

# ESKİŞEHİR FOLKLORUNDA ÇOCUK OYUNLARI VE BU OYUNLARIN YAŞAM BECERİSİ KAZANDIRMADAKİ ROLÜ

## Children's Games in Eskişehir Folklore and Their Role in Helping Children Acquire Life Skills

Yrd. Doç. Dr. Pınar GİR MEN\*

### ÖZ

Oyun çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımaktadır. Yaşama ilgili deneyimleri oyun aracılığıyla öğrenen çocuk; fiziksel, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimini bu yolla desteklemektedir. Bununla birlikte gerçek yaşamın bir parçası olan oyun, etkili bir öğrenme süreci olarak ifade edilebilir. Çocuk oyunları, toplumsal kültür açısından önemli olduğu kadar eğitim ve ruh bilimi yönünden de önem taşımaktadır. Çocukların eğitiminde etkin bir yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi ve becerilerin oyun içinde kendiliğinden öğrenildiği süreci kapsar. Çocuk aynı zamanda yardımlaşma, sevecenlik, hoşgörülülük, kibarlık, saygılı olma, bağımsızlık ve cesaret gibi önemli değerleri oyun sürecinde öğrenir ve değer algısını oluşturur. Çocuk, yaşamda yer alan rolleri ve olguları oyun içinde kavrar, benimser, pekiştirir. Bu bağlamda, çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Bu araştırmanın amacı, Eskişehir yöresi, geleneksel çocuk oyunlarının niteliklerini ortaya koymak ve çocuklara yaşam becerileri kazandırmadaki işlevini incelemektir. Araştırmada, kültür analizi deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla toplanan veriler, çocuk oyunları teması altında toplanmış ve yaşam becerileri kazandırmadaki işlevleri açısından incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla geliştirilmesi beklenen beceriler; öz yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerileridir.

### Anahtar Kelimeler

Eskişehir folkloru, geleneksel çocuk oyunları, yaşam becerileri, ilköğretim, ilköğretim programlarında yaşam becerileri

### ABSTRACT

Games are vital for children's development. Children learn about life experiences through games and support their physical, cognitive, social, emotional and language growth this way. Therefore, games, which are a part of real life, can be defined as an effective learning tool. Children's games are significant not only for social culture but for education and psychology as well. As an effective means in children's education, games involve a process in which behaviors, knowledge and skills which are necessary for children are acquired automatically. By means of games, children also learn about values such as collaboration, tenderness, tolerance, kindness, respectfulness, independence and courage and establish their perception of values. Children comprehend, adopt and establish real life roles and phenomena in games. In this sense, children's personality emerges and develops explicitly in games. The aim of this study is to determine the qualities of the children's traditional games in Eskişehir region and to examine their role in teaching children life skills. The study was designed based on cultural analysis. Data were collected by means of semi-structured interview method, gathered under the theme of children's games and then analyzed according to their role in teaching life skills. The study results showed that the skills which children's folk games are expected to improve are self-management, language-communication, problem solving, decision making, leadership, entertainment, collaboration and teaming up.

### Key Words

Eskişehir folkloru, traditional children's games, life skills, primary education, life skills in primary education curriculums

\* Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Öğretim Üyesi, pgirmen@ogu.edu.tr

## GİRİŞ

Çocuk oyunları, çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük yaşam içerisinde, ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir (Boratav 1994:232). Bu tanımla birlikte, çocuk oyunları çocukların yalnızca boş zamanlarını değerlendirdikleri bir etkinlik olmayıp kendilerini ifade ettikleri ve iletişim becerilerini geliştirdikleri bir süreçtir. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla yaşam deneyimleri edinirler ve yaşama hazırlanırlar. Çocuk oyun oynarken işlevlerini düşünmez ve oyunun fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal becerilerini geliştireceğini düşünerek oynamaz (Özdemir 2006:437). Bu özelliğe ek olarak Huizinga (1995:17-18), çocuğun oyuna bu bilinçle başlamasa da oyunun gönüllükle başlayan bir eylem olduğunu ve oyunun kendine özgü kurallarıyla hareket eden çocuğun, kendi düzenini oluşturduğu bir süreç sayesinde hayatın talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yaptığını belirtmektedir. Oyun, çocuğun tüm gelişim basamakları için önem taşımaktadır. Başka bir deyişle oyun, çocuğun büyümesi ve sağlıklı bir biçimde gelişmesi için işlevsel bir role sahiptir. Yaşamla ilgili deneyimleri oyun aracılığıyla kazanan çocuk; fiziksel, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimini bu yolla desteklemektedir. Bu nedenle gerçek yaşamın bir parçası olan oyun, etkili bir öğrenme süreci olarak ifade edilebilir.

Oyunla ilgili alan yazın incelendiğinde, biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik çeşitli kuramların geliş-

tirildiği görülmektedir. Bunlardan biyolojik ve fizyolojik kuramlar oyunun fazla enerjiyi attığına, yaşama hazırladığına ve taklide dayandığına vurgu yaparken psikolojik kuramlar, oyunun içgüdüsel olduğuna, dinlendirdiğine, kendini ifade becerisini geliştirdiğine ve yaratıcılığa katkıda bulunduğuna vurgu yapmaktadır. Sosyolojik kuramlar ise oyunun kültürel, toplumsal ve yaşamsal boyutuna odaklanmaktadır (Özdemir 2006). Biyolojik ve fizyolojik kuramlar içinde yer alan yaşama hazırlık kuramı, oyunun eğitsel ve içgüdüsel bir deneyim olduğunu vurgular. Bu kurama göre, çocuklar yetişkin yaşamlarında gerekli olan becerileri oyun etkinlikleri ile edinirler (Sevinç 2004:58). Karl Groos tarafından geliştirilen bu kuram, oyunun yaşama hazırlama rolünü eğitimsel bir bakış açısıyla sunmaktadır. Bu kuramların yanı sıra Piaget ve Vygotsky'nin de oyunla ilgili sistematik görüşleri oyunun eğitimsel yönlerine dikkat çekmektedir. Gestwicki'e göre (1998:40), Piaget ve Vygotsky çocukların oyunlara katılımlarıyla, bilişsel gelişimleri arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır. Oyun, çocuklara esnek ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirme, kendine güven duyma ve oyun içinde problem çözme becerilerini geliştirme fırsatı vermektedir. Bu bağlamda, çocukluğun oyun deneyimleri onun yetişkin yaşamındaki eylemlerine katkıda bulunur. Çocuğun yetişkin yaşamında alacağı görevler için hazırlanmasında temel oluşturan eğitim basamağı ilköğretimdir.

Örgün eğitim basamağı olan ilköğretim, bireylere karşılaşılabilecek sorunları çözmede, toplum değerlerine

uyum sağlamada, toplum kurallarına uymak için temel yeterlikleri kazandırmada önemli bir yere sahiptir (Gürkan ve Gökçe 1999:3). Bu bağlamda ilköğretim hem toplumun kültürel birikimini hem de bireylere temel bilgi, beceri ve davranışlar kazandırarak toplumun sürekliliğini sağlamaktadır. Bu eğitim basamağında çocuklara kazandırılması beklenen iletişim, problem çözme, karar verme, öz yönetim, işbirliği ve takım çalışması, liderlik ve eğlenme (MEB 2006) gibi beceriler oyunun eğitimsel boyutunu ön plana çıkarabilecek niteliktedir.

İlköğretimin bireyin ve toplumun yaşamındaki önemi düşünüldüğünde, öğrenme ortamlarının zenginleştirilmesi ve yaşama dönük doğal ortamlar oluşturulmasının gerekliliği kaçınılmazdır. Aynı zamanda, ilköğretimin kültürel birikimi aktarım amacı göz önünde bulundurulduğunda, geleneksel çocuk oyunlarının, 2003 yılında UNESCO tarafından kabul edilen “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nde korunması gereğine işaret edilen ve somut olmayan kültürel miras tanımı içinde yer alan halk kültürü ürünleri içinde yer alması (Oğuz ve Ersoy: 2005) nedeniyle bu oyunların etkin bir biçimde oynanması çocukların kendi kültürlerini tanımalarına olanak sağlayacaktır. Bu nedenle, geleneksel çocuk oyunlarının çocuğun yaşamındaki işlevlerinin ortaya konması önemli görülebilir. Bu çalışmada, Eskişehir folklorundan derlenen çocuk oyunlarının, çocuklara yaşam becerilerini kazandırmadaki rolü ilköğretim programında yer alan beceriler doğrultusunda irdelenmiştir.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı, Eskişehir yöresi, geleneksel çocuk oyunlarının niteliklerini ortaya koymak ve çocuklara yaşam becerilerini kazandırmadaki işlevini incelemektir. Derlenen çocuk oyunları; ilköğretim programının çocuklara kazandırmayı hedeflediği yaşam becerilerinden; iletişim, problem çözme, karar verme, öz yönetim, işbirliği ve takım olma, duygu yönetimi, eğlenme ve liderlik becerileri açısından değerlendirilmiştir.

### **YÖNTEM**

Geleneksel çocuk oyunlarını belirlemeyi ve çocuk oyunlarının, yaşam becerileri kazandırmadaki işlevini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada, kültür analizi deseni kullanılmıştır. Kültür analizi deseni, bireysel algı ve davranışın yanında toplumsal yapı, işleyiş, değerler gibi kültürel öğelerin ortaya çıkarılması ve analizi üzerine odaklanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek 2005:70). Araştırmanın verileri, nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla toplanmıştır. Nitel araştırmalar; çok sayıda yöntem ve kaynağın kullanıldığı, insan deneyimlerine ilişkin sözlü ya da yazılı anlatımların ya da kayıtların incelendiği araştırmacıya veri sağlamadaki en etkili yöntemlerden biridir (Keith 2005:165). Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden kartopu örnekleme kullanılmıştır. Kartopu örnekleme, araştırmacının problemine ilişkin zengin bilgi kaynağı olabilecek birey veya durumların saptanmasında kullanılır (Patton 1987:56). Bu araş-

tırmada kartopu örnekleme, kaynak kişilerin belirlenmesinde kullanılmıştır. İlk kaynak kişinin belirlenmesinden sonra diğer kaynak kişilere birinci kaynak kişi yardımıyla ulaşılmıştır. Veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Görüşme formunda, çocuk oyununun adı, kaç kişiyle ve kimler tarafından nerede oynandığı, hangi yaş grubu tarafından oynandığı, oyunun amacı ve ebe seçimine ilişkin sorulara yer verilmiştir. Verilerin analizinde, betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Gerçekleştirilen görüşmeler çocuk oyunları teması altında toplanmış ve incelenmiştir. Çocuk oyunlarının yaşam becerisi kazandırmadaki rolüne ilişkin yapılan değerlendirmeler, araştırmacı ve bir alan uzmanı tarafından birbirinden bağımsız olarak gerçekleştirilmiştir. Daha sonra araştırmacı ile uzman bir araya gelerek yaptıkları çalışmaları karşılaştırmış ve güvenilirlik çalışmasını gerçekleştirmişlerdir. Araştırmanın güvenilirlik hesaplaması % 91 olarak belirlenmiştir (Miles ve Huberman 1994:64). Bulgu olarak ortaya koyulan geleneksel çocuk oyunları; iletişim, problem çözme, liderlik, karar verme, takım çalışması, öz yönetim ve eğlenme becerileri açısından değerlendirilmiştir.

### **BULGULAR ve YORUM**

Araştırmada elde edilen bulgular, geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki işlevleri olarak iki boyutta ortaya konmuştur.

### **1. Eskişehir folkloru çocuk oyunlarına ilişkin bulgular:**

#### **GÖK BONCUK**

Oyun, 8-10 erkek çocuk tarafından yaz geceleri açık alanda oynanır. Köy meydanı merkez olmak üzere, köyün her tarafı oyun alanı olarak kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Grup seçimi tamamlandıktan sonra her bir grubun lideri belirlenir. Gruplardan birisi saklanır. Saklanma işi bittiğinde saklanan grubun lideri diğer grubun yanına gelir ve saklanma işleminin bittiğini haber verir. Ebe grubu saklananları aramaya başlar. Ebe grubu saklananların yanına yaklaşınca saklananların lideri, saklananlar saklandıkları yerden kaçsın uzaklaşsın amacıyla yakın diye bağırır, bu bağırış her iki gruba da mesaj verir. Ebe grubu saklananların yanından uzaklaştıkça da uzak diye bağırır. Ebe grup saklananların içinden birisini bulduğu an, gök boncuk diye bağırır ve bu sesi duyan saklanan gruptaki diğer çocuklar da saklandıkları yerden çıkarlar. Bu oyun için bir kişinin yakalanması yeterlidir. Gruplar böylelikle yer değiştirirler.

#### **TIN TIKIÇ TUNÇ**

2 oyuncu ile daha çok erkek çocukların açık alanda oynadıkları bir oyundur. Çocukların daha önce toplamış oldukları zeytin çekirdekleri oyun malzemesi olarak kullanılır. Toprak bir zemine beş santimetre çapında bir çukur kazılır. Oyunda amaç, en fazla üç denemede zeytin çekirdeğini kazılan çukura sokmaktır. Oyunda ilk oynayacak kişi, beş tane zeytin çekirdeğini çıkararak kazılan çukuru yakınına dağıtarak atar. Zeytin çekir-

değinin birini eline alarak tın diyerek birinci, tıkiç diyerek ikinci ve tunc diyerek üçüncü hamlede çekirdeğini çukura sokmaya çalışır. Eğer zeytin çekirdeği çukura girmezse karşıdaki kişinin olur. İlk atılan beş zeytin çekirdeği bittikten sonra diğer kişi kendi çekirdeklerini çıkarır ve oyuna devam eder.

### ARA KESME

8-10 oyuncu ile açık alanda grupla oynan bir oyundur. Oyuncular iki gruba ayrılır. Bir grup kümelenerek toplanır. Diğer grup da o kümeyi daire şeklinde kuşatır. İçerideki gruptan bir kişi hızlı bir biçimde dışarıdaki çemberde yer alan çocuklardan birine dokunmaya çalışır. Eğer dokunursa dış çemberdeki çocuk, dairenin içinde kümelenen gruba geçer. Bu dokunma işlemi aşamasında, dış çemberden başka bir oyuncu da iç gruptan dokunmaya çalışan kişi ile dokunulmaya çalışılan çocuk arasından geçerse, iç kümede yer alan çocuk dış çembere dâhil olur. Bu nedenle, oyunun adı ara kesmedir. Her iki grup da kendi eleman sayılarını artırmayı amaçlamaktadır. Aynı durum, aynı zamanda dış grup için de söz konusudur. Eş zamanda gruplar arasında birçok gidiş ve gelişler yaşanmaktadır.

### LANGIRDAK

Oyun grup biçiminde kızlar tarafından oynanmaktadır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her bir gruptaki oyuncu, gruptan bir arkadaşını sırtına alır. Arkadaşının sırtında olan oyuncunun elinde ucuna bez, hırka ya da kazak bağlanmış bir sopa bulunur. Buradaki bezin, hırkanın ya da kazağın

amacı karşı tarafın canının acımasını engellemektir. Gruplar karşı grupta üstte yer alan oyuncuları ellerindeki sopaların yardımıyla yere düşürmeye çalışırlar. Yere düşen üstteki oyuncu ve alttaki oyuncu oyundan ayrılır. Bu nedenle, gerek üstteki gerekse alttaki oyuncu üstteki oyuncunun yere düşmesi için çaba sarf eder. Grup lideri sağdan sola langırdak dediği zaman üstteki oyuncular sol taraflarındaki oyun arkadaşlarının sırtlarına çıkarlar. Grup lideri soldan sağa langırdak dediği zaman üstteki oyuncular sağ taraflarındaki oyun arkadaşlarının sırtlarına çıkarlar. Langırt sözcüğü ani ve sesli düşmek anlamında yörede kullanılmaktadır.

### GÖMME ÇELİK

Grupla oynanan bir oyundur, genellikle erkek çocuklar tarafından oynanır. Her oyuncunun elinde ucu sivri bir sopa bulunur. Bir tahta parçasının üzerine yaklaşık yumurta büyüklüğünde bir taş konur. Bu taşın 4-5 m. Uzağa bir çizgi çizilir. Oyuncular bu çizgiden ellerindeki sopaları atarak taşın uzak mesafeye gitmesi için çalışırlar. Ebe olan oyuncu, taşı yerine getirip koyana kadar diğer oyuncular ebeye ait olan ve taşın konulduğu yere yakın olan yaklaşık 50 cm. çapındaki dairenin içini kazmaya çalışırlar. Ebe taşı getirene kadar bu çukuru kazarlar. Ebenin değişimi, oyuncuların hiçbirinin taşı vuramaması durumunda gerçekleşir. Aynı zamanda, taşın uzak olan sopanın sahibi ebe olur. Her ebe için ayrı ayrı çukurlar kazılır. Oyunun bitiminde en derin olan çukurun sahibi çukurun içine girer ve arkadaşları tarafından toprakla gömülür.

Gömülen oyuncunun üç hamlede çukurdan çıkması gerekir. Çukurdan üç hamlede çıkamayan oyuncunun üzerine su dökülür.

### EME

Oyun 2 kişi ile oynanır. 10 cm. çapında her oyuncu önüne üçer çukur kazar. Her çukur için onar tane fındık büyüklüğünde taş parçaları toplanır ve çukurlara konur. Oyunculardan birisi, en sağdaki çukurda bulunan taşların tamamını alarak oyuna başlar. Daha sonra saat yönünde her bir çukura birer tane olmak üzere elindeki taşlar bitene kadar koymaya devam eder. Elindeki taşlar bitince, taş koyduğu en son çukuru takip eden çukurdaki taşların tümünü eline alır ve aynı şekilde onları da çukurlara dağıtır. Bu şekilde oyun devam eder. Elindeki en son kalan taşı koyacağı çukurda hiç taş olmadığında o taşı çukura bırakır ve o çukurun tam karşısındaki çukurda bulunan taşların tamamını alır. Burada önemli olan en son kalan taşı koyduğu çukurun kendi önündeki çukur olmasıdır. Eğer bu çukur kendi önündeki çukur değilse oyuncu oyuna devam eder. Aldığı taşlar oyuncunun olur ve taş dağıtma sırası karşıdaki oyuncuya geçer. Yeni oyuncu bir önceki oyuncunun en son taşı atmış olduğu çukurun devamındaki çukurdan taşları alarak dağıtmaya devam eder. Bu oyuncu da elindeki en son taş boş çukura denk geldiğinde tam karşısındaki çukurda bulunan taşları alır ve taşların sahibi olur. Çukurlarda hiç taş kalmayana kadar sırayla oyuncular oyunu oynarlar.

### MET

2 kişi veya grup biçiminde oynanabilir. Küçük bir kayık biçiminde bir çukur kazılır. Bu çukurdan yaklaşık 15 m uzak olacak biçimde çizgi çizilir. Met diye adlandırılan 25-30 cm. uzunluğunda ucu sivri bir sopa oyun aracı olarak kullanılır. Her oyuncunun elinde yaklaşık 1 m uzunluğunda sopa bulunur. Oyunculardan biri kazılı çukurun üzerine meti koyar ve elindeki sopanın ucunu metin altına gelecek şekilde çukura koyar ve sopayı hızlı bir şekilde kaldırarak metin çizginin öbür tarafında bulunan oyuncunun üzerine doğru gitmesini sağlar. Karşıda çizginin gerisinde bulunan oyuncu gelen meti sopa aracılığıyla karşılayarak çizginin diğer tarafına geçirmeye çalışır. Met eğer çizgiyi geçerse, meti düştüğü yerden alıp metin bir ucu çukurun içine gelecek şekilde yerleştirir. Elindeki sopayla metin çukurun dışında kalan tarafına vurur. Buradaki amaç, metin havaya kalkmasını sağlamaktır. Havalanan mete havadayken elindeki sopayla vurur. Bu işlem yedi kez tekrar eder. Yedi vuruştan sonra metin çukurdan uzaklığı adımla ölçülür. Bu adımların toplamı oyuncunun puanını oluşturur. Geçemezse sadece sopayla mete dokunulursa karşıdaki oyuncu atışını tekrarlar. Mete hiç dokunamazsa oyuncular yer değiştirir. Grupla oynandığında oyunculardan daha hızlı ve uzağa atabilen oyuncu atıcı olarak seçilir. Çizginin gerisinde bekleyen oyunculardan hepsi mete vurmak için sıraya geçerler ve hepsinin mete vurma şansı vardır. Çizginin dışında bekleyen oyunculardan birinin bile vurmuş olması geçerli olur ancak hangi oyuncu vurduysa oyuna o devam etme hakkını kazanır.

## GÖMME

Oyun 4 oyuncu ile oynanır. Her oyuncunun elinde sopa bulunur dört oyuncu 3 m. mesafeli kare oluşturur. Her oyuncu karenin bir ucuna gelecek biçimde yerleşir. Sağdan sola oynanan oyunda, oyuncuların biri elindeki meti sağındaki oyuncuya atar. O da elindeki sopayla gelen mete hızlı bir biçimde vurur. Ebe, meti getirene kadar durduğu köşeye diğer üç oyuncu tarafından çukur kazılır. Oyunun bitiminde en derin çukurun kime ait olduğu bir sopa çukura dikey diğeri yatay olarak çukurun derinliği ölçülür. En derin olan çukurun sahibi açılan bu çukura diğer oyuncular tarafından gömülür. Gömülen oyuncu üç kereden çıkmazsa üzerine su dökülür.

## ÇÜŞÜDÜM EŞEK

Grupla oynanan bir oyundur, kız çocuklar tarafından açık havada oynanır. Oyuncular iki gruba ayrıldıktan sonra hangi grubun yatacağına, hangi grubun atlayacağına karar verilir. Oyuncuların biri yastık olur. Yastık, bir ağaç gövdesine ya da bir duvara arkadaşlarının yüzünü görecektir şekilde yaslanır. Yatacak takım yastığın önüne dizilir. İlk baştaki oyuncu eğilerek kafasını yastığa dayar ve arkasındakiler de bir öncekinin bacaklarından tutarak eğilirler. Diğer gruptaki oyuncular, sırasıyla koşarak gelirler ve arkadaşlarının sırtlarına atlarlar. Atlayanlar atlarken “çüşüdüm eşek” diye bağırlar ve eşeğin üzerine bindikten sonra sürtünmez, ayaklarını dolayamazlar. Eşek çökerse atlayan grup tekrar atlar, atlayanlardan biri yere değerse yatan grup atlama hakkı kazanır.

## BACA BACA

Kış akşamlarında evde oynanan bir oyundur. Grupla oynanır. Oyuncular gruplara ayrılır ve yerleşim yerindeki bir evin sahibinin ismi söylenip arkasından “baca baca kaç baca” sorusu sorulur. Buradaki amaç, ismi söylenen kişinin evinde kaç kişinin yaşadığının doğru bir şekilde söylenmesidir. Her baca sözcüğü bir aile bireyine denk gelmektedir. Soru sorulan gruptaki çocukların her birine bir soru sorulur, sorulardan birine yanlış yanıt verilirse gruplar yer değiştirir.

## 2. Eskişehir folkloru çocuk oyunlarının yaşam becerisi kazandırmadaki rolüne ilişkin bulgular:

Yaşam becerileri açısından geleneksel çocuk oyunları incelendiğinde, tüm oyunların çocuklara eğlenme becerisi kazandırmada etkili bir araç olduğu görülmektedir. Çocuk bu oyunlar aracılığıyla, eğlenmenin çalışmak kadar doğal bir ihtiyaç olduğunu kabul eder, eğlenmek için uygun kişi ve yerleri belirler. Çocuğun, eğlenme becerisine sahip olmasında, nasıl eğlenebileceğini öğrenme fırsatı bulması, akranlarıyla oyun oynarken keyif aldığı farkına varması, eğlenmek için uygun kişileri belirleme becerisine katkı sağlar. Oyunların, birbirlerinden farklı oyun alanlarını gerekli kılması, çocuğun hangi oyunu nerede oynaması gerektiğini öğrenmesine katkı sağlar. Oyun aracılığıyla çocuklar, hafta sonu, yarı yıl ve yaz tatillerinin bireysel ve toplumsal paylaşımlar için uygun zamanlar olduğunu algırlar.

İletişim becerisi açısından oyunlar ele alındığında, folklorumuza ait oyunları oynarken çocukların gerek

dil gerekse bedensel iletişim becerilerini kullandıkları görülmektedir. Bireyler oyuna ister takım halinde isterse bireysel olarak katılınsınlar mutlaka birbirleriyle iletişim halindedirler. Oyuncuların karar sürecindeki rolleri ve aynı amacı paylaşıyor olmaları arasındaki sosyal ilişkileri güçlendirici bir rol oynamaktadır. Gök Boncuk oyununda, çocuğun arkadaşlarıyla iletişim kurması; onları dinlemesi, duygularını ve düşüncelerini sözlü olarak ifade etmesi, beden dilini kullanması, saklanılacak yer konusunda veya saklanan grup üyelerinin nerede olabileceklerini, nereleri arayabileceklerini tartışması, gerektiğinde arkadaşlarını bu konuya ilişkin ikna etme becerilerini kullanmalarını gerekli kıldığı görülmektedir. Oyuncular, birbirleriyle iletişim kurarlarken doğal olarak dil becerilerini de kullanmaktadırlar.

Çocukların oyun öncesinde, içerisinde ve sonrasında, dinleme ve konuşma becerilerini kullanmaları gerekmektedir. Dil becerilerini geliştirmenin en iyi yolu gereksinime dayalı, doğal ortamlarda dil kullanmaktır. Bu nedenle, geleneksel çocuk oyunlarının çocuğun dil gelişimine katkı sağladığı söylenebilir. Oyun gruplarında akranları arasında kullandığı dilin yetişkinlerle iletişim kurmak için kullandığı dilden farklılaştığını oyunlar aracılığıyla öğrenen çocuk, günlük ilişkilerin gerektirdiği farklı durumlara uygun konuşma becerisini geliştirme şansını da yine oyunlar aracılığıyla elde eder. Sonuç olarak geleneksel çocuk oyunlarının çocuklarda dil ve iletişim becerilerinin gelişimine katkı getirdiği söylenebilir.

Çocukların, takım çalışması yap-

maları ve işbirliği içerisinde çalışmalarını açısından oyunlar incelendiğinde, özellikle grupla oynanan oyunların bu becerilere katkı getirdiği görülmektedir. Oyunlar, lideri izleme, bir gruba dâhil olma ve gruba uyum sağlama, sorumluluk alma ve sorumluluğunu yerine getirme, başkalarına güven duyma, kazanma ve kaybetme duygusunu yaşama açısından önemli bir yere sahiptir. Ayrıca geleneksel oyunlar, çocukların sosyal kurallara uyum sağlamasında geçiş görevi üstlenmektedir. Örneğin Gök Boncuk oyunu, grup içinde oynanması ve gruptan bir kişinin bile yakalanmış olmasının grubun yakalandığı anlamına gelmesi kuralı göz önünde bulundurulduğunda, takım olan oyuncuların birlikte batacaklarına ya da birlikte yüzeceklerine inanmalarını gerekli kılar. Bu durum, takım ruhu oluşturmaya ve işbirliği içinde çalışmanın özünü oluşturmaktadır. Grupla oynanan diğer oyunlarda da grup üyeleri, grubun amacı doğrultusunda grubun ruhuna ortak olurlar başka bir deyişle, grubun oyuncuları aynı amaç için mücadele vermektedir ve bu mücadelenin bireysel değil, takım halinde verildiğinde kazanılmasının mümkün olduğu bilinci bulunmaktadır. Sonuç olarak, grupla işbirliği içinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının, çocuğun akran gruplarıyla işbirliği yapma ve takım çalışması yapma becerisini desteklediği görülmektedir.

Geleneksel çocuk oyunları, çocuklarda liderlik becerilerini geliştirmesi açısından incelendiğinde, grupla oynanan ve grup lideri seçilen oyunların bu beceriyi geliştirmede etkili oldukları söylenebilir. Eskişehir ve yöresinde



oylanan çocuk oyunlarından Langırdak oyunu grup halinde oynanan bir oyundur. Bu oyunda, grubu ve oyunu yönlendirmesi amacıyla bir grup lideri seçilir. Grup liderinin; dâhil olduğu grubu rakip takımın stratejilerine göre yönlendirme, rakip gruptaki oyuncuların kapasitesine ve gücüne göre karşı, hangi takım oyuncusunun çıkacağına karar verme başka bir deyişle grubundaki oyuncuları tanıma, rakibin beklenmedik ataklarında hızlı ve doğru karar alma, rakibin stratejisini tahmin edebilme gibi becerileri sergilemesi gerekmektedir. Geleneksel çocuk oyunu, Langırdak'ta grup lideri olarak seçilen oyuncunun, grubun zayıf düştüğünü gözlemlediği anda, eş değiştirme işlemini gerçekleştirme, oyunun gidişine göre değerlendirme yapıp oyun stratejilerini değiştirmesi liderlik becerilerinin oyun aracılığıyla desteklendiğini göstermektedir. Bu durum, geleneksel çocuk oyunlarının çocuklarda liderlik becerilerini destekleyici işlevlerinin bulunduğunu göstermektedir.

İlköğretim programında yer alan problem çözme becerisi açısından oyunlar incelendiğinde; gök boncuk oyununda, saklanan grubun bulunmasının gerekliliği problem durumu olarak ele alınabilir. Bu durumda ebe grup, probleme yönelik çözüm seçenekleri belirler, her çözümün olası sonuçlarını hesaplar ve uygun yolu seçerek hangi yönde arama yapmaları gerektiğine karar verir ve uygun çözüm yolunu uygular. Aynı zamanda ebe gruptaki oyuncular, verdikleri kararın sonuçlarının sorumluluğunu üstlenirler. Bu bağlamda, çocuğun kazanması beklenen hem problem

çözme becerisi hem de karar verme becerisi açısından oyunun çocuğa katkı sağladığı söylenebilir. Tın tıkiç tunç oyununda amaç olarak belirlenen zeytin çekirdeklerinin çukura sokulması işlemi problem durumu olarak düşünülebilir. Oyuncunun hangi zeytin çekirdeğini seçerek eline almasının uygun olacağını planlaması ve zeytin çekirdeklerinin hangisinden vuruşa başlaması gerektiğine karar vermesi problemi tanımlaması ve olası çözüm için uygun yollar bulup birine karar verebilme becerilerini geliştirmektedir. Langırdak oyununda, oyuncuların eşleşmeleri, gruba kimin en uygun lider olacağına ve oyunculardan kimin altta, kimin üstte olacağına ilişkin kararların verilmesi süreçleri problem durumu olarak ele alınabilir. Bu nedenle, geleneksel çocuk oyunlarının, çocuğun problem çözme becerisine katkı getirdiği söylenebilir.

Geleneksel çocuk oyunlarının çocuğa öz yönetim becerisi kazandırması açısından oyunlar incelendiğinde, oyunlarda kurallara uyma gerekliliğinin ön plana çıktığı görülmektedir. Çocuklar kurallı oyunlarda kurallara karşı çok hassastır. Bir grup olduğu zaman bu gruptaki arkadaşlarına karşı çok bağlı davranırlar (Özdoğan, 2000:124). Eğer bir çocuk grup tarafından sevmeyi istiyorsa kurallara uyması gerektiğini öğrenir. Çocuk için oyunun kurallarına uyma oyunda oynayabilmenin en önemli adımıdır. Başka bir deyişle, çocuk akranlarıyla oyun oynamak, oyuna katılmak istiyorsa, oyunun kurallarına uyması gerektiğini oyun sürecinde öğrenir. Bu nedenle, çocuğun, toplum kurallarına uyma becerisine sahip olması

açısından oyunun önemli bir rolü olduğu söylenebilir. Eskişehir folkloruna ait çocuk oyunları incelendiğinde, oyunların tümü çocuğa sahip olduğu bireysel özellikleri fark ettirme gücüne sahiptir. Örneğin, Gök Boncuk oyununu oynarken çocuk, arkadaşlarının koşma hızlarının birbirinden farklı olduğunu görürken Ara Kesme ve Met oyunlarında, kendisinin ve arkadaşlarının güçlü ve zayıf yönlerinin farkına varma olanağını yakalar. Bu durum, diğer bireylerle benzerlik ve farklılıklarını görmesi, diğer bireylerden güçlü ve zayıf yanlarını bilmesi açısından önemlidir. Oyun oynarken çocuk, kendi duygularını tanıma şansı yakalar. Aynı şekilde görerek, duyarak ve sorarak başkalarının duygularını da oyun içerisinde görür. Duygularının vücudunu nasıl etkilediğini fark eder ve kendi duygularının başkaları üzerindeki etkilerini fark eder. Arkadaşlarının davranışlarının kendi duygularını nasıl etkilediğini fark eder ve öfkesini denetleyebilme yollarını oyun aracılığıyla öğrenme fırsatı yakalar. Öfkesini denetleyemediğinde oyun oynayamayacağını bu süreçte öğrenir. Bu bağlamda, geleneksel çocuk oyunlarının öz yönetim becerisi geliştirmede etkili birer araç oldukları söylenebilir.

### SONUÇ ve ÖNERİLER

Oyun, çocuğun özgürlüğüdür ve çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran serpilip açılmasına yarayan bir dürtüdür (Yörükoğlu, 1989:150). Oyunların doğasında olan özellikler, oyun oynayan çocuğun öğrenme ve kendi becerilerini geliştirmesi açısından önemli bir role sahiptir. Çocuk oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı,

paylaşmayı, yardımlaşmayı, birlikte problemleri çözmeyi, sosyal kuralları didaktik olmayan yöntemlerle öğrenir ve becerilerini geliştirme fırsatı bulur.

Bu araştırmada, ilköğretim programlarında öğrencilere kazandırılması beklenen; öz yönetim, dil-iletişim, problem çözme, karar verme, liderlik, eğlenme, işbirliği yapma ve takım olma becerileri geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla geliştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Oyunun, çocuğun yaşam becerilerini geliştirebileceği işlevsel bir ortam olarak karşımıza çıkması öğrenme ortamlarında geleneksel çocuk oyunlarına yer verilmesinin önemini vurgulamaktadır. Mevcut öğretim programında 6-8. sınıflarda seçmeli ders olarak yürütülen Halk Kültürü dersinin sadece 6. sınıfta; müzik, oyun, eğlence öğrenme alanının altında “çocuk oyun ve oyuncakları” ünitesi yer almaktadır (MEB, 2006). Oysa 6-12 yaş arası dönem, orta çocukluk olarak adlandırılmakta ve bu dönem çocuklarının; gündelik olaylar için gerekli fiziksel becerileri öğrenme, yaşlılarıyla geçinmeyi öğrenme, sosyal rolleri öğrenme, gündelik yaşam için gerekli kavramları geliştirme, ahlaki değerler geliştirme gibi gelişim görevleri bulunmaktadır (Bacanlı 2007:48). Bu gelişim görevlerinin desteklenmesi ve geleneksel çocuk oyunlarının kuşaktan kuşağa aktarılabilmesi ve beceri kazanımındaki etkisinin ortaya çıkabilmesi için örgün eğitim basamağı olan ilköğretim okullarında geleneksel çocuk oyunları tüm sınıflarda zorunlu ders olarak yerini almalıdır. Bununla birlikte, Kutlu'nun (2009: 18) belirttiği gibi Halk Kültürü dersinin başarısı, bir kültür bilimi olan ve

kültür araştırması alanı olan Halkbilim disiplini uzmanlaşmış kişilerin öğretmen olarak atanmasına bağlıdır. Aynı zamanda, geleneksel çocuk oyunlarının ilköğretimin ilk dört yılında çocuklar tarafından oynanması ve diğer derslerde bir öğretim aracı olarak kullanılabilmesi amacıyla eğitim fakültelerinin sınıf öğretmenliği lisans programında yer alan Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi dersi kapsamında geleneksel çocuk oyunları ve öğretimi- ne yer verilebilir.

Sonuç olarak geleneksel çocuk oyunlarının, çocuklar tarafından oynanması, hem somut olmayan kültürel mirası tanımlarına ve sahip çıkmalarına olanak sağlarken hem de ilköğretim programlarının hedeflediği yaşam becerilerini edinmelerine önemli bir destek sağlayacaktır.

#### Kaynak kişiler:

- Durukan Öztürk, 06.08.1940 doğumlu, emekli çiftçi, görüşme tarihi; 27.06.2010  
 Emine Hepgüzel, 01.01.1933 doğumlu, ev hanımı, görüşme tarihi; 04.07.2010  
 Hasan Edemen, 10.03.1960 doğumlu, emekli işçi, görüşme tarihi; 03.07.2010  
 Hasan Özgün, 01.01.1959 doğumlu, beklelik yapıyor, görüşme tarihi; 14.06.2010  
 İsmail Öztürk, 05.02.1944 doğumlu, emekli öğretmen, görüşme tarihi; 27.06.2010  
 Mehmet Emin Destici, 01.01.1954 doğumlu, emekli öğretmen, görüşme tarihi; 14.06.2010

#### KAYNAKLAR

- Bacanlı, Hasan. *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık, 2007.  
 Boratav, Pertev Naili. *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: 1994.  
 Gestwicki, Carol. *Developmentally Appropriate Practice Curriculum and Development in Early Education*, Thomson Publishing Company: USA, 1998.  
 Gürkan, Tanju ve Gökçe, Erten. *Türkiye’de ve Çeşitli Ülkelerde İlköğretim: Program Öğrenci-Öğretmen*. Ankara: Siyasal Kitabevi, 1999.  
 Huizinga, Johan. *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev.

Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.

Keith, Punch. *Introduction to Social Research-Quantitative and Qualitative Approaches*. London: Sage, 2005.

Kutlu, Muhtar. “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunmasında Eğitime Yönelik İlk Adım: Halk Kültürü Dersi” Milli Folklor 82 (Yaz 2009): 13-18.

MEB. *Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (1-5 sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü, 2006.

\_\_\_\_\_. *Türkçe Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (1-5 sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü, 2006.

Miles, B. Mathew ve Huberman, A.Micheal. *Qualitative Data Analysis : An Expanded Sourcebook*. California : Sage Publications, 1994.

Oğuz, Öcal ve Ersoy, Petek. *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınlar:4, 2005.

Özdemir, Nebi. *Türk Çocuk Oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2006.

Özdoğan, Berka. *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık, 1997.

Patton, M. Quinn. *How To Use Qualitative Methods in Evaluation*. California: Sage Publications, 1987.

Sevinç, Müzeyyen. *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları, 2004.

Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2005.

Yörükoğlu, Atalay. *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları, 1989.