



T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

VEZİRKÖPRÜ MESLEK YÜKSEKOKULU

Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü

Çocuk Gelişimi Programı

Çocukta Oyun Gelişimi

Oyun Dağarcığı Geliştirme

10. Hafta

özenilen üniversite

1 Oyun Dağarcığı Geliştirme

Çocukların kendiliğinden geliştirdikleri oyunların yanı sıra toplumlarda pek çok oyun nesilden nesile öğretilmiş ve öğretilmektedir. Çocukların oyunlarını tanıyabilme ve eğitimde etkin bir şekilde kullanabilme açısından çocuk oyunları dağarcığı geliştirmeye ihtiyaç duyulmuştur. Kültürel ve kültürler arası çocuk oyunları dağarcığı geliştirmede araştırmacılar farklı yollar izlemişlerdir (Öztürk, 2001). Oyun dağarcığı geliştirme, oyun faaliyetlerini eğitimde kullanabilmek, çocukların oyunla gelişimlerini destekleyebilmek ve çocuklara eğlenceli bir ortam hazırlayabilmekte olduğu kadar geçmiş kültürel değerlerin gelecek nesillere aktarılabilmesi açısından da önem taşımaktadır.

1.1 Oyun Dağarcığı Geliştirmede Yararlanılacak Kaynaklar

Çocuğun oyuna olan gereksinimi ve buna bağlı olarak çocuk oyunlarının doğup gelişmesi, değişik toplumlarda benzer özellikler gösterir. Çocuk oyunları aynı nedenlerle, aynı gereksinimlerle doğar ve gelişir, yani evrenseldir. Oyunların bu evrensellik özelliğinin yanı sıra kültürel olma özelliği de vardır. Çocuk oyunlarının konuları, içeriği, kuralları, araç-gereçleri ve oyuncaklar kültürle doğrudan ilişkilidir ve toplumdan topluma değişiklik gösterir. Oyun topluma birlikte gelişir ve o toplumun kültürel değerlerini bünyesinde barındırır. Değişen ve gelişen toplumsal, kültürel özellikler o toplumda oynanan oyunlara da yansır. Örneğin; ilkel toplumlarda geleneksel olarak, çocuklar yetişkinleri izleyerek onlar ne yapıyorlarsa taklit ederler. Kız çocuğu annesiyle çalı çırpı toplamaya gider ve annesi kardeşi ile ilgilenirken o da kabuktan bebeği ile oynar. Erkek çocuğu da oyuncak bir ok ve yayla babasıyla birlikte ava gider. Çocuğun defalarca atış yaptıktan sonra başarılı olması, vurduklarının da uçamayan kuşlar olması önemli değildir. Önemli olan deneyimlerini artırarak, yeteneklerini geliştirmesidir (Çakmak ve Elibol,2011; MEB, 2007a; Metiner, 2015b; Öztürk, 2001).

Oyun kültürle ilişkilidir, toplumla birlikte gelişir ve politik sistemlerce etkilenir. Toplumda yaşanan olaylar çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına yansır. Yaşanan toplumsal olaylara ilişkin yeni oyuncaklar üretilir. Günümüzde yaşanan savaşlarla ilgili yaşantılar çocuk oyunlarına da yansımaktadır. Artık füzelerin, uçakların, tankların, askerlerin kaynak olarak kullanıldığı çocuk oyunlarının gözlenebilir şekilde değiştiği, bu kavramların çocuk oyunlarında ve çocuk dilinde çok sık kullanıldığı göz ardı edilemeyen bir gerçektir (Çakmak ve Elibol,2011; MEB, 2007a). Ticari çevreler ve sanayi kuruluşları da çocukların oyun tarzına uygun olarak oyuncaklar üretmişler, bu dönemde savaşla ilgili oyuncakların satışlarında büyük artışlar olmuştur (Metiner, 2015b).

Varolan bazı toplumların oyunlarında kutsallık kavramı ve dinin etkisi gözlenmekte, dünyanın pek çok yerinde maskeli festivallere, ölümle ilgili anlatılan ilginç hikâyelere, cadılar, hayaletler, devler, periler gibi hayali varlıklarla ilgili anlatılan masallara rastlanmaktadır. Bunun yanı sıra özellikle de gelişmiş ülkelerde de uzayla ilgili kavramları içeren oyunlar ve oyuncaklar daha sık görülmektedir. Uzay gemileri, uçan daireler, uzaylılar ve ışınlanan varlıklar gibi oyuncakların da daha fazla üretildiği

görülür. Bu tip oyun ve oyuncakların var oluşu oyunun kültürel bir özellik taşıdığını ve toplumdan topluma değişebildiğini bize göstermektedir (Öztürk, 2001).

Bütün bu özellikler dikkate alındığında oyun, sosyo-kültürel yapının bir parçası gibi görünmektedir. Ancak bazı oyunların da bağımsız olarak ortaya çıktığı bilinmektedir. Bu oyunlardan biri 4000 yıldan beri tüm dünyaca bilinen ve oldukça yaygın olan, ülkemizde de "Beş Taş" adıyla bilinen oyundur. Bu oyun, her ülkede değişik kurallarla oynanmakla birlikte ortak özellikleri beş tane yuvarlak taşın tek tek ya da birkaç tanesi bir arada olarak, bir elle havaya atılıp, el sırtı ile tutulmasıyla oynanır. Oyunun her aşamasında değişik tekerlemeler söylenen, "Beş taş kalemtraş pışık, tokmak, yere koyup yerden almak, bir cimcik mermercik mermer taşı şahincik, şahin taşı fincan aş köprübaşı, derledik topladık biz köprülere başladık" vb. sözlerle oynanan oyundur. Bu oyun dünyanın hemen hemen her yerinde bilinen en eski oyunlarından biridir. Tahiti, Japonya, Yunanistan, Avustralya ve İngiltere'de taşların yerine, küçük patatesler, fındık, ceviz, fasulye bile yüzyıllarca kullanılmıştır. Suda taş kaydırma oyunu da pek çok toplumda oynanan çok eski bir oyundur. Diğer eski bir oyun ise, Yeni Zelanda, Yeni Gine, Malezya ve Afrika'nın birçok yerinde hatta dünyanın pek çok ülkesinde oynanan, parmaklara geçirilen iki ucu bağlı bir iplikle çeşitli şekiller oluşturularak oynanan "İplik Oyunu"dur. 1885'te Wallace adında bir İngiliz gezgin, Dayak Kabilesi çocuklarıyla bu oyunu oynadığını, kendisi bir şekil yaptıktan sonra, ipi alan bir çocuğun arkadaşlarıyla, o zamana kadar hiç görmediği son derece şaşırtıcı şekiller yaptıklarını belirtmiştir. Bu oyunun dünyanın birçok yerinde henüz Avrupalılarla karşılaşmadan önce bilindiğini ve oynandığını gösteren pek çok yayın vardır. Topaç ise M.Ö. ye dayanmaktadır. Mısırlılar topacı parmaklarıyla çevirirken, Çinliler parmak yerine kamçı ile çevirmeyi bulmuşlardır. Suda taş kaydırma, çember, kukla ve top oyunları da pek çok toplumda oynanan çok eski oyunlardır. Parmaklara geçirilen ipin değişik şekillerde alınması, ip atlama, topaç, uçurtma ve top oyunları da dünyanın pek çok yerinde yıllardır oynanan oyunlar arasında yer alır (MEB, 2007a; Metiner, 2015b; Öztürk, 2001).

Kültürel ve kültürler arası çocuk oyunları dağarcığı geliştirmede araştırmacılar pek çok yol izlemişlerdir. Bunlardan en çok kullanılanları gözlem yapma veya yetişkin ya da çocuk olarak seçilen kaynak kişilerden görüşme yoluyla bilgi edinmedir. Bunlarla birlikte anket yöntemi ile bilgi edinme, kitap, dergi, ansiklopedi gibi basılı yayın araçlarını tarama, kitle iletişim araçlarından, müzelerden, folklor kuruluşlarından, il kültür derneklerinden yararlanma ve benzeri yöntemlerle de çocuk oyunları dağarcığı geliştirme çalışmaları yapılabilir (MEB, 2007a).

Oyun dağarcığı geliştirmede kullanılan pek çok farklı yöntem vardır. Bu yöntemlerden birisi yöresel olarak oynanan oyunları araştırmak ve bu oyunlarla albüm oluşturmaktır. Bu yöntemi kullanarak albüm oluşturmak hem yorucu hem de külfetli bir iştir. Bir diğer yöntem de basılı yayın araçlarını tarayarak oyun albümü oluşturmaktır ki günümüzde oyun albümü oluşturulurken sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Oyun dağarcığı geliştirilirken en sık kullanılan yöntem ise kitle iletişim araçları vasıtasıyla albüm oluşturmaktır. Bu yöntemde sadece kitle iletişim araçları kullanıldığı için diğer yöntemlere nazaran daha kolay bir uygulamadır. Oyun dağarcığı geliştirilirken yukarıda bahsi geçen yöntemlerden biri kullanılabileceği gibi, birkaçı birarada ya da tamamı da kullanılabilir.

1.1.1 Yöresel oyunları araştırma

Çocuk oyunları dağarcığı geliştirmede yöresel oyunları araştırmak için; en çok kullanılan yöntem, gözlem yapma veya yetişkin ya da çocuk olarak seçilen kişilerden görüşme yoluyla bilgi edinmektir. Bunlarla birlikte anket yöntemi ile bilgi edinme, kitap, dergi, ansiklopedi gibi basılı yayın araçlarından, kitle iletişim araçlarından, müzelerden, kütüphanelerden, folklor kuruluşlarından, il kültür müdürlüklerinden ve eğer varsa bu kuruluşların yayınlarından yararlanılır (Çakmak ve Elibol, 2011; MEB, 2007a).

Ütopya Sanat Bilim ve Oyun Merkezi; Ankara Kazan ilçesi Yazıbeyli Mahallesi'nde bulunan Cahit Koçak'a ait özel mülktür. Bu merkezde geleneksel çocuk oyuncakları, seramik atölyesi, sanat ve zanaat galerisi, el aletleri müzesi bulunmaktadır. Şair Sunay Akın tarafından İstanbul'da Oyuncak Müzesi kurulmuştur. Bu konuda Prof. Dr. Bekir Onur' un çabası ile oluşturulan Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi'yle Sanayi Müzesi'ndeki "Haliç Oyuncakçısı" bölümünü örnek gösterebiliriz. Ayrıca Osmanlı döneminde çok önemli yeri olan Eyüplü kadınların yaptığı geleneksel Eyüp oyuncakları, AB Bilgi Merkezi (ABBM) ve Tarih Vakfı işbirliğiyle yaşatılmaya çalışılmaktadır (MEB, 2007a).

Ülkelerin kendi kültürlerine özgü çocuk oyunlarını araştırma çalışmaları gelişmiş ülkelerin pek çoğunda 20. yüzyılın ilk yarısında tamamlanmış ve yayınlanmış durumdadır. Kültürümüzdeki çocuk oyunlarını bir arada toplayan en eski ve Cumhuriyetten sonraki ilk yayın 1934 yılında Yusuf Ziya Demircioğlu tarafından gayet sade bir Türkçe ile yazılan "Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları" kitabı olduğu görülmüştür. Yusuf Ziya Demircioğlu'na ait kitaptaki çocuk oyunlarının tamamı Muğla'nın Ula kazasından alınmış olup, yazar burada bir ay boyunca ve bizzat kalarak bu araştırmasını tamamlamıştır. Demircioğlu'nun, kitabın ön sözündeki açıklamaları oldukça önemli ve düşündürücü olup, konu şöyle ifade edilmektedir. "Memleketin ufak bir köyünde bu kadar oyun bulunabilmesi Türk folklorunun buna ait kısmında da ne kadar zengin olduğunu göstermektedir. Yine aynı amaçla 1955 yılında yayınlanan "Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler" kitabı Ferruh Arsunar tarafından yazılmıştır. 1993 yılında yayınlanan Musa Baran'ın "Çocuk Oyunları" adlı kitabı da bulunmaktadır. Sedat Veyis Örnek' de "Geleneksel Kültürümüzde Çocuk" isimli kitabında çocuk oyunlarının isimlerini belirtmiştir. Hatice Poyraz da "Okul öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak" isimli kitabında çocuk oyunlarını ve oynandığı yöreleri araştırmıştır (MEB, 2007a; Öztürk, 2001).

Sonuçta oyun, sosyo-kültürel yapının bir parçası ya da bağımsız olarak geliştirilen bir üründür. Oyuncaklar ise, oyunu yapılandıran oyun araçlarıdır. O halde oyun albümü geliştirirken, toplumların tarihi, sosyal, kültürel, ekonomik yaşantılarını (göçler, savaşlar, yiyecek, giyecek kaynakları, ulaşım, çocuk yetiştirme, eğitim, sağlık yöntemleri, sosyal kurallar, eğlence, geleneksel davranışlar vb.) incelemek, gözlemek gerekmektedir. Bu yaşantıların çocuk oyunlarına yansımalarıyla oluşan çocuk oyunu ve oyuncakları ise çocuk oyunları dağarcığı geliştirmede yol gösterici olacaktır (MEB, 2007a).

Yöresel oyunları araştırarak oyun dağarcığı geliştirmek için kullanılan iki teknik vardır. Bunlar gözlem yoluyla ve görüşme yoluyla oyun albümü hazırlamaktır.

1. Gözlem yoluyla: Gözlem, amaçlanan bir davranışı, olayı, canlı ya da cansız bir varlığı olabildiğince tarafsız ve gereğine uygun olarak izlemektir. Özellikle insan davranışlarını, tutumlarını ortaya koymak için en kolay yöntemlerden biridir. Amacımız oyunlar hakkında bilgi almak ise ilk yöneleceğimiz grup elbette çocuklar olacaktır. Bir çocuğa oyunlar hakkında soru sormak, anket uygulamak imkânsızdır. Özellikle okul öncesi dönemde bir çocuk için oyun nedir, nasıl oynanır diye sorgulandığında sadece doğru ve tarafsız bir gözlem yapmaya ihtiyaç vardır. Gözlemci, çocuk oyunlarının gözlemine yaparken oyunun şartlarını nasıl tanımlayabileceğine, oyunun yapısına ve kurallarına dikkat etmelidir. Ayrıca oyunun yetişkin yaşamı ile ilişkisi ve paralellikleri çocuğun oyundan kazandığı bilgileri incelemek ve farklı yaş gruplarındaki çocukların oyunlarını karşılaştırmak gerekir (MEB, 2007a; Metiner, 2015b; Öztürk, 2001).

Kaydedilen yöresel çocuk oyunlarının araştırılmasında araştırmacı gözlem kayıtlarını standart bir gözlem kayıt formuna işlemelidir. Bunun için araştırmacı ya önce düzyazı şeklinde gözlem kaydı alıp bunu sonra gözlem kayıt formuna geçirir ya da gözlem yaparken doğrudan "gözlem kayıt formuna" bilgileri işaretler ya da not eder. Formda olmayan fazla bilgileri ayrıca kaydeder (Çakmak ve Elibol, 2011; MEB, 2007a). Bu konuyla ilgili olarak aşağıda örnek bir "Çocuk Oyunları Gözlem Kayıt Formu" verilmiştir.

ÇOCUK OYUNLARI GÖZLEM KAYIT FORMU	
Kart No:	
Oyun Türü:	
Etnik Grup:	
Oyunun Adı:	Gerçek Adı: Çevirisi:
Oyunun Tanımı (Temel özellikleri, hareketlerin tanımı):	
Oyunda Kullanılan Araç-Gereçler:	
Oyuncuların Özellikleri:	Cinsiyet: Yaş: Oyuncu Sayısı:
Oyun Nasıl Oynanır: (Kuralları ve maddeler halinde açıklaması)	(Örn.1. Oyuncular iki gruba ayrılarak el ele tutuşurlar. 2. Her iki gruptan bir ebe seçilir. 3. vb.)
Oyundaki Ödül ve Cezalar:	
Oyunun Kaynağı:	(Geneleksenel, başka kültürlerden alınma, kaynağı belli değil, vb)
Oyunun Oynandığı Süre ve Zaman:	(Yaz mevsiminde, yaklaşık 20dk sürer, gece oynanır, vb.)
Oyunun Oynandığı Yer:	(Salon, sınıf, açık hava, masa başı, vb.)
Oyunun Kazandırdığı Gelişimsel Özellikler:	(Psiko- motor gel, dil gel, sosyal-duygusal gel, zihinsel, fiziksel gel. vb.)
Oyunla İlgili Diğer Açıklamalar:	
Oyunu Açıklayan Çizim/Resim:	(Oyun şematik olarak çizilir veya resmi çekilir.)

(Kaynak: MEB, 2007a)

2. **Görüşme yoluyla:** Görüşme en az iki kişi arasında sürdürülen bir iletişim sürecidir. Belli bir konu ve durum hakkında derinlemesine bilgi alınmasını sağlar. Oldukça esnek bir yöntemdir. Görüşme sırasında kaynak kişi olarak seçilen yetişkine ya da çocuğa oyunla ilgili sözlü sorular yöneltilir ve bunlar "Oyun Anket Formuna" kaydedilir. Başka bir yöntemde ise kaynak kişi ile ön görüşme yapılır, istenilen bilgi konusunda kısa bir açıklama yapıldıktan sonra kaynak kişiye bir anket formu verilerek doldurması istenir. Daha sonra anket formlarındaki bilgiler ayrı ayrı kayıt formlarına işlenerek süreç sonunda analiz çalışmaları yapılır (Metiner, 2015b; Öztürk, 2001).

Yöresel oyunları araştırmada kullanılan yöntem, gözlem veya görüşme ya da her ikisi de olabilir. Araştırmacı yalnız gözlem yapar veya yalnız görüşme yoluyla bilgi edinir ya da daha sağlıklı bilgi edinmek için hem görüşme yoluyla kaynak kişiden bilgi alır hem de anlatılan oyunu kendisi gözleyerek oyun kayıt kartını daha doğru bir şekilde doldurur. En ideal yol her iki yöntemi de bir arada kullanmaktır. Zaman ve şartlar uygun olduğu sürece bu yol izlenerek araştırma yürütülmelidir (MEB, 2007a; Metiner, 2015b). Bununla ilgili olarak aşağıda örnek "Çocuk Oyunları Yetişkin Görüşme (Anket) Formu" ve "Çocuk Oyunları Çocuk/Çocuklar Görüşme (Anket) Formu" verilmiştir.

ÇOCUK OYUNLARI YETİŞKİN GÖRÜŞME (ANKET) FORMU	
Yöntem: Görüşme	Tarih:
Kaynak: Yetişkin	Yaşları:
Çocukken Ne Tür Oyunlar Oynardınız?	
Bu Oyunlar Günümüzde Oynanıyor Mu?	
Oyun (1)	(Her oyun için aşağıdaki bilgiler alınır)
Oyunun Adı:	Oynandığı yöre(şehir): Oynandığı yıl:
Oyuncu Sayısı:	Yaş: Cinsiyet:
Oyunda Kullanılan Araç-Gereçler:	
Oyunun Oynanacağı Yer:	
Oyunun Oynanacağı Zaman(Süre):	
Bu Oyunu Kimden/Nasıl Öğrendiniz?	
Oyunda Verilen Ödül Ve Cezalar:	
Oyun Nasıl Oynanır: (Kuralları ve maddeler halinde açıklaması)	(Örn.1. Oyuncular iki gruba ayrılarak el ele tutuşurlar. 2. Her iki gruptan bir ebe seçilir. 3. vb.)
Oyunu Açıklayan Çizim/Resim:	(Oyun şematik olarak çizilir veya resmi çekilir.)

(Kaynak: MEB, 2007a)

ÇOCUK OYUNLARI ÇOCUK/ÇOCUKLAR GÖRÜŞME (ANKET) FORMU	
Yöntem: Görüşme	Tarih:
Kaynak: Çocuk/Çocuklar	Yaşları:
Oynadığınız Oyunlar Nelerdir?	(Oyunların isimleri yazılır.)
Oyun (1)	(Her oyun için aşağıdaki bilgiler alınır)
Oyunun Adı:	
Bu Oyunu Kimden/Nasıl Öğrendiniz?	
Oyuncu Sayısı:	Yaş: Cinsiyet:
Oyunun Oynanacağı Yer:	Oynandığı yöre (şehir): Oynandığı yıl:
Oyunda Kullanılan Araç-Gereçler:	
Oyunun Oynanacağı Zaman(Süre):	
Oyunda Verilen Ödül Ve Cezalar:	
Oyun Nasıl Oynanır: (Kuralları ve Maddeler halinde açıklaması)	(Örn.1. Oyuncular iki gruba ayrılarak el ele tutuşurlar. 2. Her iki gruptan bir ebe seçilir. 3. vb.)
Oyunu Açıklayan Çizim/Resim:	(Oyun şematik olarak çizilir veya resmi çekilir.)

(Kaynak: MEB, 2007a)

1.1.2 Basılı yayın araçları (kitap, dergi, ansiklopedi vb.)

Kitap, süreli yayınlar, ansiklopediler, gazeteler, mahalli yayınlanan gazete ve dergiler gibi basılı yayın araçlarından çocuk oyunları albümü oluşturmak pek çok araştırmacının diğer yöntemlerle birlikte kullandığı yollardır. Oyunlar ilgili kaynaktan olduğu gibi alınarak bir derleme yapılabilir ya da içeriğe bağlı kalarak yeniden yazılabilir. Hatta oyunlar çizimle desteklenebilir. Her iki şekilde de önemli olan; oyunun esasına bağlı kalınması, içeriğin orijinalliğinin bozulmaması ve aynı zamanda anlaşılabilir, sade ve doğru bir Türkçe ile kısa ve öz olarak ele alınmasıdır (Çakmak ve Elibol, 2011; MEB, 2007a; Metiner, 2015b; Öztürk, 2001).

1.1.3 Kitle iletişim araçlarından yararlanma (bilgisayar, internet, tv):

Günümüzün kitle iletişim araçlarında çocuk programlarına oldukça fazla yer verilmektedir. Çocuk programlarındaki değişik animasyonlar, yarışmalı oyunlar oyun dağıtıcısı geliştirmede kaynak teşkil etmektedir. Televizyonda yöresel kültürü ele alan programlarda verilen oyunlarda oyun albümü hazırlamada kullanılabilir. Günümüzde internet sitelerinde yayınlanan oyun örnekleri de hem günümüz, hem de geleneksel kültürümüzdeki oyunları araştırıp oyun albümü oluşturmamıza ciddi katkı sağlamaktadır. Fakat yine de yeterli ve zengin olduğu söylenemez. Çocuk oyunları ile ilgili radyo ve televizyonda yayınlanan programlar araştırıldığında, sayılarının çok fazla olmadığı görülür. Yine de bu programlardan yararlanılabilir. Ayrıca kitle iletişim araçlarıyla kamuoyuna konuyla ilgili duyuru yapılarak, ilgili bilgilerin bu kaynaktan toplanması sağlanabilir. Daha sonra bunların analizi yapılabilir. Yine kitle iletişim araçlarından yararlanarak değişik ülkelerin ve kültürlerin oyunlarını tanımak mümkün olmaktadır (Çakmak ve Elibol, 2011; MEB, 2007a; Metiner, 2015b; Öztürk, 2001).

1.2 Oyun Albümü Hazırlama

Çeşitli oyun albümlerinin oluşturulması; toplumun sosyo-kültürel özelliklerini yansıtması, tarihi değerler taşıması ve oyunların gelecek nesillere aktarılması nedeniyle büyük bir önem arz etmektedir (Çakmak ve Elibol, 2011). Bu öneminin yanı sıra eğitim-öğretim faaliyetlerinde kaynak olarak kullanılabilmesi de eğitimcilerle oldukça büyük bir kolaylık sağlayacaktır.

Çocuk oyunları ile ilgili hazırlanan albümler özelliklerine göre farklı içeriklerde düzenlenebilirler. Bunları aşağıdaki gibi sınıflandırabiliriz:

- Kültürel özelliklere göre hazırlanan oyun albümleri
- Kültürel özelliklerine dikkat edilmeksizin hazırlanan evrensel oyun albümleri
- Yaş gruplarına göre hazırlanan oyun albümleri
- Gelişim alanlarına göre hazırlanan oyun albümleri
- Oyunların oynandığı yere göre hazırlanan oyun albümleri
- Eğitimde ele alınabilecek konulara göre hazırlanan oyun albümleri

Oyun albümü hazırlanırken aşağıdaki kriterleri göz önünde bulundurmak faydalı olacaktır:

- Kaynaklardan çocuklara uygun oyun seçimi,
- Oyunların kaynağını belirtme,
- Oyunun kurallarını belirtme,
- Oyunun hangi yaş grubu için olduğunu belirtme,
- Oyunun hangi gelişim alanı için etkili olduğunu belirtme.

- **Kaynaklardan Çocuklara Uygun Oyun Seçimi:** Tüm eğitimci ve araştırmacıların üzerinde hem fikir olduğu konulardan biri de her çocuğun özel olduğudur. Fizyolojik ve psikolojik durumu, aile yaşantısı, sosyal çevresi, düşünce sistemi ve daha birçok açıdan çocuklar birbirlerinden farklı özelliklere sahiptirler. Bu farklılıkları bilmek ve buna uygun eğitim programlarını uygulamaya geçirerek çocukların çok yönlü gelişimlerini desteklemek mümkün olabilecektir. Bu bakımdan oyun albümleri hazırlanırken oyun seçimlerinde çocukların özelliklerini göz önünde bulundurmak önemli bir zorunluluktur. Oyunu oynayacak olan çocuk ya da çocukların sahip oldukları gelişimsel ve sosyo-kültürel özellikleri, kişilik özellikleri, yetenek ve becerileri göz önünde bulundurularak oyun seçimi yapılmalıdır ve albümde de bu özelliklere yer verilmelidir (Çakmak ve Elibol, 2011; MEB, 2007a; Öztürk, 2001).

- **Oyunların Kaynağını Belirtme:** Hazırlanan oyun albümlerinde yer verilen oyunların kaynağının belirtilmesi gerekir. Kaynak olarak; kendi ülkemiz oyunlarını içeren, kültürel özellik taşıyan çocuk oyunları albümü düzenleneceği gibi kültür farkı gözetmeksizin evrensel özellik taşıyan çocuk oyunları albümü de düzenlenebilir. Oyunları albüme not ederken oyunların kaynağı basılı yayın araçlarından ise; adı, yazarı, yayın tarihi, yayınevi, sayfanın belirterek, kitle iletişim araçlarından ise; programın adı, kanalı, yayınlandığı tarih ve saat gibi bilgilerin verilmesi ile oluşturulabilir. Böylece aynı kaynağa başvurmak gerektiğinde kaynağın rahatlıkla bulunabilmesi mümkün olacaktır. Ayrıca eğitim-öğretimde yararlanılabilecek iyi kaynaklar da böylece tespit edilmiş olacaktır. Eğer albümde yer verilen oyunun kaynağı belirlenemiyorsa kaynağı belli olmayan oyun olarak belirtilmelidir (Çakmak ve Elibol, 2011).

- **Oyunun Kurallarını Belirtme:** Oyunun tanıtılmasından sonra kurallarına ilişkin bilgi verilir. Oyunun kurallarını belirtmek oyunun sağlıklı oynanabilmesi için önemlidir. Çocuklar oyunun kurallarını en iyi oyunu oynarken kavrarlar. Bu yüzden basit tekrarlar sayesinde oyunun kuralları daha kolay bir şekilde çocuklara kavratılabilir. Hazırlanan albümlere kuralların yazımında herkesin anlayabileceği basit ifadeler kullanılmalı, gereksiz açıklamalar yapılmamalıdır (Çakmak ve Elibol, 2011; Öztürk, 2001). Ayrıca kurallara uyulmadığı takdirde oynayanlara ne tür yaptırımlarda bulunulacağı da belirtilmelidir. Seçilen oyunun özelliğine göre kurallar açıklandıktan sonra rol dağılımının nasıl yapılacağı ile ilgili bilgilere de yer verilebilir.

- **Oyunun Hangi Yaş Grubu İçin Olduğunu Belirtme:** Çocuğun yaşına uygun oyunları seçmek oldukça önemlidir. Çocuğun yaşı ne kadar küçükse oyun ihtiyacı da o

kadar fazladır (Çakmak ve Elibol, 2011). Yaşlarına göre çocuklar farklı oyun evrelerinde bulunmaktadır ve bu evreler bize hangi yaş grubu için hangi tür oyunları seçmemiz gerektiği hususunda yol gösterici niteliktedir (Öztürk, 2001). Bu nedenle hazırlanan oyun albümlerinde oyunların hangi yaş grubuna yönelik olduğu kesinlikle belirtilmelidir.

- **Oyunun Hangi Gelişim Alanı İçin Etkili Olduğunu Belirtme:** Çocuklar zamanlarının çoğunu oyun ile geçirmektedirler. Oyun, çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun gelişimini yansıtmaktadır. Çocukların gelişimleri ile oynadıkları oyun türleri ve çeşitleri arasında paralellik söz konusudur. Uygulanan oyun faaliyetleri ile çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklemek hedeflenmektedir. Albümde yer verilen oyunların çocuğun hangi gelişim alanını daha destekleyici nitelikte olduğu (fiziksel, psiko-motor, sosyal, duygusal, bilişsel, dil ve öz-bakım) belirtilmelidir. Bu sayede hem çocukları oyunlarla eğlendirerek gelişimlerine destek olmak mümkün olacaktır hem de tek yönlülüğün ve tek düzeliğin aşılması sağlanacaktır (Çakmak ve Elibol, 2011; Öztürk, 2001).

KAYNAKÇA

Çakmak, A. ve Elibol, F. (2011). Çocuk ve Oyun. Ankara: Vize Yayıncılık.

Metiner, E. (2015b). Çocuk ve Oyun Ders Notları: Oyun dağarcığını geliştirme-II. (http://www.ataturkuni.com/ow_userfiles/plugins/forum/attachment_1308_5441301cd1d63_54412ff88c38c_%C3%87OCUK-VE-OYUN-2.pdf, 27.07.2015 tarihinde erişildi.)

Milli Eğitim Bakanlığı. (2007a). Oyun Albümü. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. Ankara.

Öztürk, A. (2001). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. İstanbul: Esin Yayınları.