayıları tekrarlamış olurlar. Yine cevap veremeyen çocuklara hatırlatma yapılabilir..

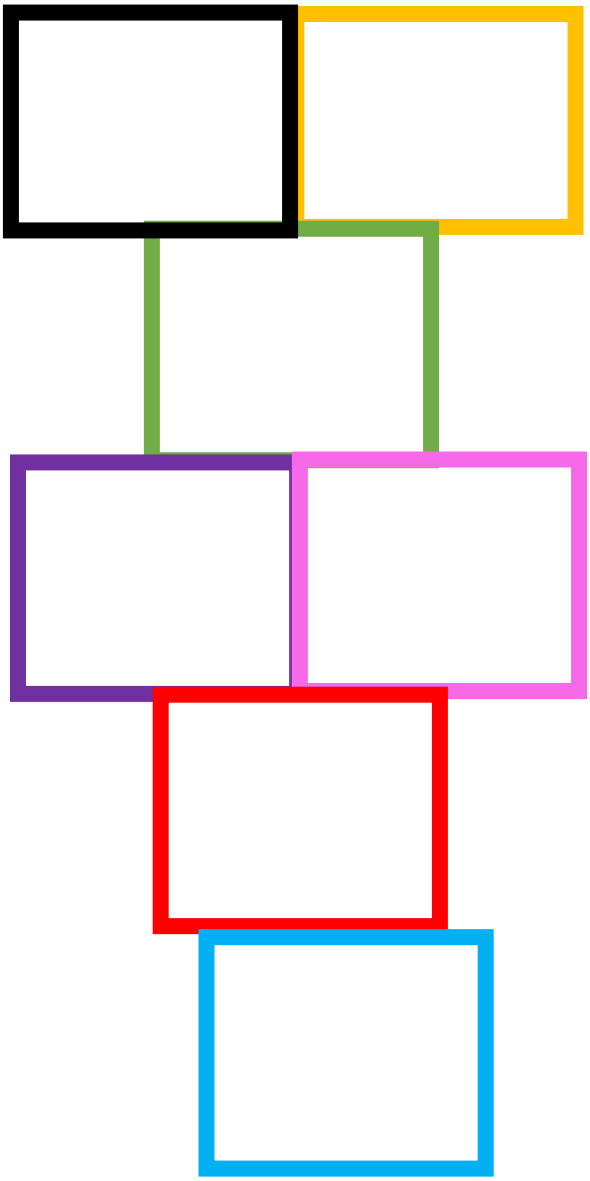
❖ **Aile Katılımı:**

Okuldan eve gelen çocuğa bu oyunla ilgili duyguları sorulabilir. Sesler ve sayılar tekrar edilebilir. Evde sıkılan çocuk için ebeveynler bu oyunu bahçelerine rahatlıkla çizip çocuğa oynatabilirler.

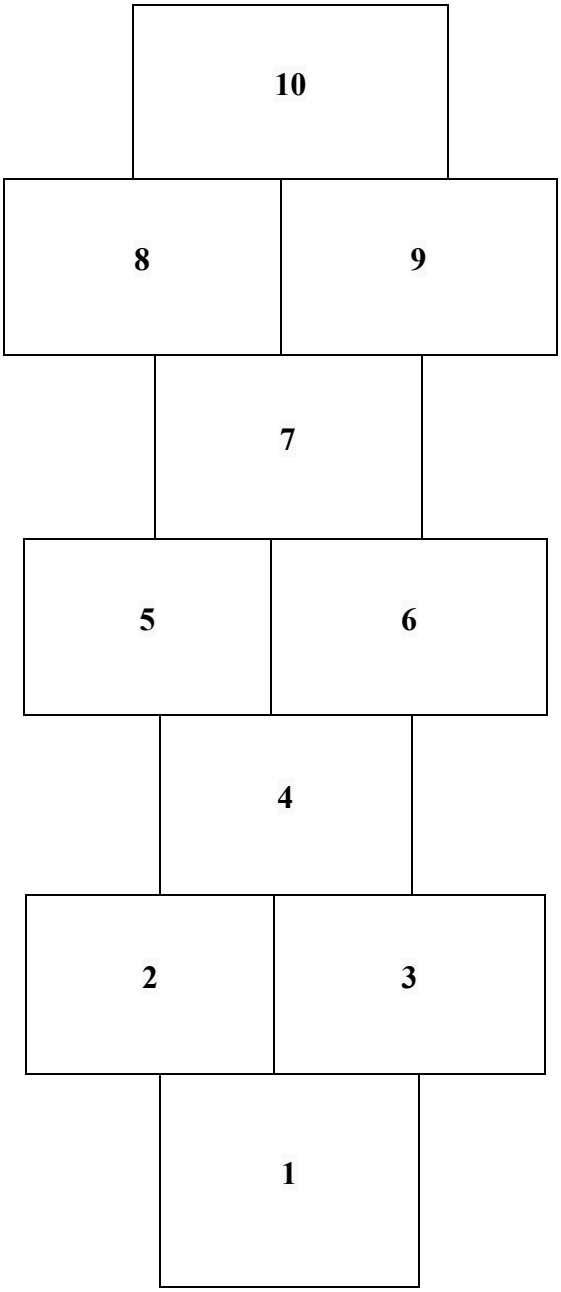
❖ **Uyarlama:**

Sınıfta işitme engelli öğrenciler varsa söylemek istedikleri hayvan ve meyveyi taklit ederek söyleyebilirler. Ebe olduğunda da arkadaşları da taklit yolu ile arkadaşına kelimeleri anlatabilir.

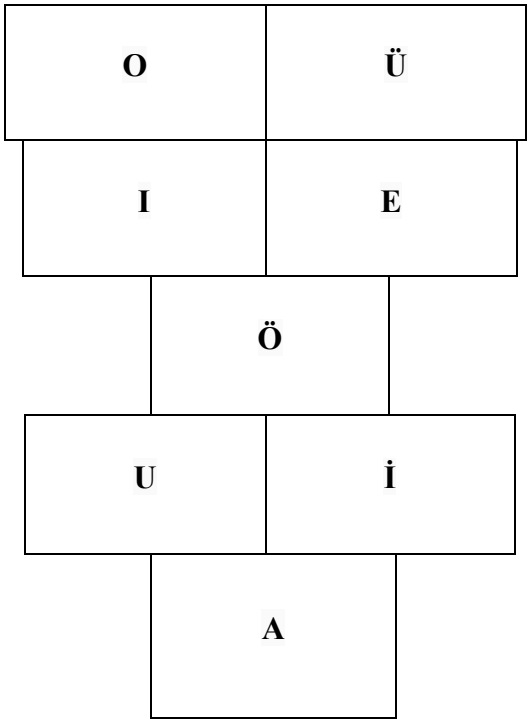
RENKLİ SEKSEK



SAYILI SEKSEK



SESLİ SEKSEK



KARMA SEKSEK

