



**BİTLİS GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÖK
DEĞERLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

MEHMET DAĞDAGÜL

Yüksek Lisans Tezi

Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı

Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Prof. Dr. Akif ARSLAN

Ağrı- 2022

Her hakkı saklıdır

T.C.

AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı

Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Mehmet DAĞDAGÜL

**BİTLİS GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÖK
DEĞERLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

TEZ YÖNETİCİSİ

Prof. Dr. Akif ARSLAN

AĞRI-2022

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “*Bitlis Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kök Değerler Açısından İncelenmesi*” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

Δ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

2022

Mehmet DAĞDAGÜL

İÇİNDEKİLER

ÖZET	vi
ÖN SÖZ	viii
KISALTMALAR DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu	1
1.2 Araştırmanın Konusu	2
1.3 Araştırmanın Amacı	2
1.4 Araştırmanın Önemi	2
1.5 Varsayımlar	3
1.6 Sınırlılıklar	3
2.YÖNTEM	4
2.1. Araştırma Modeli ve Yöntemi	4
2.2. Evren ve Örneklem	4
2.3. Verilerin Toplanması	5
2.4. Verilerin Analizi	6
3. KURAMSAL ÇERÇEVE	7
3.1. Çocuk ve Çocukluk	7
3.2. Çocukluğun Kısa Tarihçesi	8
3.3. Oyun ve Oyunun Özellikleri	11
3.3.1. Oyun Nedir?	11
3.3.2. Oyunun Özellikleri	14
3.4. Oyunun Tarihçesi	16
3.4.1. Dünyada Çocuk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	17
3.4.2. Türklerde Çocuk Oyunları Tarihi	18
3.5. Oyunun Sınıflandırılması	20
3.6. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanları Üzerine Etkisi	26
3.6.1 Fiziksel Gelişime Etkisi	26
3.6.2 Sosyal Gelişime Etkisi	27
3.6.3 Zihinsel Gelişime Etkisi	29
3.6.4 Dil Gelişimine Etkisi	29
3.6.5 Duygusal Gelişime Etkisi	31
3.6.6 Psikolojik Gelişime Etkisi	32

3.7. Değer ve Değerler Eğitimi	34
3.7.1 Değer Nedir?	34
3.7.2 Değer Kavramının Özellikleri ve İşlevi	35
3.7.3 Değerler Eğitiminin Amacı ve Önemi	37
3.7.4 Değerler Eğitimi Açısından Çocuk Oyunları	39
3.7.5 Değerler Eğitimi Açısından Geleneksel Çocuk Oyunları	40
3.7.6 Kök Değerler	42
4. BULGULAR VE YORUMLAR	43
4.1 Oyun Metinleri ve Kök Değerler Açısından İncelenmesi	43
4.1.1. Top Oyunları ve Oyunlarda Tespit Edilen Kök Değerler	44
4.1.1.1 Yakan Top Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	44
4.1.1.2 İstop Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	51
4.1.1.3. Dokuz Aylık Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	54
4.1.1.4 Top Sektirme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	58
4.1.1.5 Renkli İstop Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	60
4.1.1.6 Minyatür Kale Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	63
4.1.2 Değnek Oyunları ve Oyunlarda Tespit Edilen Kök Değerler	66
4.1.2.1 Çalo Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	66
4.1.2.2 Çubuk/Değnek Yarıştırma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	69
4.1.2.3 Değnekle Yumurta Kırma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	72
4.1.2.4 Kitik/ Kitkê Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	74
4.1.2.5 Değnekte Kemer Tutma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	78
4.1.2.6 Hırsız Polis Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	81
4.1.2.7 Çubuk (Darık) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	84
4.1.2.8 Çubuk Oyunu (2) ve Tespit Edilen Kök Değerler	86
4.1.3 Taş ve Gülle Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler	90
4.1.3.1 Bır/Bıre Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	90
4.1.3.2. Kelovelo/Hel/Dırpko Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	95
4.1.3.3. Taşilok Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	98
4.1.3.4. Hol Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	100
4.1.3.5. Üçtaş (Serist/ rêz) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	102
4.1.3.6. Beştaş Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	105
4.1.3.7. Dokuztaş Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	109
4.1.3.8. Dama Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	112
4.1.3.9. Suda Taş Sektirme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	115

4.1.3.10. Gülle/Bilye/Xar Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	117
4.1.3.11. Zehir Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	121
4.1.3.12. Yedi Kule Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	125
4.1.3.13. Sapanla Taş Atma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	129
4.1.4 Koşma, Kovalama, Kurtarma, Zor Kullanma Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	132
4.1.4.1. Kurt Baba Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	132
4.1.4.2. Elim Sende Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	136
4.1.4.3. Eşek Koruma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	138
4.1.4.4. Koharengi Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	141
4.1.4.5. Daire Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	144
4.1.4.6. Simit Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	148
4.1.4.7. Mendil Kapmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	151
4.1.4.8. Al Satarım Bal Satarım (Yağ Satarım Bal Satarım-Tavşan Kaç Tazı Tut) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	154
4.1.4.9. Simit Oyunu (2) ve Tespit Edilen Kök Değerler	157
4.1.4.10. Yüksekteyim Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	159
4.1.4.11. Çuval Yarışı Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	161
4.1.4.12. Seydo Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	163
4.1.4.13. Deve Güreşi Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	166
4.1.5 Atlama-Sıçrama- Sekme Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler	170
4.1.5.1. İp Atlama Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	170
4.1.5.2. Güvercin Taklası Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	175
4.1.5.3. Uzuneşek Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	177
4.1.5.4. Seksek Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	182
4.1.5.5. Sekiz Seksek Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	185
4.1.6 Saklama-Saklanma Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	190
4.1.6.1 Saklambaç Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	190
4.1.6.2 Saklankaç Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	194
4.1.6.3 Ayakkabı Saklamaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	197
4.1.6.4 El Kapatmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	199
4.1.7 Dilsiz-Şaşırtma- Şaka Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	203
4.1.7.1.Tıp Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	203
4.1.7.2. Gece Gündüz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	205
4.1.7.3 Deve Cüce Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	207

4.1.7.4. Evet Hayır Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	209
4.1.7.5. El Kızartmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	210
4.1.7.6. Malo Malo Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	212
4.1.7.7. Sessiz Sinema Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	215
4.1.7.8. Ker û Kelaş Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	217
4.1.8 Dramatik Nitelikte Törenselle Oyunlar ve Tespit Edilen Kök Değerler	221
4.1.8.1. Serê Sale (Yılbaşı) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	221
4.1.8.2. Serê Sale (Yılbaşı) Oyunu (2) ve Tespit Edilen Kök Değerler	225
4.1.8.3. Dêrandêz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	228
4.1.9 Diğer Oyunlar ve Tespit Edilen Kök Değerler	232
4.1.9.1. Ayak Atmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	232
4.1.9.2. Moz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	234
4.1.9.3. Köylü-Vampir Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	236
4.1.9.4. Köşe Kapmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	240
4.1.9.5. Halat Çekme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	243
4.1.9.6. Sandalye Kapmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	246
4.1.9.7. Para Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	248
4.1.9.8. İsim Türetmece Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	251
4.1.9.9. Horoz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	253
4.1.9.10. Silahçılık Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	255
4.1.9.11. Doğruluk mu Cesaret mi Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	259
4.1.9.12. Tarzan Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	261
4.1.9.13. İsim Şehir Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	263
4.1.9.14. Bum/Bom Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	266
4.1.9.15. Yüzme Yarışı Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	268
4.1.9.16. Kutu Kutu Pense Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	270
4.1.9.17. Yoğurt Yeme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	272
4.1.9.18. Kortik/ Kort Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	274
4.1.9.19. Eski Minder Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	277
4.1.9.20. Lolipop Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	279
4.1.9.21. Şirküzü Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	281
4.1.9.22. Taso Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	284
4.1.9.23. Kelime Türetmece ve Tespit Edilen Kök Değerler	287
4.1.9.24. Sos Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	290

4.1.9.25. Yumurta Taşıma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	292
4.1.9.26. Mamo Memenos Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	294
4.1.9.27. Dark Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	297
4.1.9.28. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler.....	299
4.1.9.29. Yaprak Patlatma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	301
4.1.9.30. Gılgızok Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	302
4.1.9.31. Kibrit Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	304
4.1.9.32. Gemê/ Gem Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	306
4.1.9.33. Çinçirê Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	309
4.1.9.34. Körebe Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler	312
4.2. Kök Değerlere Göre Oyunlar	317
4.2.1. Adalet Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar	318
4.2.2. Dostluk Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar	319
4.2.3. Dürüstlük Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar.....	320
4.2.4. Öz Denetim Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar	321
4.2.5. Sabır Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar	322
4.2.6. Saygı Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar.....	323
4.2.7. Sevgi Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar.....	324
4.2.8. Sorumluluk Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar.....	325
4.2.9. Vatanseverlik Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar.....	326
4.2.10. Yardımseverlik Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar	327
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	328
5.1 Sonuç	328
5.2 Öneriler	330
KAYNAKÇA.....	331
KAYNAK KİŞİ BİLGİLERİ.....	339
KAYNAK ÖĞRETMEN BİLGİLERİ.....	343
EKLER.....	344
ÖZGEÇMİŞ	351

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BİTLİS GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÖK DEĞERLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Mehmet DAĞDAGÜL

Danışman: Prof. Dr. Akif ARSLAN

2022, 364 Sayfa

Jüri: Doç. Dr. Yasin KILIÇ

Dr. Öğr. Üyesi Hamza KOLUKISA

Geleneksel çocuk oyunları, bir topluluğu millet hâline getiren kültürel öğeler ve toplumsal değerlerden beslenen; bünyesinde bu öğe ve değerleri taşıyan zengin içeriklere sahip ürünlerdir. Bu çalışmanın amacı, Bitlis'in geleneksel çocuk oyunlarını "Millî Eğitim Bakanlığının yayımladığı Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine..." başlıklı basılı yayında adı geçen kök değerler (adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik) açısından incelemektir. Çalışma, nitel bir araştırma olup ilk aşamada çocuk oyunlarının derlenmesi için saha araştırması yapılmıştır. Saha çalışmasında yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmış ve elde edilen geleneksel çocuk oyunları yazıya geçirilmiştir. Bu oyunlardaki kök değerleri tespit etmek için ilgili tutum ve davranışların da yer aldığı bir görüşme formu oluşturulmuş; formun Türkçe, sınıf, okul öncesi, beden eğitimi ve sosyal bilgiler öğretmenleri tarafından doldurularak değerlendirilmesi sağlanmıştır. Daha sonra doküman analizi yöntemi kullanılarak oyunların içerik analizi yapılmış ve elde edilen verilerden hareketle çeşitli kavram ve temalara ulaşılmıştır. Saha araştırmasındaki bulgular incelendiğinde 94 adet oyun derlendiği, derlenen Bitlis geleneksel çocuk oyunlarının kök değerler açısından zengin bir içerikte olduğu; ilgili oyunlarda adalet, dostluk, dürüstlük gibi kök değerlere yer verildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu verilerden hareketle sabır, saygı, sevgi gibi değerlerin gelecek nesillere kazandırılabilmesi gibi amaçlarla, ilgili geleneksel çocuk oyunlarının beden eğitimi derslerinde oynatılması gibi çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oyun, çocuk, Bitlis geleneksel çocuk oyunları, kök değerler

ABSTRACT

MASTER THESIS

INVESTIGATION OF BITLIS TRADITIONAL CHILDREN’S PLAYS IN TERMS OF ROOT VALUES

Mehmet DAĞDAGÜL

Supervisor: Prof. Dr. Akif ARSLAN

2022, 364 Pages

Jury: Assoc. Prof. Dr. Yasin KILIÇ

Asst. Prof. Dr. Hamza KOLUKISA

Traditional children’s games that are arising from cultural elements and social values transforming a community into a nation, can also be considered as rich contents that carry cultural values and elements. The purpose of this paper is to study important values of children games of Bitlis such as; fairness, fellowship, honesty, patience, self-determination, respect, love, responsibility and patriotism as mentioned in the publishing of Ministry of National Education named as “Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine”. As a qualitative research, the first stage of this study provides field investigation that compiles different kinds of children’s games. The fieldwork and names of traditional children’s games were written down according to semi structured forms. A form of interview has been created to identify root values in these games, including relevant attitudes and behaviors, and the form has been completed and evaluated by teachers of Turkish, Classroom, Pre-school, Physical Education and Social Studies lessons. Then using the document analysis method, content analysis of the games was done and various concepts and themes were reached by moving from the data obtained. In the light of the findings obtained in the field research in which 94 games were evaluated, it was concluded that the compiled Bitlis traditional children's games are rich in root values such as justice, friendship and honesty. Based on these data, various recommendations have been made, such as playing traditional children's games in physical education classes, for the purposes of bringing values such as patience, respect and love to future generations.

Keywords: Game, child, Bitlis traditional children’s games, root values

ÖN SÖZ

Toplumlar, kültürünü ve sahip olduğu değerleri koruma ve bu değerleri gelecek nesillere çeşitli yollarla aktarma amacı taşımaktadır. Bu amaç, değişen dünya düzeninde ait olduğu toplumun değerlerini benimseyen, koruyan ve aynı zamanda evrensel değerlere de sahip bireylerin yetiştirilmesini zorunlu kılar. Geleneksel çocuk oyunları, kültürel öğeler ve toplumsal değerlerden beslenmiş; bünyesinde bu kodları taşıyan zengin içeriklere sahip ürünlerdir. Oyunlar; içinden çıktığı toplumun hayat felsefesini yansıtır, bir toplum hangi değerleri benimsemişse o toplumun oyunlarında bu değerlerin yansıması görülmektedir. Kısacası oyunlar, bir toplumun yaşantısı ve o toplumun sahip olduğu değerler hakkında bilgi verir.

Bu çalışma, Bitlis geleneksel çocuk oyunlarını "Millî Eğitim Bakanlığının yayımladığı Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine... 2017" başlıklı basılı yayında adı geçen 10 kök değer (adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik) açısından incelemek amacıyla kaleme alınmıştır.

Çalışmam boyunca bana her zaman destek olan, beni pes etmeye en yakın olduğum anlarda motive ederek bu çalışmayı bitirmeme büyük katkı sağlayan değerli danışman hocam Prof. Dr. Akif ARSLAN 'a; bu süreçte desteğini benden hiç esirgemeyen değerli eşim Seda DAĞDAGÜL'e, saha çalışmasında desteğiyle beni yalnız bırakmayan kardeşim Nurullah DAĞDAGÜL'e, oyun metinlerini derlememde başrol olan tüm kaynak kişilere, oyun metinlerinin değerlendirilmesinde emeği geçen tüm öğretmen arkadaşlarıma, tezin düzenlenmesinde emeği geçen arkadaşım Şevket DÖNMEZ'e ve son olarak beni bugünlere getiren kıymetli aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ağrı-2022

Mehmet DAĞDAGÜL

KISALTMALAR DİZİNİ

Akt.: Aktaran

Çev: Çeviren

C: Cilt

Doç: Doçent

Dr: Doktor

Edt.: Editör

KK: Kaynak Kişi

KÖ: Kaynak Öğretmen

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

MÖ: Milattan Önce

MS: Milattan Sonra

Ör: Örnek

Prof.: Profesör

s: Sayfa

TDK: Türk Dil Kurumu

TTKB: Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı

vb.: Ve benzerleri

vd.:Ve diğerleri

vs.: Vesaire

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1 Kök değerler tablosu.....	42
Tablo 2 Top oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu.....	65
Tablo 3 Değnek oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu.....	89
Tablo 4 Taş ve gülle oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu.....	131
Tablo 5 Koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu.....	169
Tablo 6 Atlama-sıçrama-sekme oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu	189
Tablo 7 Saklama-saklanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu	202
Tablo 8 Dilsiz-şasırtma-şaka oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu.....	220
Tablo 9 Dramatik nitelikte törensel oyunlarda tespit edilen kök değerler tablosu.....	231
Tablo 10 Diğer oyunlarda tespit edilen kök değerler tablosu	314
Tablo 11 Adalet değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu	318
Tablo 12 Dostluk değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu	319
Tablo 13 Dürüstlük değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu.....	320
Tablo 14 Öz Denetim değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu	321
Tablo 15 Sabır değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu	322
Tablo 16 Saygı değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu.....	323
Tablo 17 Sevgi değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu.....	324
Tablo 18 Sorumluluk değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu	325
Tablo 19 Vatanseverlik değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu	326
Tablo 20 Yardımseverlik değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu.....	327
Tablo 21 Kaynak kişi bilgileri tablosu.....	339

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

Bireyler var olduğu toplumun bir parçası olduğundan toplumla sürekli bir etkileşim halindedir. Bu sebeple her birey, hem toplumdan etkilenen hem de yaşadığı toplumu etkileyen konumdadır. Topluma ait değerlerin, temel davranış kalıplarının bireye aktarılması bireyin sosyalleşmesini ve var olduğu toplumun bir parçası haline gelmesini sağlar. Geçmişten gelen kültürel mirasa ve toplumsal değerlere yenilerinin de eklenmesiyle geçmişle gelecek arasında bir köprü kurulur. Toplum ve millet yaşamının sürdürülebilirliği bu köprünün sağlamlığına ve sürekliliğine bağlıdır (Erdal, 2019: 55).

Oyunlar; karakterli, ahlâklı, toplumsal ve evrensel değerleri içselleştirmiş bireyler yetiştirmeyi amaçlayan değerler eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Ayrıca iyi ve erdemli insan olmak, sağlam karakterli bireyler yetiştirmek her ailenin, eğitim kurumlarının ve toplumun en önemli hedeflerinden biridir. Çünkü sağlam karakterli olma yalnızca bireyi değil, toplumun da huzurlu ve mutlu olmasını sağlar. Bu hedefi gerçekleştirmek kültürel değerlerin gelecek nesillere aktarılmasına bağlıdır (Karatay, 2011: 1441; Erdal, 2019: 55). Bazı değerlerin direkt olarak kazanımlarla öğretilmesi mümkün olmayabilir, böyle durumlarda oyunlar en etkili yöntem olmaktadır (Bozkurt, 2017: 60).

1.1 Problem Durumu

Topluma ait kültürel kodların, değer yargıların gelecek nesillere aktarılmasında farklı farklı yollar vardır. Geleneksel çocuk oyunları, bünyesinde toplumsal değerleri taşıyan, somut olmayan kültürel mirasımızdır. Değerlerin bir kazanım olarak çocuğa aktarılması bazen zordur. Geleneksel çocuk oyunları, çocuğun toplumsal değerleri yaşayarak ve gelişim süreci içinde doğal yollarla edinmesinde büyük öneme sahip unsurlardır. Bu yargıdan hareketle, bu çalışmada Bitlis'te geçmişte oynanmış ve artık unutulmaya yüz tutmuş veya hâlâ varlığını sürdüren geleneksel çocuk oyunları derlenmiş ve bu oyunlar, kök değerler (dostluk, adalet, sabır, dürüstlük, öz denetim, yardımseverlik, vatanseverlik, sorumluluk, sevgi, saygı) açısından incelenmiştir.

Araştırmanın problem cümlesi aşağıdaki gibidir:

“Bitlis geleneksel çocuk oyunlarında yer alan kök değerler nelerdir?”

Araştırmanın alt problemleri ise aşağıdaki gibidir:

1. “Bitlis’in geçmişte sıkça oynanan fakat artık unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunları nelerdir?”
2. “Bitlis geleneksel çocuk oyunlarında kök değerlere ilişkin hangi tutum ve davranışlar vardır?”

1.2 Araştırmanın Konusu

Oyun, içinde var olduğu milletin kültürel mirasını, toplumsal normlarını ve değerlerini bünyesinde barındırarak geleceğe taşınmasında etkili olan kültür zenginliklerindendir. Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte geleneksel çocuk oyunlarının birçoğu unutulmuş, birçoğu da unutulmaya yüz tutmuş hâle gelmiştir. Ulusal ve evrensel değerleri benimsemiş, ahlaklı, karakteri güçlü bireyler yetiştirmeyi amaç edinen değerler eğitiminde oyunların yeri yadsınamaz. Bu çalışmada Bitlis geleneksel çocuk oyunlarının derlenip kayıt altına alınması ve oyunların MEB’in belirlemiş olduğu on kök değer (dostluk, adalet, sabır, dürüstlük, öz denetim, yardımseverlik, vatanseverlik, sorumluluk, sevgi, saygı) açısından incelenmesi araştırmanın konusunu oluşturmuştur.

1.3 Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; araştırma sahası olarak seçilen Bitlis’in kültürüne katkı sağlamak, Bitlis'te çocukların günümüzde ya da geçmişte oynadığı geleneksel çocuk oyunlarını tespit etmek, tespit edilen çocuk oyunlarını kayıt altına alarak oyunların kalıcılığını sağlamak; bu oyunları “Millî Eğitim Bakanlığının yayımladığı Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine...” başlıklı basılı yayında adı geçen kök değerler (dostluk, adalet, sabır, dürüstlük, öz denetim, yardımseverlik, vatanseverlik, sorumluluk, sevgi, saygı) açısından incelemektir.

1.4 Araştırmanın Önemi

Bu çalışmanın öncelikle araştırma sahası olarak seçilen Bitlis’in kültürüne katkı sağlaması, günümüzde ya da geçmişte Bitlis'te çocukların oynadığı geleneksel çocuk oyunlarının tespit edilip bunların kayıt altına alınarak oyunların kalıcılığının sağlanması bakımından önemli olacağı düşünülmektedir. Ayrıca derlenen bu

oyunların kök değerler açısından incelenmesi, bu çalışmanın halk bilimi ile eğitim bilimi alanlarını ilişkilendirerek hem halk bilimi çalışmalarına hem de değerler eğitimi çalışmalarına katkı sağlaması açısından da önemli olacağı düşünülmektedir.

1.5 Varsayımlar

Oyunların hem içinde doğduğu toplumun kültürel mirasını bünyesinde barındırması hem de o toplumun benimsediği değerleri gelecek nesillere doğal yollarla aktarma işlevi taşıması, onu halk bilimi ve değerler eğitimi alanlarında önemli bir yere taşımaktadır. Bu bağlamda Bitlis geleneksel çocuk oyunlarının derlenip oyunların kök değerler açısından incelenmesi amaçlı yapılan bu çalışmanın hem halk bilimi alanına hem de değerler eğitimi alanına ilişkin önemli veriler ortaya koyacağı varsayılmaktadır.

Araştırma sürecinde gerek oyunların derlenmesinde bilgisine başvurulacak kaynak kişilerin gerekse oyunların kök değerler açısından değerlendirmesini yapan kaynak öğretmenlerin görüşme formlarındaki sorular hakkında bilgi sahibi oldukları; ortaya koydukları bilgilerin ve yaptıkları değerlendirmelerin araştırmanın amacına uygun olduğu varsayılmaktadır.

1.6 Sınırlılıklar

Her araştırmada olduğu gibi bu araştırmanın da sınırlılıkları vardır. Bu araştırmanın ilk sınırlılığı çalışmanın ilk aşamasını da oluşturan derleme aşamasında çocukların ve yetişkinlerin oyunlarla ilgili verdikleri bilgilerin görüşme esnasındaki sorularla sınırlı olmasıdır. Araştırma, derleme çalışmasına katılan Bitlis il ve ilçelerindeki toplam 100 kişi ile sınırlıdır. Derleme çalışmasında elde edilen oyun çeşitliliği ve oyunlar hakkındaki veriler kaynak kişiler ve onların verdikleri bilgilerle sınırlıdır.

Araştırmanın ikinci aşaması; oyunların kök değerler açısından değerlendirilmesi aşamasıdır. Bu aşamada oyunların değerlendirilmesi amacıyla hazırlanan görüşme formundaki maddeler, MEB'in kök değerlerle ilişkili olarak belirlediği bazı tutum ve davranışlarla sınırlıdır. Ayrıca; oyunlarda tespit edilen kök değerler ve bunlarla ilişkili tutum ve davranışlar kaynak öğretmenlerin oyunlarla ilgili görüşlerinden elde edilen cevaplarla sınırlıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

2.YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli ve Yöntemi

Çalışma nitel araştırma yöntemine göre gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma; görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, olayların ve algıların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 39) şeklinde tanımlanabilir. Çalışmanın ilk aşamasında araştırmada yer alan çocuk oyunlarının derlenmesi için saha araştırması yöntemi kullanılmıştır. Saha araştırması, konuyla bağlantılı halk kültürü unsurları ile ilgili bilgi almak için söz konusu unsurların yaşadığı topluluğa giderek çalışmalarda bulunmaya saha (alan) çalışması denir (Çobanoğlu 2020: 71). Saha çalışmasında verileri elde etmek için yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılarak elde edilen geleneksel çocuk oyunları yazıya geçirilmiştir. Bu oyunların hangi kök değerleri barındırdığını tespit etmek için üç uzman görüşüne sunulduktan sonra hazırlanan, kök değerlere ilişkin bazı tutum ve davranışların yer aldığı bir görüşme formu oluşturulmuş; formdaki sorular Türkçe, sınıf, okul öncesi, beden eğitimi ve sosyal bilgiler öğretmenlerine yöneltilerek oyunların değerlendirmesi sağlanmıştır. Her oyun, üç öğretmen tarafından değerlendirilmiş; üç öğretmenin de tespit ettiği değerler yorumlamaya tabii tutulmuştur. Bir veya iki öğretmenin tespit ettiği değerler ise ilgili tabloda koyu harfle, sadece ismen belirtilmiştir. Daha sonra oyun metninden, kaynak kişi görüşme formlarından ve kaynak öğretmen görüşme formlarından hareketle doküman analizi yöntemi kullanılarak oyunların içerik analizi yapılmış ve elde edilen veriler neticesinde çeşitli kavram ve temalara ulaşılmıştır.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmada derlenen geleneksel çocuk oyunları, öğretmen görüşüne sunularak değerlendirmesi sağlanmıştır. Bu açıdan oyunların derlenmesi aşamasında görüşülen kaynak kişiler ayrı bir örneklem, görüşme formların hazırlanmasında görüşüne başvuru uzman kişiler ayrı bir örneklem, oyunlardaki kök değerleri tespit etmek için görüşüne başvuru kaynak öğretmenler ise ayrı bir örneklem oluşturacaktır.

Geleneksel çocuk oyunlarının derlenmesi aşamasında oyunlar hakkında bilgisi olan, oyunları kuralları ile ve bağlamında hatırlayan tüm kaynak kişiler araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Bitlis il ve ilçelerinde çalışmaya gönüllü katılan 100 kaynak kişi oluşturmaktadır.

Saha çalışmasında ve sonrasında kullanılan görüşme formlarının hazırlanmasında bilgi sahibi olan tüm alan uzmanları evren; erişim kolaylığı, araştırmacı için az zaman alması vb. bakımlardan değerlendirilerek görüşüne başvurulmuş üç uzman, örnekleme oluşturmaktadır. Oyunları değerlendirme aşamasında ise oyun ve değer ilişkisine yönelik bilgisi ve deneyimi olan tüm öğretmenler bu aşamanın evrenini; erişim kolaylığı, görüşme yapabilme imkânı ve araştırmacı için az zaman alması vb. hususlar dikkate alınarak Türkçe, sınıf, okul öncesi, beden eğitimi ve sosyal bilgiler öğretmenlerinden oluşan 21 öğretmen örnekleme oluşturmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması

Bu çalışmada en yaygın nitel veri toplama yöntemlerinden görüşme yöntemi kullanılmıştır. Görüşme; insanların bakış açılarını, kişisel yaşantılarını, hislerini, değer yargılarını ve algılarını ortaya koymada kullanılan güçlü bir yöntemdir. Görüşme sürecinin yazılı dokümanlardan ve gözlemlerden elde edilen verilerle desteklenmesi araştırmanın güvenilirliğini ve geçerliliğini arttırmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 40-41). Çalışmada önce yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmış; sahadaki oyunlar derlenerek kayıt altına alınıp, yazıya geçirilmiştir. Daha sonra oyunlardaki kök değerleri tespit etmek için bu değerlerle ilişkili bazı tutum ve davranışların yer aldığı bir görüşme formu oluşturulmuştur. Oyunların değerlendirilmesi amacıyla oluşturulan bu formdaki sorular; Türkçe, sınıf, okul öncesi, beden eğitimi ve sosyal bilgiler öğretmenlerine yöneltilerek bu sayede oyunların değerlendirmesi sağlanmıştır. Son olarak oyunların bilimsel yaklaşımlarla çözümlenmesi sürecinde doküman analizi yöntemi kullanılarak yazılı kaynaklardan faydalanılmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Çalışmada oyunların bilimsel yaklaşımlarla çözümlenmesi sürecinde oyun metninden, kaynak kişi görüşlerinden ve kaynak öğretmen görüşlerinden hareketle yazılı kaynaklardan yararlanma yöntemi olan doküman analizi yöntemi kullanılarak sahada derlenen oyunların içerik analizi yapılmıştır. İçerik analizinde asıl amaç elde edilen verileri açıklayabilecek kavram ve bağlantılara erişmektir. Yorumlanan veriler, içerik analizinde ayrıntılarıyla ele alınıp çeşitli kavram ve temalara bu analiz sonucu varılır. Kavramlar, araştırmacıyı bazı temalara ulaştırır; bu sayede olgular daha kolay anlaşılır ve daha iyi düzenlenebilir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. KURAMSAL ÇERÇEVE

3.1. Çocuk ve Çocukluk

Çocuk, doğumla başlayıp ergenliğe kadarki süreci yaşayan bütün insan evladını kapsayan genel bir kavramdır (Güvenç, 1997: 18). İnsanoğlu, doğumdan önce ve doğumdan sonra bazı gelişim dönemlerinden geçerek büyümeye ve gelişmeye devam eder (Tören, 2011:1). Bu evrelerden biri de insanın ondan sonraki bütün yaşamı üzerinde etkisi olacak olan çocukluk evresidir. TDK Güncel Türkçe Sözlük'e baktığımızda çocuk kavramının ilk üç tanımın şu anlamlarda tanımlandığını görürüz: 1. Küçük yaştaki erkek veya kız. 2. Soy bakımından oğul veya kız, evlat. 3. Bebeklik ile erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız, uşak (TDK). Diler, çocuk ve çocuklukla ilgili şunları söyler: "Çocuk, insan tarihi ile bilinen bir varlıkken; çocukluk ise değer yargıları sonradan oluşturulmuş sosyal bir kavramdır" (Diler, 2019: 7).

Tan'ın aktarımıyla J.J.Rousseau, çocuğun yalnız şu ya da bu maksat için değil, kendi başına önemli olduğunu; yetişkinden ayrı, kendine has ve değerli psikolojik özellikler barındırdığını, çocukluğun ise tabiata en yakın yaşam evresi olduğunu dile getirir. Ona göre çocuk vahşi bir çiçektir. Çocuğun kendi özelliği olan doğallık, sevinç ve saflık yüceltilmelidir. Eğitim, çocuğun tabii gelişimini zedelemeyecek biçimde verilmelidir. Yetişkindeki kusurların nedeninin ise hatalı eğitim olduğunu söyler.

Dewey de çocuğu felsefi bağlamda ele alarak çocuğun ruhsal ihtiyaçlarının geleceğe dönük değil, şimdi ne olduğu bakımından değerlendirilmesi gerektiğinin üzerinde durmuştur (Akt; Tan, 1993: 1-2).

Bozkurt ise çocukluğun hayatın temelini inşa eden bir dönem olduğunu, bu dönemde deneyimlenen her şeyin etkisinin de kalıcılığının da diğer dönemlere nazaran daha fazla olduğunu dile getirir (Bozkurt, 2017: 37).

3.2. Çocukluğun Kısa Tarihçesi

Çocuk kavramı insanlıkla var olagelen bir kavram iken çocukluk ise sanılanın aksine aslında yeni bir kavramdır. Henüz birkaç asır önce pek çok insan hayatın ilk on sekiz yılının belirleyici olduğunu, bu dönemin kendisinden sonraki gelişim dönemleri üzerindeki etkisini düşünmüyordu (Gander ve Gardiner 2004: 26).

Elkind'e göre çocuk, bizlere armağandır. Çocuk imgesi ise sonraları insanın ortaya koyduğu bir kavramdır. Ona göre çocuk imgesi, tarihin her çağında eğitim uygulamalarını belirlemiştir. Antik çağda çocuk imgesi, toplumsal yasalar ve toplum kültürüne göre eğitilmesi gereken küçük bir birey imgesiydi. Babil'de kızların ve oğlanların altı yaşından itibaren okula gittiği, fakir çocukların bile okuma-yazma öğrendikleri bilinirdi. Diğer yandan Antik Roma'da erkekler de kızlar da kurallarının sert olduğu ve okuma yazmayı kamış kalemle ve balmumu tablette öğrendikleri mekteplere giderlerdi. Yaygın çocuk imgesi mal veya kölelik düşüncesi üzerine kurulu olan ortaçağda ise çocuklara daha kötü davranılırdı (Elkind, 1993: 35-36).

Aries, Orta Çağ'ın yaklaşık sekiz yüzyıllık zaman dilimi boyunca toplumun çocukluğu hayatın farklı bir dönemi olarak algılamadığı, diğer bir deyişle altı ve on sekiz yaş arasını belirleyici olarak görmediklerini dile getirmiştir (Akt; Gander ve Gardiner, 2004: 26). Bu çağda çocuk, beş-yedi yaşlarına gelinceye kadar yani yetişkinlerin dünyasına girinceye değin bebektir. Çocuğun kendine özgü ayrı bir çocukluk dünyası bulunmuyordu. Çocuklar görünüşte küçük yetişkinler gibi görülürdü. Ayrıca bugün çocuklara özgü saydığımız oyunlara ve etkinliklere de pek rastlanılmazdı.

Orta Çağ ve onu takip eden zamanlarda dinî felsefenin yetişkinlerin çocukları nasıl algıladığı ve disipline ettiği ile ilgili güçlü bir etkisi söz konusuydu. Hristiyanlığın da etkisiyle insanların doğuştan günahkâr olduğuna dair anlayış vardı. Böylelikle yapılan yanlışlar, doğuştan gelen kötülüğe bağlanıyordu. Ana babaların ve büyüklerin görevi ise bu kötü eğilimleri bastırmaktı.

1500'lü yılların sonlarında bebeğe karşı duyarlılığın artmaya başladığını görmekteyiz. Yetişkinler çocuğa artık kişiliği olmayan bir varlık gözüyle bakmıyorlardı. 1600'lü yıllarda ise çocukluk, yetişkinlikten farklı olarak görülmeye başlandı (Gander ve Gardiner, 2004: 26-30). Plumb'ın da ifade ettiği üzere 1600 ile

1800 yılları arasında çocuk ve çocuk eğitimine dair tutumlarda büyük bir değişim yaşandı. Eğitim uzmanları ve ahlak öğreticileri, insanların doğuştan masum olduğunu kabul etmeye başladı. Büyüklerin görevinin de bu masumluğu koruyup gençlere rehberlik etmek olduğu görüşü yaygınlaştı. (Akt; Gander ve Gardiner, 2004: 30).

19. yüzyıla gelindiğinde ise eğitimciler ve ahlakçılar çocuğun ahlaki gelişiminin ve davranışının güçlü bir biçimde yönlendirilmesini ve eğitilmesini savundular. Bir "çocukluk dünyası" yaratıldı ve hâlâ gelişmektedir (Gander ve Gardiner, 2004: 41). Bu tartışmalar ışığında “Kendi toplumumuzda geçerli olan çocukluk anlayışı nedir?” sorusuna Tan: Toplumumuzda uzunca bir süre genel olarak kabul görmüş düşünüş kalıplarından olan dinî inanışlarımızda çocukluğa bakmaya çalışıyoruz. Çocukluğun, İslamiyet'te geniş ve detaylı olarak ele alınan konulardan biri olduğunu aktarmıştır. Kur'an ve Sünnette ergenlik çağına kadar çocuğun sorumlu tutulmamış olması nedeniyle İslam bilginlerinin başlangıçtan beri çocukla ilgili konuları bağımsız bir inceleme alanı hâline getirdikleri gözlemlenmiştir. İslam uygarlığının çocuğun fiziksel gelişimi, psikolojik hastalıklarının tanı ve sağaltımı konusunda da zengin ve derin bilgilere vakıf olduğu bilinmektedir (Tan, 1993: 3).

Çocukluk tarihi konusundaki çalışmalar, çocukluğun sanılanın aksine tüm yönleriyle doğal olmadığını, büyük ölçüde toplumdan etkilenmiş ve değişebilir olduğunu gösteriyor. Bahsi geçen bu çalışmalar, belirli bir zamana ya da topluluğa özel, tek bir çocukluk anlayışından bahsedilemeyeceğini ortaya çıkarmışlardır (Tan, 1993: 20). Bütün bunları göz önüne aldığımızda çocuk tarihi boyunca tek bir metodoloji ya da kuramsal yönsemenin egemen olmadığı görülür. Kaldı ki bu konuda diğer bilim ve araştırma alanlarının da katkısı olduğu görülüyor. Ekonomi, psikoloji ve gelişim, siyaset, sosyal, tıp, eğitim, hukuk ve toplumbilim gibi araştırmalar da çocukluğun geçmişini aydınlatan veriler getirebiliyor.

Toplumsal bilimlerin karşılıklı etkileşimi ve bu alanlardaki bilgi artışı çocuklara duyulan ilgiyi yükseltmiştir. Yetişkinlerle çocuklar arasındaki ilişkilerin sadece tek yönlü otorite ilişkilerinden olmadığı; çocukların bireysel ve grupsal tepkileriyle yetişkinlerin davranış biçimlerini ve yaşantılarını etkilediği ortaya çıkmaya başlamıştır (Tan, 1993: 7).

20. yüzyıla gelindiğinde çocuk ile ilgili hâkim olan değer yargıları şu üç ana varsayıma dayandırılmıştır:

1. Çocuklarla yetişkinler birbirinden farklıdır ya da çocukların kendine özgü biyolojik kategorileri söz konusudur.
2. Çocuklar, yetişkinliğe hazırlanmalıdır ya da yetişkinlik elde edilen bir kazanımdır.
3. Çocukların yetiştirilmesinde sorumluluk yetişkinlerindir (Tan, 1993: 7).

Modern anlamda çocuk algısıyla birlikte çocukların masum olduğuna dair fikirlerin ortaya atıldığı görülmektedir. Bu algının değer görmesinde Fransız tarihçi Aries'in önemli katkısı bulunmaktadır. Aries modern çocukluğun aydınlanma ile ortaya çıktığını, öncesinde gerçek manada bir çocukluktan bahsetmenin mümkün olmadığını savunmaktadır. İkinci en önemli gelişme ise çocukların artık eğitimin bir parçası hâline gelmesi gerekliliğidir (Akt; Diler, 2019: 10-11).

Aries, modern zamanda eğitime olan ilginin tekrar canlanışını çocuk tarihinin dönüm noktası olarak görüyordu. Bu tarz gelişmelerin de etkisiyle çocukların hayata hazırlanması, gelişigüzel olmaktan öte özel bir alan ve disiplin konusu olmaya dönmüştür (Akt; Tan, 1993: 11-12). Ayrıca, modern eğitim anlayışına göre önem verilmesi gereken bir başka ilke ise eğitimin ana merkezine çocuğu koymak ve eğitime onun bulunduğu noktadan başlamaktır. Bu fikrin gerçekleştirilmesinin en önemli şartı çocuğu gerçek anlamda tanımaktır. Çocuğu anlamak, tanımak ve onu eğiterek gelişimine fırsat vermek için başvurulacak en etkili araçlardan biri, çocuk oyunlarıdır (Başal, 2007: 246).

Oyun yoluyla eğitimde öğrenme, yaparak ve yaşayarak olur. Çocuk oyunda görür, dinler, dokunur, koklar, tadar ve hisseder. Kısacası bütün duyularını kullanır. Böylelikle doğal ve kalıcı bir öğrenme gerçekleşir. Çocukların sürekli yaptığı ve yapmaktan keyif aldığı böylesi doğal bir etkinlik olan oyunun eğitimde kullanılmasının ne kadar verimli olacağı anlaşılabilir (MEB, 2014: 8).

3.3. Oyun ve Oyunun Özellikleri

3.3.1. Oyun Nedir?

Tarihin ilk dönemlerinden bugüne kadar bütün insanlar benzer şekillerde oyun oynamışlar ve oynamaktadırlar (Arslan, 2018: 21). Oyun oynamak, toplumun (kadın, erkek, çocuk, genç, yaşlı, idareci, tüccar, fakir, zengin köylü, kentli vb.) her kesimince keyif almak maksadıyla gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir. Geçmişten günümüze değin oyun kavramını ifade etmek üzere farklı birçok kelime ve kavram kullanılmıştır. Türklerde oyun kavramını ifade etmek için eski zamanlarda olduğu gibi bugün de "oyun" sözcüğü kullanılmaktadır. Türk kültürünün en önemli yazılı kaynaklarında oyun sözcüğüyle karşılaşmak mümkündür (Özdemir, 2006: 21).

Dilimizin en eski sözlüğü Dîvânu Lugâti't-Türk'te "oyun" kelimesi yarış anlamında, "oyunda" kelimesi ise yarışta geri kalmak anlamında kullanılmıştır. Divân'da "budhik" oyun, raks; "büdhi" oynamak, raks etmek ve "büdik" oynayıp, zıplayıp kelimeleri de geçmektedir (Çolak, 2009: 14).

"Dîvânu Lugâti't-Türk'te Yer Alan ve XI. Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar" adlı çalışmasında Türktaş, oyun sözcüğünün Divân'da hoşça vakit geçirme, yarışma, spor gibi değişik anlamlarda kullanıldığını ifade eder (Türktaş, 1999: 61). Bu kelimeler oyun anlamının yanında raks manasını da bünyelerinde barındırmaktadır. Divân'da oyun ve raks etme ile ilgili bu kadar kelimenin kullanılmış olması oyunun, özel anlamda da çocuk oyunlarının kültürümüzde önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir (Çolak, 2009: 14; Özdemir, 2006: 21).

Oyun kelimesinin kökeninin Şamanlık ile ilgili olduğunu bize Metin And haber vermektedir. And, Orta Asya şamanının çeşitli isimlerinin arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir ad olan "oyun"dur. Kadın şamana ise Moğolcadan gelen "udahan", Orta Şaman'a "orta-oyun", Yüce Şaman'a "ulahan-oyun" deniliyordu. Daha da önemlisi oyun kelimesi sadece şaman için değil, örneğin Türkistan'da şaman töreninin bütününe de deniyordu (And, 2012: 37).

Oyun kelimesi, zamanla oyunu icra eden kişiyi karşılayan anlamından oyunun kendisini karşılar hâle gelmiştir. Dilimizde oyun kelimesi, kazandığı anlamlarla birlikte çok geniş bir birleşik kelime, deyim ve atasözleri dağarcığı meydana getirmiştir:

Oyuna çıkmak, oyuna gelmek, oyuna getirmek, oyun bozmak, oyun oynamak, oyun vermek, oyun yapmak vb. deyimleri; oyun alanı, oyunbozan, oyun ebesi, oyun kurucu, oyun sahası, oyun havası, çocuk oyunu vb. birleşik sözleri;

"Zor oyun bozar.", "Oynadı güldü, yerini buldu.", " Oyunu bilmeyen kız yerim dar dermiş, yerini açmışlar yenim dar demiş." gibi atasözleri bunlara örnek olabilir. Bunlar dilimizdeki oyunla alakalı anlatımlardan bazılarıdır (Çolak, 2009: 13-14).

Oyun sözcüğü geniş coğrafyalara yayılan Türk dilinin fonetik, semantik, morfolojik, bakımdan çok az değişikliğe (lehçe ve ağız özellikleri nedeniyle) uğramış ortak sözcüklerden biri olarak kabul edilmektedir. Karşılaştırmalı Türk Lehçeleri Sözlüğü'nde Türk lehçelerinde ve Türkiye Türkçesinde oyun kavramını ifade eden kelimeler şunlardır:

Türkiye Türkçesi: Oyun

Azerbaycan, Özbek, Kırgız, Türkmen ve Uygur Türkçesi: Oyun

Başkurt ve Tatar Türkçesi: Uyn, Uynav

Kazak Türkçesi: Oyn, Oyunşık (Özdemir, 2006: 22).

Bir kavram olmanın ötesinde dünyada oyunun ne olduğu hakkında da tarih boyunca birçok görüş ortaya atılmıştır. Ülkemizde oyun kavramı daha çok çocuk eğitimi ve gelişimi, çocuk ruh sağlığı ve psikoloji açısından tanımlanmıştır (Özdemir, 2006: 29). Ortaya atılan bütün bu farklı görüşlerin bir ortak noktası var ki o da oyunun çocuk için çok önemli bir uğraş olduğudur (MEB, 2014: 4). Oyununun ne olduğuna dair yapılan bazı tanımlamalar şu şekildedir:

Oyun; çocuk için sevinç ve eğlence kaynağı, vazgeçemediği bir eylem iken bununla birlikte çocuğun yaşama hazırlanmasında en büyük rehberdir (Çalışandemir, 2014: 2).

Oyun, çocuğun ruhsal, bedensel ve moral gelişimini sağlayan, zevk ve neşe var eden, bireysel ya da grupça yapılabilen etkinliktir (Kantarcıoğlu, 1973: 88-89).

Oyun; çocuğu toplumsal hayata hazırlayan, çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan en etkili araçlardan olup çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanıması oyunla mümkündür (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006: 55).

Oyun, amaçlı veya amaçsız, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen ama nasıl olursa olsun çocuğun istekle ve keyifle yer aldığı; Çocuğun bilişsel, fiziksel, dil, sosyal ve duygusal gibi gelişim alanlarının gelişimi üzerinde büyük etkileri olan ve çocuk için en etkili öğrenme sürecidir (Dönmez, 1992: 13).

Oyun, çocuğu tanıyıp anlamada kıymetli bir araçtır... Oyun, çocuğun yaratıcılığını sergilediği bir ortamdır... Oyun, gerçek dünya ile hayal dünyası arasında köprü vazifesi görür (Yavuzer, 2010: 170-171).

Seyrek ve Sun, oyunun tanımını oyun çeşitlerine göre yapılmasının uygun olacağını dile getirmiş ve yaptığı farklı farklı tanımlardan sonra oyunu; çocuğun akıl ürünü yaratmalarına, bedensel hareketlerine ve bunların bileşiminden meydana gelen tüm etkinlikler şeklinde tanımlamıştır (1991: 3).

Özhan; oyunu, belli kurallar çerçevesinde bir veya birden fazla kişinin bedeni, ahlaki ve zihni yönlerini geliştirmek amacıyla gerçekleştirdikleri eğlence tarzı hareketler şeklinde tanımlamaktadır (Özhan, 1990: 3).

Oyun, çocuğun başkalarına ihtiyaç duymadan kendi denemeleri sonucu öğrenmesi yeteneğidir... Sonucu düşünülmeden sadece eğlenmek niyetiyle yapılan hareketlerdir (Aydın, 2014: 1).

Oyun, her yaş grubundan insanın hayatında önemli yere sahip bir etkinliktir. Yetişkinler için dinlenmek, eğlenmek, boş vakit etkinliği gibi manalar ifade eden oyun; çocuk için ise yaşadığı dünyayı, çevresini anlama ve tanıma aracıdır (Turan, 2011: 16).

Oyun, yetişkin için tekdüzelikten sıyrılış ve yeniden doğuş iken çocuk için oyun başlı başına bir uğraştır... Oyun; deneyimleme, öğrenme ve yapma aracıdır (Arnold, 1979: 7).

Huizinga ise oyunu özgür bir biçimde razı olunan ama büsbütün emredici kurallara göre belirli bir mekân ve zaman sınırları içerisinde gerçekleştirilen, kendiliğinden bir amacı olan, bir gerilim ve sevinç hissiyle alışılmış hayattan farklı olarak bilinçli yapılan bir faaliyet olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 1995: 50).

3.3.2. Oyunun Özellikleri

Huizinga, oyunun en sade hâliyle tamamen fizyolojik bir olgudan veya ruhsal bir tepkiden daha fazlası olduğunu, biyolojik ve fiziksel etkinliklerle sınırlanmaması gerektiğini ifade eder. Oyun, yaşamın gerektiği davranışları aşan bir süreç olduğundan oyunu ancak bütünselliği içinde kavramak ve değerlendirmek gerekir (Huizinga, 1995: 17). Huizinga, oyun kavramının şu önemli özellikleri üzerinde durmuştur:

Oyun her şeyden evvel isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Ismarlama ya da zorlama oyun, oyun değildir; olsa olsa oyunun zoraki bir benzeğidir. Bu bakımdan boş zamanlarda yapılır. Ancak oyun bir ritüel ya da bir tören olduğu zamandır ki bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Böylece oyunun bir önemli niteliği ortaya çıkıyor ki bu da onun özgürlüğüdür.

Oyunun ikinci bir özelliği yine *onun özgürlüğü* ile ilgilidir, bu da oyunun gündelik hayattan farklı oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan sıyrılarak geçici de olsa kendi düzeninin, dünyasının içine girer. Bu nedenle de oyun, çıkar amacı taşımaz. Oyun günlük yaşama bir ara verme, bir dinlenme ve günlük yaşamın bir süsü gibidir.

Üçüncü niteliği oyunun *günlük yaşamdan zaman ve yer açısından ayrılmasıdır*. Bu bakımdan kendine has süre ve yerle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir yerde biter.

And, Huizinga'nın oyuna dair sıraladığı bu özellikleri özetleyip şu sonuçlara ulaşmıştır: Oyun özgürce gerçekleştirilen bir eylemdir, bilinçli olarak normal yaşamın da dışında kalır. Ciddî bir iş olarak algılanmamakla beraber oyuncu yoğun bir biçimde ve tümüyle kendini oyuna verir. Bu eyleminde maddî bir kâr, bir çıkar beklemez. Kendi yer ve zaman sınırlaması, belirlenmiş kuralları ve düzeni içindedir. Kendilerini dış dünyadan çoğunlukla kılık değiştirme veya başka yollarla ayırır ve oyuncuları kendi aralarında gizli bağlarla birleştirip toplumsal gruplaşmayı kolaylaştırır (And, 2012: 27-30).

Millî Eğitim Bakanlığının hazırladığı "Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği- 1" adlı kitapta oyunun oyuncuları zorlayan bazı özellikleri ve kuralları olduğu dile getirilip oyunu ilgi çekici ve değerli kılanın da bu kurallar ve özellikler olduğuna dikkat çekilmiştir. İlgili kitapta verilen özellikler şöyle sıralanabilir:

- Oyun doęaçlama ortaya ıkar, mutluluk ve rahatlık verici özellięi vardır.
- ocuęun oynaması için herhangi bir mecburiyet yoktur. Oyun bu özellięini koruduęu müddete ekici ve haz verici olur.
- Gündelik hayattaki kuralların oyunda hiçbir yeri ve geçerlilięi yoktur, yalnızca oyunun kendi kuralları vardır.
- Oyun belli bir zaman diliminde oynanır ve kuralları vardır.
- Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.
- Oyunda tecrübeler yinelenir, evredeki şeyler taklit edilir ve yeni şeyler denenir.
- Oyunun nasıl ortaya ıkıp gelişeceęi ve ne şekilde sonuçlanacaęı önceden bilinmez.
- Oyunda gerçek yaşamdan farklı bir konumda bulunma hâli söz konusudur.
- Oyun duraęan deęil, dinamik bir eylemdir.

Oyun, bir zorunluluk olmadan özgürce yapılır. Oyun, ocuęun yetişkinleri rahatsız etmeyip bir köşede oyalandığı, sadece eğlendirme amacıyla yapılan boş bir eylem deęildir (MEB, 2014:7).

Oyunun özelliklerinin neler olduęuna dair son açıklamayı Seyrek ve Sun, řu şekilde ifade etmiştir: Oyun ocukların en doęal anlařma ortamıdır. Bir araya gelen iki ocuk daha birbirinin ismini öğrenmeden oynamaya başlarlar. ünkü oyun onların ortak dilidir. Ayrıca oyun ocuęun özgürlük alanıdır; oynayan ocuk, kendisinin egemen olduęu küçük dünyasındadır. Kendisinin koyduęu kuralları yine isterse kendisi bozar; ocuk oyunda kendi başına buyruk olmanın tadını ıkarır (1991: 8).

3.4. Oyunun Tarihçesi

Çocuk oyunlarının tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Şehirli, köylü, fakir, zengin her çocuk bulunduğu mekânın ve zamanın etkisiyle oyun oynamıştır (Seyrek ve Sun, 1991: 15). İlkel insanlar çevresinde gördüğü şeyleri taklit edip, yapıp ettiklerini çeşitli hareketler yoluyla birbirlerine anlatmaya çalışırken farkında olmadan oyunu yaratmıştır. Av avlayan ilk insanlar, avını nasıl avladığını taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Bu hareketler, zaman içerisinde bilinçli yapılan dinsel ve büyüsel törenler hâlini almış ve oyun bu aşamada kültürel bir nitelik kazanmıştır (MEB, 2014: 5; Özhan, 1997: 10).

Yetişkinlerin yaptıkları büyüsel törenlerin bazılarının çocuklar tarafından yapıldığını, bunun için de yetişkinler tarafından eğitildiği bilinmektedir. Bugün de oynanan Yağmur Gelini, Çiğdem Pilavı gibi törenler bunlardan bazılarıdır. Bu törenler geçmişte yapılması zorunlu olan inanç kaynaklı ritüellerdi. Kurak mevsimlerde çocuklar yağmur gelini yapıp gezdirirlerdi, bu törenin sonunda yağmur yağacağına inanılırdı. Çiğdem gezmesi ise baharın gelişini müjdelemek ve yılın bereketli ve bolluk içerisinde geçmesi amacıyla yapılırdı (Özhan, 1997: 11).

Seven'e göre oyun, çocuğun varoluşuyla birlikte var olmuştur. Tarihin her safhasında çocuklar için önemli bir gereksinim olan oyun, yetişkinler tarafından fark edilmişse de çocuklara olan yaklaşım farklılaşmıştır. Tarih boyunca oynanan oyunlar ve kullanılan araçlarda çeşitli benzerlik ve farklılıklar görülmüştür. Bununla birlikte birçok oyun nesilden nesile nakledilerek günümüze kadar gelebilmiştir. Buna göre günümüzde oynanan bazı oyunların temelleri geçmişte atılmıştır. (Seven, 2014: 34).

Dönmez ve Özhan ise farklı zamanlarda yapmış oldukları çalışmalarda oyunun ve oyuncağın geçmişinin insanlık tarihiyle eş değer geçmişe dayandığını arkeologların yaptığı çalışmalar neticesinde ortaya koyulduğunu dile getirmiştir. Taşlar, insanoğlunun bilinen en eski oyun araçlarından olup en eski oyunlardan biri de ülkemizde "beştaş" adındaki oyundur. Bunun yanı sıra geçmişte farklı toplumlarda farklı kurallarla oynanan başka bir oyun aşık kemikleriyle oynanmaktaydı. Suda taş kaydırma oyunu da çok eski ve antik değeri olan genellikle taşla oynanan bir oyundur. En eski oyun aracı taş, en eski oyunlar ise taş oyunlarıdır (Dönmez, 1992: 14; Özhan, 1997: 11).

3.4.1. Dünyada Çocuk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Çocuk oyunlarına ilişkin kayıtlar erken dönem klasik Yunan ve Atina'ya uzanır. Antik Çin, Peru ve Mısır'daki arkeolojik kazılar sayısız oyun sahnesinin resmedildiğini göstermektedir (Seven, 2014: 34).

Antik Yunan ve Mısır medeniyetlerinde geçmişi üç bin yıldan fazla olan çingirakların olduğu bilinmektedir. Aynı şekilde bebeklerin ve bebek oyunlarının üç bin yıl ve üzeri bir geçmişe sahip oldukları ileri sürülmektedir. Buluntulara göre yaklaşık üç bin yıl önce Eski Mısır'da çok küçük yaşta ölen Nilüfer adında küçük bir kız bebeğiyle birlikte gömülmüştü. Kolları ve bacakları hareket edebilen bu bebek British Müzesi'nde bulunmaktadır. Ayrıca Eski Mısır'daki duvar resimlerine bakıldığında sıçrama oyunlarına ve oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlara rastlamak mümkündür. Benzer bir duruma Eski Hindistan'da da rastlamak mümkündür. Oyun tahtası üzerinde zar kullanılarak oynayan oyunlar ve topaç çevirme ile ilgili duvar resimleri bunlara örnek verilebilir (Dönmez, 1992: 15-16).

İran'da da gerçekleştirilen kazı çalışmalarında birtakım oyuncaklar bulunmuş, Eski Girit uygarlığının kalıntılarında oyuncak ev eşyaları ve bebekler bulunmuştur. Eski Çin kaynaklarına bakılırsa uçurtmanın üç bin yıldan fazla bir geçmişi olduğu görülecektir. Romalı çocuklar çember çevirme ve top oyunlarını oynarken Eski Mısır'daki çocuklar tahta bebeklerle ve tahtadan yapılmış timsahlarla oynuyorlardı (Seyrek ve Sun, 1991: 15).

Orta Çağ Avrupa'sında ise sosyal sınıflar mevcuttu, toplumsal yaşam bu sosyal sınıflara göre şekillenirdi. Aristokrat ailelerin çocukları ile köylü çocukları arasında farklar söz konusuydu. Örneğin aristokrat ailelerin çocukları eğitim görürken köylü çocuklarının eğitim imkânı bulunmamaktaydı. Oyun ihtiyacı olduğu fark edilen bebeklerin ellerine çingirak gibi oyuncaklar verilerek onlarla çeşitli oyunlar oynanırdı. Bebekler, düdükler, kil ve tahta gibi oyuncaklar çocukların kullandığı oyuncaklardan bazılarıydı (Seven, 2014: 38-39).

3.4.2. Türklerde Çocuk Oyunları Tarihi

Türklerde oyun kavramı, günümüzde olduğu gibi eskiden de "oyun" sözcüğü ile ifade edilmiştir. Türk kültürünün gerek yazılı gerekse sözlü kaynaklarında oyunla ilgili kavramalara rastlamak mümkündür. Manas Destanı, Oğuz Kağan Destanı, Dîvânu Lugâti't-Türk, Kutadgu Bilig, Volga Bulgar Kitabeleri, Dede Korkut Kitabı ve Evliya Çelebi Seyahatnamesi vb. Türk kültürü açısından önemli olan bu eserlerde bahsi geçen oyun kelimesi bu kavramın Türk tarihi açısından ne kadar eski olduğunu göstermektedir (Özdemir, 2006: 21).

Türk çocuk oyunları tarihine dair ilk bilgileri Kaşgarlı Mahmut'un Dîvânu Lugâti't-Türk adlı ünlü eserinde buluruz. Bu eserde "yarış" anlamında "oyun" kelimesi kullanılmış, yine yarışta geri kalmak anlamında "oyunda" sözcüğü kullanılmıştır. Eserde günümüzde de bilinen bazı oyunlarla ilgili terimlere de rastlanmak mümkündür. "çık tur-" terimi aşık oyunuyla alakalıdır. "Çöğen" sözcüğü çevgan anlamında ve bu oyunda "topu çekmek amacıyla kullanılan ucu eğri değnek" anlamındadır. "Atıç" sözcüğü etiç ve eteç şeklinde çocukların ceviz oynadığı yer anlamında kullanılmıştır. Kaşgarlı Mahmut Divan'ında bize bazı oyunlardan bahseder. "Çevgan" ,"aşık", "ceviz", "çengli mengli", "karangu" , "çelik çomak", "bandal" ve " köçürme" oyunları bunlardan bazılarıdır. Dîvânu Lugâti't-Türk 'te oyun ve çocuk oyunları ile ilgili bu kadar çok kavramın geçmesi bu dönemde çocuk oyunlarının ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir (Çolak, 2009: 22-24; Serbest, 2019).

Türk dünyasındaki oyunlara dair yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyeleri'nde bulmak mümkündür. Önemli olan diğer bir kaynak ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseridir (MEB, 2014: 6; And, 2012: 43). Dede Korkut Hikâyeleri, 15. yüzyılda yazıya geçirilmesine rağmen bahsi geçen olayların meydana gelişini Türklerin İslamiyeti kabulüne kadarki döneme uzanır. Eserde çocuk oyunlarının yer aldığı bilinmektedir. Dede Korkut Hikâyelerinden Boğaç Han Destanı'nda Boğaç Han'ın kendi yaşıtı üç çocuk ile aşık oyunu oynadığı belirtilir. Hikâyede geçen aşık oyunu ifadesinden de anlaşılacağı üzere aşık oyunu oynama geleneği ta o dönemlere uzar (Çolak, 2009: 24).

16. yüzyıl sosyal yaşayışını ve görgü kurallarını anlatan tarihçi Gelibolu Mustafa Ali'nin Mevâ'idü'n-Nefâ'is fî Kavâidil-Mecâlis adlı eserinde de çağının satranç, cirid, tavla vb. oyunları ile ilgili bilgiler verilmektedir (And, 2012: 43).

Sevinç ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eserinde 17.yüzyılda İstanbul Eyüp civarlarında özel olarak üretilen oyuncakların satıldığı yüz dükkân olduğundan bahseder. Geometrik motifli kamış borular, dümbelek, aşı boyalı çiçek, kemeçe, testi, kuş, beşik ve hacıyatmaz gibi birtakım oyuncak oyun amaçlı Eyüp'te üretilmekteydi. Yine en eski oyun araçlarından biri olan taş oyunları, top ve ip oyunları da diğer toplumlarda olduğu gibi Türk kültüründe de çok sık rastlanan oyunlardır (Sevinç, 2004: 43). Daha sonraları ise çocuk oyunları zenginleştirilip nesilden nesile aktarılarak günümüze kadar gelmiştir.

Sonuç olarak Türk, Antik Yunan, Mısır, Roma, İran ve Çin Uygarlıklarına ait kaynaklarda çocuk oyunlarına dair birçok kayıt bulunmuştur. Bu uygarlıklarda toplum yapısı, ekonomik durum ve sosyal düşünce farklılıklarından dolayı oyuna ve çocuğa olan bakış farklılık gösterse de bazı benzerliklerin olduğu da bir gerçektir. Gerek kullanılan oyun araçları gerekse oynanan oyunlar, oyunun çocuk doğasının gereği olduğunu ve bunun bir şekilde açığa çıktığını göstermektedir. Günümüzde oynanan birçok oyunun geçmişte de oynandığını görmekteyiz. Mısır ve Romalıların saklambaç, halat çekme, yakalamaca gibi oyunları oynadıkları göz önünde bulundurulduğunda bu düşünceye kolayca varılır. Gerek insanlık tarihinin en başında gerekse günümüzde çocuk oyunları nasıl var olmuşsa bundan yüzyıllar sonra da çocuğun olduğu her zaman ve mekânda çocuk oyunları da var olmaya devam edecektir.

3.5. Oyunun Sınıflandırılması

Bilimsel faaliyetlerin sağlıklı yürütülebilmesi için öncelikle bir sınıflandırma mantığının olması gerekmektedir. Bu mantıkla çocuk oyunlarının da çalışılabilmesi için tasnif edilmesi gerekir (Çolak, 2009: 47). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması ile ilgili dünya genelinde farklı bilim dallarından araştırmacıların birtakım denemeleri olmakla birlikte nitelikli bir sınıflandırma yapabilmek için öncelikle oyunların esas unsurları belirlenmelidir. Oyunların katışık hâlde birçok ögeyi bünyesinde barındırması ve ayrıca değişen yaşam biçimiyle birlikte oyuna her geçen gün yeni öğeler eklenmesi onun karmaşık bir yapıya dönüşmesine etki etmektedir. Dolayısıyla oyunların bu unsurların göz önünde bulundurulup son derece dizgeli bir sınıflandırmaya tabi tutulması gerekir. Oyun için geliştirilecek sınıflandırma dizgesi mutlaka esnek olmak zorundadır (Cengiz, 1997: 462-463).

Dünyada ve Türkiye'de birçok araştırmacı oyun sınıflamaları üzerine çalışmış, oyunu çeşitli sınıflandırmalara tabi tutmuşlardır. Bu çalışmada, yapılan belli başlı bazı sınıflama çalışmalarına değinilecektir. Ayrıca Özdemir 'in (2006) Türk Çocuk Oyunları I, II adlı çalışmasında dünyada ve Türkiye'de yapılan oyun tasniflerinin genel olarak hangi unsurlardan oluşturulduğuna dair yapmış olduğu değerlendirmeye de yer verilecektir.

Oyun; kendiliğinden, gönüllü, haz verici ve açık uçlu bir davranış olarak tanımlansa da hiçbir görgül araştırma oyunu belirlemek için bu ölçütleri kullanmamıştır. Bunların yerine oyun sınıflamaları geliştirilmiştir. Oyun sınıflamaları arasında en çok karşılık bulanlardan biri, Piaget'in oyun sınıflamasıdır. Bu sınıflamaya göre oyunlar; alıştırma oyunları, sembolik oyunlar ve kurallı oyunlar olmak üzere üç gruba ayrılmıştır.

Sembolik oyunlar ve alıştırma oyunları çocukluğun ilk 5-6 yılında, kurallı oyunlar ise bilhassa orta çocukluktan başlayıp ergenliğe kadar sıkça görülmektedir. Kurallı oyun, "daha önceden saptanmış kuralları kabul edip bunlara uyarak oynama" olarak tanımlanmaktadır. Kurallı olan birçok oyun, çocuklar ve büyükler için ortaktır; ancak bu oyunların birçoğu, özellikle çocuklar tarafından bir kuşaktan diğer kuşağa yetişkin etkisinde kalmadan aktarılmaktadır. Kurallar genel itibarıyla kendiliğinden oluşanlar ve aktarılanlar olmak üzere ikiye ayrılır. Bu yüzden kültürün

önemli bir parçası olan kurallı oyunların zaman içerisinde bazı özelliklerinin değişmeyeceği, bazı özelliklerinin de birtakım değişimler göstereceği düşünülebilir. Oyunlardaki bu değişimler kültürel ve sosyal değişimlere koşutluk gösterdiğinden, çocukluğa dair toplumsal olguların aydınlatılması ve yorumlanmasında bu oyunlar sayesinde önemli ipuçları elde edileceği açıktır (Çok vd., 1997: 475-476).

Türkiye'de ise genel anlamda oyun ve özel olarak da çocuk oyunlarının tasnifi konusunda ilk önemli araştırmayı Boratav yapmıştır. Boratav'ın sınıflandırması şöyledir:

- I. Yalnızca Çocuklara Has Oyunlar: (a-c)
 - a. Büyüklerin çocuklara çıkardığı oyunlar
 - b. Çocukların söz oyunları
 - c. Grup şeklinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları
- II. Talih/ Şans, Kumar, Fal, Niyet Oyunları; Büyölük ve Törelık Oyunları: (d-g)
 - d. Talih/şans oyunları
 - e. Kumar oyunları: tek mi çift mi, aşık oyunları...
 - f. Fal ve niyet oyunları: papatya falı...
 - g. Büyölük ve törelık oyunları: yağmur gelini, çiğdem pilavı...
- III. Güç ve Beceri Oyunları: (h-l)
 - h. Asıl beceri oyunları: kazık atmaca, beştaş...
 - i. Utmalı beceri oyunları: koz oyunları
 - j. Jimnastikli ve ritim oyunları: gökte gök boncuk, ip atlama...
 - k. Asıl güç oyunları: kol büküşme, ip çekişme...
 - l. Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar: dikili taş, çelik çomak...
- IV. Zekâ Oyunları: (m-r)
 - m. Yutturmaca, aldatmaca oyunları.
 - n. Düşünme çevikliği, bellek gücü, sezinleme oyunları.
 - o. Saklambaç, saklamaca oyunları.
 - p. Çizgili oyunlar
 - q. Taşlı oyunlar
 - r. Başkaca zekâ oyunları
- V. Katışımli Oyunlar: (s-t)
 - s. Katışımli oyunlar
 - t. Oyuncaklar (Boratav, 1984: 236-237)

Oyunlar üzerine ciddi çalışmalar yapan bir başka bilim insanı olan Metin And, “Oyun ve Bg” adlı kitabında yaptığı sınıflandırmanın oyunun ismine gre, oyunda kullanılan araç-gerece gre, oyunun en nemli fiiline ya da ama ve iřlevine gre deęerlendirildięini ifade eder. Ayrıca bu kmelemenin doęrudan doęruya Anadolu oyunlarının yaygınlıęından ıkan doęal bir kmeleme olup bilimsel olmadıęını da dile getirir. And'ın yapmış olduęu sınıflama řyledir:

- Yzk oyunları
- Top oyunları
- Ařık oyunları
- Atlama, sırama, sekme oyunları
- Saklama, saklanma ve oranlama oyunları
- Kořma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunları
- Deęnek oyunları
- Tař ve glle oyunları
- Dramatik nitelikte -bylk- trensel oyunlar
- Dilsiz, řařırtma ve řaka oyunları
- eřitli oyunlar (And, 2012: 241-289).

“ocuk Oyunları” adlı alıřmasında Musa Baran, ocuk oyunlarını amalarına gre  ana gruba ayırıp onları da kendi aralarında trlere ayırarak rneklendiriyor. Baran'ın sınıflandırması řyledir:

- A. Gnl Hoř Eden Oyunlar
 - Geliřigzel Oynana Oyunlar (ıslama)
 - Donatım Oyunları (kına vurma)
 - Taklit Yapılarak Oynanan Oyunlar (tavřan ka)
 - Trkl Oyunlar (uzun urgan)
 - Tekerlemeli Oyunlar (at atan aęacı)
 - Orta Oyunları (ebe beni kurda verme)
 - Falımsı Oyunlar (Bu adam nasıl adam)
 - Vuruřmalı Oyunlar (ateř kes)
- B. Usu/ Zihni Geliřtiren Oyunlar
 - Bilmeceli oyunlar (me sana?)

- Şaşırtmalı oyunlar (Farfara filli)
- Dilsiz oyunlar (isim bulmaca)
- Resimli oyunlar (nokta nokta)
- Ütümlü oyunlar (üçtaş)

C. Bedeni Eğiten Oyunlar

- Sportif oyunlar (kala kuça)
- Avla ilgili oyunlar (kuş tutmaca) (Baran, 1999: 27-29).

Mevlüt Özhan'ın ise “Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü” adlı çalışmasında oyunun genel özelliklerini göz önünde bulundurarak yaptığı tasnif şöyledir:

A. Oynandığı Zamana Göre;

1. Gece oynanan oyunlar
2. Gündüz oynanan oyunlar
3. Hem gece hem gündüz oynanan oyunlar
4. Belli günlerde, aylarda, mevsimlerde oynanan oyunlar

B. Oynandığı Mekâna Göre;

1. Kapalı mekânlarda oynanan oyunlar
2. Açık mekânlarda oynanan oyunlar
3. Hem kapalı hem açık mekânlarda oynanan oyunlar

C. Oyuncuların Cinsiyetine Göre;

1. Kızların oynadığı oyunlar
2. Erkeklerin oynadığı oyunlar
3. Kız-erkek karışık oynanan oyunlar

D. Oyunda Kullanılan Araçların Türüne Göre;

1. Taş oyunları
2. Topla oyunları
3. Değnekle oyunları
4. İple oyunları
5. Bilye, aşık, badem, ceviz, vb. nesnelerle oynanan oyunlar
6. Oyuncaklarla oynanan oyunlar
7. Herhangi bir araç kullanılmadan oynanan oyunlar (Özhan, 1997: 17-18).

Özdemir de “Türk Çocuk Oyunları I, II” adlı önemli çalışmasında Türkiye’de ve diğer ülkelerde oyunlarla ilgili yapılan çalışmaları ele alıp önemli değerlendirmelerde bulunmuş. Türkiye’deki çocuk oyunları ile ilgili yapılan tasniflerin birkaç küçük değişiklik dışında birbirinin aynı olduğunu ifade etmiş. Bu konuda yapılan tasnif denemelerini, ölçütleri esas alarak şu şekilde özetlemiştir:

- a. *Oyunun İşlevi*: Bedeni geliştiren oyunlar/zihni geliştiren oyunlar/gönlü hoş eden oyunlar/gönül eğlendiren oyunlar/geleneği aktaran oyunlar vb.
- b. *Oyunun Hareketi*: Koşma/atlama/sıçrama oyunları; kapma/kovalama oyunları; saklanma ve saklama oyunları vb.
- c. *Oyunun Niteliği*: Eğlendirici oyunlar/zekâyâ, ustalığa dayalı oyunlar/güç gösterisi biçiminde olup tamamen spor faaliyeti denilebilecek yetenek gerektiren oyunlar/taklide dayalı oyunlar vb.
- d. *Oyun Aracı*: Araçla ve araçsız oyunlar/değnek, aşık, sopa, taş, çiçek, ip, bebek, topaç, misket, yüzük, kemer vb. araçlarla oynanan oyunlar
- e. *Oynayanlar*: Bebeklerin (0-7) ya da büyük çocukların (7 yaş ve üzeri) oyunları/erkek ve kız çocuklarının oyunları/karışık oynanan oyunlar; çocukların büyüklerle beraber oynadıkları oyunlar vb.
- f. *Oyun Tekerlemesi*: Tekerlemesiz ve tekerlemeli çocuk oyunları.
- g. *Oyun Mekânı*: Kapalı ve açık yerlerde oynanan oyunlar/ev, sokak, bahçe, oyunları...
- h. *Cemiyet Seviyeleri ve Yerleşim Birimlerine*: Köy, kasaba, şehir çocuk oyunları/dağlıların ve oymakların çocuk oyunları/şehir, gecekondu veya köy çocuklarının oyunları (Konya, Kars, Erzincan, çocuk oyunları vb.)
- i. *Ezgi*: Ezgili ve ezgisiz çocuk oyunları.
- j. *Oyun Zamanı*: Yaz veya kış oyunları/gündüz veya akşam oynanan oyunlar/yılbaşında, Ramazan’da, kandillerde, düğünlerde, çiğdemler çıktığında oynanan çocuk oyunları vb.
- k. *Oyun Çizimi*: Çizgili veya çizgi olmayan oyunlar.
- l. *Oyuncuların Düzeni*: Sıra düzeninde veya dağınık düzende oyunlar/ daire düzeninde/ tek kişilik ve toplu oyunlar/ ikili veya iki takım şeklinde oynanan oyunlar (Özdemir, 2006: 97-98).

Oyunların tasnifi konusuna yönelik yapılan eleştirilerden biri Metin And'a aittir. And, konuyla ilgili şunları söylemektedir:

“Anadolu oyunlarını iki büyük kesimde inceledik: “Danslar ve Dramatik Oyunlar.” Bu oyunlar için, ev içi ya da açık havada oynanması; çocukların, gençlerin ve büyüklerin oynayışına göre de kümelemeler yapılabilirdi. Ayrıca yalnız erkeklerin ve yalnız kızların oynadığı oyunlar ya da karışık olarak oynanan oyunlar, beceri oyunları, rastlantı oyunları, yenişmeli ya da karşılaşmalı oyunlar gibi ayrımlar da düşünülebilirdi. Bundan başka oyundaki en önemli eylem -koşma, atlama, arama gibi- ya da kullanılan araç-gereç -top, bilye, mendil, değnek gibi- göz önüne alınabilirdi. Oyunların kümelenmesiyle ilgili bölümde de belirttiğimiz gibi hangi kümeleme uygulanırsa uygulansın, önce Anadolu oyunları üzerine yeterli derleme yapılmadığı, sonra da pek çok oyunun katışık olduğu göz önüne alınarak öteki kümelemelerdeki öğelerden iki ve daha çok öğeyi eşit ölçüde içinde bulundurduğundan, gene sağlıklı bir sonuç alınamayacaktı. Bu türlü kümelemeler yerine, Anadolu'da çok görülen oyun türlerini tek tek ele alarak bunların her biri için çeşitlemeleri vermeyi daha uygun bulduk. Kaynak olarak kullandığımız derlemelerde de değişik adlar taşımalarına ve aralarında ufak tefek çeşitlilikler olmasına rağmen bu tür oyunlar kendiliğinden bir kümeleme göstermektedir. İlerde oyun derlemeleri daha zenginleştğinde bunlara bilimsel kümeleme yöntemleri uygulanabilir" (And, 2012: 239).

Nebi Özdemir ise sınıflandırma çalışmalarının ilk koşulunun türle ilgili yeterli malzemeye sahip olmak, ikinci koşulu ise gerekli -hatasız- "ölçütü" belirlemek olduğunu söyler. Çocuk oyunlarının karmaşık bir yapıya sahip olmasının da sınıflandırmayı güçleştiren diğer bir etken olduğunu belirtir. Ona göre çocuk oyunlarını belirli birkaç ana grup altında toplayarak sınıflandırmak faydasızdır. Örneğin saklambaç oyunu hem zekâyı hem bedeni geliştiren, taktik gerektiren, yerine göre araçlı veya araçsız, kız ve erkek çocuklarca oynanan kapalı veya açık mekânlarda oynanabilen, köy ve kentteki çocuklara özgü bir oyundur. Bu oyun hangi gruba dâhil edilirse edilsin tasnif sistemi hatalı ya da eksik olacaktır. (Özdemir, 2006: 98-99).

3.6. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanları Üzerine Etkisi

Çocuk; kendine özgü dünyası, dili ve oyunları olan insandır. Çocuğun kendine has düşünce yapısı, dünya görüşü, hayalleri ve davranışları vardır. Bunlardan en dikkat çekici olanı çocuğun bedeni, ruhi, fikri ve içtimai dünyasını düzenleyen hiç kuşkusuz oyunlardır (Çolak, 2009: 15-16). Genellikle birçok aile, oyunun çocuğun gelişimi ve eğitimi üzerindeki etkisini dikkate almadan boşa geçirilen zaman olarak değerlendirir (Yavuzer, 2010: 170). Oysaki oyun, çocuğun hayatında önemli görevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir vazifesidir (Başal, 2007: 245). Çocuk; fizyolojik, biyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak oyunda gelişir (Çınar, 2008: 17). Gander ve Gardiner, çocuğun oynarken biliş ve duyu-hareket ve becerilerinin birçoğunun vurgulandığını ve denetlendiğini, ayrıca kavramların, sosyal farkındalığın ve toplumsal davranışların geliştiğini ifade etmektedir. Kısacası oyun, çocuğu eğlendirirken aynı zamanda gelişim alanlarını etkileyip; grup içinde hoşgörü, karşılıklı anlayış ve birbirine saygılı davranarak yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlamaktadır (Akt; Başal, 2007: 245). Çocuk oyunlarının çocuğun gelişimine etkisini şu başlıklar altında incelemek mümkündür.

3.6.1 Fiziksel Gelişime Etkisi

Büyüme, insanın vücut ağırlığı ve boyunun uzunluğu yönüyle ölçülebilen bir artışı ifade ederken gelişme; büyüyen bir organizmanın dokularının yapısında, biyokimyasal bileşimindeki değişiklikler sonucu olgunlaşması ve biyolojik işlevlerinin farklılaşması anlamı taşır. Büyüme çocuğun fiziki gelişimine yansırken gelişme psikomotor gelişimle ilgili bir kavramdır. Koşma, tırmanma, atlama, sürünme, sekme vb. kuvvet gerektiren oyunlar; çocuğun dolaşım, solunum, boşaltım ve sindirim gibi vücut sistemlerinin düzenli çalışmasını destekler. Hareket etmeyi gerektiren oyunlar, çocuğun algısal gelişimiyle de yakından ilişkilidir. Koşma, atlama, tırmanma gibi pek çok hareket çocuğun uzaklık, mekân, boyut algılarını geliştirip ağırlık, denge, hacim gibi birçok kavramın doğal yollarla öğrenmesine yardımcı olur (Dönmez, 1992: 27-28). Oyun çocuğun bağışıklık sistemini ve kalp-damar- hormonal sistemi düzenleyip verimliliği yükseltir. Stres, yorgunluk ve depresyonun etkilerini azaltıp hareket, çeviklik, koordinasyonun becerisini artırır (Ağyar, 2014: 124).

Çocuk, oyun oynama yoluyla kas sistemini geliştirir. Mesela, çizgi oyununda çocuklar, tek ayak üzerinde zıpladıkları için beden dengelerini daha iyi koruyabilirler. Çelik çomak oynayan çocuklarda kol kasları, kovalamaya dayalı oyunlarda ise bedendeki tüm kaslar gelişecektir. Çocukların koparma, tutma, kesme, çözme, bağlama, yoğurma, düğümleme, delme, boyama, dikme, örme gibi etkinliklerin tekrarlanması oranında el ve parmak gibi küçük kasların gelişimi artmakta ve böylece günlük yaşamda kullanılan birçok becerinin doğal yollarla kazanılması sağlanmaktadır (Esen, 2008: 359).

Gürün'e göre çocuklar oyun sayesinde fazla enerjisini boşaltır (Gürün, 1984: 121). "Oyunların çocuğun fiziki gelişimine katkısı görecelidir." Oyun oynamayan, hoplayıp zıplamayan bir çocuk hantal, uyuşuk, canından bezmiş ve yağlı olacaktır. Günümüzde çocukların sokaktaki harekete dayalı oyunlardan ziyade bilgisayar oyunlarına ilgi duymaları sonucu yukarıda bahsi geçen bozuklukların beraberinde getirdiği çeşitli hastalıklarla karşı karşıya kaldığı görülür. Çolak (2009), bu sorunlara çözüm olarak şunları söylemektedir:

"Hayatta her şey tabii akışında olmalı, şayet bu kuralı görmezlikten gelirsek daha çocukluk çağında hastalıklı bireylerimiz olur. Bunun çaresi ise çok basit bir uygulamadır. Çare, çocuğun oynadığı sahayı işgal etmemek, onun oynamasına izin vermek ve imkân yaratmak, kısacası onun hayatına zincir vurmamaktır" (Çolak, 2009: 19-20).

3.6.2 Sosyal Gelişime Etkisi

Çocuk, oyun oynarken var olduğu toplumun gelenek-göreneklerini ve diğer değer yargılarını öğrenip bir birey olmaya ve ulusal kimlik kazanmaya başlarken; evcilik, benimle dans eder misin, görücü gibi cinsiyet ayrımının ön plana çıktığı oyunlarda ise cinsel kimlik kazanır. Çocuk, oyundaki rolünü (baba, anne, asker, polis, hâkim vb.) üstlenerek aile yapısını, görev ve sorumluluklarının farkına vararak kendini tanımaya ve diğerlerinden ayıran özelliklerini keşfedip, gelecekte seçeceği meslek hakkındaki ilk izlenimlerini edinir (Özdemir, 2006: 445-447).

Çocuk; hayatı için gerekli olan bilgi, beceri ve davranışı oyun içinde doğal bir biçimde kazanır. İnsan ilişkileri, yardımlaşma, deneyim kazanma, yaşamın rollerini tanıma ve anlama gibi olguları oynarken öğrenir (Aydın, 2014: 1). Ayrıca çocuklar

oyun sayesinde karşılıklı sevgi ve saygıyı, başkalarının hakkına saygı duymayı, zayıfları korumayı ve onlara yardımcı olmayı öğrenir (Özhan, 1997: 23).

Çocuğun sosyal gelişimine katkı sağlayan diğer bir unsur, oyunun da esasını meydana getiren kurallardır. Çocuk tek başına oynadığında bile belli kurallara göre hareket etmeye çalışır. Bu, çocuğun kendini disipline etme çabasıdır. Çocuğun toplumsal ve ahlaki kurallara uyum sağlamasında oyunlardaki kuralların büyük etkisi vardır.

Oyundaki kurallara uymanın da oymamanın da doğurduğu sonuçları öğrenen çocuk, gelecekte toplumsal kurallara uyum içinde yaşayabilmek için bir alt yapı oluşturur (Özdemir, 2006: 445-447; Tezcan, 1977:154).

Çocuk; bir gruba aidiyet ihtiyacını karşıladığı oyun sayesinde başkalarının hakkına saygı gösterme, saldırganlıklarını kontrol etme, paylaşma, kendi hak ve özgürlüklerini koruma, doğru-yanlış, haklı-haksız ayrımı yapma ve iletişim kurma gibi pek çok becerisini geliştirir (MEB, 2014: 10). Oyun grupları, çocuğun aileden sonra yüz yüze etkileşimde bulunduğu gruplardır. Çocuk oyun gruplarında "biz" ve "onlar" duygusunu kazanır (Tezcan, 1977: 154). Oyunda çocuklar birbirlerine model olur. Özellikle büyük çocuklar kendinden küçüklerin davranışlarına, olumlu yahut olumsuz tepkiler vererek bir davranışın pekişmesinde ya da sönmesinde etkili olmaktadır. Çocuk; oyun yoluyla kendi düşüncelerini, hayat felsefesini başka çocuklar ile karşılaştırma imkânı bularak bunları detaylı bir biçimde tartışır ve düzeltme fırsatı bulur (Özdoğan, 1997: 115).

Oyun yoluyla çocuk; iletişim kurmayı, gözlem yapmayı, arkadaşlarıyla işbirliği içinde davranmayı öğrenir. Çocuk, oyun oynarken sözlü (teşekkür etme, özür dileme vb.) ve sözlü olmayan (konuşulana dinleme, sırasını bekleme vb.) sosyal ilkeleri yaşama fırsatı bulur. Yine; oyunlardan iyi-kötü, güzel-çirkin gibi moral kavramlarını öğrenip çevresindeki durumlar ve olgular hakkında değer yargıları geliştirebilir. Özetle çocuk; diğer insanlara sevgi ve saygı duyma, koruma, korunma, başkalarının hakkını gözetme, kendine ve başkalarına güven duyma, karar verebilme, verdiği kararları uygulayabilme gibi toplumsal kavramları oyun yoluyla öğrenir (Özdemir, 2006:446; Esen, 2008: 358).

3.6.3 Zihinsel Gelişime Etkisi

Oyunun temel özelliklerinden biri özgürlüktür. Oyunun özgür bir ortamda, isteğe bağlı -özgürce- oynanması çocuğun zihin gelişimine olumlu etki etmektedir. Çocuğun oyun esnasında karşılaştığı problemlere çözüm bulmaya çalışması yaratıcı düşünme becerisini geliştirir. Birçok oyun mantık ve stratejiye (mangala, üçtaş, dokuztaş, satranç vb.) dayanmaktadır. Çocuk, bu oyunlarda rakibini akılla ve mantıklı stratejiler geliştirerek yenmeye çalışır. Bunu yaparken hem kendince derin düşünme içerisine girer hem de rakibinin yapacağı hamleleri düşünüp ona uygun yol izlemeye çalışır. Ayrıca çocuk; dikkatini yoğunlaştırmak ve oyunu iyi analiz etmek zorunda olduğundan beyin, organları bu yönde organize eder (Özhan, 1997: 27).

Çocuk; büyük-küçük, sıcak-soğuk, hafif-ağır, tatlı-ekşi vb. birçok kavram ve bilimsel deneyimleri yine oyun içinde öğrenip zihinsel olarak gelişme gösterir. Bu kavramları öğrenen çocuk, eleştirme, sıralama, sınıflama, analiz-sentez, problem çözme gibi birçok zihinsel becerileri oynarken elde etme imkânı bulur. Oynayan çocuk, taklitten öte özgün düşünmeye meyillidir. Bu nedenle oyunun bizzat kendisi çocukların yaratıcılıklarının bir eseri ve kanıtıdır (Dönmez, 1992: 38; Özdemir, 2006: 442). Yörükoğlu'na göre çocuk oyun oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri gelişir ve becerisi artar. Çünkü oyun, çocuğun gördüklerini, duyduklarını, deneyip öğrendiklerini pekiştirdiği en doğal öğrenme ortamıdır (Yörükoğlu, 2000: 67).

Gürün'e (1984: 120) göre ise oyun, uyarılmayı sağlayan çocuğun zihinsel işlevine işlerlik kazandıran bir etkinliktir. Netice itibarıyla ortaya koyulan bütün bu görüşler, çocuğun oynarken yaşadığı bütün bu zihinsel faaliyetlerin çocuğun zekâ gelişimine büyük katkı sunduğuyla alakalıdır.

3.6.4 Dil Gelişimine Etkisi

Dil, iletişimin sembollerle ifadesidir. Çocuklarda dil gelişimi başlarda alıcı sonraları ifade edici şekilde gelişmektedir. Çocuk hayata başladığı andan itibaren dili kullanma ihtiyacı duyar (Dönmez, 1992: 34). Elindeki çingırağı, topu vb. nesnelerle oynayan çocuğun çıkardığı birtakım sesler onun ilk konuşması sayılır. İlk anlamsız şekilde çıkarılan bu sesler zaman içinde anlamlı hâle gelir. Üç yaşına kadar çocuk, bebeğiyle oynarken onunla konuşur ve ona şarkı, ninni vs. söyler. Dört beş

yaşlarında akranlarıyla oyundaki rolü gereği konuşur. Beş yaşından sonraki oyunlarda ise çocuklar birbiriyle diyalog kurar; bazı oyunlarda şarkı, tekerleme, yanılmaca, masal, hikâye vs. söylerler. Bütün bunlar çocuğun dil gelişimine katkıda bulunduğu gibi onun topluluk karşısında utangaçlık göstermeden, duygu ve düşüncelerini düzgün ve eksiksiz aktarmasını sağlar. Ayrıca oyunlardaki sözlü kültür öğeleri; (masal, tekerleme, yanılmaca, hikâye, türkü vs.) çocukların ses tonu, vurgu, durak ayarlamalarını yapabilme yetilerini geliştirip ileriki yaşlarda daha etkili konuşma becerisi kazanmalarını sağlar (Özhan, 1997: 26).

Konuyla ilgili Çolak, oyunlarda sıkça kullanılan tekerlemelerin çocuğun dil gelişimine yaptığı büyük katkı üzerinde durmuştur. Ona göre tekerlemeler, çocuğun kelime dağarcığını genişletirken aynı zamanda diksiyonunu da geliştirir. Tekerlemeler vasıtasıyla çocuk, ana dilinin ses inceliklerini öğrenme şansı bulur. Nerelerde "kalın k" , nerelerde "ince k"; nerelerde "g" , nerelerde "ğ" ; nerelerde "nazal n", nerelerde "normal n" kullanması gerektiğini öğrenir. Bunun yanı sıra çocuk kelimelerin farklı anlamlarda kullanımıyla da ilk kez tekerlemeler aracılığıyla karşılaşır (Çolak, 2009: 21).

Dönmez (1992: 34) oyunun çocuğun dil gelişimine etkilerini şöyle özetler:

1. Oyun, çocuğun sözlü ifadeleri anlama yeteneğini geliştirir.
2. Bilmediği yeni sözcükleri öğrenme.
3. Oyundaki olayları anlatırken çeşitli zaman çekimlerini kullanır. ("Buraya daha önce gezi düzenlemiştik." "Ayşegül'den haber almak için telefon edeceğim." vb.)
4. Oyunda soru sorma ("Nereye gidiyorsunuz?") ve sorulana cevap verme (Anneannelere gidiyoruz.)
5. Oyunda dil, muhakeme için kullanılır (Bu ayakkabı daha büyük olsaydı giyebilirdim.).
6. Dil komut vermek için kullanılır (Sen küçük bloklarla ev yap.).
7. Oyunda dil, olayları sırasına göre anlatmak için kullanılır (Önce yemek yiyelim, sonra sen bulaşıkları yıka.).
8. Çocuk oyunda dili hayallerini ifade ederken kullanır (Eğer uçan bir dairem olsaydı şimdi yıldızlara giderdim.).

9. Dil, çocuğun duygu ve düşüncelerini ifade etmesi için kullanılır (Çocuğun bebeğine dönerek "Sana çok kızdım." demesi gibi.).
10. Dil, geçmişte yaşananları anlatmak için kullanılır (Bu büyük bloğun altına daha önce küçük bir blok koyduğunda yaptığım köprü yıkılmıştı.).
11. Dil, bir problem durumunu çözümlemek amacıyla kullanılır (Evcilik oyununda anne rolündeki kişinin kız rolündeki kıza: "Ben bakkaldan ekmek almaya gidiyorum, dönünceye kadar babana sen yardım edebilirsin.").
12. Dil, oyunda tahminde bulunmak için kullanılır (Evcilik oyununda çocuğun yağmur yağabilir diye şemsiyemi alıyorum demesi gibi.).
13. Bir olayı değerlendirme, sonuç çıkarma için dil kullanılır (Eğer dışarı çıktığında ceketini giyseydin yağmurda ıslanıp hasta olmayacaktın.).
14. Dil, sahiplenmeyi belirtmek için kullanılır (Bunlar benim arabalarım gibi.)
15. Dil, tavsiyede bulunmak için kullanılır (Topu daha hızlı atarsan şişeleri devirebilirsin.).
16. Oyunda dil, bilgi aktarımında kullanılır (Sınıfa önce öğrenciler sonra öğretmen girdi.).

Ayrıca dilin en büyük özelliklerinden biri de kültürü gelecek nesillere aktarmasıdır. Dolayısıyla oyundaki iletişimlerle kültür ve değerler de bir anlamda aktarılmış olmaktadır (Ağyar, 2014: 125).

3.6.5 Duygusal Gelişime Etkisi

Çocuklar çevreden gelen uyaranlara çeşitli yollarla tepki verirler. Gülme, ağlama gibi sesler tepkilerinin dışı vurumudur ki bu da duygusal gelişimdir. Duygusal gelişim; zihinsel, fiziksel, dil ve sosyal gelişimle yakından ilgilidir. Çocukların doğumdan itibaren ihtiyaçları vardır. Bu ihtiyaçlardan en önemlisi de kritik dönemde edinilmesi gereken temel güven duygusudur. Sevilme, eğlenme, güvenme gibi duygusal ihtiyaçların karşılanması çocuğun gelişimi için çok önem arz etmektedir. Duygusal gelişimde iletişimin büyük önemi vardır. Hissedilen duyguyu karşı tarafın anlaması gerekmektedir. Çocukların tepki ve davranışlarının altında yatan nedenleri bilip konuyla ilgili anlaşıldığını ona hissettirmek çocuğun duygusal gelişimini desteklemek demektir.

Çocuk oyunda öfke, kızgınlık, sevinç, heyecan, korku, kaygı, kin, acı, düşmanlık vb. birçok duyguyu deneyimler. Bu duyguları oyunda yaşayarak kontrol etmeyi öğrenir (Ağyar, 2014: 122). Yaşanan duyguların yoğunluğu, yaşama şekli, duyguların diğer insanlarla paylaşılma biçimi gibi pek çok etken çocuğun ruhsal durumunu doğrudan etkiler. Çocuk oyunlarındaki duygusal yaşantılar ve bunların paylaşımı çocuğun ve gelecekteki toplumun ruh hâli üzerinde belirleyici etkiye sahip olacaktır. Bu nedenle çocuk oyunlarının duygusal gelişim yönünden ele alınışında yetişkinlere büyük sorumluluk düşmektedir. Çocuk ruh sağlığı üzerine araştırmalar yapan Yörükoğlu, oyunun çocuğun ruh sağlığı açısından önemini şu şekilde ortaya koymuştur:

Çocuk oyuna kendi yaşantısını yansıtır. Dış dünyayı kendi duygularıyla harmanlayıp sentezde bulunur. Yakını ölen bir çocuğun arkadaşlarıyla oyun oynarken birkaçının yerde ölü gibi yatması birinin de bir doktor gibi ölümlere iğne yapıp onları diriltmeye çalışması; ölümü kavrayacak yaşta olmayan bir çocuğun bu durumdan nasıl etkilendiğini, ölüme olan korkusunu ve ölümü yadsıması bu oyunla anlaşılabilir. Bu örnekten anlaşıldığı üzere oyun, çocuğun dili ve en etkili anlatım aracıdır. Çocuk oyun yoluyla korkularını, endişelerini, üzüntü ve sevincini dile getirir.

Oyun çocuğun gelişmesinde ve kimlik kazanmasında sevgiden sonraki en değerli ruhsal gıdadır. Sevgiden mahrum bir çocukluk gibi oyundan yoksun bir çocukluk da düşünülemez. “Sevgiyi insanoğlunun bereketli toprağı olarak düşünürsek oyun da onun ışığı ve suyudur.” Özetle çocuğun ruh sağlığı sevmek ve oynamaktır (Yörükoğlu, 2000: 68-72).

3.6.6 Psikolojik Gelişime Etkisi

S. Freud ve ondan sonra gelen birçok ruh hekimi, oyunun çocuğun psikolojik gelişimine etki ettiğini ve çocuğu tanımada önemli bir araç olduğunu dile getirdi. Bu görüşten yola çıkılarak çocuğun ruhsal uyumsuzluklarının iyileştirilmesinde en etkili yol olan oyun yoluyla iyileştirme yöntemi ortaya çıkarıldı (Yörükoğlu, 2000:67).

Oyun, tamamen boşa geçirilen bir faaliyet değil, aksine çocuğun psikolojik gelişimini etkileyen önemli bir araçtır. Çocuk, oyunla kişilik kazanır. Bunda arkadaşları ya olumlu yönde etki eder yahut kişiliğini zedeler. İçe dönük çocuklar

oyunla dışa dönük hâle gelip daha girişken ve çevreye uyum sağlayabilen bireyler olabilir. Aksi durumda çocuk içine kapanık, çevreyle ilişkisi zayıf kişiler olmaktadır. Çocuğun oynamayı tercih ettiği oyunlar ve bu oyunlarda aldığı roller, onun kişilik özellikleri hakkında bize ipuçları vermektedir. Örneğin oyunda arkadaşlarını komuta eden, oyuna hâkimiyet kuran, atılgan, güvenle oyunu yöneten bir çocuğun liderlik vasfının olduğunu gözlemleyebiliriz (Tezcan, 1977: 152-153).

Çocuğun ikili veya toplu oyunlarda sergilediği davranış biçimleri aileden aldığı eğitimi gösterir. Evde her dediği yapılan çocuk, bencil davranır, paylaşmaya pek yanaşmaz ve çabuk küser. Oyunda sürekli bencil davranan ve saldırgan bir çocuk ya anne-baba tutumunu yansıtıyordur ya da evde sindirilen, kısıtlanan bir çocuktur. Bağımlı olarak yetiştirilen çocuk ise oyunda silik kalır ve başkalarını izler. Oyun; kazanılan olumlu davranışların pekiştirildiği, olumsuz olanların ise değiştiği bir deneme alanıdır. Bu nedenledir ki oyunun çocuk için eğitici ve düzeltici bir işlevi vardır (Yörükoğlu, 2000: 71).

Ayrıca oyun, çocukların sinir sistemlerini gevşetip iç sıkıntılarının giderilmesine yardımcı olur. Çocuk oyun yoluyla üzüntülerini, kaygılarını, mutluluğunu dile getirir, bu sayede yükünden kurtulup boşalım sağlar. Bazen aile içinde veya çevresinde yaşadığı olumsuzlukları oyun sırasında başkalarına yaşatır.

Oyunlarda yalandan ölmesi, öldürülmesi çocuğun saldırganlık dürtüsünün boşaltmasını sağlar ve çocuk, psikolojik olarak rahatlar (Özhan, 1997:24-25).

Konuyla ilgili son olarak Sun ve Seyrek'in görüşlerine yer verildiğinde; oyunun çocuğun gelişiminde ve kimlik kazanmasında sevgiyle birlikte önemli bir ruhsal besin olduğunu dile getirirler. Onlara göre çocuğun ruh sağlığı, onları severek ve onlara oyun oynama imkânı sunarak korunabilir (Sun ve Seyrek, 1991: 9).

Tezin buraya kadarki kuramsal çerçeve başlıklarını “bir kavram olarak oyun, oyunun özellikleri, oyunların sınıflandırılması ve oyunun çocuğun gelişim alanları üzerine etkisi” oluşturmuştur. Tezin kuramsal çerçevesi ile ilgili diğer başlıklarında ise “değer kavramının özellikleri ve işlevleri, değerler eğitiminin amacı ve önemi, değerler eğitimi açısından çocuk oyunlarının önemi, değerlerin sınıflandırılması ve Millî Eğitim Bakanlığının belirlemiş olduğu on kök değerler tablosuna yer verilerek “oyun ve değer” kavramının birbiriyle olan ilişkisi açıklanmaya çalışılmıştır.

3.7. Değer ve Değerler Eğitimi

“Eğitimin ilk hedefi bilimsellik değil, insanlıktır.”

Ernest Seton

Başarılı bir insan olmaya çalışmayın, değerli bir insan olmaya çalışın. Başarılı bir insan, hayattan verdiği fazlasını alır; değerli bir insan ise hayattan aldığından fazlasını verir.

Albert Einstein

Yaşadığımız çağda ülkemizde ve dünya genelinde insani değerlerde ciddi yozlaşmaların yaşandığı gözlenmektedir. Yaşanan bu olumsuzluk tüm insanlık ailesini tehdit eder seviyelere ulaşma eğilimindedir. Bütün dünya ülkeleri insanlık için son derece önemli olan değerlerdeki kötü gidişatı durdurma arayışına girmiş durumda. Bu arayış eğitim kademelerinde uygulanmak üzere “değerler eğitimi” diye adlandırılan yeni bir eğitim modelini doğurmuştur (Yaman, 2016:15). Bahsi geçen modelin kavramsal zeminini doğru oluşturabilmek için “değer” kavramının ne olduğuna, önemine ve eğitimdeki yerine dikkatle eğilmek gerekmektedir.

3.7.1 Değer Nedir?

Değer kavramı günümüzde birçok bilim dalının konusu olmuş ve üzerine çok fazla tanım yapılmış bir kavramdır (Turan ve Aktan, 2008: 228) Değer kavramı üzerine yapılan bazı tanımları şöyle sıralayabiliriz:

Değer kavramı Türkçe Sözlük’te şu anlamlarda ifade edilmiştir:

1. Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet.
2. Bir şeyin para ile ölçülebilen karşılığı, bedel, kıymet, paha, valör.
3. Üstün nitelikli, meziyet, kıymet.
4. Üstün, yararlı nitelikleri olan kimse (TDK).

Değer, bireyin kendi yaşamında neyin doğru, neyin yanlış olduğu konusunda geliştirdiği inançları, arzu edilen ve edilmeyen yargılarımız olarak ele alınabilir (Dilmaç, B., Deniz, M. ve Deniz, M. E., 2009: 10).

Meydan ve Bahçe (2010: 22), değeri şöyle tanımlamaktadır: Değer, bir toplumun veya grubun kendi varlığını ve birliğini sağlayıp bunun devamlılığını sağlamak için o toplumun bireyleri tarafından doğruluğuna ve gerekli oluşuna inandıkları; onların ortak fikir, his, amaç ve yararını ortaya koyan genelleştirilmiş temel ahlaki ilke veya inançlara denir.

Yaman'a göre değer; bireylerin herhangi bir varlık, olay, kişi veya durum vb. karşısında sergilediği duyarlılıklarıdır (Yaman, 2016: 17).

Değer, Ulusoy ve Arslan'ın ifadesiyle; belirli bir durumu bir başka duruma tercih etme eğilimidir. Değerler davranışların kaynağını oluşturan ve bu davranışları yargılamaya yarayan anlayışlardır (Ulusoy ve Arslan, 2019: 5).

Değer, davranışları yönlendiren önemli bir unsur olarak değerlendirildiğinde bazı davranış ya da amacın diğerlerinden daha üstün olduğuna dair istikrar arz eden derin bir inanç olup bir kişi, durum ya da nesnenin diğerinden üstünlüğünü ifade eder (Traş, 2019: 103).

Kırkılıç ve Söylemez, değeri birey ve sosyal grupların davranışlarına yön veren ve kültürel hayatın temel taşlarından olan ilkeler bütünü olarak tanımlamıştır (2019: 373).

Bozkurt ise değeri bireyin davranışlarını yönlendiren, toplumla uyum içinde yaşamasını destekleyen, toplumca muhafaza edilen ve kaideleri belirlenmiş ortak fikirler olarak tanımlar (2017: 33).

3.7.2 Değer Kavramının Özellikleri ve İşlevi

Değer kavramı üzerine bugüne değin bilimsel ve felsefi açıdan pek çok tartışma ve araştırma yapılmışsa da bu kavramın tam olarak ne içerdiğine ilişkin görüş birliğine varılmamıştır. Birçok kuramcı, değerleri çeşitli kavramlarla ilişkilendirip açıklamaya çalışmışsa da değer kavramının birçok disiplinle iç içe olması tanımını zorlaştırmıştır. Her disiplin bu kavramın kendilerini ilgilendiren yönünü ele alıp incelemiş, diğer boyutlarını ise göz ardı etmiştir (Ulusoy ve Dilmaç, 2020: 5).

Teknolojinin gelişmesiyle toplumlar arasındaki sınırlar ortadan kalkmakta; farklı coğrafyaya, kültüre ve dile sahip insanlar aynı yaşam alanını paylaşma

zorunluluğuna girmiş bulunmaktadır. Böyle bir durumda insanlar arasında ortak anlaşma zemini oluşturan kavramlardan biri de “değer”dir (Karababa, 2019: 1).

Değerler, insan davranışlarına rehberlik eden ilkeler olarak bireysel boyutu; toplumun iyiliği, kötülüğü, önem derecesi gibi çeşitli açılardan insanların ortak fikirde olduğu olgular olması yönüyle de toplumsal boyutu olan bir yapıya sahiptir (Karababa, 2019: 3; Dilmaç, Bozgeyikli ve Çıkılı, 2008: 70).

İnsanlar değerleri ile var olur, yaşamına mana katar ve kişiliğine can verir. Her toplumun kendine has değerleri vardır. Bireyin yaşamının şekillenmesinde ve içinde yaşadığı toplumla bütünleşmesinde değerler, temel öneme sahiptir. Değerler, bireyin sahip olduğu karakter taşlarını oluşturan manevi örüntülerdir. Bu manevi örüntüler toplumun dinî, ahlaki ve kültürel kodlarıyla şekillenmektedir (Karataş, 2020: 65). İyilik, doğruluk, barış, adalet dayanışma, kendine ve insan onuruna saygı vs. değer sisteminde önemli bir yer tutmaktadır. Yapılan araştırmalar, bireyin karakter özellikleri ile tutumları arasında köprü görevi kuran değerlerin önemli yapılar olduğu ve insanların sahip olduğu davranışların en önemli yorumlayıcılarından biri olduğunu ortaya koymuştur (İlter, 2020: 35).

Değerler hayatımızda çoğu zaman ve durumda kalıcı olsa da değerlerin kendileri ve önem sıraları bireylerin yaşam şartları ve çevresine göre değişikliğe uğrayabilmektedir. Bununla birlikte değerler, toplumdaki hızlı değişimle birlikte kendisi de devamlı değişimlerden etkilenmektedir (Karababa, 2019: 1).

Küçükaydın, değer konusuyla ilgili literatürde yapılan tanımları inceledikten sonra değerın özelliklerini şöyle aktarmıştır:

- Değer, bir kavram olmakla beraber inanç sistemine sahiptir.
- Değerler arzu edilen durum ya da davranışlardır.
- Değerler özel durumların da üstündedir.
- Değerler, olay ya da davranışların değerlendirilmesi ve seçilmesine rehberlik eder.
- Değerler, görelı önem sırasına göre sıralanır.
- Değerler, biyolojik temelli organizma ihtiyaçları, kişilerarası koordinasyon için sosyal etkileşim gereksinimleri ile grup ferahı ve hayatta kalmak için sosyal-kurumsal taleplerden oluşan bilişsel yapıları içerir.

- Değerler, insanları yaşadıkları dünyaya yönlendirmek için kullanılan duyuşsal ve bilişsel unsurları sentezleyen değerlendirme araçlarıdır.
- Değerler kısmen de olsa belli bir ideolojiden türetilir.
- Değerler hem olumlu hem olumsuz değer taşıyan tutumların aksine kendi içinde içsel bir pozitiflik taşır.
- Değerler sosyal dünyanın değerlendirilmesinde kendilerini çok fazla yansıtmaya ihtiyacı duymadan gizli bir kılavuz görevi görür. Dolayısıyla kimi zaman bilinçli bir eylem olarak ortaya çıkmazlar.
- Değerler, bireyin kendi davranışlarını diğerlerine göre değerlendirme hususunda bir ölçüt görevi görür.
- Değerler, toplum tarafından kabul edilen ve ideal olduğu düşünülen davranış biçimlerini ifade eder.
- Değerler, insanları faydalı ve önemli kültürel nesnelere odaklar ve toplumsal rollerin benimsenmesinde rol oynar.
- Değerler, kimi zaman dayanışma sağlayarak sosyal kısıtlama ve kontrol mekanizmasının gelişmesini sağlar (Küçükaydın, 2020: 7).

Değerler; toplumun varlığı, birliği, işleyişi ve devamlılığı için toplumca onaylanmış temel normlardır. Toplumda iyi güzel ve doğru şeylerin yaygınlaşmasında; kötü duygu, düşünce ve davranışların azalmasında değerler önemli paya sahiptir (Ulusoy ve Arslan, 2019: 5). Değerlerden yoksun oluş ise ahlaksızlık, köksüzlük, boşluk, umutsuzluk ve uğruna adanacak şeylerin eksikliği şeklinde adlandırılmıştır (Ulusoy ve Dilmaç, 2020: 6). Bireylerin ve toplumların sahip olduğu değerler toplumdaki uyum, huzur ve aynı zamanda şiddete zemin oluşturmaktadır. Bundan ötürü şiddet ve çatışmaların en az yaşandığı demokratik ve barışçıl bir toplum oluşturmak için millî ve evrensel değerler önemli öğelerdir (Demircioğlu ve Demircioğlu, 2019: 273).

3.7.3 Değerler Eğitiminin Amacı ve Önemi

Günümüzde her şeyin büyük bir hızla değiştiği üstelik bu değişimin yalnızca bilgi ve teknolojiye olmadığı, insani değerlerde de birtakım değişimlerin yaşandığı görülmektedir (Kolaç, 2010: 194). Adına küreselleşme dediğimiz ve sadece teknolojik değişimlerle açıklanmayacak bazı olgular, kültürel sınırları kaldırmakta;

baskın kültürü her alanda egemen kılabilmektedir. Topluma ait bazı değerler ise bu süreçten etkilenecek gün geçtikçe işlevsizleşmekte ve kaybolmaktadır (Karatay, 2011: 1441). Bu sebeptendir ki bütün toplumlar üyelerine ilk olarak maddi-manevi değerlerini, gelenek ve göreneklerini aktarma amacı taşır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 74; Ateş, 2017: 42; Erdal, 2019: 55-56).

Bireyin değerlerle tanışması anne babalarının aracılığıyla ailede başlar. Değerlerin oluşması ve yerleşmesi süreci olan bu zaman dilimi, gelişimin erken dönemlerinde ve kişiliğin oluştuğu dönemlere kadar devam eder. Çocuklara temel değerleri aktarmak ve gelişimini sağlamak öncelikle ebeveynlerin daha sonra eğitimcilerin yani okulun görevidir (Fidan, 2009: 16; Balci ve Yelken, 2010: 82; Gömleksiz ve Cüro, 2011: 99; Özmen, Er ve Gürgil, 2012: 298; Erdal, 2019: 55; Deniz ve Karagöl, 2018: 246; Karatay, 2011: 1441). Okulun önemli vazifelerinden bir tanesi de eğitim sisteminin amaçlarına uygun, açık ya da örtük programlar yoluyla öğrencilerin karakter ve benlik algısını olumlu yönde etkileyip onların ahlâkî gelişimlerini destekleyecek değerleri kazandırmaktır (Akbaş, 2008: 9; Çengelci, Hancı ve Karaduman, 2013: 34; Erdal, 2009: 2; Gömleksiz ve Cüro, 2011: 99; Meydan ve Bahçe, 2010: 21; Turan ve Aktan, 2008: 230; Yılmaz, 2009: 111).

“Türk milletinin millî, ahlâkî, insanî, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan bireyler yetiştirmek...” olduğu Millî Eğitimin genel amaçları arasında yer almaktadır. Bu amaç 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu’nda ve İlköğretim Kurumları Yönetmeliği’nin 5. maddesinde “... Türk Milletinin bütün fertlerini, Türk Milletinin millî, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren yurttaşlar olarak yetiştirmek” biçiminde ifade edilmiştir (MEB, 1973). Ayrıca İlköğretim Kurumları Yönetmeliği’nin 51. maddesinde Türk Millî Eğitiminin amaç ve ilkeleri doğrultusunda ilköğretim kurumlarının amaçlarından biri “Öğrencilerin, millî ve evrensel kültür değerlerini tanımalarını, benimsemelerini, geliştirmelerini ve bu değerlere saygı duymalarını sağlamak” olarak yer almaktadır (MEB, 2014).

Okulda değerler eğitimi vatandaş yetiştirme süreci içinde gerçekleşmektedir. Uluslararası alan yazında değerler eğitimi, karakter eğitimi, toplumsal eğitim, vatandaşlık eğitimi ve ahlaki eğitim gibi temalar içinde ele alınan değerler eğitiminin geçmişi eğitimin kendisi kadar eskilere dayanır (Altan, 2011: 55; Balcı ve Yelken, 2010: 82; Ateş, 2017: 43; Kart ve Şimşek, 2020: 10-11; Karatay, 2011: 1441).

3.7.4 Değerler Eğitimi Açısından Çocuk Oyunları

Tarihi insanlık kadar eskilere dayanan ve evrensel bir olgu olan oyun, günümüzde özellikle çocuk eğitiminde en etkili yol olarak dikkat çekmektedir. Çocuk, gündelik hayatta gerekli olan bilgi, beceri ve davranışları oyun yoluyla doğal bir biçimde edinebilmekte; çocuk oynarken kendisini daha kolay ifade edebilmekte, yeteneklerini rahatça sergilemektedir. Bundan dolayı oyun yoluyla çocuğun tanınması ve yönlendirilmesi çok daha kolay olmaktadır. Yapılan araştırmalar çocuğun sosyal, ruhsal, duyuşsal, zihinsel, bedensel, dilsel vb. gelişiminde çocuk oyunlarının önemine dikkat çekmektedir (Fırat, 2013).

"Oyun, çocuğun yaşantısının doğal bir parçası olduğu gibi gelişiminde de aldığı gıdalar kadar önemli yer tutar" (Jones, 2007: 5). Oyunun çocuk eğitiminde önemli bir yere sahip olduğunun farkına varan eğitimciler, çocukların oyuna karşı olan ilgilerini göz önünde bulundurarak eğitimde oyuna çokça yer vermeye başlamışlardır (Özhan, 1997: 29). Oyunların çocuğun özgür olduğu ve yaratıcılığını sergilediği bir araç olması, oyunun sadece eğlenceden ibaret bir eylem olmadığının önemine dikkat çeker. Çünkü oyun çocuklar için bir çeşit okul, öğrenme yeridir. Oyun, hayatın kendisi ve geleceğidir. Şefkat, sevgi, adalet gibi değerler oyunda kendine yer bulur (Erdal, 2019: 54). Nitekim bütün toplumlar, bünyesinde barındırdığı bireylere öncelikle maddi ve manevi değerlerini aktarmayı hedefler. Toplumlar, sahip olduğu değerleri gelecek nesillere aktarmayı oyun aracılığıyla da yapar. Böylelikle toplumun temel taşı olan değerler, oyun yoluyla nesiller boyunca varlığını sürdürür (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 74-75).

Yapısı gereği birçok eğitsel faaliyetle iç içe olan oyun, ister amaçlı ister amaçsız olsun çocuğa bir şeyler katar. Oyunun sosyal bir olgu olması, sosyalliği içeren her şeyin oyunda yer almasına olanak sağlamıştır.

3.7.5 Değerler Eğitimi Açısından Geleneksel Çocuk Oyunları

Çocukların taşlardan yaptıkları kalelerin üst direkleri yoktur. Havadan çekilen bir şutun gol olup olmaması, o kalede duran kalecinin boyuna göre hesaplanır. Kalecinin boyu ne olursa olsun, zıpladığında yakalayamayacağı yükseklikten geçen top gol sayılmaz. Çocuklardaki kaleye geçen arkadaşlarının boyuna göre düzenledikleri bu adalet duygusuna büyüklerin dünyasında rastlanılmaz.

Sunay AKIN

Oyunlar, varlık buldukları toplumun yaşam felsefesini yansıtır. Bir toplum, hangi değerlere önem verip hangi değeri kabullenmişse o toplumun oyunlarında o değerleri sıkça görmek mümkündür. Yani oyunlar, bir toplumun kültürü ve benimsediği değerler hakkında önemli ipuçları barındırır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 75). Bu değerler ise çok eski zamanlarda oluşturulmuş ve kuşaktan kuşağa oyunlar vasıtasıyla aktararak günümüze kadar gelmiştir. İşte değerleri dünden bugüne taşıyan oyunların bazılarını da geleneksel çocuk oyunları adı verilir. Uzun bir geçmişı olan bu oyunlar, toplumun millî ve manevi değerlerini içinde barındırır.

Geleneksel çocuk oyunlarında çocuklar, bazen açık mekânlarda, bazen ev veya okul gibi kapalı yerlerde paylaşımcı bir ruhla arkadaşlarıyla oyunlar oynar. Bu oyunlar, sanal dünyada değil, gerçek dünya ile iç içe ve mevsimlere göre de bazı değişiklikler gösterir. Yani şartlara göre her mevsimin kendine özel oyunları vardır. Geleneksel çocuk oyunları, kültürel, coğrafi olarak bölgelere göre bazı farklılıklar taşısa da aşıladığı esas değerler aynıdır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 76). Toplumsal yargıları, normları yansıtan bu değerlere her oyunda rastlanmamakla birlikte özellikle günümüzde teknolojisinin getirdiği yeniklerin etkisiyle ortaya çıkan oyunlarda çok az bulunmaktadır. Teknolojinin yaşamımızda büyük bir yer işgal etmesi sonucu oyunlar, geleneksel oyunlar ve bilgisayar oyunları şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bu ayrımının nedeni oyunların çocuklara kattığı ve toplumları ayakta tutan yapı içinde barındırdığı değerlerdir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 75).

Değerler eğitiminin amacı da insan fitratındaki iyi yönleri bulmak, insanlığın gelişimine katkı sağlamak, iyi bir insan profili çizmek ve toplumu ahlâkî yönden

kötü olandan koruyup onun devamlılığını sağlamaktır. Değerler eğitimi okul çağındaki çocuklara direkt bilgi olarak verilse bile yine de doğumdan ergenliğe kadarki süreçte değerler eğitimi çocuğa oyunlar vasıtasıyla verilir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 75-76). Çünkü insanoğlu değer ve inançlarını etrafındaki insanlardan öğrenerek bu değerleri davranışlarına yansıtır (Balcı ve Yelken, 2010: 82). Dolayısıyla direkt olarak kazanımlarla aktarılması mümkün olmayan bazı değerlerin çocuğa aktarılmasındaki en etkili yol oyundur (Bozkurt, 2017: 60; Erdal, 2019: 55).

İşte bu noktada unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının yeniden hayata geçirilerek eğitimde kullanılabilirliğinin sağlanması hem öğrencilerin kişisel gelişimleri hem de eğitimin kalıcılığı bakımından önem arz etmektedir (Savaş ve Gülüm, 2014:186).

3.7.6 Kök Değerler

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 18.07.2017 tarihli “Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine...” başlıklı basın toplantısı dokümanında “Yenilenen Müfredatlarda Değerler ve Değerlerle İlişkili Tutum ve Davranışlar” başlığı altında aşağıdaki şu tabloya yer verilmiştir (MEB, 2017b: s. 24).

Tablo 1 Kök değerler tablosu

Değerler	Değerlerle İlişkili Bazı Tutum ve Davranışlar
Adalet	Eşit davranma, adil olma, paylaşma...
Dürüstlük	Doğru sözlü olma, açık ve anlaşılır olma, sözünde durma, güvenilir olma...
Dostluk	Güven duyma, diğerkâmlık, dayanışma, anlayışlı olma, vefalı olma, sadık olma, yardımlaşma...
Sabır	Tahammül etme, beklemeyi bilme, azimli olma...
Öz Denetim	Davranışlarını kontrol etme, öz güven sahibi olma, davranışlarının sorumluluğunu üstlenme, gerektiğinde özür dileme...
Saygı	Alçakgönüllü olma, başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma, diğer insanların kişiliklerine değer verme, muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme...
Sorumluluk	Kendine, çevresine, vatanına, ailesine karşı sorumlu olma; tutarlı ve güvenilir olma, sözünde durma, davranışlarının sonuçlarını üstlenme...
Sevgi	Aile birliğine önem verme, güven duyma, fedakârlık yapma, vefalı olma, merhametli olma...
Yardımseverlik	Cömert olma, merhametli olma, misafirperver olma, paylaşma, iş birliği, paylaşma...
Vatanseverlik	Çalışkan olma, dayanışma, kurallara ve kanunlara uyma, sadık olma, tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma, toplumu önemseme...

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR VE YORUMLAR

4.1 Oyun Metinleri ve Kök Değerler Açısından İncelenmesi

Oyun metinleri ve kök değerler açısından incelenmesi başlıklı bu bölümde, öncelikle Metin AND'ın çocuk oyunları ile ilgili yaptığı tasnif esas alınarak Bitlis geleneksel çocuk oyunları “top oyunları, değnek oyunları, taş ve gülle oyunları, koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunları; atlama-sıçrama-sekme oyunları, saklama-saklanma oyunları, dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları, dramatik nitelikte törensel oyunlar ve diğer oyunlar” olmak üzere toplam dokuz başlıkta gruplandırılmıştır. Daha sonra sırasıyla bu gruplara ait oyunlarla ilgili; oyunların ismine, oynandığı mekâna, oynandığı zamana, kullanılan malzemelere, oyuncu özelliklerine ve oyunun oynanma şekline yönelik bilgiler verildikten sonra bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, onların oyunlarda tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilişkili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir. Her oyun kategorisinin sonunda ise o kategorideki oyunların isimlerinin, oyunlarda tespit edilen kök değerlerin ve değer sayılarının yer aldığı bir tabloya yer verilmiştir.

4.1.1.Top Oyunları ve Oyunlarda Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından top ile oynanan her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir. Tasnif edilen oyunların ilk grubunda top ile oynanan oyunlar; top ile oynanan oyunlardan ilkinin ise yakan top oyunu olmasından ötürü sadece yakan top oyununa mahsus olmak üzere tespit edilen kök değerler yorumlamadan önce her kök değerle ilgili kısa bilgilere yer verilmiştir.

4.1.1.1 Yakan Top Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yakan Top Oyunu

Kaynak Kişi: KK 1, KK 11, KK 63, KK 76

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyunun Zamanı: Genelde yaz ayları, en çok Ramazan ayında

Oyun Araç- Gereçleri: Top (top bulunamazsa poşetle yapılır)

Oyuncu Özellikleri: 7-14 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyunun Oynanma Şekli:

Adım atma, taş-kâğıt-makas veya yazı-tura yöntemiyle en az üç kişilik iki grup oluşturulur. Gruplar belirlendikten sonra ebe olacak grup, bu yöntemlerden (adım atma, taş-kâğıt-makas veya yazı-tura) biriyle seçilir. Ebe olan grup içeride olacak şekilde bir düzen oluşturulur. Dışarıdaki grup, ebe grubunu topla vurmaya çalışır. Topun değdiği oyuncu oyundan elenir. Fakat ebe grubundan bir oyuncu topu havadan tutabilirse fazladan bir can kazanır ve bu canla oyundan elenmiş bir arkadaşını oyuna alabilir. Ebe grubundaki bütün oyuncular elendiğinde gruplar yer değiştirir. Eğer tek bir ebe kalmışsa toplam 7 atış yapılır. 2, 4 ve 6. sayılarda ebe topu tutabilirse oyun sıfırlanır ve elenen bütün oyuncular tekrar oyuna girer. Ebe, 7 atış sonunda vurulamazsa elenen bütün oyuncular yine oyuna girer.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 7, KÖ 9, KÖ 17

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, dostluk, öz denetim, saygı, sabır, sevgi, yardımseverlik, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet: Adil olma oyun için en temel şartlardan biridir. Çünkü bir oyunda adalet yoksa kazanmanın ve kaybetmenin, ödüllendirilmenin veya cezalandırılmanın bir anlamı olmaz. Oyunda adaletin olması oyunun devamlılığını ve çekiciliğini sağlar. Bir oyunda adalet varsa kazanan oyuncular haklı bir sevinç, kaybedenler ise hak edilmiş bir mağlubiyet almış olur.

(Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Yakan top oyununda adil olmak çok önemlidir. Örneğin hangi takımın ebe olacağı rastgele belirlenmez. Ebe olacak takım, kuralları daha önce belirlenmiş olan “adım atma, taş-kâğıt-makas veya yazı-tura” yoluyla belirlenir. Bu yöntem çocukların adil bir seçim yapmalarına olanak sağlar. Ayrıca takımlara alınacak oyuncular belirlenirken oyuncuların bazı temel özellikleri (güç, yaş, cinsiyet, yetenek vs.) göz önünde bulundurulur; güç ve sayı bakımından birbirine denk iki takım oluşturulmak istenir. Ayrıca fazla canı olan oyuncu, canlarını takım arkadaşlarına eşit şekilde dağıtır. Birine birkaç can verip diğerine vermemezlik yapmaz.

Dostluk: İnsanlar doğası gereği sosyal bir varlıktır. Bu yüzden sevinçlerini de acılarını da paylaşacak birilerine ihtiyaç duyar. Oyunlar, insanları bazı amaçlar (eğlenmek, kazanma duygusu, kaybetmekle başa çıkma vs.) için bir araya getiren etkinliklerdir. Çocuklar, oyunlar sayesinde bir araya gelir ve ortak bir amaç taşırlar. Oyuncular kazanmak için birbirlerinin desteğine mutlak ihtiyaç hissederler. Bu destek oyuncular arasında bir dostluk bağı kurar. Bu bağ sevinç ve hüznlerle de gittikçe pekişir.

(Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/güven duyma): Yakan top oyununda oyuncular sadece kendini düşünmez. Fazladan canı olan, canını paylaşılır ve son oyuncu, yedi atıştan sıyrılıp takım arkadaşlarının tamamını tekrar oyuna almaya çalışır. Çünkü takım oyunlarında kazanırken de kaybederken de en önemli şey takımdır. Bu tutum, oyuncular arasındaki güven bağına kuvvetlendirir. Canı veren oyuncu, arkadaşını tekrar oyuna katabilmenin gururunu yaşarken oyuna tekrar giren oyunculara ise arkadaşına karşı bir teşekkür ve güven hissi oluşur.

Dürüstlük: Dürüstlük oyun için olmazsa olmaz bir değerdir. Çocuk, oyun ortamında dürüst olmayı, dürüst olmazsa nasıl bir duruma düşeceğini öğrenir. Oyunda dürüst olmamak yani bir anlamda hile yapmak hiç hoş karşılanmaz. Hile yapan kişi diğerleri tarafından dışlanır, ceza alır ve kendisine “hileci, oyunbozan, koraz” gibi kimsenin hoş anmadığı lakaplar verilir. Hiçbir çocuk oyunda bu duruma düşmek istemez. Çocuk oyundan dışlanmamak için dürüst olmaya ve yalan söylememeye gayret eder. Bu sayede de çocukta doğruluk ve dürüstlük alışkanlık hâline gelirken, yalan söylemenin kötü olduğuna dair kanı oluşur.

(Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/sözünde durma): Yakan top oyununda ebe olan bir oyuncu eleneceğini bilse bile topun kendisine değdiğini dürüstçe söyler. Ebe olmayan takımın oyuncuları ise top, ebeye değmediği hâlde değdi diye yalan söylemez. Bir de oyuncular, fazladan kazandığı canı bir arkadaşına vereceğine dair söz verdiğinde verdiği sözü yerine getirmesi gerektiğinin farkında olur. Sözünde durmayan çocuk, arkadaşının tepkisiyle karşılaşır ve dürüst olmadığı düşünülür.

Öz Denetim: Oyun çocuğun dünyasıdır. Çocuk kendisini oyunda keşfeder. Güçlü ve zayıf yanlarını, yeteneklerini, neyden hoşlanıp neyden hoşlanmadığı ve daha birçok yönünü oyun oynarken fark eder. Öz denetim çocuğun davranışını kontrol etme, davranışlarının sorumluluğunu üstlenme, öz güvenli olma, gerektiğinde özür dileme gibi tutum ve davranışları barındırır. Özgür oyun ortamında rahat şekilde hareket eden çocuk, oyunu kazanmak için kendine güvenmeli, davranışlarını kontrol edebilmelidir. Ayrıca davranışlarının sorumluluğunu üstlenip gerektiğinde de özür dilemelidir.

(Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Yakan top oyununda ebe grubundaki son oyuncu, yedi atıştan kurtulmayı başarırca elenen bütün arkadaşlarını oyuna geri alabilir. Oyuncunun bunu başarmasının yolu davranışlarını kontrol etmek, sorumluluk almak ve öz güven sahibi olmaktan geçer. Kendine güvenerek bunu başaran çocuk, arkadaşlarının takdirini kazanır. Böylece kendine olan güveni daha çok artar. Ayrıca bir oyuncu, rakibinin canını yakacak sertlikte bir top attığında bu davranışından dolayı pişmanlık duyup arkadaşından özür

diler. Çocuğun bu tutumu oyunun huzur içinde devam etmesini, incittiği çocuğun gönlünü almasını sağlar. Bu olumlu tepkileri gören çocuk, gerektiğinde özür dilemenin ne kadar erdemli bir davranış olduğunu fark eder.

Sabır: Oyunlarda sabır, önemli bir motivasyon kaynağıdır. Sıranın kendisine gelmesini beklemeyi, öfkelenmemeyi, mücadele etmeyi oyun sayesinde öğrenen çocuklar, sabretmenin ve kararlı olmanın önemini kavramış olur. Oyuncular, oyun esnasında üstlendikleri rollerin sorumluluklarını yerine getirirken kararlı olmalı ve pes etmeyip oynamayı sürdürmelidir. Bu açıdan oyun, çocuğun sabrını kuvvetlendirir, oyuna kararlı bir şekilde devam etmesini sağlar.

(Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Yakan top oyunda çocuklar, beklemeyi ve azimli olmayı öğrenir. Örneğin oyundan elenen bir oyuncu, takım arkadaşlarından birinin ona can vermesini bekler; dışarıdaki grup, içeriye girmek için içerideki tüm oyuncuları eleyene kadar mücadele eder. Oyunda beklemeyi bilmek ve azimli olmak sabretmeyi gösterir.

Saygı: Saygı hayatın olduğu gibi oyunun da önemli bir parçasıdır. İçerisinde alçakgönüllülük, başka insanlara kendine davranılmasını istediği biçimde davranma, insanların kişiliğine değer verme, muhatabının bulunduğu konumu, özelliklerini ve durumunu göz önünde bulundurma gibi tutum ve davranışlar barındıran saygı değeri oyunun olmazsa olmazlarından. Saygının olmadığı yerde sevgi, huzur ve anlayış olmaz; bu da oyunun doğasına aykırıdır. Çocuklar, oyun oynarken saygı değerini sergileyeceği pek çok durumla karşılaşır. Çocuklar karşılaşacağı bu durumlarda saygının önemini, saygı duyulduğunda birçok şeyin kolaylıkla yoluna girdiğini, saygı olmadığında ise anlaşmazlığın, çatışmanın ve huzursuzluğun baş gösterdiğini yaşayarak öğrenir.

(Tutum ve Davranış: Muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme): Yakan top oyununda oyunu kazanan oyuncular, aşırı sevinç gösterip de kaybeden takımın gururunu incitici davranışlarda bulunmaz. Kaybeden takımın oyuncuları ise kazanan tarafın haklı sevinçlerini, kutlamalarını anlayışla karşılar. Çünkü bir dahaki sefere kazanan ve kaybeden tarafın değişebileceğinin farkındadır. Bunun yanı sıra herhangi bir oyuncu hata yaptığında aşırı tepki göstermemek, durumu anlayışla kavramak da

oyunun huzuru için gereklidir. Çocuklar gerek kendi takım arkadaşlarına gerekse rakip oyunculara saygı duymanın önemini oyunda öğrenir.

Sevgi: Sevgi, insanlar arasındaki manevi bağı güçlendiren önemli bir değerdir. Sevgi sayesinde insanlar birbirilerine karşı fedakârlık yapma, güven duyma, merhametli olma ve vefalı olma hâli içerisinde olur. Bütün güzel ve iyi şeyler içinde sevgi barındırır. Dostluk, şefkat, yardımlaşma, paylaşma vb. değerler sevgiyle ilişkilidir. Sevgi, birlikte ağlamak, birlikte gülmektir. Çocukların kişilik gelişiminde sevgi çok önemli bir yere sahiptir. Sevgiden mahrum bir çocuk, gelişimini sağlıklı tamamlayamaz. Çocuğun ebeveynleri, arkadaşları ve öğretmenleri ile arasında sevgi bağı olmalıdır. Bu bağı kurmaya zemin hazırlayacak en önemli etkinliklerden biri de oyundur. Oyun, oynayanları ortak bir paydada buluşturur. Oyunda çocuklar birbirileri için yeri geldiğinde fedakârlık yapar, oyun boyunca birbirilerine güven duyar, birbirilerine karşı merhametli ve vefalı olurlar. Çünkü oyun, çocukları ortak bir amaç için hareket etmeye sevk eder. Kısacası oyun, çocukların sevme ve sevilme ihtiyacını karşılayan eğlenceli bir dünyadır.

(Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/ vefalı olma): Yakan top oyununda fazladan can kazanan oyuncu bu canı kendisi için kullanmayıp elenen bir arkadaşını tekrar oyuna almak için kullanarak fedakârlıkta bulunur. Oyundan elenen bir oyuncu, oyuna devam eden takım arkadaşlarının kendisine can verip tekrar oyuna alacağına dair güven duyar. Bir oyuncu kendisine daha önce can vermiş arkadaşının bu fedakârlığını unutmaz. O da ona can vererek vefalı davranmış olur.

Sorumluluk: Sorumluluk, bireyin kendine ve başkalarına karşı yükümlülüklerini zamanında yerine getirip olası sonuçlarını üstlenmesi olarak tanımlanabilir. Sorumluluğun bilincinde olan insan üzerine düşen görevleri en iyi şekilde yapmaya çalışır. Birçok değer gibi sorumluluk değeri de sonradan kazanılan, pekiştirildikçe artan, pekiştirilmezse zayıflayan bir değerdir. Çocuklar sorumluluk bilincini ilk önce aileden öğrenir. Ailenin yanı sıra çocuğun sorumluk bilincini kazandığı en önemli yer oyundur. Çünkü her oyunun bir kuralı ve her oyuncunun da yerine getirmesi gereken bir görevi vardır. Her oyuncu, oyunda üstüne düşen vazifeyi zamanında ve eksiksiz yapmak ister. Çünkü kendinin veya takımının kazanması buna

bağlıdır. Sorumluluğunu yerine getiren oyuncular arkadaşları tarafından takdir edilir. Sorumluluğunu yerine getirmeyenler ise arkadaşları tarafından hoş karşılanmaz, kendisiyle oyun oynamak istenmez. Oyuncular, arkadaşları tarafından dışlanmak istemez. Bu yüzden oyun içinde üstüne düşenleri yapmaya gayret eder, yaptığı davranışların da sonuçlarını üstlenmeyi göze almayı öğrenir.

(Tutum ve Davranış: Sözünde durma/tutarlı ve güvenilir olma/kendine, çevresine, karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Bir takım oyunu olan yakan top oyununda her oyuncu, takım arkadaşlarına karşı sorumludur. Oyuncular bilir ki üstüne düşen sorumluluğu yerine getirmezse takımı oyunu kaybeder. Örneğin; ebe olmayan grup, ebe olan oyuncuları yakmak için topla onlara vurabilmelidir. Bunun için de yapacağı atışı zamanında ve en iyi şekilde yapmalıdır. Ebe takımdaki her oyuncu, yakan toplardan olabildiğince kaçmalıdır yoksa takımı oyunu kaybeder. Yine ebe takımının elenmeyen son bir oyuncusu, yedi atıştan kurtulmayı başarırsa oyunu kazanıp arkadaşlarını tekrar oyuna alma hakkı kazanır. Bunun için de üstüne düşeni en iyi şekilde yapar. Ayrıca bir oyuncu, fazla canını arkadaşına vereceğine dair verdiği sözü yerine getirmelidir. Bütün bu etkenler çocuğun sorumluluk aldığını ve aldığı sorumluluğun sonuçlarını üstlendiğini gösterir.

Vatanseverlik: Vatanseverlik; geniş manada vatanını sevmek, vatani için gerekli fedakârlığı yapabilmektir. Bireyin doğup büyüdüğü yeri, yurdunu kısacası ülkesi sınırları içindeki her karışa sevmek ve korumaktır. Vatanseverlik; vatanın bütünlüğü, devamlılığı ve huzuru için çalışmayı, millî ve manevi bütün değerlere sahip çıkmayı ve toplumun kültürel mirasını koruyup kollamayı gerektirir. Bu gereklilik yurttaşların çalışkan olma, dayanışma, kurallara ve kanunlara uyma ve toplumu önemseme, tarihsel ve kültürel mirasa duyarlı olma ve sadık olma gibi bazı tutum ve davranışlara sahip olmasını gerekli kılar. Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasın taşıyıcısı olması, içinde millî ve manevi değerleri barındırması onu, vatanseverlik ve diğer kök değerlerle yakından ilişkili hâle getirir.

(Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma): Yakan top oyununda her oyuncu, oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncuya “hilebaz, oyunbozan, mızıkçı” gibi lakaplar verilir ve öyle oyuncular oyundan çıkarılır. Oyunda kurallara uymanın olumlu, uymamanın ise olumsuz

sonuçlarını deneyimleyen çocuk, toplumsal kurallara ve kanunlara daha kolay uyum sağlar. Ayrıca oyuncuların kazandığı canları takım arkadaşıyla paylaşması, takıma ve arkadaşlarına olan sadakatin bir göstergesidir. Oyunda sadık olmayı öğrenen çocuk vatanının millî ve manevi değerlerine de sadık olmayı öğrenir.

Yardımseverlik: İnsanlar sosyal bir varlık olduğundan birbirilerine daima ihtiyaç duyar. Yardımseverlik kavram olarak bireyin yardımsever olma durumu, özelliği olarak kabul edilir. Yardımsever bir birey, yaptığı yardımdan mutluluk duyar. Diğer değerler gibi yardımseverlik değeri de hayata anlam katan, insanları birbirine bağlayan manevi bir değerdir. Bu değerın bireyde ortaya çıkmasında ve kökleşmesinde oyunların büyük payı vardır. Özellikle takım oyunları bu yönüyle göze çarpar. Takımdaki her oyuncu iş birliği içindedir, birbirine yardımcı olma hâlinindedir. Bu, takımın kazanması için olması gereken bir durumdur. Oyuncular ortak bir amaç için mücadele eder, hedeflenen amaca ulaşmak için de birbirine yardım etmelidir. Birbiriyle yardımlaşan takımlar hedeflerine ulaşırken yardımlaşmayan grup ise oyunu kaybeder. Bütün bunları bizzat yaşayan çocuklar yardımlaşmanın, yardımseverliğin olumlu neticelerini; aksi durumda ise olumsuz neticelerini görmüş olur.

(Tutum ve Davranış: Cömert olma/iş birliği yapma): Yakan top oyununda her oyuncu takım arkadaşlarıyla iş birliği içindedir. Ebe olan oyuncular, fazla canlarını arkadaşlarıyla paylaşarak birbirilerinin moral ve motivasyonlarını artırır. Birbirine yardımcı olan takım yakan top oyunda amacına daha kolay ulaşır.

Not: Adalet, dürüstlük, sevgi, sabır, sorumluluk, dostluk, öz denetim, yardımseverlik, sorumluluk ve yardımseverlik kök değerleriyle ilgili verilen kısa bilgiler sadece yakan top oyunu ile sınırlı olup; bundan sonraki bütün oyunlarda sadece oyunlarda kök değerlere ilişkili olan tutum ve davranışların yorumlarına yer verilecektir.

4.1.1.2 İstop Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: İstop Oyunu

Kaynak Kişi: KK 4

Oyunu Kimden Öğrendiği: Kendinden büyük çocuklardan

Oyunun Mekânı: Düz alanlar ve tarlalar

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyun Araç- Gereçleri: Top

Oyuncu Özellikleri: 6 ile 15 yaşlarındaki kız ve erkek çocuklar

Oyunun Oynanma Şekli:

İstop oyunu en az üç kişiyle oynanır fakat ne kadar kalabalık olursa o kadar eğlenceli olur. Adım atma yöntemiyle ebe belirlenir. Tüm oyuncular bir daire oluşturur ve ebe dairenin ortasına geçer. Ebe topu havaya atarak rastgele bir isim söyler. Adı söylenen oyuncu hariç herkes kaçışmaya başlar. İsmi söylenen oyuncu, topu yere düşmeden yakalarsa istediği bir oyuncunun ismini söyleyerek topu tekrar havaya atar. Ebe, topu yere düştükten sonra yakalarsa “istop” diye bağırır. İstop denildikten sonra hiç kimse bulunduğu yerden hareket edemez. Ebe, topu istediği kişiye atar. Top oyuncuya değerse o oyuncu ebe olur, değmezse ebe aynı kalır. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 7, KÖ 9, KÖ 17

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, dostluk, sabır, öz denetim, vatanseverlik, saygı, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): İstop oyununda ebe olacak kişi rastgele ya da haksız bir biçimde belirlenmez. Ebe, kuralları daha önce belli olan “adım atma” yoluyla belirlenir. Ayrıca bu oyunda çocuklar, arkadaşlarına karşı eşit davranmaya özen gösterir. Ebe olan kişi topu havaya atarken hep aynı arkadaşının ismini söylemez, farklı farklı isimler söylemeye dikkat eder. Böyle yapmazsa oyunun keyfi olmaz, diğer oyuncular sıkılır ve onlar da ebe olduğunda o kişinin ismini söylemez. Oyuncular böyle bir oyun tarzı istemezler. Bu yüzden isimler söylenirken eşit davranmaya dikkat edilir. Gerek ebe seçimindeki adil olma duyarlılığı gerekse isimler söylenirken eşit davranmaya gösterilen hassasiyet çocukların adalete verdikleri önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): İstop oyununda ebe, topu havaya atarken birilerinin ismini söyler. Oyuncular, bu konuda birbirine karşı anlayışlı olur. Kimse, ebeye “Neden beni söylemedin ya da neden beni söyledin?” şeklinde itirazlarda bulunmaz. Çocuklar, oyun bilinciyle arkadaşlıklarına zarar vermeden anlayış içinde oynarlar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma): İstop oyununda ebe, topu yakaladıktan sonra kendisine yakın oyuncuları hedef alarak onları vurmaya çalışır. Topun bir oyuncuya değip değmediği uzaktan anlaşılmaz bazen. Böyle durumlarda ilgili oyuncu ebenin attığı topun kendisine değip değmediğini dürüstçe söylemelidir. Ayrıca ebe de dürüst olmalıdır. Topun oyuncuya değdiğinden emin değilse ısrar edip yalan söylememelidir. Doğru sözlü olmayan oyuncular yalancılıkla anılır, kendisine oyunbozan denir ve bir daha kendisiyle oynamak istenilmez. Hiçbir oyuncu bu duruma düşmeyi istemeyeceğinden dürüstçe oynamaya gayret eder.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güvenli olma/gerektiğinde özür dileme): İstop oyununda ismi söylenen bir oyuncu, ismini söyleyen arkadaşına veya diğer arkadaşlarına karşı öfkelenmemelidir. Çünkü bu bir oyundur ve oyunda amaç eğlenmektir. Ebe, elemek istediği oyuncuya topu sert atmamaya veya topu vücudunun önemli yerlerine isabet ettirmemeye dikkat eder. Bu tarz durumlar bazen isteyerek ya da istemeyerek de olsa yaşanabiliyor. Böyle durumlarda oyuncu, yaptığı bu davranışından pişmanlık duyup arkadaşından özür diler. Ayrıca istop oyununda öz güvenli olmak da son derece önemlidir. Çünkü ebe, ebelikten kurtulmak için topu diğer oyuncularından birine vurabilmelidir. Bunu yapabilmesi için de kendine güvenmesi gerekir. Attığı toplar oyunculara isabet ettikçe ebenin kendine olan güveni artar. Bahsedilen bu hususlar çocukların öz denetimi güçlü bireyler olmasına katkı sağlar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): İstop oyununda ebenin ebelikten kurtulmak için yaptığı birçok atış isabet bulamayabilir. Bu yüzden de üst üste birçok oyun aynı kişi ebelikte kalabilir. Ebe, buna rağmen pes etmez; sabırla oyuna devam eder. Bu sayede hem beklemeyi hem

azmetmeyi öğrenir. Ayrıca ebenin yakmaya çalıştığı oyuncuya top isabet etmeyince oyuncu aşırı sevinç gösterebilir, ebe bu tarz durumlara da tahammül eder yoksa morali bozulacağından oyundan kopmaya başlar.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): İstop oyununda ebenin yaptığı atış isabet etmediğinde karşı oyuncu, aşırı sevinç gösterip veya onu alaya alıp gururunu incitici davranışlarda bulunmaz. Çünkü her oyuncu, başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranırsa oyunda güzel bir ortam olur.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme): İstop oyununda her oyuncu, davranışlarının sonuçlarını üstlenir. Örneğin topu havaya atarken hangi oyuncunun ismini söyleyeceği, topu hangi oyuncuya ve nasıl vuracağı gibi birçok davranışın sonuçlarını üstlenmek zorundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): İstop oyunun kuralları bellidir ve her oyuncu, bu kurallara uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncu oyundan çıkarılır. Çocuklar, kurallara uymanın önemini ve kurallara uyulmadığında karşılaşacakları kötü durumları görüp ona göre davranır.

4.1.1.3. Dokuz Aylık Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Dokuz Aylık Oyunu

Kaynak Kişi: KK 32

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Okul bahçesi, sokak araları, tarlalar vb. düz alanlar

Oyunun Zamanı: Gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8-16 yaşlarındaki erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Futbol topu

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az üç ve üzeri kişiyle oynanır. Oyuncular oyun alanının belli bir noktasında toplanır. Bir kale kurulur. Ebeyi belirlemek için bütün oyuncular aynı anda kale çizgisine koşar, çizgiye en son gelen oyuncu ebe olur. Ebe kaleye geçer. Kaleci, topu diğer oyuncuların olduğu yere atarak oyunu başlatır. Oyuncuların kaleciden izin almadan topa iki defa üst üste vurması yasaktır ve bu ihlali yapan oyuncu ebe olup kaleye geçer. Oyunda çeşitli şekillerde atılan gollerin ayrı ayrı puan değeri vardır. Harekete göre atılan gollerin puanları şöyledir:

Yerden tek vuruş: 1 puan.

Hareketli vuruşlar: 2 puan

Dizle vuruş: 3 puan.

Kalecinin bacak arasından atma: 3 puan

Kafa golü: 5 puan

Röveşata: 6 puan

Omuz golü: 6 puan

Havalı vole: 7 puan

Ebe (kaleci), 9 puan ve üzeri gol yerse oyundan elenir. Son golü atan oyuncu ebe olup kaleye geçer. Bir oyuncu topu dışarıya atarsa ya da ebe, havadan gelen topu yere düşürmeden tutarsa o oyuncu kaleye geçer. Oyun sonunda iki oyuncu kalırsa 4 penaltı atışı yapılır. Penaltılar berabere kalırsa 2 penaltı daha kullanılır. Penaltılar sonucunda kazanan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 2, KÖ 5, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, dostluk, öz denetim, saygı, sabır, sevgi, yardımseverlik, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Dokuz aylık oyununda ebe seçiminde adil olmaya ve herkese eşit davranmaya önem verilir. Ebe seçilirken bütün oyuncular kale çizgisinin karşında bir yerde toplanır, başla komutuyla bütün oyuncular kale çizgisinde kendine yer kapmaya çalışır; sona kalan oyuncu ebe olur. Ebe seçimi herkesin kabul ettiği bu yöntemle yapılmasaydı bu konuda anlaşmazlık yaşanırdı ki bu da oyunun huzurunu bozardı.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma/vefalı olma/yardımlaşma): Dokuz aylık oyununda amaç eğlenmektir. Atılan goller, oyuncuların elenmesi vs. bu amaca hizmet eden unsurlardır. Oyunda kazanmanın veya birini elemenin önüne geçen bir şey var ki o da dostluktur. Oyundaki bazı tutum ve davranışlar bizi dostluk değerine götürür. Örneğin; oyuncunun biri elenmesine 1 puan kalan ebeyi kurtarmak için topu bile isteye ya dışarı ya da kalecinin ellerine atar. Bu sayede kaleci elenmekten kurtulur. Elenmekten kurtulan oyuncu, bu fedakârlığı yapan arkadaşına vefalı olur ve başka bir oyunda aynı fedakârlığı bu kez kendisi yapar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Dokuz aylık oyununda topa üst üste iki kez vurmamak/dokunmak yasaktır, bu yasağa uymayan oyuncu ebe olur. Oyuncular arasındaki mesafeden dolayı topun bir oyuncuya iki kez dokunup dokunmadığından anlaşılmaz bazen. İşte bu noktada dürüstlük devreye girer. Durumun muhatabı olan oyuncunun doğru sözlü olması son derece önemlidir. Böyle bir durumda dürüst olmayan oyuncu güvenilirliğini kaybeder, arkadaşları tarafından oyunda istenmeyen kişi olur. Bu vesileyle oyuncular dürüstlüğü önemi yaşayarak öğrenme imkânı bulur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme): Oyuncular oyunu kontrollü oynar. Örneğin orta açılan bir topa bir oyuncu kafayla vurmaya çalışıyorsa başka biri ayağını uzatmaz. Bunun yanında oyuncular, ebeyi elemek için hırslanıp topa gelişine, kontrolsüz vurmaz. Oyuncular oyun içinde kullandığı her atışın sonuçlarını üstlenir. İyi bir vuruş ebeyi elemeye yeterken kötü bir vuruş oyuncuyu ebe yapar. Oyuncular davranışlarının sorumluluğunu üstlenmenin yanında bir de öz güven sahibi de olmalıdır. Bir oyuncu

yüksek puanlı gol (röveşata, havalı vole vs.) atmak istiyorsa kendine güvenmeli. O, hareketleri yapacağına inanmalıdır. Oyuncu bunu yapmak için öz güvene ihtiyaç duyarken yaptıkça da kendine olan güveni artar. Öz güvenli olmak ebe (kaleci) için de önemlidir. Ebe kendine güvenmeli ki kaleden çıkabilsin yoksa oyundan elenmesi daha kolay olur. Son olarak oyunda özür dilenmesi gereken bir durumda oyuncular özür dileyebilmelidir. Örneğin iki oyuncunun kafası birbirine çarpmışsa oyuncular birbirinden özür dilemelidir. Bahsedilen bu tutum ve davranışlar oyuncuların öz denetimi güçlü bireyler olmalarını destekler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Dokuz aylık oyununda sabırlı olmak oyundan keyif almak açısından gereklidir. Mesela ebe (kaleci), sabırlı davranmazsa sıkılır ve kaleden çıkmak için mücadele edecek gücü kendinde bulmaz ve oyundan elenir. Oyundan elenmek de çözüm değil çünkü oyundan elenen bir oyuncu, bütün oyuncular elenip yeni bir oyuna geçilene kadar beklemek zorundadır. İşte bu yüzden oyuncular ebe olduğunda ebelikten çıkmak için azimli davranır. Oyundan elenen (özellikle oyunun hemen başında elenen) oyuncu, buna tahammül edip yeni bir oyun başlayana kadar bekler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Dokuz aylık oyununda en zor şey oyundan erken elenmektir. Bu yüzden oyundan erken elenen bir oyuncuyla dalga geçilmez. Oyunu kazanan oyuncu diğerlerini kızdıracak, üzecek söz ve davranışlardan kaçınır. Çünkü her oyuncu başka bir oyunda aynı durumlara düşebileceğinin farkındadır, bunu bilip buna göre tavır takınır. Ayrıca oyundan elenen bir oyuncu artık oyuna müdahâle etmez, ebenin veya diğer oyuncuların dikkatini dağıtacak hâl ve hareket içinde olmamaya dikkat eder. Özetle dokuz aylık oyununda oyuncular, muhatabının konumunu göz önünde bulundurur; alçakgönüllü olmaya gayret eder, arkadaşının kişiliğini incitici söylemlerde bulunmaz.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/merhametli olma/vefalı olma): Dostluk değerinde de bahsedildiği üzere bir oyuncu, elenmesine 1 puan kalan ebeye merhamet eder ve onu ebelikten kurtarmak için topu bile isteye ya dışarı ya da

kalecinin ellerine atar. Bu sayede kaleci elenmekten kurtulur. Ya da uzun süre ebe olmaktan çıkamayan birinin yerine bir oyuncu gönüllü olarak ebe olmayı kabul eder. Ebelikten veya elenmekten kurtulan oyuncu, kendisine bu fedakârlığı yapan arkadaşına vefalı olur ve başka bir oyunda aynı fedakârlığı bu kez kendisi yapar.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/ davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Dokuz aylık oyununda her oyuncu yapacağı gol vuruşlarından kendisi sorumludur. Oyuncular bazen risk alarak yüksek puanlı goller atmaya çalışır. Neticede bazen başarılı bazen de başarısız olur. Başarılı olursa ebeyi daha erken eler, başarısız olursa kendisi ebe olur. Bu noktada başarı da başarısızlık da oyuncunun kendi sorumluluğundadır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Oyundaki herkes iş birliği içinde hareket edip ebeyi elemeye çalışır. Oyuncular birbirine pas atar, orta açar vs. Ebeyi elemek için yapılan bu iş birliği bazen de ebeyi kurtarmak için yapılır. Örneğin bütün oyuncuların kararıyla ebeye merhamet edip oyuna devam etmesi veya ebelikten çıkması için bir şans verilir. Oyunda sakatlanan, yaralanan oyuncuya duruma göre herkes elinden geldiğince yardım eder (su verilir, yarası temizlenir, ailesine haber verilir, sırtta taşınır vs.). Bu tutum ve davranışlar oyuncuların yardımseverliğine işarettir.

4.1.1.4 Top Sektirme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Top Sektirme Oyunu

Kaynak Kişi: KK 4

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Düz, geniş bir alan

Oyunun Zamanı: Gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8-20 yaş arası kız ve erkek oyuncular

Oyun Araç- Gereçleri: Top

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az iki kişiyle oynanır, oyuncu sınırlaması yoktur. Kazanma sayısı belirlenir (ör: 100). İsteğe göre oyuna başlanır, her oyuncu eşit sayıda hakka sahiptir. Oyuncular topu yere düşürmeden ayağıyla, diziyle ve başıyla sektirdiği kadar puan kazanır. Oyunda kolları kullanmak yasaktır. Kazanma sayısına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, dürüstlük, sabır, saygı, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Top sektirme oyununda her oyuncu eşit sayıda oynama hakkına sahiptir. Bir oyuncu oynama sayısı olarak öndeyken kazanma sayısına ulaşsa bile bu, oyunu kazandığı anlamına gelmez. Diğer oyuncuların da aynı sayıda oynaması gerekir. Eşit sayıda oynama şartıyla kazanma sayısına ilk ulaşan kişi kazanmış sayılır. Her oyuncunun eşit sayıda oynama hakkına sahip olması adaleti gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Oyunda hangi oyuncunun kaç sektirme yaptığını, en son kaçınıcı sayıda kaldığını takip etmek zor olur bazen. Bu noktada oyuncuların dürüst davranması, puanına ekleme yapmaması önemlidir. Bir başka nokta da şudur: Bir oyuncu sektirme yaptığı zaman diğeri/diğerleri o an onu izlemeyebilir, sektirmeyi yapan oyuncu topu yere düşürmüştü sektirmeyi bırakmalıdır. Arkadaşı görmüyor diye oyuna devam etmemelidir. Yoksa haksız bir galibiyet almış olur. Bu yüzden oyuncuların doğru sözlü ve güvenilir olmaları çok önemlidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Top sektirme oyunu iyi odaklanma ve öz güvenli olmayı gerektirir. Topu sektiren oyuncu kendine güvenmeli ve kontrollü olmalıdır. Kendine güvenmeyen bir oyuncu baştan dezavantajlı başlar. Oysa kendine güvenen oyuncu daha iyi motive olur. Bunun yanı sıra oyuncuların gerektiğinde özür dilemeleri de öz denetimi güçlü bireyler olmasında etkilidir. Örneğin bir oyuncu topu ayağından fazla aştığında topu yere düşürmemek için can havliyle müdahâle etmeye çalışır. Bu sırada başka bir arkadaşının üstüne kontrolsüz bir şekilde gider hatta temas eder. Böyle durumlarda oyuncu özür diler ve daha kontrollü oynamaya çalışır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Top sektirme oyununda bir oyuncu sektirme yaparken diğeri/diğerleri bekler. Bu bekleyiş bazen uzun sürer, bu yüzden sabırla sıranın kendisine gelmesini beklemek son derece önemlidir. Sabırlı olmayan oyuncu çabuk sıkılır, motivasyonu düşer. Sıra kendisine geldiğinde de başarılı bir performans ortaya koyamayabilir. Bu noktada sabırlı olmak önemli bir değer olarak karşımıza çıkar.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Top sektirme oyununda oyuncuların birbirine saygı duyması gerekir. Örneğin rakibiyle arasındaki puan farkını artıran oyuncu; rakibini kızdıracak, moralini bozacak söz ve davranışlardan sakınır. Ayrıca atış yapan oyuncunun dikkatini dağıtmamak da çok önemlidir. Bu hususlar göz ardı edildiğinde oyunun tadı kaçır, oyundan keyif almak güçleşir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Tutarlı ve güvenilir olma/kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Top sektirme oyununda oyuncular kendine ve rakibine karşı tutarlı ve güvenilir olmakla sorumludur. Her oyuncunun yaptığı sektirmelerin kurallara uygun olup olmadığına dikkat etme sorumluluğu vardır. Oyunda herkes üstüne düşen sorumluluğu yerine getirmediğinde oyunda birtakım sorunların yaşanması kaçınılmaz olur.

4.1.1.5 Renkli İstop Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Renkli İstop Oyunu

Kaynak Kişi: KK 64, KK 72

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Düz alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş ve üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Top

Oyunun Oynanma Şekli:

Beş altı oyuncu bir araya gelip “ooo pepsi” yöntemiyle bir oyuncuyu ebe seçerler. Ebe, topu yukarı atar ve bir renk ismi söyler. Diğer oyuncular çevredeki herhangi bir şeyde o rengi bulup dokunur. Ebe, rengi bulamayan oyuncuya topla vurmaya çalışır. Değerse o kişi ebe olur, değmezse ebe aynı kişi kalır. Ebe bu kez topu havaya atarken bir oyuncunun ismini söyler. O oyuncu topu tutunca bir renk söyler ve topu havaya fırlatır, diğer oyuncular yine söylenen rengi bulmaya çalışır. Oyun, bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 9

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, dostluk, öz denetim, saygı, sabır, sevgi, vatanseverlik sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Renkli istop oyununda ebenin “ooo pepsi” yöntemiyle belirlenmesi herhangi bir oyuncuya haksızlık yapılmasının önüne geçer çünkü ebe seçimi, herkesin kabul ettiği bir yolla seçilmiş olur. Ayrıca oyuncular topu havaya atarken hep aynı kişilerin isimlerini söylememelidir. Oyundan keyif almak ve haksızlıkların önüne geçilmesi adına adaletli olmak çok önemlidir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): Renkli istop oyununda bir oyuncu, ismini söylemeyen arkadaşına sinirlenmez, neden ismimi söylemedin diye onu suçlamaz. Nasılsa başka sefere isminin söyleneceğini düşünerek arkadaşına karşı anlayışlı olur. Çocuklar dostane bir biçimde birbirleriyle hoşça vakit geçirir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma): Renkli istop oyununda atılan topun oyuncuya değip değmediği uzaktan

anlaşılmaz bazen. Böyle durumlarda ilgili oyuncunun topun kendisine değip değmediğini dürüstçe söylemelidir. Öte yandan ebe de dürüst olmalıdır. Topun değdiğinden emin değilse ısrar edip yalan söylememelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Öz güven sahibi olma/davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Renkli istop oyununda ismi söylenen veya ismi söylenmeyen oyuncu, “Niye benim adımlı söyledin veya niye benim adımlı söylemiyorsun?” tarzında sitemlerde bulunup ebeye çıkışmamalıdır. Çünkü bu bir oyundur ve oyunda asıl amaç eğlenmektir. Dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da şudur: Ebe, topu oyuncuların vücudunun önemli yerlerine isabet ettirmemeye özen göstermelidir. Şayet böyle bir durum yaşanmışsa da (ör. Top oyuncunun yüzüne gelmişse) ebenin yaptığı bu davranıştan ötürü pişmanlık duyup arkadaşından özür dilemesi gerekir. Öte yandan renkli istop oyununda öz güvenli olmak da son derece önemlidir. Çünkü ebe, ebelikten kurtulmak için topu oyunculardan birine vurabilmelidir. Bunun için kendine güvenmesi gerekir. Oyuncu, isabetli atış yaptıkça da kendine güveni artar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Renkli istop oyununda ebe, attığı topu oyunculardan birine isabet ettiremediğinde bir sonraki turda yine ebe olarak oynar. Bir oyuncu, birçok oyun üst üste ebe kalabilir. Fakat her şeye rağmen ebe pes etmez, sabırla oyuna devam eder. Öte yandan ebe, topla vuramadığı oyuncunun sevincine tahammül etmelidir yoksa morali bozulup oyundan çabuk soğur. Fakat sabırlı olan oyuncu, beklemenin, tahammül etmenin ve azimli olmanın mükâfatını alır ve ebelikten kurtulur. Bu sayede de sabretmenin önemini yaşayarak anlama fırsatı bulur.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/ muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Renkli istop oyununda ebenin atışı bazen isabet eder bazen etmez. İki durumda da oyuncular aşırı sevinç gösterip arkadaşlarının gururunu incitici davranışlardan sakınır. Çünkü her oyuncu, başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranırsa güzel bir ortam oluşur. Yoksa kimsenin kimseye saygı duymadığı bir ortamda eğlenmekten bahsetmek mümkün değildir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Renkli istop oyununda ebe, bazen istemeden de olsa topu arkadaşının yüzüne, başına vs. isabet ettirebiliyor. Ya da bir oyuncu kaçarken yere düşüp yaralanabiliyor. Böyle durumlarda oyun durdurulur, oyuncular hemen arkadaşına yardıma koşar. Gerekirse onu sırtında taşıyıp evine kadar götürürler. Bu oyuncuda zor durumdayken kendisine merhametli davranan arkadaşlarına karşı vefa duygusu gelişir. Oyunlarda yaşanması muhtemel olan böyle durumlarda çocuklar; sevmenin, sevilmenin tadını alır ve bu vesileyle sevginin ne kadar kıymetli bir şey olduğunu hisseder.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Renkli istop oyununda herkes oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncu, oyundan çıkarılır. Çocuklar, kurallara uyulmadığında karşılaşacağı olumsuz durumları oyunlar vasıtasıyla deneyimler. Bu vesileyle de toplumun, devletin koymuş olduğu kurallara uyması gerektiğini daha iyi anlar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Renkli istop oyununda ebeden kaçmaya çalışan oyuncular yere düşüp yaralanabiliyorlar. Böyle durumlarda oyuncular yardımlaşarak birbirine destek olmaya çalışırlar. Yardım eden çocuk, yardım görür; çevresindeki insanlarca sevilir. İnsanlara yardım etmenin tadına varan çocuklar, yardımseverliğin güzelliğini fark etme fırsatı bulur.

4.1.1.6 Minyatür Kale Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Minyatür Kale Oyunu

Kaynak Kişi: KK 4

Oyunu Kimden Öğrendiği: Abilerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık ve düz bir alan, evin büyük odaları

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyuncu Özellikleri: 7-16 yaş arası erkek oyuncular

Oyun Araç - Gereçleri: Top, kale kurmak için taş veya başka bir nesne

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun üç ve üzeri kişiyle oynanır. Her oyuncu, kendine yaklaşık metre uzunluğunda küçük bir kale yapar. Herkesin kalesini korumakla sorumlu olduğu bu oyunda amaç; kendi kalesini koruyup rakip oyuncuların kalelerine gol atmaktır. Toplamda dokuz gol yiyen oyuncu elenir, Sona kalan kişi oyunu kazanır. Oyuncuların topa üst üste iki kez dokunması yasaktır. Topa üst üste iki kez dokunan oyuncu bir gol yemiş sayılır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 8, KÖ 11

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, saygı, sabır, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Minyatür kale oyununda bütün kalelerin aynı büyüklükte olmasına dikkat edilmelidir. Birinin kalesi büyük, birininki küçük olmamalıdır. Oyunda kural gereği dokuz yol yiyen elenir. Bu kural herkes için geçerlidir. Herhangi birine ayrıcalık tanınmaz. Ayrıca bütün oyuncuların birleşip sadece bir oyuncuya gol atması yasaktır. Çünkü böyle bir durum o oyuncuya haksızlık olur. Oyunda dikkat edilmesi gereken bu hususlar adalete verilen önemi gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Minyatür kale oyununda bir oyuncu topa üst üste iki kez temas ederse bir gol yemiş sayılır. Topun iki kez değip değmediği bazen net anlaşılmayabilir. İşte bu noktada oyuncunun doğru sözlü olması büyük önem arz eder. Oyuncu dürüst davranıp topun kendisine iki kez temas ettiğini açıkça söylemelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Minyatür kale oyununda oyuncular öz denetimli olmalıdır. Örneğin üst üste goller yiyen bir oyuncu, arkadaşlarına öfke duymamalı; duygularını ve davranışlarını kontrol edebilmelidir. Diğer yandan oyuncuların oyunu kazanması için öz güvenli olmaları da şarttır. Minyatür kale oyununda oyuncuların kendine güvenerek oynaması, bazen gol atmak için risk alıp kalesini terk etmesi gibi davranışlar öz güven duygusuyla ilgilidir. Bunların yanı sıra oyuncular, yanlışlıkla bir arkadaşına zarar vermişse (örneğin topu yüzüne vurmuşsa, ayağına sert vurmuşsa vb.) ondan özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Minyatür kale oyununda sabırlı olmak oyuncular için önemlidir. Örneğin bir oyuncu üst üste goller yediğinde veya oyundan erken elendiğinde sabırla bir sonraki oyunu beklemelidir. Diğer yandan elenmesine 1-2 gol kalan oyuncunun pes etmeyip mücadeleye devam etmesi gerekmektedir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/ muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Minyatür kale oyununda kazanan oyuncunun alçakgönüllü olması, kaybeden arkadaşlarının kişiliğine zarar verecek söz ve davranışlarda bulunmaması gerekir. Çünkü her oyuncu başka bir oyunda kaybetme ihtimalinin farkında olup kendisine davranılmasını istediği şekilde davranmalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Minyatür kale oyununda ayağını burkan, yere düşen, yaralanan bir oyuncunun kalesine gol atma fırsatı varken oyuncuların bunu yapmadığı, oyununun durdurulup o kişiye yardım ettiği zamanlar olur. Böyle durumlar sevginin kazanmaktan önemli olduğunu anlamamıza yardımcı olur.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Minyatür kale oyununda ayağı burkulan, yere düşüp sakatlanan veya yaralanan oyuncuya arkadaşları yardım eder, acısını paylaşır. Örneğin oyuncunun eli, dizi kanamışsa yıkanır; yürüyemiyorsa koluna girilir.

Aşağıda verilen tabloda top ile oynanan oyunların isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 2 Top oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Yakan Top Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, dostluk, sabır, öz denetim, saygı, sorumluluk, sevgi, yardımseverlik, vatanseverlik,</i>	10
İstop Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, dostluk, sabır, sorumluluk, saygı, vatanseverlik</i>	8
Top Sektirme Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	6
Dokuz Aylık Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, dostluk, sabır, öz denetim, , saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Renkli İstop Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, dostluk, sabır, sevgi, saygı, sorumluluk, yardımseverlik, vatanseverlik.</i>	10
Minyatür Kale Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, dostluk, sabır, dürüstlük, saygı, sevgi, sorumluluk, yardımseverlik, vatanseverlik</i>	10

Top oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu incelendiğinde yakan top, dokuz aylık, renkli istop ve minyatür kale oyununda 10 kök değer; istop oyununda 8 kök değer, top sektirme oyununda ise 6 kök değer olduğu görülmektedir.

4.1.2 Değnek Oyunları ve Oyunlarda Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından değnek ile oynanan her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.2.1 Çalo Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Çalo Oyunu

Kaynak Kişi: KK 14

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık ve düz alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz mevsimi, gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8-12 yaş grubundaki kız ve erkek oyuncular

Oyun Araç- Gereçleri: Teneke ve değnek

Oyunun Oynanma Şekli:

Beş kişiyle oynanan çalo oyununda oynama sırası “adım atma” yöntemiyle belirlenir. Oyunu kazanmak için belirlenen eşik puana ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanmış olur. Oyun için on sekiz litrelik bir yağ tenekesinin kapağı kesilip çıkarılarak teneke, uygun görülen bir yere koyulur. Biri uzun (45-60 cm), biri kısa (15-25 cm) iki değnek getirilir. Oyuna başlayacak oyuncu, kısa değneği tenekenin ağzına yatay bir şekilde koyar. Diğer oyuncular ise yaklaşık on metre mesafeyle tenekenin karşısına, aralarında en fazla 1 metre ara olacak şekilde konumlanır. Oyunu başlatan oyuncu, kısa değneği tenekenin ağzına yatay bir şekilde koyduktan sonra elindeki uzun değneği kısa değneğin altına koyarak kısa değneği diğer oyuncuların olduğu tarafa doğru -elinden geldiğince uzağa- yollar. Daha sonra elindeki uzun değneği kısa değneğin yerine (tenekenin ağzına) aynı şekilde koyar. Fırlatılan kısa değnek yere düşer düşmez karşı taraftaki oyuncular onu kapmaya çalışır. Kısa değneği kapamayan oyuncu onu, kaptığı noktadan fırlatarak tenekenin üzerindeki uzun değneğe vurmaya çalışır. Değneği vurursa +1 puan alır, vuramazsa (tenekeye ya da boşluğa atarsa) -1 puan alır ve ceza olarak oyunu başlatan oyuncuyla yer değiştirip tenekenin başına geçer. Kısa değneği bu kez o fırlatır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, sorumluluk, saygı, vatanseverlik, sabır.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Çalo oyununda herhangi bir oyuncunun hakkına girmemek, her oyuncunun eşit şartlarda mücadele etmesine olanak sağlamak için oyuna kimin başlayacağı adım atma yöntemiyle belirlenir. Böylelikle kimseye ayrıcalık tanınmamış olunur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Her oyuncu, hoşuna gitse de gitmese de kurallara uyması gerektiğinin farkındadır. Bu yüzden herkes davranışlarını kontrol eder. Örneğin kısa değneği yakalamaya çalışan oyuncular arasında bir kapışma hâli söz konusu olur fakat bu kapışma hâli, tatsızlığa veya kavgaya yol açacak hâle getirilmez. Buna rağmen bazen istemeden de olsa oyuncular birbirini yere düşürebilir ya da bazı yaralanmalara sebebiyet verebilir. Böyle durumlarda hatalı oyuncu, hatasının farkına varıp özür diler. Ayrıca bu oyunda çocuklar, öz güven sahibi olmayı ve sorumluluk almayı öğrenir. Mesela oyuncuların kısa değneği uzun değneğe vurabilmesi için kendine güvenmesi şarttır. Vurması hâlinde 1 puan kazanacağının, ıskalması hâlinde ise 1 puan kaybedeceğinin bilincinde olup ona göre davranır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Çalo oyununda oyuncular, kazanmak için önceden belirlenen kazanma sayısına (ör.30), ulaşmak için kısa değnekle uzun değneği vurmaya çalışır. Vurabilirse 1 puan kazanır, vuramazsa 1 puan kaybeder. Oyuncular bazen eksi puanlara düşer, bazen kazandığı puanları bir bir kaybedip diğer oyuncuların gerisine düşer. Oyunun bu kuralı; oyuncuların azimli olmasını, oyuna pes etmeden devam etmelerini gerektirir. Ayrıca oyuncular puan kaybetmeye de diğer arkadaşlarının gerisinde kalmaya da tahammül eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Çalo oyununda atış yapan oyuncunun etrafına toplanılmaz. Oyuncunun dikkatini dağıtacak

ses veya hareketlerden kaçınılır. Her oyuncunun atışını rahatça yapabilmesi sağlanır. Aksini yapan oyuncular, aynı muameleyi kendi sırasında göreceğini ve arkadaşlarının tepkisine neden olacağını bilir. Öte yandan performansı kötü olan oyuncuların moralini bozacak sözler söylenmez. Oyunu kazanan oyuncu ise alçakgönüllü olur, galibiyetini arkadaşlarının gözüne sokmaz. Kısacası oyuncular, arkadaşlarına karşı saygılı davranmaya özen gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Çalo oyununda her oyuncu sorumluluk alır. Oyuncular puan alabilmek için kısa değneği evvela diğer oyuncularından önce kapıp sonra da uzun değneğe vurmaya çalışır. Vurması hâlinde 1 puan kazanırken vuramaması durumunda 1 puan kaybeder. Dolayısıyla oyuncular yaptıkları atışın doğuracağı sonucun sorumluluğunu üstlenmiş olur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Çalo oyununda kimin oyuna başlayacağı, hangi durumda puan alınıp hangi durumda kaybedileceği, oyunu kazanmak için gerekli şartlar vs. hepsi daha önce koyulmuş kurallara göre belirlenir. Bu oyunu oynayan her oyuncuya düşen şey bu kuralların tamamına uymaktır. Oyunlarda kurallara uymayı öğrenen çocuk, toplumsal kurallara kolay uyum sağlar.

4.1.2.2 Çubuk/Değnek Yarıştırma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Çubuk/Değnek Yarıştırma Oyunu

Kaynak Kişi: KK 3

Oyunu Kimden Öğrendiği: Yaşlılarından, büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Toprakta yapılmış sulama kanalının olduğu yerler

Oyunun Zamanı: Yaz mevsimi/ gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8-13 yaş arası erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Parmak uzunluğunda çubuklar

Oyunun Oynanma Şekli:

İki ve üzeri kişiyle oynanır. Oyuncular bir başlangıç ve bitiş noktası belirler. Her oyuncu elindeki çubuğu başlangıç noktasından aynı anda sulama kanalına atar ve çubuğunu kanal boyunca takip eder. Çubuk herhangi bir cisme takılırsa o cismi kaldırıp çubuğun yolunu açar. Oyuncuların çubuklarını taşıyarak ya da fırlatarak ilerletmesi yasaktır. Bu yasağa uymayan oyuncunun çubuğu en sona atılır. Bitiş noktasına ilk kimin çubuğu ulaşırsa oyunu kazanır. Bu oyunda önemli olan şey suda hızlı gidebilecek nitelikte bir çubuk seçmektir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 8, KÖ 11

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, öz denetim, dürüstlük, sabır, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Çubuk yarışırma oyununda başlangıç ve bitiş çizgilerinin oyunun başında belirlenmesi ve çubukların aynı anda suya atılması eşit davranmaya örnektir. Oyuncuların çubuğunu elinde taşıyarak ya da fırlatarak ilerletmesinin yasak olması ise adil olmaya örnek bir kuraldır. Bu kurallar oyunda yaşanabilecek haksızlıkları önlemeye yöneliktir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Öncelikle oyunda da değinildiği üzere oyuncuların çubuğu elinde taşıması ya da ileriye doğru fırlatması yasaktır. Her oyuncunun bu kurallara uyması şarttır. Bununla birlikte çubuklar, kanal boyunca farklı hızlarda yol alacağından oyuncular arasındaki mesafe de artar. Bu mesafe oyuncuların birbirini görmelerini engeller. İşte bu noktada oyuncuların güvenilir olması çok önemlidir.

Örneğin en arkada kalmış bir oyuncu “Nasılsa beni kimse görmüyor” deyip çubuğunu eliyle taşıması dürüst bir davranış sayılmaz. Oyunculardan beklenen ise biri görmese bile kurallara uymaktır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Çubuk yarıştırmada oyuncularda yasakları çiğnememek için davranışlarını kontrol etmesi, yaptığı davranışların ise sonuçlarını üstlenmesi gerekir. Örneğin bir oyuncu, kendisini kimse görmese bile çubuğunu elinde taşımamalıdır. Bu kurala uymadığı takdirde alacağı tepkiyi bilip ona göre davranmalıdır. Ayrıca oyuncuların yaptığı bir hatadan dolayı pişman olup özür dilemesi de yine oyunun önemli bir parçasıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Çubuk yarıştırmada başlangıç ve bitiş arasındaki mesafe boyunca çubuğun takip edilmesi, bir yere takılı kaldığında müdahale edilmesi oyuncuları yorar. Bu yüzden azimli olmak ve kanal boyunca bu zorluklara tahammül etmek önemlidir. Ayrıca bazı oyuncuların çubuğunun arkadaşlarına göre çok geride kalabileceği anlar olabilir. Böyle durumlarda oyuncunun pes etmeyip sabırla oyuna devam etmesi gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Çubuk yarıştırmada oyuncuların birbirine saygılı davranması oyun için önemli bir kuralıdır. Örneğin kazanan oyuncu alçakgönüllü olmalı, galibiyetini arkadaşlarının gözüne sokmamalıdır. Sonuncu olan oyuncuyla dalga geçmemeye özen gösterilmelidir. Çünkü bu bir oyundur, oyuncular kendine davranılmasını istediği şekilde davranır. Oyunda hiçbir oyuncu diğerinin çubuğuna müdahale etmemelidir. Zaten bireysel oynanan bu oyunda herkes birbirine ve birbirinin oyun hakkına saygı göstermelidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Çubuk yarıştırmada oyuncuların birtakım sorumlulukları vardır. Öncelikle her oyuncu, kurallara (başlangıç-bitiş çizgisine uymak, çubuğu elde taşımamak gibi) uymakla sorumludur. Oyuncuların kurallara uyma konusunda tutarlı ve güvenilir olması gerekir.

Ayrıca her oyuncu, yarıştıracığı çubuğu kendi seçtiği için bir anlamda bunun da sorumluluğunu almış olur. Suda hızlı gitmeyen bir çubuk seçmişse bunun olası sonuçlarına da katlanmak zorundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma):

Çubuk yarıştırma oyununda her oyuncu, kurallara uymak zorundadır. Kurallara uymayan, hile yapan oyuncu arkadaşları tarafından dışlanma ihtimalini göz önünde bulundurup ona göre davranmalıdır.



4.1.2.3 Değnekle Yumurta Kırma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Değnekle Yumurta Kırma Oyunu

Kaynak Kişi: KK 20

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Düz alanlar

Oyunun Zamanı: Genellikle yaz aylarında

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaş grubu kız ve erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Sopa/değnek, çiğ yumurta, bez parçası.

Oyunun Oynanma Şekli:

Yumurta oyununda oyuncu sınırlaması yoktur. Her oyuncu evden en az iki üç tane çiğ yumurta getirir. Kura yöntemiyle oynama sırası belirlenir. Oyun alanının bir yerine bir çizgi çekilir. Oyuncular kurada oluşan sıralamaya göre arka arkaya sıraya geçer. Sırası gelen oyuncu, çizginin iki metre ötesine yumurtasından birini dik bir şekilde koyar. Oyuncunun gözü mendille kapatılır. Oyuncu, elindeki sopayı bir kez sallayarak yumurtayı kırmaya çalışır. Oyuncu, yumurtayı kırabilirse sıranın en arkasına geçip tekrar sırasını bekler. Oyuncu, yumurtayı kıramazsa arkasındaki oyuncu yumurtayı sahibinin kafasında kırar. Kafasına yumurta kırılan oyuncu, tekrar sıraya girer. Oyun, aynı şekilde ikinci oyuncu ile devam eder. Oyunun sonunda kafasında hiç yumurta kırılmamış kişi oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, sorumluluk, sabır, saygı, vatanseverlik, öz denetim.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Yumurta oyununda oynama sırası kurayla belirlenir. Oynama sırasının kura ile yapılması haksızlıkların önüne geçer. Herkes eşit şansa sahiptir ve kurada oluşan sıralamayı kabul etmek durumundadır. Oynama sırasının adil bir yöntemle belirlenmemesi bazı anlaşmazlıklara sebebiyet verebilir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma/sözünde durma): Yumurta oyununu oynayan her oyuncu, kafasında yumurta kırılmasını kabul etmiş sayılır. Bu yüzden tam da kafasında yumurta kırılacağı esnada oyundan kaçamaz ya da mızıkçılık yapamaz. Oyuncuların bu konuda güvenilir olması gerekmektedir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Kafasında yumurta kırılacak kişi, yumurtayı kafasında kırarak oyuncuya engel olup ona zorluk çıkarmamalı; cezasına razı olabilmelidir. Zaten her oyuncu, yumurtasını kıramadığında olabilecekleri bilip ona göre onar. Yani oyuncular başarısızlığın sonuçlarını kabul etmiş sayılır. Yumurta oyunu, oyuncuların davranışlarını kontrol etme ve davranışlarının sonuçlarını üstlenme becerisi kazanmasında destekleyici olur.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Yumurta oyunu, oyuncuların sırayla oynadığı bir oyundur. Özellikle oyuncu sayısı çok olduğunda sıranın gelmesini beklerken sabırlı olmak gerekir. Oyuncular da sabırla sıranın kendisine gelmesini bekler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Yumurta oyununda amaç eğlenmektir. Yumurtaların kafada kırılması sadece eğlenmeye hizmet eder. Bu yüzden oyuncuların bunu bir alay konusu yapması hoş olmaz. Oyuncular oynar, eğlenir ve dağılırlar. Kazanan oyuncu, sırf kazandığı için arkadaşlarıyla dalga geçme hakkını kendinde bulamaz. Kazanan oyuncu empati yapar, arkadaşlarına kendisine davranılmasını istediği şekilde davranır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Dürüstlük değerinde de bahsedildiği üzere yumurta oyununu oynayan her oyuncu, başarısız olduğunda kafasında yumurta kırılmasını kabul etmiş sayılır. Bu yüzden kafasında yumurta kırılacağı esnada oyundan kaçamaz ya da mızıkçılık yapamaz. Oyunculardan bu konuda tutarlı ve güvenilir olması beklenir. Çünkü her oyuncu, başarısızlığın sonuçlarını üstlenmeyi kabul ederek bu oyunu oynar. Netice itibarıyla bu oyun, çocukların sorumluluk duygusunun gelişmesine katkı sağlar denilebilir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Her oyunun olduğu gibi yumurta oyununun da kuralları vardır. Her oyuncu, bu kurallara uymakla sorumludur. Kurallara uymayan kişi, oyundan atılır. Oyuncular oyundan atılmamak, arkadaşları tarafından dışlanmamak için kurallara uymak zorundadır.

4.1.2.4 Kitîk/ Kitkê Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kitîk/ Kitkê Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78, KK 90

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar, tarlalar, mümkünse bir tarafı hafif eğimli araziler

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş üzeri kız ve erkek çocuklar (genellikle erkek çocuklar)

Oyun Araç-Gereçleri: Biri yaklaşık 1 metre, diğeri yaklaşık 20-25 cm uzunluğunda iki değnek.

Oyunun Oynanma Şekli:

On-on iki kişi bir araya gelerek iki kişiyi takımlara kaptan seçerler. Takım kaptanları “aldım yeri, aldım göğü” yöntemiyle takımlarına almak istedikleri oyuncuları sırayla seçerler. Daha sonra “kuru mu yaş mı” yöntemiyle oyuna başlayacak olan takım belirlenir. Oyuna başlayan grup aşağı grubu olur, diğer grup ise yukarı grubu (ebe) olur. Oyun alanına bir taş koyulur. Aşağı grubu taşın başında bekler. Yukarı grubu ise onlardan yaklaşık yirmi-otuz metre uzaklıkta hafif eğimli bir alanda aralıklı dururlar. Bu oyuncuların her birinde kuru meşe dalı vardır. Oyuncular pozisyonlarını aldıktan sonra aşağı gruptan bir oyuncu, uzun değnekle kısa değneğe vurup değneği eğimli alandaki oyunculara doğru atar. Bu aşamadan sonra oluşan durumlara göre kurallar şöyledir:

1-Yukarı gruptan biri, atılan kısa değneğe elindeki meşe dalıyla vurup değneği taşın ötesine geçirebilirse takımı oyunu kazanır ve gruplar yer değiştirir.

2-Yukarı gruptan biri gelen değneği eliyle havadayken tutup değneği taşın ötesine atabilirse takımı oyunu kazanır ve gruplar yer değiştirir.

3-Yukarı gruptan biri, atılan değneğe elindeki meşe dalıyla vurabildi fakat taştan öteye geçiremediyse aşağı gruptan sadece değneği atan oyuncu elenir. Sıra diğer oyuncuya geçer.

4-Atılan değneği yukarı gruptan hiç kimse vuramazsa rastgele bir oyuncu, değneği düştüğü yerden alıp taşın en yakın yere atmaya çalışır. Kısa değnek, taşın uzun değnek mesafesi kadar yakın düşmüşse aşağı gruptan atışı yapan oyuncu elenir, sıra diğer oyuncuya geçer. Fakat taşın daha uzağına düşmüşse düştüğü yerden taşın kadar kaç uzun değnek mesafesi varsa sayılır. Eğer taştan dokuz değnek

mesafesinden daha uzağa düşmüşse aşağı gruptan elenen bir oyuncu, tekrar oyuna girebilir. (Bu arada aşağı gruptaki oyuncu, atılan kısa değneği havadayken elindeki değnekle vurup taştan uzaklaştırabilir). Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, sabır, dürüstlük, saygı, vatanseverlik, sevgi, öz denetim, sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/paylaşma/eşit davranma): Kitîk oyununda takımları oluşturmak üzere iki kişi takım kaptanı olur. Takım kaptanları iki güçlü oyuncudan seçilir ki bunlar aynı takıma düşmesin. Daha sonra kaptanlar, dengeli iki takım oluşturmak için sırayla oyuncu seçerler. Takımların sayı, güç/performans açısından dengeli olmasına dikkat edilir. Örneğin bir takımda bir oyuncu fazla ise diğer takıma performansı biraz daha iyi biri verilir ki denge sağlanmış olsun. Bunun yanı sıra bir de oyuna başlayacak takım belirlenirken kimseye haksızlık olmasın diye “kuru mu yaş mı” yöntemine başvurulur. Çıkan sonuca göre başlama sırası belirlenir. Kitîk oyunundaki bu kurallar oyuncuların adalete verdiği önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma/güven duyma/dayanışma/vefalı olma/sadık olma/yardımlaşma): Takım hâlinde oynanan kitîk oyununda bütün takım arkadaşları ortak bir amaç için birlikte hareket eder. Oyuncuların bireysel kötü performansı takıma olumsuz yansıtacağından oyuncular, birbirini için iyi performans dilerler. Elenen bir oyuncuyu kimse suçlamaz. Çünkü elenen birini takım arkadaşı, (kısa değneğin taştan dokuz değnek mesafesinde uzak düşmesi durumunda) tekrar oyuna alabilir. Bu anlamda bir oyuncu elense bile takım arkadaşına güvenir. Özetlenecek olursa kitîk oyununda takım arkadaşları yardımlaşır, dayanışır, birbirilerine sadık ve vefalı olurlar. Her oyuncu, takım arkadaşının bireysel performansının iyi olmasını diler ve bütün oyuncular birbirine güvenerek oynar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Kitîk oyununda dürüstlük çok önemli bir yere sahiptir. Hem taşın etrafındaki grubun hem de yukarıdaki grubun oyuncuları doğru sözlü ve güvenilir olmalı ki oyunun tadı kaçmasın. Örneğin bir oyuncu meşe dalıyla kısa

değneğe vurmadığı hâlde vurdum diye yalan söylememelidir. Ya da taşın yakınına atılan kısa değnek, eğer taş a bir uzun değnek mesafesinden daha yakınsa aşağıdaki oyuncu, eleneceğini bilmesine rağmen bunu açıkça söylemelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Kitık, oyunundaki rekabet hâli iyi oynayan takım için aşırı keyfe, kötü oynayan takım için ise hırsla, öfkeye dönüşmemelidir. Oyuncuların duygu ve davranışlarını kontrol edebilmesi bu açıdan önemlidir. Oyuncular, oyunun huzurunu bozmamaya, hile yapmamaya dikkat eder. Bunlara uymayan bir oyuncunun ise yanlışını fark edip özür dilemesi beklenir. Bunun haricinde oyuncunun attığı değnek, arkadaşının başına bir yerine değmişse özür diler. Toparlanacak olursa atılan değnekleri vurabilen, değneği taşın ötesine gönderebilen veya iyi atışlar yapabilen bir oyuncunun davranışlarını kontrol etmesi, davranışlarının sorumluluğunu üstlenmesi ve kendine güvenmesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Kitık oyununda bir grup uzun süre ebe kalabilir. Böyle durumlarda oyuncuların sabırlı olması gerekir. Oyuncular azimle oyuna devam edip ebelikten çıkacağı zamana kadar elden geldiğince mücadeleye devam eder. Sabretmeyen oyuncular çabuk sıkılır ve oyunu bırakır. Bu yüzden aceleci olmamak, azimli olmak ve beklemeyi bilmek bu oyun için olmazsa olmaz tutum ve davranışlardır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Kitık oyununda oyuncuların birbirine saygı duyması oyunun eğlenceli ve huzurlu bir ortamda oynanması için gereklidir. Bu oyunda da oyuncuların hem takım hâlinde hem de bireysel olarak birbirine saygı duymalıdır. Örneğin uzun süre ebelikte kalan veya oyunu kaybeden takımla dalga geçilmez. Kazanan takım, aşırı sevinç gösterilerinde bulunmaz. Ayrıca oyunda ve sonrasında oyuncuların birbirine kötü sözler söylememesi, birbirini kırmadan oynaması saygıya verilen önemi gösterir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Kitık oyununda atılan değnek bazen oyuncuların kafasına gelebilir. Böyle bir durumda değneği atan oyuncu

başta olmak üzere diğer oyuncular, hemen o kişiye bakar, durumunu sorar. Eğer kafası, yüzü vs. kanamışsa yarası temizlenir. Değneği atan oyuncu, arkadaşından özür dileyip gönlünü almaya çalışır. Bunlar; oyuncuların birbirilerini sevdiğini, birbirilerine karşı merhametli olduklarını gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme/kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma): Kitik oyununda oyuncular sorumluluk almayı öğrenir. Örneğin kısa değneği elle yakalamaya çalışmak risklidir. Oyuncu bu riski göze alıp değneği tutmaya çalışır. Tutabilirse takımın tamamını ebelikten kurtarabilir, tutamazsa karşı takımdan elenen birinin oyuna tekrar girmesine neden olabilir. Oyuncu, bu sorumluluğun farkında olarak bunu yapar. Ayrıca kısa değneğin taşa uzaklığını ölçen kişi de güvenilir olmalıdır çünkü iki takımın durumu da onun doğru ölçüp ölçmediğine bağlıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma): Kitik oyununda takım arkadaşları birbiriyle dayanışma içindedir. Oyuncular birlikte ebe olur yine birlikte ebe olmaktan kurtulur. Takım arkadaşları birbirine karşı sadıktır. Elenen bir oyuncu kendi hâlinde bırakılmaz, tekrar oyuna girmesini sağlamak için mücadele edilir. Ayrıca kurallara uymayan, hile yapan bir oyuncu oyundan çıkarılır. Her oyuncu, oyunun kurallarına uymadığında karşılaşacağı yaptırımı görüp ona göre davranır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Kitik oyununda takım arkadaşları iş birliği içindedir. Çünkü kitik takım oyunudur ve takım oyununda oyuncular iş birliği olmadan kazanamazlar. Ayrıca sevgi değerinde de bahsi geçtiği üzere kısa değnek bir oyuncunun başına, yüzüne çarptığında diğer oyuncular ona yardım eder. Yarası varsa temizlenir, dinlendirilir. İş birliği yapmak, merhametli olmak yardımseverliğe işaret eden tutum ve davranışlardır.

4.1.2.5 Değnekte Kemer Tutma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Değnekte Kemer Tutma/ Kemer Oyunu

Kaynak Kişi: KK 16

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Düz tarlalar

Oyunun Zamanı: İlkbahar-yaz mevsimi

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş grubu erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Kemer, değnek, ayakkabı.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuncu sınırı olmayan kemer tutma oyunu, geniş ve temiz (taşlı, dikenli olmayan) bir alanda oynanır. Bir kemerin toka kısmı yaklaşık 10-15 santimlik bir değneğe geçirilip değnek toprağa sabitlenir. “Adım atma” yöntemiyle ebe seçilen kişi değneğin yanına oturur. Diğer oyuncular ise ayakkabılarını çıkarıp değneğin etrafında daire biçiminde dizer. Bu oyuncuların amacı kemerle ebeden dayak yemeden ayakkabılarını almaktır. Ayakkabısını dayak yemeden alan oyuncu muaf olurken dayak yiyen kişi ise ebe olur. Öte yandan ayakkabısının sadece tekini alan oyuncu diğer teki de almak zorundadır. Bütün oyuncular ayakkabılarını aldıktan sonra ebe, sınırları daha önce belirlenmiş bir alan içinde kaçır; yakalanırsa diğer oyuncular, ayakkabısıyla onu döver. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 4, KÖ 6, KÖ 21

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, sorumluluk, vatanseverlik, saygı, sabır, sevgi.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Değnekte kemer tutma oyununda ebe seçiminde herkes eşit şartlarda olur. Bu yüzden ebe seçilirken adil bir yöntem olan adımlama yöntemine başvurulur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Öz güven sahibi olma/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme): Her oyunda olduğu gibi değnekte kemer tutma oyununda da amaç eğlenip hoşça vakit geçirmektir. Oyuncular, oyundaki dövme cezasının eğlenmek için bir araç olduğunun bilinciyle oynar. Bu yüzden dövme olayının ölçüyü kaçırmadan, hırs yapmadan ve canı çok yakmayacak şekilde olmasına çok dikkat

edilir. Fakat oyuncu dalgınlıkla arkadaşına sert bir biçimde vurmuşsa hemen özür dileyip gönlünü almaya çalışır. Ayrıca bu oyunda ebeden dayak yeme riskine rağmen ayakkabısını almaya çalışan çocuğun kendine güvenmesi şarttır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Değnekte kemer tutma oyununda oyuncuların sabırlı davranmaları çok önemlidir. Örneğin ayakkabısını almak isteyen oyuncu, acele etmemeli; uygun anı kollamalıdır. Ayakkabısını almak için sabırsızlanan, beklemeyi bilmeyen oyuncu nihayetinde kemerle dövülür. Bunun yanı sıra oyunun kuralları gereği kemerle dövülen oyuncuların ve ayakkabıyla dövülen ebenin buna tahammül etmesi gerekir. Son olarak üst üste birkaç oyun ebe olup dayak yiyen oyuncunun bile pes etmeyip oyuna devam devam etmesi, çocukların sabırlı olduğuna işaretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Değnekte kemer tutma oyununda oyuncular birbirilerine karşı saygılı olmalıdır. Örneğin ebe, ayakkabısını almaya çalışan oyunculara karşı hırslanıp sert vurmaz. Aynı durum oyunun sonunda bütün oyuncular, ebeyi döverken de geçerlidir. Yani oyuncular, birbirilerinin o anki durumunu göz önünde bulundurup ona göre davranır. Kendisine yapılmasını istemediği bir şeyi arkadaşlarına yapmaz.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Değnekte kemer tutma oyununda oyuncunun arkadaşlarına karşı duyduğu merhamet hissi, dövme esnasında birbirilerine kıyamamalarından anlaşılır. Birilerine karşı merhametli olma hâli ise sevgiye işaret eder.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Değnekte kemer tutma oyununu oynayan her oyuncu, ayakkabısını ebeden alamadığında kemerle dövüleceğini bilerek oynar. Bu yüzden bir oyuncu, ebeye yakalandığında kemerle dövülmeye karşı çıkmaz. Aynı durum ebe için de geçerlidir, ebe olan oyuncu oyunun sonunda ayakkabıyla dövülmeye itiraz etmez. Oyundaki herkes rolünün gerektirdiği sorumluluğu yerine getirir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma):

Değnekte kemer tutma, tıpkı diğer oyunlar gibi kuralları olan bir oyundur. Her oyuncu, bu kurallara uymakla yükümlüdür; kurallara uymayan veya hile yapan oyuncu, oyunun huzurunu bozmasın diye oyundan çıkarılır. Değnekte kemer tutma oyununu oynayan çocuklar, kurallara uymanın olumlu; uymamanın ise olumsuz yönlerini bu sayede fark etmiş olur.



4.1.2.6 Hırsız Polis Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Hırsız-Polis Oyunu

Kaynak Kişi: KK 4

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Herhangi bir yer fakat çoğunlukla ev

Oyunun Zamanı: Herhangi bir zamanda oynanabilir.

Oyuncu Özellikleri: 10 yaş ve üzeri kız ve erkek (çoğunlukla) oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Kemer/sopa, kâğıt, kalem

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun 5 kişiyle oynanır. Küçük kâğıt parçalarına birer adet “hırsız, polis, davacı, hâkim, sopacı” yazılır ve kâğıtlar katlanır. Daha sonra oyuncular daire biçiminde oturur. Bir oyuncu kâğıtları avucuna alıp iyice salladıktan sonra havaya atar. Yere düşen kâğıtlardan herkes bir tane alır ve içinde ne yazıldığına bakar. Sadece “davacı” olan kişi ben davacıyım, der ve hırsızın kim olduğunu tahmin eder. Hırsızın kim olduğunu doğru tahmin ederse polis, hırsızın bileğinden tutar. Hâkim, kemerin/sopanın kaç defa ve ne sertlikte (yağlı: sert vuruştur, yağsız: yavaş vuruştur.) vuracağına karar verir. Sopacı ise hâkimin verdiği kararı uygular. (Sopacı eğer hâkimin kararının çok aksine davranırsa kendisi de ceza alır). Davacı, hırsız doğru tahmin edemezse hâkimin verdiği cezayı kendisi yer. Oyun, sıradaki oyuncunun kâğıtları tekrar katlayıp havaya atmasıyla devam eder. Oyun, bu şekilde oyuncular sıkılana kadar oynanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 12, KÖ 16, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, saygı, öz denetim, sevgi, sabır, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Hırsız polis oyununda kâğıtlar avuç içinde iyice sallandıktan sonra havaya atılır, herkes rastgele bir kâğıt alır. Oyuncular, kâğıtların içini görmemeli; herkes kâğıtları aynı anda ve rastgele almalıdır. Bunun yanı sıra hâkim rolündeki oyuncunun arkadaşları arasında ayırım yapmaması, sevdiği oyuncuya az ceza verip sevmediği oyuncuya çok ceza vermek gibi haksız bir tutum içinde olmaması gerekir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Hırsız polis oyununda dürüstlük önemlidir. Dürüst davranmayan bir oyuncuyla bu oyunu oynamak mümkün değildir. Örneğin oyuncuların kâğıtlara kendince bir işaret koyması veya bir katlama yöntemiyle almak istediği kâğıdı almaya çalışması hile yapmaya ve dürüst davranmamaya örnektir. Bu davranış oyunun huzurunu, işleyişini bozmaya doğrudan etkendir. Bir başka örnek de şudur: Davacı olan oyuncu kâğıdı açar açmaz davacı olduğunu söylemeli, bir kurnazlık yapıp hırsızın ya da diğerlerinin bir ipucu vermesini beklememelidir. Hırsız olan oyuncunun ise hırsızın o olduğuna yönelik yapılan tahminleri onaylaması, oyunun işleyişine engel olmaması dürüstlüğün önemine birer işarettir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme): Hırsız polis oyununda oyuncular birbirine karşı hırslanmamalı, amaç eğlenmekten çıkıp karşılıklı inatlaşmaya gitmemeli. Mesela hâkimin bir oyuncuya verdiği ceza abartılı olmamalıdır çünkü hâkim değiştiğinde bu kez kendisi ağır ceza alır. Aynı durum sopacı ve hırsız için de söz konusudur. Sopacı, hırsıza aldığı cezadan fazlasını uygularsa roller değiştiğinde aynı muameleyi bu kez kendisi görür. Bahsedildiği gibi oyunda asıl amaç eğlenmektir. Hırsız polis oyununda da amaçtan sapmamak için oyuncular, davranışlarını kontrol edip gerektiği yerde özür dileyebilmelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Hırsız polis oyununda sabırlı olmak önemlidir çünkü üst üste (ör. 4-5 el) aynı oyuncu ceza alır. Ceza alan oyuncu aldığı cezaya tahammül eder, azmeder ve cezalı durumdan kurtulacağı anı bekler. Sabredemeyen oyuncu oyunu bırakmak zorunda kalır. Oysa oyuncular oynamak ister ve bunun için sabırdan güç alır. Bu yüzden hırsız polis oyunu, oyunculara zorluklara rağmen sabırlı olmayı öğreten bir oyundur.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma): Hırsız polis oyununun olmazsa olmazlarından biri de saygıdır. Saygının olmadığı yerde eğlenmekten bahsedilemez. Örneğin dayak cezası alan oyuncuya diğer oyuncuların saygı duyması gerekir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/merhametli olma/vefalı olma): Sopacı, hâkimin verdiği cezayı uygulamakla sorumludur. Fakat bazen olur ki sopacı, verilen cezayı çok bulduğundan uygulamaya yüreği el vermez. Bu yüzden inisiyatif alıp kendince cezayı hafifleterek uygular. Bu davranış sopacının da ceza almasına sebep olabilir. Sopacının bu fedakârlığı hırsızda vefa duygusu oluşturur. Oyunun bir başka elinde hırsız da aynı fedakârlığı sopacıya yapar. Oyuncuların bu tutum ve davranışlarının altında fedakârlık yapma, merhametli olma ve vefalı olma hâli yatar.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Hırsız polis oyununda hâkim, verdiği cezaların sorumluluğunu alır; verdiği ceza hafif ya da ağır olsun aynısını kendisi hakkında verileceğini bilir ve bu sorumluluğu alarak karar verir.

4.1.2.7 Çubuk (Darık) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Çubuk (Darık) Oyunu

Kaynak Kişi: KK 21

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Düz alanlarda

Oyunun Zamanı: Genellikle kış aylarında

Oyuncu Özellikleri: 11-15 yaş grubundaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: 25-30 adet kalem uzunluğunda çubuk

Oyunun Oynanma Şekli:

Çubuk oyunu beş altı kişiyle oynanır. Gönüllü bir oyuncu, bütün çubukları (25-30 adet) eline alıp yüksek bir yerden yere bırakır. Oyunculardan biri (rastgele) çubukları birer birer ve tek hamlede eline almaya çalışır. Toplayabildiği kadar çubuk toplar ve bu sayı not edilir. Sonra gönüllü bir oyuncu yine çubukları yüksek bir yerden bırakır. Diğer oyuncular için de aynı süreç işler. Oyun sonunda en çok çubuk toplayabilen kişi oyunu kazanmış sayılır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 7, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, vatanseverlik, dürüstlük, öz denetim.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Çubuk oyununda tek hamlede en çok çubuk toplayan oyuncu oyunu kazanır. Oyuncular sırayla oynadığından her oyuncunun kaç çubuk topladığı bir yere not edilir. Bunun yapılmasındaki amaç oyun sonunda olası bir karışıklığın, haksızlığın önüne geçmektir. Sayılar kaydedildiği için kazanan oyuncu adil bir şekilde belirlenir. Çubuk oyundaki bu husus, adalete verilen önemi gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını Kontrol etme/davranışlarının sonuçlarını üstlenme/öz güven sahibi olma): Çubuk (darık) oyununda oyuncular, çubukları tek seferde kaldırmaya çalıştığı esnada davranışlarını kontrol etmeli; istediği sayıda çubuk kaldıramadığında kendisine veya arkadaşlarına öfkelenmemelidir. Ayrıca her oyuncunun çubukları kaldıracağına dair kendine güvenmesi gerekir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma): Çubuk (darık) oyununda çubuklar yerden tek hamle ile kaldırılmalıdır. Tek hamlede kaldırılamayan bir çubuk bir daha kaldırılmaya çalışılmaz. Oyuncuların bu konuda hileye başvurmaması, tek seferde kaldıramadığı çubuğu bir daha kaldırmaya çalışmaması gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Oyuncular, çubuk toplayan kişinin dikkatini dağıtacak söz ve davranışlardan kaçınmalıdır. Bu saygıyı çubuk toplayan her oyuncuya göstermek gerekir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Çubuk oyununda oyuncuların kurallara uyması zorunludur. Örneğin çubuk yerden tek hamlede kaldırılmalı, toplanan çubukların sayısı not edilmeli ve en çok toplayan kişi kazanmalıdır. Oyuncuların bu kurallara uymama gibi bir hakkı yoktur.

4.1.2.8 Çubuk Oyunu (2) ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Çubuk Oyunu (2)

Kaynak Kişi: KK 48

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Duvarı olan düz alanlar

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş arası erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Dondurma çubuğu veya doktor çubuğu (dil çubuğu)

Oyunun Oynanma Şekli:

Çubuk oyunu en az iki oyuncu ile oynanır. Önce duvara bir çizgi (çubuğu bırakma noktası) belirlenir, çizgi belirlendikten sonra ilk önce “sonum” diyen oyuncu en son oynar. Sondan ikiye, diyen sondan ikinci oynar vs. Birinci oyuncu, çubuklarından birini duvardaki çizgiden yere bırakır. Çubuğu hiçbir çubuğa değmezse ikinci oyuncu oynar. Ama çubuk, diğer çubuklardan birine bile değerse yerdeki bütün çubukları alır ve yeni oyuna geçilir. Yeni oyuna önceki oyunu kazanan kişi başlar.

Oyunun iki kuralı şudur:

*Bir oyuncunun hiç çubuğu kalmamışsa ve oynama sırası yine kendisine gelmişse yerdeki çubuğundan birini alıp onunla oynayabilir.

*Duvardan bırakılan bir çubuk, yerdeki çubuğa değip onun altında kalmışsa o çubuk “tek” olur ve artık alınmaz.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 7, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Dürüstlük, öz denetim, sorumluluk, sabır, saygı, vatanseverlik.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Çubuk oyununda bazı oyuncuların yaptığı birtakım hileler, dürüstlüğün önemini ortaya koyar. Örneğin bir oyuncu, diğerlerinin görmesine imkân tanımadan duvardan bıraktığı çubuğun yerdeki çubuklara değdiğini iddia edip yerdeki bütün çubukları toplaması hiledir. Bu hile fark edildiğinde o oyuncu, oyundan çıkarılır. Çocuklar bu sayede hilenin kötü bir şey olduğunu, dürüst davranmanın ise olumlu yönlerini yaşayarak görme imkânı bulur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Çubuk oyunu, oyuncuların öz denetim sahibi bireyler olmasına katkı sağlar. Öz denetimle ilişkili tutum ve davranışları oyun içinden şu örneklerle açıklayabiliriz. Öncelikle bu oyunu oynayan herkes, ödül olarak fazladan çubuk kazanacağını, ceza olarak ise sahip olduğu çubukları kaybedeceğini bilip bu sorumluluğu göz alarak oynar. Oyun sonunda da herkes bu sorumluluğun sonuçlarını üstlenir. Bu bağlamda bir oyuncu çubuk kaybettiğinde öfkelenmemeli, kazandığında ise arkadaşının zoruna gidecek hâl hareketlerde bulunmamalıdır. Öte yandan çubuk oyununu oynayan çocukların öz güvenli olmaları da şarttır. Kendine güvenmeyen oyuncu, çubuklarını kaybetme korkusu taşır. Kendine güvenen oyuncu ise az çubukla bile oynayıp daha fazla çubuk kazanabilir. Çocukların öz denetim sahibi olmalarıyla ilgili bir diğer tutum ve davranış ise gerektiğinde özür dilemektir. Bu oyunda da bir oyuncu hileye başvurmuşsa veya çeşitli nedenlerden dolayı oyunun huzurunu bozmuş, arkadaşlarını üzmüşse hatasının farkına varıp onlardan özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Çubuk oyununda oyuncuların oynamak için sıranın kendisine gelmesini beklemesi gerekir. Diğer yandan çok sayıda çubuğunu kaybeden oyuncunun ise buna tahammül etmesi gerekiyor. Ayrıca her oyuncu, kaybettiği çubukları geri almak veya daha fazla çubuk kazanmak için azimli bir biçimde oynaması gerekmektedir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Çubuk oyununda oyuncular saygılı olmaya özen gösterir. Örneğin rakibinin çubuklarını alan oyuncu, arkadaşını kızdıracak söz ve davranışlardan sakınır. Çünkü kendisi de ya daha önce kaybetmiştir ya da sonraki oyunlarda kaybedeceği ihtimalini göz önünde bulundurmıştır. Ayrıca oynama sırası kimdeyse o oyuncunun dikkatinin dağılmaması için seslerden, hareketlerden olabildiğince sakınılmaya çalışılır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Çubuk oyununu oynayan her oyuncu, kazanmayı da kaybetmeyi de göze alarak oynar. Bu yüzden her oyuncu oyununun olumlu veya olumsuz sonuçlarını üstlenmek zorundadır. Oyuncuların

rakibine karşı tutarlı ve güvenilir olması da bu sorumluluğun bir parçasıdır. Örneğin oyuncu, hileye başvurmayı düşünmemeli ve kaybettiği çubukları vermemezlik yapmamalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma):

Çubuk oyununda her oyuncu, oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan, hile yapan oyuncu, oyundan çıkarılır. Çubuk oyununda kurallara uymak, toplumsal kurallara ve kanunlara uymada da bireye alışkanlık ve kolaylık sağlar.



Aşağıda verilen tabloda değnek ile oynanan oyunların isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 3 Değnek oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Çalo Oyunu	<i>Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	6
Çubuk Yarışı Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Değnekle Yumurta Kırma Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Kitık Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Kemer Tutma Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	7
Hırsız-Polis Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	8
Çubuk (Darık) Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, sabır, saygı, vatanseverlik, öz denetim</i>	6
Çubuk Oyunu (2)	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik</i>	9

Değnek oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında kitık oyununda 10 kök değer, çubuk (2) oyununda 9 kök değer, değnekle yumurta kırma ve hırsız-polis oyununda 8 kök değer, çubuk yarışı ve kemer tutma oyununda 7 kök değer, çubuk (darık) oyununda ise 6 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.3 Taş ve Gülle Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından taş ve gülle ile oynanan her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.3.1 Bır/Bire Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Bire/Bır Oyunu

Kaynak Kişi: KK 3, KK 69, KK 92

Oyunu Kimden Öğrendiği: Kendisinden büyük çocuklar

Oyunun Mekânı: Oldukça geniş ve düz alanlar, tarlalar.

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi hariç her mevsim. Gündüz saatleri.

Oyun Araç-Gereçleri: Taş

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaşlarındaki erkek çocuklar.

Oyunun Oynanma Şekli:

Düz ve geniş bir alan belirlenir. Bu alanın ortasına bir taş konulur. Yaşça veya fiziksel gücüyle diğer oyunculardan bir adım önde olan iki oyuncu, takım kaptanı olur. Kaptanlar, takımına almak istedikleri oyuncuları sırayla birer birer seçer. Performans ve sayı bakımından dengeli iki grup oluşturulur. Yassı bir taşın bir tarafı tükürükle ıslatılır. Takım kaptanları yaş veya kurudan bir yüzü seçer ve taş havaya atılır. Doğru tarafı tahmin eden takım “taarruz grubu”, diğeri ise “savunma grubu” olur. Savunma grubu, taşın etrafını sararak taarruz takımının taşa ayakla veya elle temasını önlemeye çalışır. Savunma grubu, taarruz grubundan birine taşa temas etmeden önce dokunabilirse dokunduğu oyuncu elenir. Savunma grubu, taarruz grubunun bütün oyuncularını bu şekilde elemeyi başarırsa oyunu kazanır ve gruplar yer değiştirir. Taarruz grubundan bir oyuncu, iki savunma oyuncusunun arasından geçerse taşa uzak olan savunma oyuncusu oyundan elenir. Taarruz grubu bu şekilde savunma grubunu eksiltir ve taşı savunmasız hâle getirmeye çalışır. Nihayetinde taarruz grubundan bir oyuncu, savunma oyuncularına yakalanmadan taşa temas edebilirse taarruz grubu oyunu kazanır ve oyun tekrarlanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 9, KÖ 10, KÖ 17

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, dostluk, sorumluluk, dürüstlük, sabır, yardımseverlik saygı, vatanseverlik, sevgi.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Bır oyununda her oyuncu hücum eden taraf olmak ister. Bu seçimin adil olması oyununun huzuru açısından önemlidir. Bu yüzden savunma ve hücum takımları “yaş mı kuru mu” yöntemiyle belirlenir. Bu yöntem çocukların adil bir seçim yapmak istediklerini gösterir. Ayrıca oyuncular gruplara ayrılırken güç, yaş, yetenek vb. durumlar göz önünde bulundurularak birbirine denk iki takım oluşturulmak istenir. Bu tutum da yine çocukların adil olmaya verdikleri öneme işaretir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma/güven duyma/dayanışma/vefalı olma/sadık olma/yardımlaşma): Takım oyunlarında oyuncuların tek başına kazanması söz konusu değildir. Bu yüzden oyuncular birbirine güvenmek, dayanışmak ve yardımlaşmak zorundadır. Örneğin savunma oyuncularından bazıları rakibi kovalar, bazıları taşı korur, bazıları ise rakip oyuncuların aralardan geçmesine engel olur. Benzer iş birliğini hücum oyuncuları da yapar. Bazıları rakibini bilerek üstüne çekecek mesafede yakınlaşır. Bu hamlesiyle oyundan elenme riski oluşsa da takımın kazanması için fedakârlık yapar. Ayrıca oyunda bir oyuncunun bariz bir hatasından dolayı oyun kaybedilse bile yapılan hatalara hemen fatura kesilmemesi oyuncuların birbirine karşı anlayışlı olduklarını gösterir. Çünkü diğer oyun için yine birbirilerine ihtiyaç duyacaklardır. Son olarak bır oyunu, kovalamacaya dayalı olduğundan düşmeye ve hâliyle sakatlanma veya yaralanmalara neden olabilir. Böyle zamanlarda oyun durdurulur. Düşen oyuncuya el birliğiyle yardım edilir. (ör: bir yeri kanıyorsa temizlenir, elbisesi silkelenir, yürüyemiyorsa koluna girilir veya sırtta taşınır vs.) Oyuncuların bu davranışları da yine dostluğa işaretir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Bır oyununda oyunculardan dürüst olmaları beklenir. Hem hücum takımının hem de savunma takımının oyuncuları dürüst olmalıdır. Örneğin bir oyuncu, daha taşa dokunmadan dokunduğunu iddia etmemelidir. Ya da savunma oyuncusu, rakibin taşa temasından önce temas etmemişse bunu iddia etmemelidir. Dürüst davranmayan oyuncu güvenilirliğini kaybeder.

Böyle biriyle kimse oynamak istemez. Bu yüzden ucunda oyunu kazanmak da olsa kaybetmek de olsa her oyuncunun doğru sözlü ve güvenilir olması gerekir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Bir oyununda her oyuncu davranışlarını kontrol etmek ve davranışlarının sorumluluğunu üstlenmek zorundadır. Örneğin bir savunma oyuncusu, rakip oyuncuları yakalamaya çalışırken hırslanıp kendini çok kaptırmamalı yoksa taştan uzaklaştığı için elenmesi kolay olur. Yok yere hırslanmak yerine doğru kişiyi öz güvenli bir biçimde kovalamak ise takıma galibiyet kazandırır. Buna benzer bir durum da hücum oyuncularının rakibin dikkatini dağıtıp taşı savunmasız bırakmak için yaptığı hamlelerdir. Taşı sobelemek isteyen oyuncu, kontrollü davranır; rakibe veya arkadaşlarına kızdığı için yanlış zamanlama ile taş yaklaşmaz. Ayrıca kovalama esnasında rakibe öfke duyulup onu düşürecek sertlikte hamle yapmaktan kaçınılır. Buna rağmen yine de düşmesine neden olunmuşsa özür dilenir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/azimli olma): Oyundan elenen bir oyuncunun yeni bir oyuna geçilene kadar beklemek zorunda olması ona sabretmeyi öğretir. Yine üst üste birçok oyun savunmada kalan takımın da sabırlı olması gerekir. Çünkü hücum eden taraf olmaları için sabırlı olmaya ihtiyaçları vardır. Azimli bir biçimde oynayan takım, sabırlı olmanın karşılığını alıp savunma yapan grup olmaktan kurtulur. Bu yüzden sabır hem erken elenme durumunda bir sonraki oyunu beklemek hem de savunmadan çıkıp hücum eden takım olmak için oyuncuların en büyük motivasyon kaynağıdır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma): Bir oyununda oyunu kazanan takım, aşırı sevinç gösterip kaybeden takımın gururunu incitici davranışlardan sakınmaya çalışır. Kaybeden takımın oyuncuları ise kazanan takımın haklı sevinçlerini anlayışla karşılar. Çünkü bir dahaki oyunda kazanan tarafın değişebileceğinin farkındadırlar. Bunun yanı sıra bir oyuncu hata yaptığında aşırı tepki gösterilmez, anlayışla karşılanır. Çünkü oyunda asıl amaç eğlenmektir.

Huzurun, saygının olmadığı bir oyun eğlenceli olmaktan çıkar. Çocuklar gerek kendi takım arkadaşlarının gerekse rakip takım oyuncularının kişiliğine değer vermenin, önemini yaşayarak kavrar.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefâlı olma): Bir oyununda oyuncular, takımının kazanması için elenmek dâhil her fedakârlığı yapar. Her oyuncu takım arkadaşına güven duyar. Çünkü oyuncular birbirine güvenmezse bireysel hareket etmeye başlar. Ayrıca bu oyunun kovalamaya dayalı olması; oyunda yaralanmaların, sakatlanmaların yaşanma ihtimalini artırıyor. Böyle durumlarda oyuncunun hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın yardımına koşulur, acısına ortak olunur. Kendisine yardım edilen oyuncuda, arkadaşlarının bu iyi yürekli tutumuna karşı bir vefa duygusu oluşur. Oyuncuların gösterdikleri bu tutum ve davranışlar aralarındaki sevgiyi gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Oyun demek bir anlamda sorumluluk almak demektir. Özellikle söz konusu takım oyunu ise oyuncu hem kendine hem de takım arkadaşlarına karşı sorumlu olur. Örneğin bir oyununda hücum oyuncularından bazıları, rakibin dikkatini dağıtarak taşı savunmasız bırakmakla sorumluyken diğerleri taşı temas etmekle sorumludur. Aynı şeyler savunma takımı için de söz konusudur. Oyuncuların bir kısmı rakibi kovalar, bir kısmı ise taşı korumakla görevlidir. Bunların yanı sıra bir savunma oyuncusu yakalayacağını düşündüğü rakip oyuncuyu ısrarla kovalaması hem elenme riski hem de rakibini eleme şansı barındırır. Böylece oyuncu, başarıyı da başarısızlığı da taşıyabilecek sorumluklar almayı öğrenir oyunda. Sonuç olarak bir oyunu; çocukların sorumluluk alan, davranışların sonuçlarını üstlenebilen bireyler olmasına destek verir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Bir oyununda oyuncular çalışkandır, üstüne düşen vazifeleri yapar. Oyuncular, oyunu kazanmak için dayanışma içinde olur. Ayrıca her oyuncu, oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncu “hilebaz, hilekâr, koraz” gibi sıfatlarla anılır ve oyundan çıkarılır. Oyunda kurallara uymanın önemini kavrayan çocuk, ileride toplumsal kurallara ve kanunlara daha kolay uyum sağlar.

Yardımscverlik (Tutum ve Davranış: İş birliğı yapma/merhametli olma):

Bır oyunu bir takım oyunudur. Takım oyunundaki en önemli kavram iş birliğidir. Bu oyunda da hücum oyuncularının bazıları rakibi üzerine çeker, bazıları rakibin dikkatini dağıtacak sahte hamleler yapar, bazıları ise taşa temas eder. Benzer durumlar savunma grubu için de geçerlidir. Savunma oyuncularından bazıları taşı korur, bazıları rakibi kovalar, bazıları da rakibin aralardan geçmesine engel olur. Ayrıca sevgi değesinde değinildiğı gibi bu oyun kovalamaya dayalı olduğundan oyunda bazı yaralanma-sakatlanma vb. meydana gelebilir. Böyle durumlarda oyuncular, yaralanan kişiye yardım eder. (ör: bir yeri kanıyorsa temizlenir, elbisesi silkelenir, yürüyemiyorsa koluna girilir veya sırtta taşınır vb.) Oyuncuların takım arkadaşlarıyla iş birliğı yapmaları, rakip ya da kendi takım arkadaşı ayrımı gözetmeksizin düşen oyunculara karşı merhamet duyup yardım etmeleri yardımscverliklerini gösterir.

4.1.3.2. Kelovelo/Hel/Dırpko Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kelovelo/Hel/Dırpko Oyunu

Kaynak Kişi: KK 13

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Geniş alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz ayları, gündüz

Oyuncu Özellikleri: 10-20 yaş grubundaki erkekler

Oyun Araç-Gereçleri: Taş

Oyunun Oynanma Şekli:

Düz ve geniş bir alanda altı kişi ile oynanan Kelovelo oyununda güç (oynama becerisi) açısından birbirine denk iki grup oluşturulur. Gruplar, ebatı (25-40 cm boy, 10-15 cm en) birbirine yakın üçer adet taş bulur. Her grup kendi taşlarını aralarında yarım metre mesafe olacak şekilde art arda dizer. İki grubun taşlarının arasında 15-20 metre olacak şekilde mesafe bırakılır. Taşlar karşılıklı olarak dizildikten sonra her oyuncu, dizili taşları devirmek için kullanacakları avuç içi büyüklüğünde birer “atış taşı” edinir. “Kuru mu yaş mı” yöntemiyle oyuna hangi grubun başlayacağı tespit edilir. Oyuna ilk başlayan gruptan herhangi bir oyuncu elindeki taşla karşı grubun taşlarını devirmeye çalışır.

Buna göre;

*Oyuncunun yaptığı atış isabetsiz olursa oynama hakkı karşı gruba geçer.

*Tek atışla üç taşı da devirirse takımı adına 1 puan kazanır ve oyuna yeniden başlanır.

*Atışıyla 1 veya 2 taş devirirse devirdiği her taş için bir atış hakkı daha elde eder ve kalan taşları devirmeye çalışıp takımına 1 puan kazandırmaya çalışır.

*Bütün atışlar sonucunda karşı grubun 3 taşını da deviremezse oynama sırası karşı gruba geçer.

Oyunun başında belirlenen kazanma sayısına ilk ulaşan takım oyunu kazanmış olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, sabır, saygı, vatanseverlik, sorumluluk, öz denetim, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Kelovelo (Hel/Dırpko) oyununda gruplar oluşturulurken güçlü ve zayıf oyuncuların takımlara eşit dağıtılması, hangi grubun oyuna ilk başlayacağını “kuru mu yaş mı” yöntemiyle belirlenmesi ve gruptaki her oyuncunun eşit sayıda atış yapma hakkına sahip olması oyuncuların adil olmaya ve eşit davranmaya verdikleri önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/dayanışma/sadık olma/yardımlaşma): Kelovelo (Hel/Dırpko) oyununda takımın kazanma sayısına ulaşması için oyuncuların birbirleriyle sürekli dayanışma ve yardımlaşma hâlinde olması gerekir. Ayrıca her oyuncu takıma sadık olmalı ve takım arkadaşlarına güvenmelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Kelovelo (Hel/Dırpko) oyununda kazanmak için oyuncuların davranışlarını kontrol etmesi ve davranışlarının sonuçlarını üstlenmesi gerekir. Ayrıca bu oyun, beceri ve dikkat gerektirdiğinden oyuncuların isabetli atış yapması için kendisine güveniyor olması da önemlidir. Öz güven sahibi bir çocuk, atış yaparken daha iyi odaklanır ve rakiplerine karşı psikolojik üstünlük kurar. Son olarak oyunda bir tartışma, bir anlaşmazlık yaşanmışsa haksız tarafın veya iki tarafın da özür dileyip oyuna kaldıkları yerden devam etmesi lazımdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Kelovelo (Hel/Dırpko) oyununda bütün oyuncular aynı anda aktif oynamaz, bir oyuncu atış yaparken diğer oyuncular bekler. Altı kişinin oynadığı bu oyunda sondaki oyuncu beş kişiyi sabırla bekler. Bunun yanı sıra takımların kazanmak için ulaşmak zorunda oldukları bir kazanma sayısı vardır. Oyuncular bu sayıya ulaşmak için oyun boyunca azmeder. Bu azim onları oyunda tutar, geriye düşseler de pes etmezler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma): Bu oyunda oyuncular hem takım arkadaşlarına hem de rakip takım oyuncularına saygı duyar. Örneğin üst üste yapılan isabetli atışlardan sonra rakip oyuncuların zoruna gidecek şekilde sevinç gösterisi yapılmaması, atış yapan oyuncunun dikkatinin

dağıtılmaması, kötü atış yapan oyuncunun anlayışla karşılanması, kaybeden takımı kışkırtıcı söylemlerde bulunulmaması, son olarak kaybeden takımın yenilgiyi kabul edip rakibini tebrik etmesi oyuncuların birbirine duyduğu saygının ifadesidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Kelovelo oyununda oyuncular, sorumluluk alır ve aldığı sorumluluğun sonuçlarını üstlenir. Örneğin atış hakkını iyi değerlendirmeyen oyuncu, hem oynama sırasını hem de kazanmak için gerekli olan sayıya daha erken ulaşma fırsatını rakip takıma verir. Kısacası oyuncular, performanslarıyla kendinin ve takımının kazanmasında veya kaybetmesinde doğrudan sorumludur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Kelovelo oyununda oyuncular, takımın kazanması için dayanışma içinde olup ellerinden ne geliyorsa yapar. Ayrıca her iki takım oyuncuları da kurallara uymaya çok önem verir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma): Kelovelo oyununda takımın kazanma sayısına ulaşması için oyuncuların iş birliği yapmaları gerekir. Oyuncuların oyun içinde birbirine taktik vermesi, atışta kullanılacak uygun taşı bulmak için yardımlaşması vb. davranışlar iş birliği içinde hareket ettiklerini gösterir.

4.1.3.3. Taşıllok Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Taşıllok Oyunu

Kaynak Kişi: KK 13

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Düz ve geniş araziler, dam

Oyunun Zamanı: İlkbahar mevsimi

Oyuncu Özellikleri: 7-12 yaş grubundaki erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Eşit boyutlarda daire biçiminde taşlar

Oyunun Oynanma Şekli:

Taşıllok oyunu, geniş bir arazi ya da damlarda en az beş kişiyle bireysel olarak oynanır. Her oyuncu eline ince, oval bir taş alır. Oyun alanının ortasına ellerindeki taştan daha küçük bir taş koyarlar. Ortaya koyulan bu taşın karşısına 3 metre mesafede bir başlama çizgisi çekilir. Oyuncular, ortadaki taştan başlama çizgisine sırayla ellerindeki taşı çizginin en yakınına atmaya çalışır. Taşların çizgiye yakınlığına göre oynama sırası oluşur. En yakın atan ilk oynar, en uzak atan son oynar. Çizgiye doğru atılan her bir taş oyuncu oyuna başlayacağı ana kadar bulunduğu yerde kalır. Oyuna başlayan birinci oyuncu ortadaki taşa kendi elindeki taşla vurmaya çalışır. Vurduğu takdirde kendi taşı ile vurduğu taş arasında oluşan mesafeyi adımlayarak ölçüp adım sayısı kadar “adım puanı” (ör. 4 adım puan) kazanmış olur. Daha sonra ortadaki taşı tekrar eski yerine koyar. Bu kez kendi taşının düştüğü yerden diğer oyuncuların taşlarına vurmaya çalışır. Her bir vuruşta sadece “1 adım puan” alır. İlk oyuncu, herhangi bir atışı kaçırırsa oynama sırası ikinci oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Oyuna başlamadan önce örneğin ‘50 adıma ilk ulaşan oyunu kazanır’ kaidesi konur. Böylece kazanma puanına ilk ulaşan oyunu kazanır. En az puan alan oyuncu ise tek ayak üstünde belli süre bekletilerek cezalandırılır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, vatanseverlik, saygı, sorumluluk, dürüstlük.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Taşıllok oyununda oynama sırasının adil bir şekilde belirlenmesi çok önemlidir. Bu yüzden oynama sırası, atılan taşların çizgiye yakınlığına göre belirlenir. Ayrıca oyun başladığında

atış yapan oyuncuların çizginin gerisinden oynaması gerekir. Bir oyuncu, çizgiyi geçmişse atışı isabetli olsa bile puan alamaz. Bu konudaki tutum adil olmaya verilen önemi gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Taşilok oyununda oynama sırası, oyuncuların attığı taşların çizgiye yakınlığına göre belirlenir. Taşlar bir noktadan atılır, her oyuncu o noktadan atmaya, atarken ileriye doğru adım atmamaya dikkat etmelidir. Oyuna başlandığında ise oyuncuların çizginin gerisinden atış yapması, birileri o an görmese bile çizgiyi geçmemeye özen göstermesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Taşilok oyununda kazanmak için belirlenen kazanma sayısına (ör.60) ulaşmak isteyen oyuncu, bazen rakiplerinin çok gerisinde kalır. Böyle zamanlarda bile oyuncular, azimle oyuna devam eder. Oyundaki kötü gidişatın değişeceği anı bekler. Ayrıca oyunun sonunda kaybeden oyuncu, verilen cezaya tahammül eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma): Taşilok oyununda atış yapan oyuncunun dikkatini dağıtacak ses veya hareketlerde bulunulmaz, her oyuncunun atışını rahatça yapabilmesine imkân tanınır. Aksini yapan oyuncular, aynı muameleyi kendi sırasında göreceğini veya arkadaşlarının tepkisine neden olacağını bilir. Bunun yanı sıra oyunda performansı kötü olan oyuncunun moralini bozacak sözler söylenmez, oyunu kazanan oyuncu ise alçakgönüllü olur. Son olarak oyunda tek ayak üstünde bekleme cezası alan oyuncuyla dalga geçmemeye özen gösterilir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Taşilok oyunu bireysel oynanan bir oyundur. Oyunda her oyuncu kendi başarısından ve başarısızlığından sorumludur. Oyundaki her oyuncu, sonuncu olduğunda tek ayak üstünde bekleme cezası alacağını bilir. Bunu göz önünde bulundurup bunun sorumluluğunu üstlenerek oynar.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Taşilok oyununda herkes oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan, hile yapan kişi oyundan çıkarılır.

4.1.3.4. Hol Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Hol Oyunu

Kaynak Kişi: KK 15

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Düz tarlalar

Oyunun Zamanı: İlkbahar ve yaz mevsimleri

Oyuncu Özellikleri: 7-12 yaş grubu kız- erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Sopa, gülle şeklinde bir taş.

Oyunun Oynanma Şekli:

Hol oyunu, düz ve geniş bir tarlada en fazla on kişi ile bireysel oynanan bir oyundur. Yere derin olmayan bir çukur kazılır ve çukurun içine yuvarlak, gülle biçiminde bir taş bırakılır. Çukurun karşısına bir çizgi çizilir. Her oyuncu eline bir sopa alır ve sopayı çizgiye doğru atar. Sopa ucunun çizgiye yakınlığına göre oynama sırası belirlenir. Oyuna başlayan ilk oyuncu hariç diğer oyuncular çizginin başına geçer. İlk oyuncu, çukurun başına gelip sopayı taşın altına koyarak taşı olabildiğince ileri atmaya çalışır. Daha sonra diğer oyuncuların yanına gelir. Oyuncular, çizgiden sırayla ellerindeki sopayı fırlatarak taşı çukurdan uzaklaştırmaya çalışır. Sopası taşa değmeyen oyuncu sıra tekrar kendisine gelene kadar bekler. Sırası geldiğinde ise kendisine verilen vuruş haklarını (ör. 10) kullanarak taşı tekrar çukura koymaya çalışır. Taşı çukura koyabilirse oyun baştan başlar, koyamazsa oyundan elenir. Oyun, bu şekilde oyuncu sayısı en aza inene kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 4, KÖ 6, KÖ 21

Tespit Edilen Değerler: Adalet, sabır, öz denetim, sorumluluk, saygı, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Hol oyununda oynama sırası rastgele değil, oyuncuların başlama çizgisine attıkları değneğin çizgiye yakınlığına göre belirlenir. Oyunun bu kuralıyla her oyuncu eşit şansa sahip olmuş olacağından hiçbir oyuncuya haksızlık yapılmaz.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Hol oyununda oyuncuların kendilerini motive etmeleri, kendilerine

güvenmeleri ve davranışlarının sorumluluğunu almaları önemlidir. Oyunda bir oyuncunun yapacağı atışın isabetli olmaması ebe olmasına veya oyunun seyrine göre oyundan elenmesine neden olur. Bu yüzden de oyuncular, yapacakları atışlardan direkt sorumludur. Oyuncuların isabetli atış yapması için ise öz güvenli olması gerekir çünkü öz güveni eksik bir oyuncu, istediği gibi atış yapamayacağından oyunu kaybetme ihtimali yüksek olur. Ayrıca oyunda bazı tartışmalar vs. yaşandığında hatalı olan taraf veya her iki taraf da özür dileyip sorunu aralarında hallederler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Hol oyununda taşa vuramayan oyuncu, sıra tekrar kendisine gelene kadar bekler; oyundan elenen oyuncu ise yeni bir oyuna geçilene kadar bekler. Bu sayede çocuklar, bekleyebilmeyi ve tahammül etmeyi öğrenir. Ayrıca bu oyun; oyunculara azimli olmayı, ne olursa olsun mücadeleden kopmamayı öğretir. Örneğin belli sayıda atış hakkıyla taşı çukura koymaya çalışan oyuncu, birçok atışı isabetli olmasa bile son atışa kadar pes etmeyip elinden gelen gayreti gösterir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma): Hol oyununun keyifli bir ortamda oynanması için oyuncuların birbirilerine saygılı davranmaları gerekir. Mesela atış yapmaya çalışan bir oyuncuya diğer oyuncular, müdahale etmez; oyuncunun dikkatini dağıtacak söz ve hareketlerden sakınır. Bunun yanı sıra oyundan elendiği için duyguları hassaslaşan bir oyuncuya daha hassas davranılır. Aynı hassasiyeti elenen oyuncu ise durumu anlayışla kabullenip tartışma çıkartmadan oyundan ayrılarak gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Hol oyununda her oyuncu yapacağı hamlelerden direkt sorumludur. Yapacağı iyi atışlar oyunu kazanmasına, kötü atışlar ise oyundan elenmesine doğrudan etki eder. Bu yüzden her oyuncu başarısından da başarısızlığından da kendisi sorumludur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Hol oyunu, çocuklara kurala uymanın önemini kavratır. Çocuklar, oyunda kurallara uyulduğunda oyununun nasıl güzel bir ortamda oynandığını; kurallara uyulmadığında ise ortamın nasıl bozulduğunu yaşayarak öğrenir.

4.1.3.5. Üçtaş (Serist/ rêz) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Üçtaş (Serist/ rêz) Oyunu

Kaynak Kişi: KK 15

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Herhangi bir yerde oynanabilir.

Oyunun Zamanı: Herhangi bir zamanda oynanabilir.

Oyuncu Özellikleri: 8-20 yaş grubu kız veya erkek iki oyuncu

Oyun Araç-Gereçleri: Rengi veya türü farklı küçük nesneler taş, nohut vb.

Oyunun Oynanma Şekli:

İki kişiyle oynanan üçtaş oyununda oyuncuların kendilerine ait üçer adet taşı vardır. Oyuna başlama sırası gönüllük esasına göre belirlenir. Yere, bir tahta parçasına ya da kartonun üzerine bir kare çizilir. Karenin içine bir yatay bir de dikey çizgi “+” işareti olacak şekilde çizilir. Böylece büyük karenin içinde dört adet küçük kare şekil oluşur. Daha sonra oyuncular, renkleri veya türleri farklı küçük taşlar (nohut-fasulye taneleri vs. de olabilir) karelerin kesiştiği noktalara sırayla yerleştirir. Oyuncular, taşlarını avantajlı olacakları noktalara bırakmaya çalışır. Oyunda amaç; taşları dikey, yatay veya çapraz bir çizgi hâline getirmektir. Her oyuncu, sırası geldiğinde taşlarından birini yanındaki boş bir noktaya bırakır ve taşların üçünü de bir araya getirmeye çalışır. Üç taşı da bir çizgide bir araya getirebilen ilk oyuncu oyunu kazanır. Oyuncular, oyunu istedikleri kadar tekrarlar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 4, KÖ 6, KÖ 21

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı sabır, dürüstlük, sorumluluk, öz denetim, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Üçtaş oyununda her oyuncu eşit sayıda taş ve eşit sayıda oynama hakkına sahiptir. Oyuna ilk başlayan oyuncu, avantajlı gibi görünse de son hamle ikinci oyuncuya ait olduğu için oyuncular eşit sayıda hamle yapmış olur. Gerek taş sayısını gerekse hamle sayısının eşit olmasına gösterilen hassasiyet, oyuncuların adalete verdiği önemi gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Üçtaş oyununda dürüstlük çok önemlidir. Dürüst davranmayan bir oyuncuyla oynamak sıkıcı ve yorucu olur. Örneğin bir oyuncu,

taşını koyacağı yeri iyice düşünüp karar verdikten sonra artık o taşı oradan alıp başka bir yere koyamaz. Oyuncunun bu hamlesini iptal etmek için ısrarcı davranması rakip oyuncuyu yorar ve yıpratır. Ayrıca bu oyunu oynayan oyuncu güvenilir olmak zorundadır. Mesela rakip oyuncu dalgınken taşların yerini çaktırmadan değiştirmeye çalışmamalıdır. Bunu yapan oyuncuya ‘oyunbozan, hilebaz’ gibi lakaplar takılır ve kimse o kişiyle oynamak istemez.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Üçtaş, iki kişinin karşılıklı oynadığı bir strateji oyunudur. Bu yüzden oyuncular rakibiyle birebir muhatap durumdadır. Her iki oyuncu da yapacağı hamleleri iyice düşünerek yapmalı, fevri davranıp yanlış hamleler yapmak oyunu kaybetmeye yol açar. Bu yüzden her oyuncu alacağı kararın sonuçlarını üstlenir. Oyunda bazen istemeden de olsa el ya da ayak çarpması sonucu rakibin avantajlı olduğu bir anda taşların yeri karışır. Bu duruma sebebiyet veren oyuncu, yaptığı bu hatadan dolayı arkadaşından özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Üçtaş oyunu bahsedildiği üzere strateji gerektiren bir oyundur. Dolayısıyla oyuncular, yapacağı hamleleri uzun uzadıya düşünmek zorundadır. Bu da oyunun yavaşlamasına neden olabilir. Bu yüzden oyuncu, rakibi düşünürken sabırla sıranın kendisine gelmesini bekler. Oyuncular, rakibinin hamle yapmak için düşündüğü zaman boyunca beklemeye tahammül eder. Bu hususun yanı sıra oyuncuların sabırlı olmalarını gerektiren başka durumlar da vardır. Örneğin iki oyuncu 5 oyun oynamaya karar verir. 3’ünü kazanan oyunu kazanmış sayılır. Bir oyuncu 2-0 geriye düşebilir ama yine de pes etmez. Azmeder ve geri dönüş için mücadele etmeye devam eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/alçakgönüllü olma): Üçtaş oyununda iki oyuncu da birbirine saygı duyar. Bir oyuncu oynarken diğeri sabırla bekler, arkadaşına baskı yapmaz. Rahatça düşünmesine imkân tanır. Oyuncular rakibinin dikkatini dağıtacak söylem ve davranışlardan uzak durur. Kazanan oyuncu,

rakibinin kişiliğine zarar verici aşırı sevinçten, alay içerikli söz ve hareketlerden uzak durur. Kaybeden oyuncu ise arkadaşının galibiyetini kabul eder.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Üçtaş oyunda yapacağı stratejinin sonuçlarından oyuncunun kendisi sorumludur. Bu yüzden oyuncular taşını nereye koyacağı, taşın yerini ne zaman değiştireceği gibi pek çok hamlenin sonucunu düşünüp ona göre hareket eder.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Üçtaş oyununda taş sayısı, oynama sırası, oyunu kazanma şartları gibi temel bütün hususlar kurallarla belirlenmiştir. Oyunculara düşen de bu kurallara uymaktır. Kurallara uyulmadığında oyunun da tadı kaçır. Bu yüzden kurala uymayan biri ile kimse oynamak istemez. Çocuklar, hem güzel bir oyun havasında oynamak hem de arkadaşları tarafından dışlanmamak için kurallara uyulması gerektiğini anlar.

4.1.3.6. Beştaş Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Beştaş (Kıço) Oyunu

Kaynak Kişi: KK 26, KK 95, KK 96

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Evde veya dışarda düz bir zeminde

Oyunun Zamanı: Herhangi bir zaman sınırlaması yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 8 yaş ve üzeri kız ve erkekler

Oyun Araç-Gereçleri: Küçük, yuvarlak 5 taş

Oyunun Oynanma Şekli:

En az 2 kişiyle oynanan ve oyuncu sayısı 5-6 kişiye çıkabilen bu oyunu herkes bireysel oynar. Oyuna başlama sırası oyuncuların bu oyunu oynamaya karar verdiği andan itibaren en çabuk biçimde birim diyen 1. olur, ikiyim diyen 2, üçüm diyen 3. olur... Oynama sırası belli olduktan sonra 1. oyuncu beş taşı eline alır ve oyunun 7 aşamasını geçmeye çalışır.

1.El: Birler adı verilen bu elde oyuncu başparmakla işaret parmağı arasına her zaman kullanacağı sabit bir taş alır, bu taşı havaya attığı esnada elindeki diğer taşları yere atar (taşların ayrı ayrı düşmesine dikkat etmek önemlidir). Bu esnada havaya attığı taşı düşürmeden tutmaya çalışır. Sonra elindeki tek taşı yine havaya atar ve yerdeki taşları tek tek avucunda toplar. Bu esnada eli başka bir taşa değerse, elini dokunduğu taşı tek seferde alamazsa veya havaya attığı taşı düşürürse oyunun bu aşamasında kalır ve oyun sırası 2. oyuncuya geçer. Bu elde elenmeye neden olan her kural diğer eller için de geçerlidir.

2.El: İkiler adı verilen bu elde oyuncu bu kez yere attığı taşları ikişer ikişer toplamaya çalışır. Bu aşamada taşların kolayca toplanması için ikili ikili yakın olacak şekilde atmaya dikkat edilir.

3.El: Üçler elinde yere atılan 4 taşın 3'ü birlikte 1'i de ayrı alınır. Sıra önemli değil. Önce 1 taş alınıp sonra kalan 3 taş da alınabilir.

4.El: Dörtler elinde yine bir taş havaya atılırken eldeki 4 taş bir arada yere konur ve yerden tek seferde kaldırılır.

5.El: Bu elde yere taş atılmaz, bir taş işaret parmağı ile başparmak arasında tutulur. İşaret parmağı ile başparmak arasındaki taş havaya atıldığında avuç kapalı bir biçimde; yalnızca işaret parmağı yere sürülüp "nıço" denir ve havadaki taş düşmeden aynı elle yakalanır. Yani avuçtaki dört taşı yere düşürmeden beşinci taşın da aynı avuca alınmasına çalışılır.

6.El: Xalo adı verilen bu elde bütün taşlar sağ (tercihe göre sol) avuç içine alınır. Sol elde işaret parmağı orta parmağın üzerinden dolandırıldıktan sonra orta parmak ve başparmağın yere koyulmasıyla bir köprü oluşturulur. Diğer el (taşların tutulduğu el) köprü görevi gören elin bileğinin arkasından dolaştırılıp avuçtaki beş taş, köprünün ön kısmına yere atılır. Oyuncu uygun gördüğü bir taşı yerden eline alır. Rakip oyuncu, köprünün altında zor geçecek bir taş seçer. Bu taş diğer taşların köprünün altından geçirilmesine zorluk çıkaracak olandan seçilir. Oyuncu, aldığı taşı havaya attığı esnada yerdeki taşları birerli, ikişerli, üç artı bir veya dördünü birden köprüden geçirmeye çalışır. Eğer bu esnada alacağı taş veya eli başka bir taşa değerse ya da havaya attığı taşı düşürürse oynama sırası rakip oyuncuya geçer. Taşların köprüden geçtikten sonra birbirine çarpması bir şeyi değiştirmez fakat taş köprüyü tam geçemezse, köprünün üstünden geçer veya köprüden hiç geçemezse oynama hakkı rakip oyuncuya geçer.

7.El: Bu son aşamada taşların tamamı avuç içinden hafif bir şekilde yukarı atılır ve hemen ardından avucun tersiyle tutulmaya çalışılır. Oyuncu, elinin tersindeki bu taşlardan düşme riski olanları yavaşça kendisi düşürebilir. Oyuncunun yapması gereken şey elinin tersindeki taşları tekrar hava atıp sonra avuç içiyle yakalamaktır. Eğer ki bu esnada taşlardan biri bile düşerse oynama sırası rakip oyuncuya geçer. Yere düşürülmeden yakalanan taş sayısı kadar bu bölümde puan alınır ve oyuncunun toplam puanına eklenir. Oyuncu bu aşamaların hepsini geçerse daha fazla puan toplamak için oyuna ilk elden yeniden başlar. Oyuncu yanarsa bu aşamada kalır ve oynama sırası diğerine geçer. Kazanma puanına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dürüstlük, saygı, sorumluluk, öz denetim.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Her oyuncu eşit oynama hakkına sahiptir. Kazanma sayısına bir el fazla oynayarak ulaşan oyuncu oyunu kazanmış sayılmaz, diğer oyuncu/oyuncular aynı sayıda (ör. Beşer el) oynayıp daha fazla puan alırsa oyunu kazanır. Bu yüzden oyuna kimin önce başladığının belirgin bir avantajı yoktur. Önemli olan eşit sayıda oynayıp da kazanma puanına ilk ulaşmaktır. Bu kural olmazsa ilk oynayan oyuncu avantaj elde edip diğerlerinin hakkına girmiş olur. Bu kuralla oyunda adaletin sağlanmaya çalışıldığı görülür.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Beştaş oyununun kuralları gereği taşlar yerden alınırken diğer taşlara hiç temas edilmemelidir. (taşlar tek tek toplanacaksa sadece bir taşa dokunulur, iki iki toplanacaksa iki taş aynı anda alınır diğerleri sonra alınır vb.) Ayrıca yerden kaldırılan her taş için havaya atılan taş yere düşürülmeden tutulmalıdır, yere düşerse oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyunun bu kuralları nettir, ihlal edilmemelidir. Bir oyuncu oynarken diğeri/diğerleri her an oyunu takip edemeyebilir, takip etse bile küçük dokunuşları fark etmeyebilir. Böyle durumlarda oyuncunun doğru sözlü ve güvenilir olması son derece önemlidir. Dürüstlük sadece o oyuncuyu değil, diğerlerini de bağlar. Oyunu takip eden bir oyuncu göz yanılması sonucu bir iddiada bulunabilir ya da oynayan oyuncu oyunun heyecanı ile elinin diğer taşa temas ettiğini fark etmeyebilir. İşte bu gibi nedenlerden dolayı oyuncular kendi lehine olan şeylerde yersiz ısrarcı olmamalı. Sırf çıkarı için yalan söyleyen, doğruyu çarpıtan bir oyuncuyla kimse oynamak istemez.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/ gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Beştaş oyunu dikkatli ve öz güvenli olmayı gerektirir. Taşları yerden toplamaya çalışan oyuncu kendine güvenmeli ve kontrollü oynamalıdır. Kendine güvenmeyen bir oyuncu oyuna dezavantajlı başlar. Oysa kendine güvenen oyuncu daha iyi motive olur. Bunun yanı sıra oyuncuların gerektiğinde özür dilemeleri de öz denetimi güçlü bireyler olmasında etkilidir. Örneğin bazen yerdeki taş oyuncunun uzağına düşer. Oyuncu bir taş havaya atıp uzak taşı almaya çalışır. Bu sırada diğer arkadaşlarının üstüne çıkar veya attığı taş birinin kafasına gelir. Böyle durumlarda arkadaşından özür dilemek önemlidir. Beştaş oyunu oyunculara davranışlarını kontrol etmeyi de öğretir. Örneğin bir oyuncu, kimsenin görmediği bir kural ihlali

yaptığında dürüst davranıp davranmama arasında kararsızlık yaşayabilir, öz denetimli olmak bu noktada çok önemlidir. Oyuncu gerçeği ya söyler ya da gizler. Oyunda bu ve benzeri durumlar oyuncuların öz denetimli bir birey olmaları için fırsat sunar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Beştaş oyununda sabırlı olmak oyunu kazanmada veya kaybetmede oldukça etkilidir. Bu oyunda oyuncunun biri oynarken diğeri/diğerleri bekler. Bu bekleyiş bazen çok uzun sürer. Bu yüzden oynamayan oyuncu sabırla sıranın kendisine gelmesini bekler. Sabırlı olmayan oyuncu çabuk sıkılır, motivasyonu düşer. Sabırlı olmayı gerektiren iki husus daha vardır. Birincisi iyi oynayan ve uzun süre yanmayan bir oyuncuya tahammül edebilmektir. İkincisi ise rakibinin puan olarak çok gerisinde kalan bir oyuncunun azmedip oyuna devam edebilmesidir. Bahsedilen bütün bu faktörler beştaş oyununda sabırlı olmanın önemini gösterir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma): Bahsedildiği üzere beştaş oyunu dikkat gerektiren bir oyundur. Bu yüzden bir oyuncu oynarken diğerlerinin onun alanına girmemesi, söz ve davranışlarıyla dikkat dağıtmaması çok önemlidir. Oynayan kişiye saygı duymayan bir oyuncu, sıra kendisine geldiğinde saygı görmeyebilir. Bu ise oyunun huzurunu ve eğlenme amacını bozar. Bunun yanı sıra kazanan oyuncunun alçakgönüllü olması, kaybeden arkadaşlarını küçümsememesi; kaybeden oyuncunun ise kazanan oyuncuya öfke duymaması saygı adına önemli hususlardır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme/kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma): Beştaş oyununda oyuncular kendine ve rakibine karşı tutarlı ve güvenilir olmakla sorumludur. Her oyuncunun oyunu kurallara uygun oynayıp oynamadığına dikkat etme sorumluluğu vardır. Oyuncular; tutarlı ve güvenilir olmak ve bile isteye hile yapmamakla sorumludur.

4.1.3.7. Dokuztaş Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Dokuztaş (Neberok) Oyunu

Kaynak Kişi: KK 19

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 8-18 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Üzerine çizim yapılabilecek tahta, karton vs. Çizim için tebeşir, kalem veya herhangi bir cisim. Her oyuncu için farklı renkte dokuz taş (fasulye, nohut, makarna taneleri de olabilir)

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun iki kişiyle oynanır. Düz bir zemine iç içe üç adet kare çizilir, karelerin köşe ve orta noktaları çizgi çekilerek birleştirilir. On iki kenar noktası, on iki orta noktası olmak üzere toplamda 24 kesişme noktası oluşur. “Adım atma” yöntemiyle oyuna ilk başlayacak oyuncu belirlenir. İlk oyuncu elindeki dokuz taştan birini istediği bir noktaya koyar. Ardından diğer oyuncu taşını istediği bir yere bırakır. Böylece her oyuncu sırayla dokuz taşını da dizer. Oyuncuların amacı bütün taşlar koyulduktan sonra taşlarını bir birim sağ, sol, ileri ve geri taşıyarak 3 taşını aynı çizgide bir araya getirmektir. Çünkü 3 taşını bir araya getirebilen oyuncu rakibin bir taşını eksiltebilir. (Eksiltelen taş, üçlü hat oluşturan taşlardan seçilemez.). Bir oyuncunun geriye sadece üç taşı kaldığında oyuncu, o üç taşı istediği noktaya ilerletebilme hakkı elde eder. Oyun, rakiplerin birbirinin taşını 2’ye düşürene kadar devam eder. 2 taşı kalan oyuncu oyunu kaybeder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 14, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, dürüstlük, saygı, vatanseverlik, sabır, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Dokuztaş oyununda her oyuncu eşit sayıda taşla sahiptir. Ayrıca her oyuncu eşit sayıda hamle yapabilir. Oyuna ilk başlayan oyuncu avantajlı gibi görünse de son hamle ikinci oyuncuya ait olduğu için oyunda denge sağlanır. Oyuncuların eşit sayıda taşla ve eşit sayıda hamle hakkına sahip olması adil ve eşit şartlarda oynama imkânı sunar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Dokuztaş oyununda dürüst olmak çok önemlidir. Dürüst davranmayan bir oyuncuyla oynamak çok zordur. Mesela bir oyuncu, taşını koymak istediği yeri iyice düşündükten sonra koymalıdır. Taşını koyduktan sonra vazgeçse bile hamlesini iptal etmek için ısrarcı davranmamalı. Bu tarz ısrarlar, rakip oyuncuyu yorar. Ayrıca oyuncuların güvenilir olması da son derece önemlidir. Örneğin rakip oyuncu dalginken taşların yerini çaktırmadan değiştirmek çok yanlıştır. Böyle kişilere “oyunbozan, hilebaz” gibi lakaplar takılır ve kimse dürüst olmayan biriyle oynamak istemez.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Öz güven sahibi olma/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme): Dokuztaş oyunu iki kişiyle oynanan bir strateji oyunudur. Her iki oyuncu da yapacağı hamleleri çok iyi düşünerek yapmalı, fevri davranmamalıdır. Bu anlamda her oyuncu yaptığı hamlelerin sonuçlarını üstlenir. Oyunu kaybeden oyuncunun rakibine karşı öfkelenmemesi, onu kıskanmaması; kazanan oyuncunun ise rakibiyle alay etmemesi de önemli hususlardır. Bunlara dikkat etmemek oyuncular arasında tartışmaya neden olabilir. Diğer yandan dokuztaş oyununda psikoloji, çok önemli bir faktör olarak karşımıza çıkar. Rakibe karşı öz güvenli olmak ona psikolojik olarak üstünlük sağlamaya yardımcı olur. Son olarak oyun içinde meydana gelebilecek durumlara göre oyuncular özür dilemeyi bilmelidir. Örneğin bir oyuncunun elinin veya ayağının çarpması sonucu rakibin avantajlı olduğu bir anda taşların yeri karışmışsa veya rakibe sinirlenip anlık aşırı tepki verilmişse pişman olup özür dileyebilmek lazım.

Sabır (Tutum ve Davranış: Tahammül etme/beklemeyi bilme): Dokuztaş oyunu bahsedildiği üzere strateji gerektiren bir oyundur. Dolayısıyla oyuncular, yapacağı hamleleri uzun uzadıya düşünmek zorundadır. Bu da oyunun yavaşlamasına neden olabilir. Bu yüzden oyuncular sabırla sıranın kendisine gelmesini beklemelidir. Oyuncular, rakibinin hamle yapmak için düşündüğü zaman boyunca da beklemeye tahammül etmelidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Dokuztaş oyununda her iki oyuncu birbirine karşı saygılı olmalıdır. Bir oyuncu oynarken diğeri sabırla bekler, arkadaşına baskı yapmaz; rahatça düşünmesine imkân tanır. Oyuncular rakibinin dikkatini dağıtacak söz ve davranışlardan uzak durur. Kazanan oyuncu, rakibinin kişiliğine zarar verici aşırı sevinçten, alay içerikli söz ve hareketlerden sakınır. Kaybeden oyuncu ise arkadaşının galibiyetini kabul eder, onun sevincine mani olacak şeyler yapmaz.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Dokuztaş oyunu bireysel oynanan bir oyundur. Oyunda her iki oyuncu da yapacağı stratejiden direkt sorumludur. Bu yüzden her oyuncu kendi başarısının veya başarısızlığın sorumluluğunu üstlenir. Bu oyunda herkes, sorumluluk almak ve aldığı sorumluluğun sonuçlarını üstlenmek zorundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Dokuztaş oyunu kendince kuralları olan bir oyundur. (ör: Taşların bir birim sağ, sol, ileri ve geri taşıyarak 3 taşını aynı çizgide bir araya getirmek, 3 taşını bir araya getirebilen oyuncunun rakibin bir taşını eksiltebiliyor olması, eksiltelen taşın, üçlü hat oluşturan taşlardan seçilememesi vs.) İki oyuncu da mutlaka bu kurallara uymak zorundadır. Oyunu kurallarına göre oynamayan oyuncu, oyunu hükmen kaybetmiş sayılacağından oyuncular, kurallara uymaya özen göstermek durumundadır.

4.1.3.8. Dama Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Dama Oyunu

Kaynak Kişi: KK 3, KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Herhangi bir yerde oynanabilir.

Oyun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş üzeri çocuk veya yetişkin iki oyuncu

Oyun Araç-Gereçleri: Bir karton veya tahta parçası, kalem ve her oyuncuya ait on altışar tane taş

Oyunun Oynanma Şekli:

Karton, tahta parçası veya toprak zemine 8x8 toplamda 64 kare çizilir. Oyuncular, taşlarını ilk sırayı boş bırakacak şekilde iki sıra hâlinde dizer. Taşlar; sağ, sol veya öndeki boş kareye bir birim taşınabilir. Rakibin taşının alınabilmesi için o taşın arkasının boş olması gerekir. Hangi oyuncunun taşı, rakibin oyuna başlarken boş bıraktığı sıraya ulaşırsa o taş "dama" olur. Dama taşı, yatay ve dikey olmak üzere her boş karede istediği kadar ilerleyebilir. Oyuncular, kendi taşlarının arasında boşluk bırakmamaya dikkat etmelidir. Taşı önce biten oyuncu, oyunu kaybetmiş olur. Dama oyununun kuralları şunlardır:

-Gönüllülük esasına göre biri oyuna başlar. Eğer birden çok oyun oynanacaksa önceki oyunu kazanan kişi yeni oyuna ilk başlar.

- Oyuncu kaldırdığı taşı oynamak zorundadır. Bu hamleden vazgeçemez ve taşını geri koyamaz. (Bu kural oyuncuların tercihiine göre değişebilir.)

- Eğer rakibin taşını alma hamlesi oluşmuş ise bunun alınması mecburidir, taşı almamak veya başka hamle yapmak söz konusu değildir.

- Eğer oyuncunun birden çok yönden taş alma hakkı oluşmuş ise oyuncunun çok olan yöne doğru hamle yapması gerekir.

- Dama taşı, rakip oyuncunun peş peşe olan iki taşından sektirilemez.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, saygı, sabır, öz denetim, vatanseverlik, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Dama oyununda her oyuncu eşit sayıda taşla oynamalıdır. Bir oyuncunun fazla veya eksik taşının olması kabul edilemez. Bu kural adil olmaya verilen önemi gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Dama oyununda güvenilir olmak önemlidir. Güvenilir olmayan bir oyuncu ile kimse oynamak istemez. Örneğin bir oyuncu, rakibi dalginken taşların yerini çaktırmadan değiştirmeye kalkışmamalıdır. Bu, haksız bir galibiyete neden olur. Bu oyuncunun yaptığı yanlış ona “oyunbozan, hilebaz” gibi lakaplar takılmasına neden olabilir. Dama oyununda nadir de olsa yaşanan bu tarz olaylar, oyuncuların dürüstlüğün önemini fark etmesine katkı sağlar.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Dama oyunu iki kişiyle oynanır ve çok düşünmeyi gerektiren bir oyundur. Ayrıca oyuncular rakibiyle direkt olarak muhataptır. Her iki oyuncu da yapacağı hamleleri düşünerek yapmalıdır. Bir oyuncunun çeşitli nedenlerden dolayı (ör: rakibin yavaş oynamasını bahane etmek, rakibinin üstünlüğünü hazmedememek vb.) fevri davranıp yanlış hamleler yapması oyunu kaybetmesine neden olabilir. Bu yüzden iki oyuncu da yapacağı her türlü davranışın sorumluluğunu üstlenmek zorundadır. Diğer yandan bu oyun oynayanların öz güvenli bireyler olmalarına katkı sağlar. Öncelikle oyuncu, rakibini yenebileceğine zihnen inanmalıdır. Kendinden emin şekilde oynamak rakip üzerinde psikolojik olarak önemli bir üstünlük oluşturur. Ayrıca oyunda bazen el veya ayak çarpması sonucu rakibin avantajlı olduğu bir anda taşların yeri karışmışsa veya oyun psikolojisiyle oyuncular birbirini kırmışsa özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Dama oyunu bahsedildiği üzere strateji gerektiren bir oyundur. Dolayısıyla oyuncular, yapacağı hamleleri bazen uzun uzadıya düşünmek zorundadır. Bu da oyunun yavaşlamasına neden olabilir. Bu yüzden oyuncular sıranın kendisine gelmesini beklerken sabırlı olmalıdır. Ayrıca bazen oyunun başında toplamda beş tur oynanacağını, bunlardan üçünü kazananın oyunu da kazanacağı kararlaştırılır. Bir oyuncu 2-0 geriye düşebilir ama yine de pes etmez, geri dönüş için mücadeleye devam eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma): Dama oyununda iki oyuncu da birbirine saygı duymalıdır. Bir oyuncu oynarken diğeri sabırla sırasını beklemeli, arkadaşına baskı yapmamalıdır. Oyuncular rakibinin dikkatini dağıtacak söylem ve davranışlardan uzak durmalıdır. Diğeryandan kazanan oyuncu, rakibinin kişiliğine zarar verici aşırı sevinçten, alay içerikli söz ve hareketlerden uzak durmalı; kaybeden oyuncu ise arkadaşının galibiyetini kabul edip onun sevincine mani olacak tutum ve davranışlardan kaçınmalıdır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Dama oyunu bireysel oynanan bir oyundur. Oyunda iki oyuncu da yapacağı strateji ve hamlelerden direkt sorumlu olup bunların sonuçlarını üstlenmek durumundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Oyunun oynanma şeklinde de anlatıldığı üzere dama oyununun olmazsa olmaz kuralları vardır. İki oyuncunun da bu kurala mutlaka uyması gerekir. Kurala uymayan oyuncu önce uyarılır, bir sonraki tekrarında ise oyunu kaybetmiş sayılır. Oyuncular, kurala uymamanın önemini, kurallara uymamanın ise olumsuz sonuçlarını yaşayarak öğrenme fırsatı bulur.

4.1.3.9. Suda Taş Sektirme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Suda Taş Sektirme Oyunu

Kaynak Kişi: KK 32

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Göl ya da çay kenarları

Oyunun Zamanı: Yüzme mevsimi (yaz ayları)

Oyuncu Özellikleri: 7 yaş üzeri erkek çocuklar ve yetişkinler

Oyun Araç-Gereçleri: Düz, ince ve küçük taşlar

Oyunun Oynanma Şekli:

Çocukların ve yetişkinlerin yüzmeye gittiğinde oynadıkları bir oyundur. Her oyuncu, suda kolay sekebilecek nitelikte birer taş bulur. Gönüllülük esasına göre oyuncular, taşını suda sektirmek üzere fırlatır. Kaç defa sektiği sayılır. Her oyuncu oynadıktan sonra taşı en çok seken oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Suda taş sektirme oyununda taşı suda en çok seken oyuncu, oyunu kazanır. Kimin taşı kaç kez sektiği oyuncularca izlenir ve akılda tutulur. Fazla veya eksik saymamaya özen gösterilir. Kazananın tespit edilmesine oldukça özen gösterilir ki kimsenin hakkına girilmesin.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Bu oyunu oynayan herkesin dürüst davranması gerekir. Örneğin kimse attığı taşın sekme sayısından fazlasını söylememelidir. Öte yandan rakiplerinin sekme sayısını da eksik saymamalıdır. Oyuncuların bu konuda açık ve güvenilir olması gerekir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Suda taş sektirme oyununda her çocuk; atış için kullanacağı taşın iyi olup olmamasından kendisi sorumludur. Ayrıca atış yaptığı esnada davranışlarını kontrol edip düzgün bir atış yapmaya çalışmalıdır.

Çocukların yapacağı atışların iyi olması bir anlamda kendine güvenerek oynamasına bağlıdır. Öte yandan oyunda herhangi bir haksızlık, anlaşmazlık vs. yaşandığında çocukların birbirinden özür dilemesi de önemli bir husustur.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilmek/azimli olmak): Suda taş sektirme oyununda oyuncu sayısı fazla ise herkes, sıranın kendine gelmesini beklemesi gerekir. Ayrıca her çocuk bir sonraki turda taşını daha fazla sektirebilmek için azmetmelidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma): Suda taş sektirme oyununda atış sırası hangi oyuncuda ise ona saygı duyulmalıdır. Oyuncunun kötü atış yapmasına neden olacak sesler çıkarmaktan veya dikkatini dağıtacak hareketler yapmaktan sakınılmalıdır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Her çocuk, suda sektireceği taşı kendi seçer. Taş seçiminin dikkatle yapılması önemlidir. Çünkü suda iyi sekebilecek bir taş oyuncunun işini kolaylaştırır. Bu anlamda oyuncular, hem kullanacağı taşın seçiminde hem de taşı nasıl fırlatacağı konusunda sorumluluk alır ve aldığı sorumluluğun sonuçlarını üstlenir. Öte yandan oyun esnasında saygılı olmak, dikkat dağıtıcı şeyler yapmamak da yine oyuncunun çevresine karşı sorumluluklarındadır.

4.1.3.10. G lle/Bilye/Xar Oyunu ve Tespit Edilen K k Deęerler

Oyunun Adı: G lle/Bilye/Xar Oyunu

Kaynak Kiři: KK 10

Oyunu Kimden  ęrendięi: Arkadařlarından

Oyunun Mek nı: Evde, dıřarıda (kumlu veya sert zemin)

Oyunun Zamanı: Yaz aylarında

Oyuncu  zellikleri: 7-14 yař arası erkek  ocuklar

Oyun Ara -Gere leri: Bilye

Oyunun Oynanma řekli:

Alanın b y kl ę ne g re oyuncu sayısı artırılabilen bu oyun, en az sekiz kiřiyle oynanır. Genellikle takım h linde oynansa da bireysel de oynanabilir. Takım h linde oynandığında eř se imi, bir g  l  ile bir zayıf oyuncu aynı takımda olacak řekilde yapılır. Eř se iminde bu řekilde anlařmaya varılmazsa ‘‘adım atma veya ooo pepsi’’ y ntemine bařvurulur. Yeteneęi ile biraz  nde olan oyuncular takımlarının kaptanı olur. Takımlar belirlendikten sonra herkes, daha  nce belirlenen yere bilyelerini yan yana dizer. Bilyelerden biraz uzaęa  izgi  izilir. Takım kaptanları bilyelerini  izgiye doęru atar. (Oyun bireysel oynandığında herkes kendi bilyesini atar.) Bilyelerin  izgiye yakınlıęına g re oynama sırası belirlenir. Grup i indeki oynama sırasını ise takım kaptanları belirler. Takımların ve oyuncuların oynama sırası belirlendikten sonra atıřlara ge ilir. Oyuncular vurduęu bilyeleri almaya hak kazanır ve bir atıř hakkı daha kazanır; isabetli atıř yapamayan oyuncu, bilyesini olduęu yerde bırakarak sıranın tekrar kendine gelmesini bekler. Rakip oyuncudan biri o bilyeyi vurursa bilyeyi kazanır. Bu oyunda ceza bilye kaybetmek iken  d l vurulan bilye sayısı kadar bilye kazanmaktır.

Oyunu Deęerlendiren Kaynak  ęretmenler: K  1, K  3, K  6

Tespit Edilen K k Deęerler: Adalet, sayęı, dostluk, sabır, d r stl k,  z denetim, sevgi, yardımseverlik, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranıř: Adil olma/paylařma/eřit davranma): Bilye oyununda birbirine denk takımlar oluřturulmaya  alıřılması (bir g  l  ile bir zayıf oyuncu aynı takımda olacak řekilde), oyuna hangi grubun  nce bařlayacaęının bilyelerin  izgiye yakınlıęına g re belirlenmesi, yenilen takımın kaybettięi sayı

kadar bilyeyi rakibe vermesi ve kazanan takımın ise bilyeleri kendi aralarında eşit dağıtması çocukların bu oyunu oynarken adalete verdikleri önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/diğerkâmlık/sadık olma/anlayışlı olma/yardımlaşma/dayanışma/vefalı olma): Bilye oyunu, özellikle takım hâlinde oynandığında dostluk değerine dair pek çok tutum ve davranış barındırabilir. Takım arkadaşları, birlikte bilye kazanmak için ortak bir amaç doğrultusunda hareket eder. Bu yüzden her çocuk, arkadaşlarının başarısını kendi başarısı kadar ister. Oyuncular birbirine güvenir, dayanışma ve yardımlaşma hâlinde olur. Bilyeler kazanıldığında da kimseye vefasızlık yapılmaz, bütün oyuncular takım arkadaşlarına sadık kalıp kazanılan bilyeleri aralarında paylaşırlar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma/sözünde durma): Bilye oyununda oyuncuların dürüst olması oyunun huzuru açısından önemlidir. Bu oyunu oynayan her oyuncu, kaybettiğinde bilyelerini rakibe vereceğini bilip öyle oynar. Bu yüzden oyuncular, kaybettiği bilyeleri vermemelik yapamaz. Oyunu kaybettiğinde bilyeleri vermeyen veya oyunu bırakıp kaçan oyuncu, arkadaşlarının gözündeki itibarını kaybeder. O oyuncuya güven duyulmadığından kimse bir daha onunla oynamak istemez. Ayrıca bir oyuncu, bilyesine vurulmuşsa aksini iddia edip yalan söylememelidir veya bir oyuncu, rakibin bilyesine vurmadığı hâlde vurdum diye yalan söylememelidir. Oyuncuların bu konudaki hassasiyetleri dürüstlüğü verdikleri önemi gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Bu oyunun çocukların öz denetim becerilerini geliştirdiğine dair tutum ve davranışlar, oyun içinden şu örneklerle açıklanabilir: Öncelikle her oyuncu, oyunu kazandığında bilye kazanacağını; kaybettiğinde ise bilyelerini de kaybedeceğini bilir ve bunu göze alarak oynar. Bu anlamda her çocuk, iyi veya kötü oyununun sonuçlarını üstlenir. Dolayısıyla bilyelerini kaybeden oyuncu üzülse de öfkelenmez, arkadaşlarına sataşmaz. Kazandığında ise rakibi kızdıracak söylemlerde bulunmaz. Bir diğer örnek ise oyunun çocuklara öz güvenli olmayı öğrettiğidir. Çünkü kendine güvenmeyen çocuk, bilyesi çok olsa bile kaybetmekten korkacağı için iyi oynamaz. Kendine güvenen oyuncu ise az bilyeyle bile oynar ve bilyelerini artırma

imkânı bulur. Kendine güvenen oyuncu, daha motive oynayacağından iyi oynar ve kazanır; kazandıkça da öz güveni artar. Son olarak; bilerek ya da bilmeyerek kuralları ihlal eden oyuncunun hatasını anlayıp arkadaşından özür dilemesi örneği verilebilir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Bilye oyununda isabetli atış yapamayan oyuncu, diğer oyuncuların hepsi oynayana kadar bekler. Bu bekleyiş çocuğa sabretmeyi öğretir. Bunun yanı sıra çocuklar, bilye kazanmak için azmetmeyi; kaybettiğinde ise tahammül etmeyi de öğrenir. Azimli olmak, tahammül etmek ve beklemeyi bilmek çocuğun oynarken sabırlı olmayı öğrendiğine dair tutum ve davranışlardır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma): Bilye oyununda “kaybetmek ve kazanmak” kavramları baskındır. Çünkü çocuk, bu oyunda çok sevdiği bilyelerini ya kaybeder ya da daha fazla kazanır. Dolayısıyla bu oyunda oyuncuların birbirine saygı duymaları son derece önemlidir. Örneğin çok sayıda bilye kazanan bir oyuncudan alçakgönüllü olması, arkadaşlarına karşı kıskırtıcı ve kırıcı olmaması beklenir. Diğer yandan bilyelerini kaybeden oyuncudan ise kazanan oyuncuyu kıskanmaması, zoruna gittiği için ona sataşmaması beklenir. Çünkü her iki taraf da bilir ki oyunda dengeler her an değişebilir; o hâlde asıl amacın eğlenmek olduğu hatırlanır. Kısacası bilye oyunu, çocuklara hangi konumda (kazanan-kaybeden) olursa olsun muhatabına saygı duyması gerektiğini öğretir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Bilye oyunu takım hâlinde oynandığında takım arkadaşları birbirine güven duyar ve birbirilerine karşı vefa duyarlar. Çünkü oyunu kazansalar da kaybetseler de birlikte hareket ederler. Ayrıca rakip bile olsa tüm bilyelerini kaybetmiş birine ödünç bilye vermeleri çocukların hem takım arkadaşlarını hem de rakip arkadaşlarını sevdiğini gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Misket oyunu hem bireysel hem de grup olarak oynanabilen bir oyundur. Hangi şekilde oynanırsa oynansın bu oyun

çocuklara sorumluluk bilinci aşılar. Oyuncuların yapacağı atışlar, oyun içindeki stratejileri hem kendinin hem de takımının bilye kazanmasına veya kaybetmesine doğrudan etki ettiğinden her oyuncu sorumluluk taşır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/kurallara ve kanunlara uyma/dayanışma/sadık olma): Bilye oyununda vatanseverlik değerine ilişkin bazı tutum ve davranışlara ulaşmak mümkündür. Örneğin oyuncuların takımı için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışması çalışkan olmaya, oyuncuların birbirilerinin eksikliğini kapatmaları dayanışmaya, kazanılan bilyelerin oyuncular arasında adil bir biçimde paylaşılması sadık olmaya ve son olarak oyunu kurallarına uygun oynamak ise kurallara uymaya örnektir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Bilye oyununda oyuncuların kazanmak için birbiriyle iş birliği yapması, rakip bile olsa tüm bilyesini kaybeden birine karşı merhametli olup ödünç bilye verilmesi yardımseverliğe örnek davranışlardır.

4.1.3.11. Zehir Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Zehir Oyunu

Kaynak Kişi: KK 14

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerden

Oyunun Mekânı: Düzlük alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz mevsimi/gündüz

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş grubundaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Misket

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun bireysel ya da grupça oynanabilir. Gruplar hâlinde oynanacaksa gruplar “kura, adım atma veya gönüllülük” esasına göre belirlenir. Önce oyun alanına bir çukur kazılır, çukurdan iki metre uzaklıkta bir çizgi çekilir. Bütün oyuncular çizginin başına gelir ve rastgele bir oyuncu oyuna başlar. Oyuncu misketi çukura atmaya çalışır. Misketi çukura girerse o misket artık ‘zehirli’ olur. Daha sonra bu oyuncu misketi çıkarıp çukurun önüne koyar. Zehirli miskete değen oyuncu oyundan elenir. Diğer oyuncular da sırayla misketini çukura atmaya çalışır. Misketi çukura giren her oyuncu 10 puan alır ve zehirli misketi çukurun önüne koyar. Daha önce belirlenmiş olan ‘kazanma sayısına (ör. 70) ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanmış olur.

Zehirli miskete temas etmemiş ve çukura girmemiş misketler olduğu yerde kalır ve sıranın tekrar kendisine gelmesini bekler. Bu arada oynama sırası zehirli misketlere gelmişse zehirli misket, zehirsiz miskete vurup onu oyun dışı bırakabilir. Ve son olarak oyunda sadece iki misket kalmış ve ikisi de zehirli ise rakibine ilk vuran kişi o turun kazananı olur. Oyuncular kaç tur oynamak isterse oynarlar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, dostluk, saygı, dürüstlük, sabır, sorumluluk, yardımseverlik, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/Adil olma): Zehir oyunu oyununda gruplar öncelikle gönüllülük esasına göre oluşturulmaya çalışılır. Fakat iyi oynayanlar bir takımda, kötü oynayanlar da bir takımda toplanmışsa kimseye haksızlık olmasın diye gruplar kura veya adım atma yöntemiyle oluşturulur. Gruplar oluşturulurken birbirine denk takımlar olmasına gösterilen bu hassasiyet oyuncuların adalete verdikleri önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma/güven duyma/sadık olma/dayanışma/yardımlaşma/vefalı olma): Zehir oyunu bünyesinde dostluk değerine ilişkin bazı tutum ve davranış barındırır. Oyun çoğunlukla grupla oynandığı için değerlendirme buna göre yapılacaktır. Zehir oyununu kazanmak için grupların ulaşması gereken bir kazanma sayısı vardır. Oyuncular bu sayıya erişmek için takımları adına puan toplamaya gayret eder. Oyun, bütün oyuncuların katkısıyla elde edilmiş puanlarla kazanılır. Oyun boyunca oyuncular birbirine güven duyar. Örneğin bir grubun bütün oyuncuları elenip geriye tek bir oyuncu kalsa bile bu oyuncu, takımı için mücadeleye devam edip tek başına rakip oyuncuların hepsini eleyerek grubuna galibiyeti getirebilir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Zehir oyununda dürüst olmak çok önemlidir. Örneğin bilyelerin birbirine çok ufak temasları bazen fark edilemeyebilir. Bu durumda bilyesi hedef alınan oyuncu ve diğer oyuncular, gördüğü şey aleyhinde bile olsa açıkça söyler. Hiçbir oyuncu takım arkadaşını korumak için yalan söylemez. Yalan söyleyen, dürüst davranmayan oyuncular “hilebaz, oyunbozan” olarak nitelenir ve kendisiyle bir daha oynamak istenmez. Bu açıdan bakıldığında zehir oyununda dürüstlüğe son derece önem verildiği, dürüst davranmayan oyuncuların dışlandığı görülür.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/ gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Zehir oyununda oyuncular öz denetimli olmalıdır. Çünkü oyuncuların hem kendine hem de takımına karşı sorumlulukları vardır. Örneğin oyuncular bilyelerini çukura atarken fevri davranamazlar çünkü bilyesi rakip oyuncunun zehirli bilyesine değerse elenir. Oyuncular, bir de öz güvenli davranmak zorundadır çünkü öz güveni eksik oyuncu, iyi motive olamayacağından isabetli atışlar yapamaz. Son olarak oyuncuların özür dilemesi gereken bazı durumlar (atış yaparken rakibinin bilyesini kırmak, birisinin bilyesine basıp kirlletmek, kendisini eleyen oyuncuya karşı öfkelenmek vb.) yaşandığında oyuncu, hatasının farkına varıp arkadaşından özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Zehir oyununda oyuncular sabırlı olmalıdır çünkü sabır, takıma galibiyeti getiren en önemli motive kaynağıdır. Örneğin oyunu kazanmak için belirlenen kazanma sayısına ulaşmak zorunda olan gruplardan biri puan olarak rakibinin çok gerisinde kalsa bile karamsarlığa kapılmayıp mücadele etmeye devam eder. Ayrıca bireysel anlamda da bir oyuncu, isabetli atış yapamadığında sıra tekrar kendisine gelene kadar ya da oyunun herhangi bir aşamasında elendiğinde o tur bitene kadar beklemek zorundadır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme/alçakgönüllü olma): Zehir oyununda oyuncular, oyunu rahat ve huzurlu bir ortamda oynamak için birbirilerine karşı saygılı olmaları gerektiğinin farkındadır. Mesela atış yapan bir oyuncuya diğerleri müdahale etmez, onun dikkatini dağıtacak söz ve hareketlerden sakınır. Ayrıca rakibini eleyen kişi, ellediği oyuncunun kişiliğini zedeleyici hâl ve hareketlerden kaçınırken elenen oyuncu da durumu kabullenip bir kenara çekilir. İki taraf da birbirine karşı saygısızlık yapmaz. Bu durum oyunun sonunda kazanan ve kaybeden takımlar için de söz konusudur. Kısacası zehir oyununda hem oyuncuların hem de takımların her türlü durumda birbirine saygı duymasına çok önem verilir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme/kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma): Zehir oyunu ister bireysel oynansın ister takım hâlinde oynansın oyuncularda sorumluluk bilinci uyandıran bir oyundur. Oyun çoğunlukla takım hâlinde oynandığı için değerlendirme bu doğrultuda yapılacaktır. Zehir oyununda kazanma sayısına gruptaki oyuncuların elde ettikleri sayılarla ulaşılır. Oyuncular bilyelerini çukura atabilirse grubu adına on puan kazanmış olur ve artık o oyuncunun bilyesi zehirli olur. Temas ettiği bilyeleri oyundan eleme hakkı kazanır. Oyuncular, hem çukura girip takımı adına puan kazanmaya hem de rakip oyuncuları elemeye çalışıp takımının doğrudan kazanmasına katkı sunmaya çalışır. Ayrıca oyuncular, rakibine karşı tutarlı ve güvenilir olmakla da sorumludur. Rakip oyuncudan birinin zehirli bilyesi kendi bilyesine temas etmişse bunu inkâr etmeyip gerçeği açıkça söylemelidir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma/çalışkan olma/sadık olma/dayanışma): Zehir oyunu oyununda oyuncular, takım arkadaşlarıyla ortak bir amaç için dayanışma içinde olup süreç boyunca birbirine sadık kalır, oyun boyunca elinden gelen gayreti gösterirler. Ayrıca herkes oyunu kurallara göre oynayıp ortamın huzurunu bozmamaya özen gösterir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma): Zehir oyunu, takım hâlinde oynandığında her oyuncu takımının kazanma sayısına ulaşmasını sağlamak için iş birliği içinde hareket eder. Çocuklar birbiriyle sürekli bir yardımlaşma hâli içinde olur.



4.1.3.12. Yedi Kule Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yedi Kule Oyunu

Kaynak Kişi: KK 28, KK 71, KK 75

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyuncu Özellikleri: 6-15 yaş arası kız ve erkek oyuncular

Oyun Zamanı: Gündüz (genellikle kış aylarında oynanmaz)

Oyun Araç-Gereçleri: 7 adet yassı taş, dede adı verilen diğerlerinden daha küçük bir taş, 1 adet top

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun alanının belirli bir yerine yedi adet taş üst üste, kule gibi dizilir. Kulenin en üstüne "dede" adı verilen taş konulur. Oyuncular, eşit iki gruba ayrılır. Hangi grubun ebe olacağı ayak sayma yöntemiyle belirlenir. Ebe grubu, kulenin başında beklerken diğer grup taşlardan yaklaşık 3-4 metre uzaklıktaki çizgide peş peşe sıralanır. Oyuncular, topla taşları devirmeye çalışır. Oyunculardan biri taşları devirdikten sonra bütün grup arkadaşları kaçmaya başlar. Ebe grubu, onları kovalayıp topla vurmaya çalışır. Ebe grubu kaçan oyuncuların hepsini topla vurabilirse oyunu kazanır ve gruplar yer değiştirir. Fakat kaçan oyunculardan biri, ebe grubunun attığı toplardan kaçarak taşları dizebilirse takımı oyunu kazanmış olur. (Not: Bu oyunda top elle kullanılır.)

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, dostluk, sorumluluk, öz denetim, yardımseverlik, sabır, dürüstlük, sevgi.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Yedi kule oyununda adaletli olmak önemlidir. Örneğin hangi takımın ebe olacağı rastgele belirlenmez. Ebe olacak grup adım atma yöntemiyle belirlenir. Ayrıca oyuncular gruplara dağıtılırken “aldım yeri, aldım göğü” yöntemiyle grup başkanları sırayla, istedikleri bir oyuncuyu grubuna alır. Bu yöntemler, oyunda adil olmayı ve eşit davranmayı sağlar. Adaletin sağlanmadığı bir oyunda haksızlıklar olur, haksızlığın olduğu yerde ise eğlenmekten bahsetmek mümkün değildir. Oyuncular adaletin önemini, gerekliliğini oyun yoluyla yaşayarak görür.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/ güven duyma/ anlayışlı olma/ dayanışma/yardımlaşma): Yedi kule oyunu, oyuncular arasında dostluk bağı oluşmasına destek sağlayabilir. Bu oyunda oyuncuların tek başlarına kazanmaları söz konusu değildir. Bu yüzden bütün oyuncular birbirine güvenmek, dayanışmak ve yardımlaşmak durumundadır. Örneğin kaçan gruptaki oyunculardan bazıları, oyunu kazanmak için ebe grubunun oyuncularını üstüne çeker ki diğerleri taşları rahatça dizebilsin. Bunu yaparken oyundan elenmeyi göze alır fakat bu hamlesiyle taşların savunmasız kalmasını sağlar. Görüldüğü üzere oyuncular takımı için fedakârlık yapmayı göze alır. Bununla birlikte oyunda bazen hatalar yapılabilir, sonucunda oyun da kaybedilebilir. Fakat oyuncular yapılan hatalara hemen fatura kesmez. Hatayı yapan arkadaşına karşı anlayışlı olurlar. Çünkü diğer oyun için yine birbirilerine ihtiyaç duyarlar. Hem bu oyuncunun önceki oyunlarda yaptığı fedakârlıklar bir anda unutulup oyuncuya vefasızlık edilmez.

Ayrıca yedi kule oyunu, kovalamacaya dayalı bir oyundur. Bazı zamanlar rakip oyuncular kovalamaca esnasında birbirine istemeden de zarar verir (yere düşürme, sakatlama vs.). Böyle bir durum yaşandığında oyunu kazanmak, kaybetmek vs. bir tarafa bırakılır. Oyuncular birbirilerine elden geldiğince yardım etmeye çalışır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Yedi kule oyununda ebe, topu rakip oyunculara vurmaya çalışır. Uzaktan topun değip değmediği anlaşılmaz bazen. Böyle durumlarda ilgili oyuncu topun kendisine değip değmediğini dürüstçe söylemelidir. Ayrıca ebe de dürüst olmalıdır. Topun oyuncuya değdiğinden emin değilse ısrar edip yalan söylememelidir. Bir başka durum da şudur: Taşları üst üste dizmeye çalışan oyuncu taşları oyunun kurallarına uygun dizmelidir. Taşları düzgünce dizmeden oyunun bittiğini, kazandıklarını ileri sürüp ebe grubunu şaşırtmamalıdır. Doğru sözlü olmayan oyuncular yalancılıkla anılır, kendisine oyunbozan denir. Hiçbir oyuncu bu duruma düşmeyi istemez. Diğer yandan açık ve anlaşılır olan, doğru sözlü olan bir oyuncuyu ise herkes sever ve saygı duyar.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Yedi kule oyununda her oyuncu davranışlarını kontrol etmek ve davranışlarının sorumluluğunu üstlenmek zorundadır. Örneğin ebe grubundaki bir

oyuncu, rakip oyuncuyu topla kovalarken kendini çok kaptırmamalı yoksa takım arkadaşlarıyla arasındaki mesafe artacağından topu onlara göndermesi zorlaşacaktır. Top olmayınca rakip oyuncular taşları savunmasız görüp dizmeye başlar. Bu kontrolsüzlük oyunu kaybetmeye neden olur. Yedi kule oyununda kontrollü olmanın yanı sıra öz güvenli olmak da önemlidir. Oyuncu bazen bütün riskleri göze alıp, rakibini kovalamayı sürdürerek onu elemeyi başarır. Bu riskler diğer grup için de vardır. Mesela saldırı grubundaki oyuncular, rakibin dikkatini dağıtıp taşı savunmasız bırakmak için riskli hamleler yapar. Bunu yaparken başarıyı da başarısızlığı da göze alır. Bu tarz hamleler oyuncuların davranışlarını kontrol etmelerine, davranışlarının sorumluluğunu üstlenmelerine ve öz güven sahibi olmalarıyla yakından ilgilidir. Ayrıca herhangi bir oyuncu gerek kendi takımından gerekse rakip takımdan bir oyuncuya isteyerek ya da istemeyerek zarar (fiziksel, sözlü vs.) verdiğinde pişmanlık duyup özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Yedi kule oyununda oyundan elenen bir oyuncu tekrar oyuna girmek için oyun bitene kadar beklemelidir. Oyuncu o süre zarfında sabırlı olmayı, beklemeyi öğrenir. Ebe grubundakiler ise oyunu kazanıp bir sonraki oyunda ebelikten çıkmak ister. Bu amaçla rakip oyuncuların tümünü elemek için mücadele eder. Bu şartlar çocuğa beklemeyi öğretir. Ayrıca her oyuncu, rakip takımdaki oyuncuların kazanmalarına, kazanırken gösterdikleri sevinç gösterilerine tahammül etmelidir yoksa aralarında nefret duygusu gelişebilir. Bu da oyuncuların isteyeceği bir durum değildir. Bütün bu durumlar çocuğa sabretmenin önemini fark ettirir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/alçakgönüllü olma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme): Yedi kule oyununda taşları dizmeye çalışan oyuncuya ebe grubundaki bir oyuncu ancak topla müdahâle edebilir, top olmadan oyuncunun taşı dizmesine hiçbir şekilde müdahâle edemez. Bu hususta oyunculardan saygılı olmaları beklenir. Bunun yanı sıra oyunu kazanan takım aşırı sevinç gösterip kaybeden takımın gururunu incitici davranışlardan sakınmaya çalışmalıdır. Kaybeden takımın oyuncuları ise kazanan tarafın haklı sevinçlerini, kutlamalarını anlayışla karşılamalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Yedi kule oyununda her iki takım oyuncuları, takımının kazanması için fedakârlık yapar. Bunun neticesinde oyundan elense de takımının kazanması için buna katlanır. Her oyuncu takım arkadaşına güven duyar. Çünkü oyuncular birbirine güvenmezse bireysel hareket etmeye başlar. Fakat bu, takım oyunları için hiç de kabul edilir bir durum değildir. Oyunda da bahsedildiği üzere bu oyun, kovalamacaya dayalı bir oyundur. Bu yüzden de oyunda yere düşmeler, yaralanmalar, sakatlanmalar olur. Böyle bir durumda zarar gören oyuncunun hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın yardım edilir. Bu noktada artık rakip olma durumu ortadan kalkar, bir kardeşlik havası hâkim olur. Kendisine yardım edilen oyuncuda, arkadaşlarının bu kardeşçe tutumuna karşı bir vefa duygusu oluşur.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Birçok oyunda sorumluluk vardır. Takım oyununda ise sorumluluk iki katına çıkar. Çünkü oyuncu hem kendine hem de takım arkadaşlarına karşı sorumludur. Oyuncular, takımını riske atacak ya da takımına oyunu kazandıracak hamleleri yaparken çok iyi düşünmelidir. Örneğin kuleyi yapmaya çalışan grubun oyuncuları, ebe grubu oyuncularına çok yaklaşıp onları üstüne çekip taşı savunmasız bırakmaya çalışır. Bir başka örnek de şudur: Ebe grubunun bir oyuncusu yakalayacağını düşündüğü rakip oyuncuyu ısrarla takip eder. Bu durum hem risk hem de avantaj taşır. Böylece oyuncular, başarıyı da başarısızlığı da taşıyabilecek sorumluklar almayı öğrenir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Yedi kule oyunu bir takım oyunudur. Takım oyunundaki en önemli kavram oyuncuların birbirileriyle iş birliği yapmalarıdır. Bu oyunda da taşları dizmeye çalışan takımın oyuncuları iş birliği yaparak bazıları rakibi üzerine çeker, bazıları rakibin dikkatini dağıtacak sahte hamleler yapar, bazıları da taşları dizmeye çalışır. Aynı durum diğer grup için de geçerlidir. Taşı koruyan grubun oyuncularından bazıları taşı korur, bazıları rakibi kovalar. Ayrıca, oyunda bazı yaralanmalar meydana gelebilir. Böyle durumlarda bütün oyuncular yaralanan arkadaşına yardım etmeye çalışır. Oyuncuların iş birliği içinde olmaları, yardıma ihtiyacı olan oyuncunun yardımına koşmaları yardımsever bireyler olmalarını destekler.

4.1.3.13. Sapanla Taş Atma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Sapanla Taş Atma Oyunu

Kaynak Kişi: KK 3

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar, ormanlık yerler

Oyunun Zamanı: Genellikle yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 5-15 yaşlarındaki erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Ağaç dalı, çakı, ip, sapan lastiği, taşları koymak için deri parçası, küçük taşlar

Oyunun Oynanma Şekli:

Sapanla taş atma oyununda her oyuncu için bir sapan yapılır. Y şeklinde kesilmiş ağaç dalının uç kısmı lastik geçirmek için biraz oyulur, lastik buraya geçirilir ve iple bağlanır. Lastiğin orta kısmına taş yerleştirmek için bir deri parçası yerleştirilir. Oyuncular, sapanlarını hazırladıktan sonra kuş avlamak ya da bir hedefi vurmak için ormanlık bir alana gider. Sırayla nişan alıp atış yapar. Hangi oyuncu daha çok isabetli atış yapmışsa oyunu kazanmış olur. Bu oyun oyuncuların hem eğlenme hem de nişan alıp hedefi vurma yeteneğini geliştirmesi açısından güzel bir oyundur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, öz denetim, vatanseverlik, sabır.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Sapanla taş atma oyununda oyunculardan bazılarının hedefe daha yakın, bazılarının daha uzak olması haksızlığa yol açar. Benzer şekilde, atış için kullanılan taşların eşit ebatla olması da yine önem verilen bir husustur. Sapanla taş atma oyununda vurulacak hedefin herkese eşit uzaklıkta olmasına, kullanılan taşların eşit ebatlarda olmasına dikkat edilmesi adil olmaya verilen önemi gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Bu oyunda çocuklar, kimin daha iyi nişancı olduğunu birbirine kanıtlamaya çalışır. Dolayısıyla bu oyun eğlenmenin yanında rekabetin de olduğu bir oyundur. Rekabetin olduğu yerde öz güven sahibi olmak kişiye önemli bir avantaj sağlar. Öz

güvenli oynayan oyuncu, daha iyi odaklanır; rakibine psikolojik üstünlük kurar. Bu oyun, ayrıca davranışlarını kontrol etmeyi ve davranışlarının sorumluluğunu üstlenmeyi de öğretir çocuklara. Örneğin üst üste kötü atışlar yapıp hedefini vuramayan oyuncu, kendine veya arkadaşlarına öfkelenmemek için kendini kontrol etmelidir. Öfkesini kontrol edemeyen oyuncu çevresine rahatsızlık verir. Böyle durumlarda oyunculardan beklenen, hatasını fark edip özür dilemektir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Bu oyunda oyuncu sayısı ne kadar fazla olursa sıranın gelmesi de o kadar uzun sürer. Çünkü her oyuncu, önce taşını yerleştirir, nefes alır, iyice nişan alır vs. Oyuncuların bu süreçte birbirine acele ettirmemeleri, sabırla sıranın kendisine gelmesini beklemeleri gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/alçakgönüllü olma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/diğer insanların kişiliklerine değer verme): Sapanla taş atma oyunu yarışılarak eğlenilen bir oyundur. Oyunda asıl amaç eğlenmek olsa da yarışma olduğu için de rekabet barındırır. Rekabetin olduğu yerde saygılı olmak önemli bir husustur. Örneğin kazanan oyuncunun kaybedenlere karşı üstünlük taslamaması; kaybedenin ise yenilgiyi kabullenmesi gerekmektedir. Ayrıca oyunda atış sırası kimdeyse o oyuncunun dikkatini dağıtacak ses ve hareketlerden sakınılması da yine saygının ifadesidir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Bu oyunda her oyuncunun kurallara uyma zorunluluğu vardır. Kurallarına uyulmayan bir oyunda düzen ve adalet olmaz. Bu yüzden oyuncular kurallara uymayı önemli bir vazife görmektedir. Oyunda kurallara uymanın önemini öğrenen çocuklar; toplumun, devletin koyduğu kural ve kanunlara uymaya da daha kolay uyum sağlar.

Aşağıda verilen tabloda taş ve gülle ile oynanan oyunların isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 4 Taş ve gülle oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Bır/ Bire Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, sevgi, dostluk, öz denetim, vatanseverlik, sabır, sorumluluk, saygı, yardımseverlik</i>	10
Kelovelo Oyunu	<i>Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	8
Taşilok Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Hol Oyunu	<i>Adalet, dostluk dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Üçtaş Oyunu	<i>Adalet, sabır, dostluk, dürüstlük, saygı, sorumluluk, öz denetim, vatanseverlik</i>	8
Beştaş Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Dokuztaş Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Dama Oyunu	<i>Adalet, dostluk, vatanseverlik dürüstlük, sabır, öz denetim, saygı, sorumluluk</i>	8
Suda Taş Sektirme Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Misket/Xar Bilye Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, sevgi, dostluk, öz denetim, vatanseverlik, sabır, sorumluluk, saygı, yardımseverlik</i>	10
Zehir Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, sevgi, dostluk, öz denetim, vatanseverlik, sabır, sorumluluk, saygı, yardımseverlik</i>	10
Yedi Kule Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, sevgi, dostluk, öz denetim, vatanseverlik, sabır, sorumluluk, saygı, yardımseverlik</i>	10
Sapanla Taş Atma	<i>Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	8

Taş ve gülle oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında bire/bır, misket/bilye/xar, yedi kule ve zehir oyunu oyununda 10 kök değer; kelovelo, üçtaş, dama, suda taş sektirme ve sapanla taş atma oyununda 8 kök değer; taşilok, hol, beştaş ve dokuztaş oyununda ise 7 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.4 Koşma, Kovalama, Kurtarma, Zor Kullanma Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanmaya dayalı oyunlardan her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.4.1. Kurt Baba Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kurt Baba Oyunu

Kaynak Kişi: KK 2

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Dışarıda, koşabilecek kadar büyük bir alan.

Oyunun Zamanı: İlkbahar ve yaz mevsiminde

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gereç gerekmiyor.

Oyuncu Özellikleri: 6-12 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyunun Oynanma Şekli:

Bu oyun en az 6, en fazla 10 kişiyle oynanır. Geniş bir alan belirlenir ve oyuncular oraya oturur. Gruptaki en güçlü oyuncu “kurt baba” seçilir. Doğru sözlü ve zayıf (Fiziksel) bir kişi “anne” seçilir. Kalan kişiler de “yumurta” olur. Yumurta olarak seçilen kişilere anne tarafından farklı renkler verilir. Kurt baba kapıyı çalar ve “tık tık” der.

- Anne: kim o?
- Kurt baba: Kurt baba
- Anne: Nerden geldin?
- Kurt baba: İstanbul'dan.
- Anne: Ne istersin?
- Kurt baba: Yumurta.

Oyun bu tekerleme ile başlar. Kurt baba rastgele bir renk söyler. Söylediği renkte yumurta varsa kaçmaya başlar. Kurt baba yumurtayı yakalarsa onu yer, o artık 'siyah yumurta' olup oyun dışı kalır. Fakat yumurta kurt babaya yakalamadan bir tur koşup anneye elini dokundurursa elenmekten kurtulur. Oyun kurt babanın diğer

yumurtaların rengini tahmin etmesiyle devam eder. Kurt baba bütün yumurtaları yedikten sonra bir tek anne kalır. Anne, aklından bir yemek tutar, kurt babanın yemeği tahmin etmesi için beş hakkı vardır. Kurt baba yemeği bilirse anneyi de yer ve böylece oyun biter, bilemezse oyun tekrarlanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 17

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, dürüstlük, saygı, sabır, vatanseverlik, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Oyuncular, aralarındaki en güçlü (fiziksel) oyuncuyu “kurt baba” seçerler. Kurt baba seçiminde bütün oyuncuları adil olup güçlülüğü belirgin olarak öne çıkan oyuncuyu tercih eder. Hiçbir oyuncu, zayıf olduğu hâlde kurt baba olarak seçilmez. Çünkü kurt baba olacak kişi o rolün hakkını verebilecek özellikte olmalıdır. Oyunun keyifli olması için bu gereklidir. Bir diğer seçim de “anne” seçimidir. Anne seçilirken kurt babanın aksine güçsüz biri seçilir. Ayrıca anne olacak kişinin dürüstlüğüne önem verilir. Çünkü kurt babanın tahminleri doğru ise bunu gizlememelidir. Oyuncular gerek kurt baba seçiminde gerek anne seçiminde adil olup bu rolün hakkını verebilecek oyuncular seçmeye çalışır. Oyun oynanırken rolünün hakkını veremeyen oyuncular bir dahaki sefere seçilmezler, Kurt baba oyununda çocukların rolleri hak edene vermesi; hak etmeyen birinden de o rolün geri alınması adalete verdikleri önemi gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Kurt baba oyununda dürüstlüğe çok önem verilir. Özellikle anne rolündeki oyuncu doğru sözlü olmalıdır çünkü aklında tuttuğu yemeği kurt baba doğru tahmin ederse bunu dürüstçe onaylamalıdır. Bunun aksi durumunda ise yalancılık ve güvenilir olmamakla anılır. Hiçbir çocuk arkadaşları tarafından dışlanıp bu duruma düşmek istemez. Dürüstlüğün faydalarını, dürüst olmamanın ise zararlarını yaşayarak öğrenen çocukta dürüstlüğün önemine dair bilinç oluşur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Öz güven sahibi olma/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme): Bu oyunda kurt baba rolündeki oyuncu, kendinden emin ve öz güven sahibi olmalıdır. Çünkü o, tek başınadır. Bütün yumurtaları ve anneyi yemek zorundadır. Bunu yapabilmesi için hem yumurtaların rengini hem de annenin aklında

tuttuğu yemeği doğru tahmin edip üstüne bir de yumurtaları annelerine varmadan yakalamalıdır. Bunları yapmak oyuncunun kendine güvenmesine, tahminlerinin ve yaptığı hamlelerin sorumluluğunu alabilmesine bağlıdır. Ayrıca kurt baba kaçan yumurtaları yakalamaya çalışırken onları düşürmemeye dikkat eder. Fakat kovalamaca esnasında yanlışlıkla düşürdüğü biri olursa da ondan özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/ beklemeyi bilme): Oyunda en çok iş kurt babaya düşüyor. Kurt baba, yumurtaların rengini doğru tahmin etmeli, yumurtaları annelerine varmadan yakalamalı ve en sonunda annenin aklında tutmuş olduğu yemeği en fazla beş tahminde bulmalıdır. Kurt baba, bütün bunları yapabilmek için azmeder. Öte yandan yumurta rolünde olup elenen oyuncular ise yeni bir oyuna kadar beklemek zorundadır. Azimli olmak ve beklemeyi bilmek oyunculara sabırlı olmayı öğretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Kurt baba oyununda çocuklar, oyun boyunca birbirilerine karşı saygılı olmaya çalışır. Örneğin elenen yumurtanın yeni bir oyuna geçilene kadar itiraz etmeden sessizce bir yerde beklemesi, oyuncuların kovalamaca esnasında sert müdahalelerden kaçınması ve anne rolündeki oyuncunun kurt babanın doğru tahminlerini gizlememesi çocukların birbirine karşı saygılı olduklarına örnek bazı davranışlardır. Kısacası çocuklar, oyun arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranır ve birbirilerinin o anki konumunu göz önünde bulundurarak hareket eder.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme/kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma): Kurt baba oyununda oyuncular tutarlı ve güvenilir olmakla arkadaşlarına karşı sorumludur. Örneğin; kurt baba, yumurtaların renklerini ve annenin aklında tuttuğu yemeği tahmin eder, tahmin ettiği renk veya yemek doğruysa kimse bunu gizlememelidir. Kurt babanın doğru tahminini gizleyene diğer oyuncular karşı çıkar hatta onu oyundan bile çıkarırlar. Hiçbir oyuncu böyle bir durumu yaşamak istemez. Bu yüzden yumurta rolündeki oyuncular ve anne rolündeki oyuncunun hem kendi arkadaşlarına hem de kurt babaya karşı tutarlı ve güvenilir olma sorumluluğu taşır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Kurt baba oyununda kim hangi rolde olursa olsun herkes o role göre davranmak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncu oyundan çıkarılır. Oyuncular oyundan atılmamak, arkadaşları tarafından dışlanmamak için kurallara uyması gerektiğini anlar.



4.1.4.2. Elim Sende Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Elim Sende Oyunu

Kaynak Kişi: KK 5, KK 13

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerden, arkadaşlardan

Oyunun Mekânı: Geniş alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 6 ile 15 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece gerek yok.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyunda ebe seçimi tekerleme (mavi boncuk, portakalı soydum, iğne battı canım yandı, dolapta pekmez yala yala bitmez vb.) yoluyla yapılır. Ebe ona kadar sayarak diğer oyuncuların uzaklaşmasını bekler. Daha sonra istediği oyuncuları kovalar. Ebe, kovaladığı oyuncuya elini dokundurarak “elim sende” der ve ebe olmaktan çıkar. Bu temastan sonra yeni ebe bağırarak “ebe benim” der ve arkadaşlarını kovalamaya başlar. Oyun bu şekilde oyuncular yorulana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 7, KÖ 9, KÖ 17

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, sabır, öz denetim, vatanseverlik, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Elim sende oyununda ebe seçilirken adil bir seçim yapmaya dikkat edilir. Bunun için “mavi boncuk, portakalı soydum, iğne battı canım yandı, dolapta pekmez yala yala bitmez” adlı tekerlemelerden biri söylenir. Son hece kime denk geldiyse o kişi ebe olur. Böylece ebe seçilirken kimseye haksızlık yapılmaz, herkes eşit muamele görür.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma, gerektiğinde özür dileme): Elim sende oyununda çocuklar öz denetimli olmalıdır. Örneğin bu oyunda kaçan oyuncuları sobelemek isteyen ebe, kendine veya arkadaşlarına zarar vermeden fakat elinden gelen gayreti de göstererek onları yakalamaya çalışır. Bunu yaparken de öz güvenli olmalıdır. Ayrıca kovalamaca esnasında ebe veya kaçan oyunculardan biri istemeyerek de olsa sert müdahalede bulunmuşsa arkadaşından özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Elim sende oyunu çocuğa sabırlı olmayı öğretir. Çünkü bazen olur ki ebe uzun süre kimseyi yakalayamadığından ebelikten kurtulamaz. Böyle durumlarda oyuncular ebelikten çıkmak için daha fazla mücadele verir, tahammül eder ve ebelikten çıkacağı anı sabırla bekler. Sabırla oyuna devam eden oyuncu nihayetinde ebe olmaktan kurtulur. Sabredemeyen oyuncu ise istediğini elde edemez ve oyundan ayrılır. Oyunda yaşanan bu durumlar, çocuğa sabırlı olmanın önemini kavratır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Elim sende oyununda oyuncular, birbirine saygı duyarak oynar. Oyuncular, sırf birini ebelemek için zarar verici müdahalelerde bulunmaz. Ayrıca uzun süre ebe olan birini kızdıracak veya onu üzecek söz ve hareketlerden kaçınılır. Çocuklar, arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Elim sende oyununda her çocuk, kendine ve arkadaşlarına karşı sorumludur. Çocuğun kendine karşı sorumluluğu; ebe olmamak, şayet ebe olmuşsa ebelikten kurtulmaktır. Arkadaşlarına karşı sorumluluğu ise onlara zarar vermeden oynamaktır. Bu yüzden her çocuk davranışlarını kontrol etmek ve davranışlarının sonuçlarını üstlenmek zorundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/kurallara ve kanunlara uyma): Elim sende oyununda hem ebenin hem de kaçan oyuncuların çalışkan olması gerekir. Ayrıca her oyuncu, oyunun kurallarına uymak zorundadır. Çocuklar, bir arkadaş grubunda veya bir oyunda kendine yer bulabilmesi için mutlaka kurallara uyması gerektiğini bilir.

4.1.4.3. Eşek Koruma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Eşek Koruma Oyunu

Kaynak Kişi: KK 13

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Geniş ve düz tarlalar

Oyunun Zamanı: İlkbahar, yaz, sonbahar mevsimleri

Oyuncu Özellikleri: 10-16 yaş grubundaki erkekler

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece gerek yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az on, en fazla on beş kişi ile oynanan eşek koruma oyununda “ooo pepsi” yöntemiyle bir oyuncu eşek seçilir, eşek belli olduktan sonra “adım atma” yöntemiyle de eşeği korumakla görevli olan bir koruyucu belirlenir. Eşek, oyun alanının ortasında ayakta bekler. Koruyucu ise eşeğin hemen bir metre yanında ayakta durur. Diğer oyuncular eşek ve koruyucunun etrafında daire oluşturur. Bu oyuncuların aralarında en az bir metre mesafe bulunur. Oyuncular oyun pozisyonu aldıktan sonra daireyi oluşturan oyunculardan bir veya birkaçı hareketlenerek eşeğin sırtına binmeye çalışır. Ancak eşeğin sırtına sadece bir kişi binebilir. Koruyucunun temas ettiği oyuncu eşek olur. Diğer yandan eşeğin sırtına binmeyi başaran oyuncu dayanabildiği kadar eşeğin sırtında kalır. Bu oyuncu ebeye yakalanmadan eşekten inip arkadaşlarının arasına tekrar katılabilir. Ama yere temas ettiği esnada koruyucu, ona dokunursa o artık ebe olur. Bu durumda eski eşek koruyucu olur, eski koruyucu ise daireyi oluşturan oyunculara katılır. Dairedeki oyuncular, eşeğin sırtındaki arkadaşlarını ebe olmaktan korumak için koruyucuyu şaşırtır ve kışkırtır. Bu kışkırtmalar esnasında koruyucu herhangi bir oyuncuya temas ederse o oyuncu eşek olur, oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sorumluluk, saygı, öz denetim, vatanseverlik, sabır, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Eşek koruma oyununda kimseye haksızlık olmasın, herkes eşit şartlarda olsun diye eşeğin kim olacağı “ooo pepsi”, koruyucunun kim olacağı ise “adım atma” yöntemiyle belirlenir. Bu yöntemler sonucu seçilen oyuncular durumdan memnun olmasa da

adalet gereği bu rolleri kabul eder. Bahsi geçen rolü oynayacak kişilerin sonuçlarını herkesin kabul ettiği yöntemlerle seçilmesi, seçilen kişilerin de bu rolleri kabul etmesi oyuncuların adalete verdikleri önemi gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Eşek koruma oyununu oynayanların öz denetim değerine sahip olmalıdır. Örneğin eşek rolündeki oyuncu, sırtına binen arkadaşlarına karşı kızgınlık, kırgınlık duymaz çünkü bunun rol gereği olduğunu bilir. Bir başka örnek ise çocukların hoşlansa da hoşlanmasa da rolünün sorumluluğunu yerine getirmek için gayret etmesidir. Ayrıca oyun içinde atlama veya kaçma anında arkadaşına zarar veren kişinin ondan özür dilmesi oyuncuların, öz denetim değerine sahip olduğuna işarettir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Eşek koruma oyununda oyuncular sabırlı olmayı öğrenir. Özellikle de eşek ve eşiği koruyan oyuncu için sabır değeri bilhassa önem arz eder. Eşek, sırtına binen oyuncuyu taşımak için azmeder, eşekliğe tahammül eder ve kurtulacağı anı sabırla bekler. Eşiği koruyan oyuncu da bir anlamda ebe sayılır. Eşekle birlikte ebelikten çıkacağı zamanı sabırla bekler ve bunun için mücadele eder. Sabırlı olmak ve uygun anı beklemek sadece eşek ve koruyucuya has değil. Diğer oyuncuların da sabırlı olması gerekir. Örneğin daireyi oluşturan oyuncuların koruyucuya yakalamadan eşiğin sırtına binebilmesi için acele etmemesi, harekete geçmek için uygun anı beklemesi gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Oyuncular, eşek koruma oyununu eğlenme amacının dışına götürmemeye özen gösterir. Bunun yolu ise saygıdan geçer. Bu yüzden oyuncular eşek ve koruyucu rolündeki oyuncular ile alay etmemeye, onları kızdıracak veya kalplerini kıracak sözler söylememeye dikkat eder. Saygılı olmayan oyuncu, arkadaşları tarafından uyarılır, gerekirse oyundan çıkarılır. Oyuncuların muhataplarına karşı bu hassasiyeti saygıya verdikleri önemin göstergesidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Oyunun adından da anlaşılacağı üzere (eşek koruma) koruyucu, eşeği korumakla sorumludur. Yapacağı bir ihmal veya bir hata, diğer oyuncuların eşeğin sırtına binmesine neden olur. Koruyucu gibi daireyi oluşturan oyuncuların da bazı sorumlulukları var. Örneğin eşeğin sırtına binen kişinin elenmeden arkadaşlarının arasına dönebilmesi için diğer oyuncular, koruyucuyu şaşırtan hamleler yapar. Dolayısıyla çocukların oynadığı rolün sorumluluğunu yerine getirmesi hissi ona sorumluluk bilinci kazandırır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Eşek koruma oyununda eşek ve koruyucunun kendi aralarında; eşeğin sırtına binen oyuncu ile daireyi oluşturan oyuncuların da kendi aralarında dayanışması söz konusudur. Öte yandan kurallara uymayan kişiye tepki verilir hatta gerekirse oyundan çıkarılır. Bir amaç için dayanışma içinde olma, kural ve kaidelere uyma vatanseverlik değerine işaret eden tutum ve davranışlardan bazılarıdır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma): Eşek koruma oyununda oyuncuların oynadıkları role göre iş birliği içinde olduğu görülür. Örneğin koruyucu, eşek rolündeki oyuncuyu kollarken iken diğer oyuncular ise eşeğin sırtına binmek için iş birliği yapar.

4.1.4.4. Koharengi Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Koharengi Oyunu

Kaynak Kişi: KK 13

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar, düz büyük damlar.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 10-20 yaş grubundaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Koharengi oyunu geniş ve düz bir alanda en az on iki kişi ile oynanır. Gönüllülük esasına göre iki kişi ebe olur, diğer oyuncular daha önce belirlenen bir duvarın önünde veya uygun bir yerde yan yana sıraya geçer. İki ebe ve diğer oyuncular karşı karşıya geçtikten sonra ebeler, aklından 1 ile 20 arasında bir sayı tutar. Tuttukları sayı aynı olmasın diye sayıları birbirine söylerler. Daha sonra ebelerden biri oyunculardan bu iki sayıyı tahmin etmelerini ister. Bütün oyuncular sırayla tahminde bulunur. Doğru tahminde bulunan oyuncular ebelerin yanına geçer. Sonra bu iki ebe, aklından yine iki sayı tutup diğer oyunculardan tekrar tahminde bulunmalarını ister. Bu süreç, oyuncu sayısı ikiye düşene kadar devam eder. Oyuncu sayısı ikiye düştükten hemen sonra ebelerin yanındaki bütün oyuncular (ebeler dâhil) kaçmaya başlar. Artık ebe, doğru sayıları tahmin edememiş o iki oyuncu olur. Yeni ebeler, kaçan oyunculara temas etmeye çalışır; temas ettikleri oyuncuların hepsi bir köşede beklerken ebelerden biri de başlarında nöbet tutar. Çünkü kaçan oyunculardan biri elenen bir oyuncuya temas edebilirse o oyuncu yeniden oyuna dâhil olabilir. Kaçan oyuncuları kovalayan iki ebe, bütün oyunculara temas ettiğinde oyun başa döner ve bu kez o iki ebe aklından sayı tutar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Dostluk, öz denetim, sorumluluk, sevgi, sabır, vatanseverlik, saygı, yardımseverlik.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma/diğerkâmlık/ güven duyma/ dayanışma/sadık olma/vefâlı olma/): Koharengi oyununda dostluk değerine ilişkin bazı tutum ve davranışlara ulaşılabilir. Örneğin ebe olan iki oyuncudan birinin kaçan oyuncuları yakalamaya çalışması, diğerinin ise yakalanan oyuncuların tekrar oyuna

dönmelerine engel olmak için başlarında beklemesi; güven duymaya, dayanışmaya ve yardımlaşmaya örnek bir davranıştır. Diğer yandan kaçan grubun oyuncularını yakalanmış arkadaşlarını tekrar oyuna döndürmek için ebeye yakalanma riskine karşı onlara temas etmeye çalışır. Bu davranış ise diğerkâmlığa, güven duymaya, anlayışlı olmaya, dayanışmaya, yardımlaşmaya, sadık ve vefalı olmaya örnektir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme): Koharengi oyununda ebe, uzun süre oyuncuları yakalayamaz. Buna rağmen arkadaşlarına karşı hırslanmaz, onları yakalamak üzere olduğunda sert müdahalede bulunmaz. Fakat ne kadar dikkatli olursa da bazen yere düşmeler, yaralanmalar yaşanabilir. Böyle bir durumda olaya sebebiyet veren oyuncu, zarar verdiği arkadaşından özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Koharengi oyununda iki ebe, kaçan on oyuncuya temas edip onları elemeye çalışır. Üstüne bir de elenen oyuncuların başında nöbet tutup onların tekrar oyuna dâhil olmalarını engellemeye çalışır. Bu sürecin yorucu ve zaman alıcı olması ebelerin mücadele etmelerini, sabırla oyuna devam edip ebelikten çıkacağı anı beklemelerini gerektirir. Kısacası oyuncuların ebeliğin vermiş olduğu zorlu görevi geçebilmesi için sabırlı olmaları şarttır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Koharengi oyununda oyuncuların birbirine karşı saygılı olmasına çok önem verilir. Özellikle de konumu gereği ebe olan oyunculara karşı daha hassas davranılır. Onları üzecek, kıracak tutum ve davranışlardan bilhassa sakınılır. Oyuncular, ebe olduklarında kendilerine nasıl davranılmasını istiyorlarsa ebe olan iki oyuncuya da o şekilde davranır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Kaçan grubun oyuncuları, ebeye yakalanma riskine rağmen elenen arkadaşlarına temas edip onları tekrar oyuna sokmak ister. Bu çabaları bazen sonuç verir bazen de kendileri elenir. Oyuncuların bu tutumu; fedakârlık yapma, güven duyma, merhametli ve vefalı olmaya örnektir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Koharengi oyununda oyuncuların hem kendine hem de takım arkadaşlarına karşı sorumlulukları vardır. Örneğin kaçan oyuncuları kovalayan iki ebeden biri, yakaladıkları oyuncunun başında beklerken diğeri kaçan oyuncuları yakalamaya devam eder. Aynı durum kaçan oyuncular için de geçerlidir, onlar da yakalanan arkadaşlarına bir şekilde temasta bulunup onları tekrar oyuna dâhil etmekle sorumludur. Bazen kaçan bir oyuncu, yakalanmış bir arkadaşını kurtarmak için ekstra çaba içinde olur. Bu çabası başarıyla da başarısızlıkla da sonuçlansa oyuncu, bu sonucu üstlenir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma): Koharengi oyununda oyuncuların oyunun kurallarına uyması, ayrıca takımca dayanışma içinde olup elenme pahasına bile olsa arkadaşlarına sadık olması vatanseverlik değerine ilişkin tutum ve davranışlardan bazılarını işaretler.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Koharengi oyunu ebelerin birbirine, kaçan oyuncuların da birbirine yardım ettiği bir oyundur. Ebelerden biri, kaçan oyuncuları kovalarken diğeri yakaladıkları oyuncuların başında bekler. Kaçan oyuncular ise ebeye rağmen yakalanan arkadaşlarına temas etmeye çalışıp onları tekrar oyuna dâhil etmek için çalışır. Ayrıca kovalamaca esnasında düşen kişiye o an ne gerekiyorsa ona göre yardım edilir.

4.1.4.5. Daire Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Daire Oyunu

Kaynak Kişi: KK 14

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Tarlalar, açık alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz mevsimi, gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8-15 yaş grubu kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece gerek yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Genellikle altı kişiyle oynanan bu oyunda oyuncu sayısına göre düz bir alana çapı yaklaşık 3 metre olan bir daire çizilir. “Adım atma” yöntemiyle veya isteğe göre oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplardan biri dairenin içine girer, diğeri ise dairenin dışında kalır. Dairenin dışındaki oyuncuların da dışına çıkamayacakları bir sınır belirlenir. Dairenin içindeki gruptan iki kişi tek ayakla dairenin dışındaki oyuncuları kovalayıp onlara temas etmeye çalışır. Daire içinde kalan tek oyuncu ise diğer grubun daireye ayak basmasını engeller. Daire dışındaki oyunculardan biri daireye ayak basarsa grubu oyunu kazanmış olur. Fakat kovalayan oyunculardan biri düşer de düştüğü anda dairenin dışındaki oyunculardan biri ona temas ederse düşen oyuncu oyun dışı kalır. Diğer yandan tek ayakla dairenin dışındaki kişileri kovalayan oyuncular, kime temas ederse o oyuncu elenir. Oyun bu şekilde gruplardan biri kazanana kadar devam eder. Sonraki turda gruplar yer değiştirir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, dostluk, sorumluluk, öz denetim, sabır, vatanseverlik, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/ eşit davranma: Daire oyununda oyuncular kendi aralarında anlaşabilirse gruplar gönüllük esasına göre oluşturulup dairenin içine girecek grup belirlenir. Fakat gönüllük esasına göre halledilemezse o zaman adım atma yöntemine başvurulur. Grupların bu yolla oluşturulması haksızlıkların önüne geçer. Bu sayede herkes eşit şansa sahip olacağından adil bir seçim yapılmış olunur.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/diğerkâmlık/anlayışlı olma/vefalı olma/dayanışma/sadık olma/yardımlaşma): Daire oyununda oyuncular sadece kendilerini değil, takım arkadaşlarını da düşünür ve oyunun her aşamasında sürekli yardımlaşma ve dayanışma hâlinde olurlar. Oyuncular, elenen kişiyi anlayışla karşılayıp onun eksikliğini kapatmak için ne gerekiyorsa yapar, elenen oyuncu ise devam eden arkadaşlarına güvenir. Yardımlaşma ve dayanışma hâli sadece kendi takım arkadaşları arasında değil, yeri geldiğinde rakip takım oyuncularıyla da olur. Örneğin kovalamaca esnasında oyuncunun biri düşüp yaralandığında düşen oyuncunun rakip olup olmamasına bakılmaksızın yardıma koşulur, o an için neye ihtiyaç duyuluyorsa yapılır. Bu yardımlaşma hâli oyuncular arasında vefa duygusu oluşturur. Gerek oyun oynanırken gerekse oyunun haricinde yaşananlar, oyuncular arasındaki dostluğa işaretir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Bu oyunda dairenin içindeki oyuncular, kaçan oyuncuları tek ayakla yakalamaya çalışır. Ebe bazen uzun süre kimseyi yakalayamaz, buna rağmen arkadaşlarına karşı hırslanmaz; onları yakalamak üzere olduğunda sert müdahalede bulunmaz. Kaçan oyuncular ise ebeyle dalga geçip onu gereksiz yere uğraştıracak şeyler yapmaz. Bunun yanı sıra oyuncular, kovalamaca esnasında birbirine zarar verecek davranışlardan da olabildiğince sakınmaya çalışır çünkü olası yanlış bir hamlede hem ebenin hem de kaçan oyuncunun düşüp yaralana ihtimali var. Fakat ne kadar dikkatli olursa da bazen düşme, yaralanma vs. yaşanır. Böyle bir durumda olaya sebebiyet veren oyuncu, düşürdüğü arkadaşından özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Daire oyununda bazen olur ki ebe uzun süre kimseyi yakalayamadığı için ebelikten kurtulmaz, ayrıca tek ayak üstünde olduğu için de yorulur. Bu durumda oyuncu, tahammül edip ebe olmaktan kurtulacağı anı sabırla bekler. Sabırla oyuna devam eden oyuncu nihayetinde ebe olmaktan kurtulur, sabredemeyen oyuncu ise belki sıkılır ve oyunu bırakır. Daire oyununda oyuncuların ebelikten çıkmak için verdiği mücadele, ebeliğe tahammülü ve kurtulacağı anı beklemesi oyuncuların bu oyunu oynarken sabrettiklerini gösterir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Daire oyununda bütün oyuncular birbirine ve konumundan dolayı da özellikle ebeye karşı saygılı davranır. Çünkü ebe, kaçan oyuncuları tek ayak üstünde sekerek yakalamaya çalıştığından işi diğer oyunculardan daha ağırdır. Bu yüzden bütün oyuncular ona karşı daha hassas olur. Kaçan oyuncular, ebe olduklarında kendilerine nasıl davranılmasını istiyorlarsa ebeye de o şekilde davranmaya özen gösterir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Daire oyunda iki takım oyuncuları da takımının kazanması için fedakârlık yapar ve takım arkadaşlarına tam güven duyar. Ayrıca oyunda düşme, yaralanma, kırık çıkık gibi olaylar yaşandığında oyuncunun hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın yardım edilir ve acısına ortak olunur. Bu aşamada rakip olma durumu söz konusu olmaz, bir kardeşlik havası hâkim olur.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Daire oyununda oyuncuların kendine ve takım arkadaşlarına karşı sorumlulukları vardır. Örneğin ebelerden biri kaçan oyuncuları kovalarken diğeri daireyi korur. Daireyi koruyan oyuncu, rakip oyuncuların daireye girmesini engelleyemezse oyunu kaybederler. Diğer yandan ebe, kaçan oyuncuları kovaladığı esnada düşüp de rakip oyunculardan biri tarafından sobelenirse elenir. Benzer durumlar kaçan grup için de söz konusu. Oyunculardan bazıları ebeden kaçarak onun düşeceği anı kollarken, bazıları da dairenin içine girmeye çalışır. Kısacası bu oyunda her oyuncunun kendince sorumlulukları vardır ve bu sorumluluğun sonuçlarını da üstlenmek zorundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Daire oyununda takım arkadaşları ortak bir amacı gerçekleştirmek üzere birbirleriyle sürekli dayanışma içinde olur. Oyundaki birlikteliği bozan, yeterince gayret göstermeyen ve kurallara uymayan oyuncuya gereken uyarı yapıldıktan sonra davranışını düzeltmezse oyundan çıkarılır. Çocuklar; birlikte hareket etmenin, kurallara uymanın önemini oyunda yaşayarak öğrenir.

Yardıms severlik (Tutum ve Davranış: İş birliğı yapma/merhametli olma):

Daire oyunu ebelerin birbiriyle, kaçan oyuncuların da birbiriyle iş birliğı içinde olduğı bir oyundur. Mesela ebelerden ikisi kaçan oyuncuları kovalarken diğeri rakip oyuncuların daireye girmesine engel olur. Diğ er yandan kaçan oyunculardan bazıları ebenin düşmesini kollayıp onu sobeleyle çalışırken diğ erleri, dairenin içine girip oyunu bitirmeye çalışır. Bunun haricinde oyunda yaralanma, sakatlık vb. bir olay yaş andığında bütün oyuncular o oyuncunun derdiyle dertlenip ellerinden gelen her yardımı yaparlar.



4.1.4.6. Simit Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Simit Oyunu

Kaynak Kişi: KK 18

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Düz ve geniş araziler

Oyunun Zamanı: Kış ve yaz mevsimi

Oyuncu Özellikleri: 12-25 yaş grubundaki erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Simit oyunu en az altı, en fazla on iki kişi ile oynanır. Oyun alanına oyuncu sayısına göre belli büyüklükte simide benzer bir daire çizilir. Oyuncular kendi aralarında adımlama yapar. Örneğin oyun altı kişiyle oynanacaksa bu altı oyuncu kendi aralarında adımlama yapar. Adımlama sonucunda kaybeden üç oyuncu ebe grubu olur. Ebe grubundaki oyuncular bir kez de kendi aralarında adımlama yapar. Bu adımlama sonucunda sonuncu olan kişi baş ebe/baş eşek olur, kalan iki kişi ise normal eşek olur. Bu üç oyuncu eşek şekline girmek için başını önündeki oyuncunun bacaklarının arasına koyar. Daha sonra diğer grubun üç oyuncusu daireden çıkmamak kaydıyla kaçmaya başlar. Eşekler baş eşeğin önderliğinde onları kovalamaya başlar. Baş eşek o oyunculardan birine temas ederse ebelikten kurtulur ve kaçan tarafa katılır. Temas edilen kişi ise birinci eşeğin yerine, birinci olan oyuncu ikinci eşeğin yerine, ikinci olan oyuncu ise baş eşeğin yerine geçer. Oyun her temas durumunda bu döngüyle devam eder. Kaçan gruptan bir oyuncu daire dışına çıkarsa kural ihlalinin ebe grubuna dâhil olur. Öte yandan kaçan gruptan bir oyuncu baş eşek ona temas etmeden evvel eşeklerin üzerine atlayabilir. Eşeklerin sırtında olan bu oyuncu eşekler yorulup yere düşene kadar onların sırtında kalabilir ama dengesini kaybedip yere düşerse temas edilmiş sayılır ve eşek grubuna katılır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 4, KÖ 6, KÖ 21

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sevgi, dostluk, öz denetim, sabır, yardımseverlik, saygı, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Simit oyununda ebe, adım atma yoluyla belirlenir. Ebe grubu belirlendikten sonra ebeler de kendi aralarında bir kez daha adım atma yoluyla baş ebeyi/eşeği seçerler. Adım atmayı

kaybedenler eşek rolü yapmayı kabul etmek zorundadır. Ayrıca oyun içinde ebe değişimi olduğunda yeni ebe, direkt baş eşek olmaz. O; birinci eşeğin yerine, birinci eşek ikincinin yerine, ikinci eşek ise baş eşeğin yerine geçer. Oyun bu döngüyle devam eder. Bu kural, adil olmaya ve eşit davranmaya verilen önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/dayanışma/vefalı olma/yardımlaşma): Simit oyunu takım hâlinde oynandığı için takım oyuncuları dayanışma ve yardımlaşma hâlinde olur. Örneğin yükün çoğu baş eşeğin üstüne binmesin diye oyuncular, dönüşümlü olarak sırayı değiştirerek yükün hep aynı oyuncu üzerinde kalmasının önüne geçer. Ayrıca bazen kazalar meydana gelir, oyuncuların biri atlarken dengesini kaybedip yere sertçe düşebilir ya da eşek grubundan bir oyuncu daha fazla dayanamayıp çöktüğünde bir yerlerini incitebilir. Bu tarz durumlarda oyuncular yaralanan arkadaşına yardım eder.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme): Simit oyununda eşek/ebe olacak grup ve baş eşek adımlama yoluyla seçilir. Gruplar, eşek olmak istemese de çıkan sonucu kabullenmek zorundadır. Bunun yanı sıra uzun süre eşek/ebe olmaktan kurtulamayan oyuncular bu duruma aşırı öfkelenmemeye, duygularını ve davranışlarını kontrol etmeye gayret eder. Diğer yandan bir oyuncu, atlayış yaparken eşek grubundaki oyuncuların canını yakmışsa arkadaşlarından özür diler.

Sabır (Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Simit oyununda sabırlı olmak çok önemlidir. Örneğin eşek grubu, kaçan grubu hem yakalamak hem de sırtına binen oyuncuları sırtında taşımak zorundadır. Özellikle uzun süre eşek olmaktan çıkamadıkları zamanlarda bu rolün zorluklarına tahammül etmek, azimli olmak ve eşeklikten kurtulacak anı sabırla bekleyebilmek çok daha önemli hâle gelir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Simit oyununda oyuncuların birbirine saygı duyması oyunun huzur içinde oynanması için gereklidir. Eşek/ebe grubundaki oyuncular ile diğer (kaçan) oyuncular birbirilerine karşılıklı saygı duyar. Atlayan grubun oyuncuları eşek/ebe olan oyuncuları kızdıracak söz ve

davranışlardan kaçınır. Oyuncular abartılı sevinçlerden uzak durur. Çünkü oyuncular, oyunun seyrine göre eşek olan tarafın değişeceğinin farkındadır. Bu yüzden de her oyuncu, kendine davranılmasını istediği şekilde davranır. Oyuncular; birbirini kırmadan, incitmeden, muhataplarının o anki durumunu (eşek/ebe olma veya atlayan olma) gözeterek oynamaya dikkat eder.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Simit oyununda oyuncular, takımının kazanması için fedakârlık yapar. Bu durum özellikle de eşek/ebe grubu için söz konusudur. Eşek grubunun her oyuncusu atlayan grubun ağırlığına dayanmak için gayret eder. Ayrıca oyunda yere düşmeler, yaralanmalar vb. bir durum meydana geldiğinde oyuncular birbirine yardım eder, elden ne geliyorsa yapılır. Kendisine yardım edilen oyuncuda, arkadaşlarının bu kardeşçe tutumuna karşı vefa duygusu oluşur. Başka bir zamanda aynı yardımı ve fedakârlığı bu kez o yapar.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Simit oyununda oyuncular, kendine ve takımına karşı sorumludur. Örneğin eşek/ebe grubundan bir oyuncunun atlayan grubun ağırlığına dayanamayıp çökmesi durumunda takımın tamamı eşek/ebe olmaya devam eder. Diğer taraftan atlayan gruptan bir oyuncu, atlayış sırasında yere düşer veya dairenin dışına çıkarsa eşek olur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Simit oyununda oyuncular birbiriyle dayanışma içindedir ve kurallara uymakla yükümlüdür. Kurallara uymayan, oyunun huzurunu bozan oyuncu oyundan çıkarılır. Çocuklar, bu oyunda bir amaç için dayanışmayı ve kurallara uymanın önemini kavrar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Simit oyunu, grupların birbiriyle iş birliği içinde olduğu bir oyundur. Örneğin yük, hep aynı oyuncunun üstüne binmesin diye sıralama sürekli değiştirilir. Ayrıca bu oyunun koşmaya ve atlamaya dayalı olması sakatlanmaya, yaralanmaya vs. neden olabilir. Böyle durumlarda oyuncular birbirine yardım eder.

4.1.4.7. Mendil Kapmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Mendil Kapmaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 24

Oyunu Kimden Öğrendiği: İlkokul öğretmeninden, büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık düz alanlar

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi hariç herhangi bir zamanda, gündüz vakti

Oyuncu Özellikleri: 6-15 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Çizgi çekmek için tebeşir/ tahta parçası ve mendil

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyunculardan biri gönüllü olup mendili tutar. Bu oyuncu aynı zamanda hakem olur. “Adım atma veya aldım verdim” yöntemiyle eşit iki grup oluşturulur. Mendili tutan oyuncu oyun alanının ortasında mendili tutar. Gruplar, aralarında 15-20 adım mesafeyle paralel biçimde dururlar. Hakemin başla komutuyla gruplardan sırayla birer oyuncu mendili kapmak üzere koşar. Oyuncu mendili kapıp rakibinin temasından kaçınarak grubuna geri dönebilirse takımına 1 puan kazandırır, rakibin teması olursa rakip takım 1 puan kazanır. Kazanma puanına ilk ulaşan takım oyunu kazanmış olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 12, KÖ 16, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Mendil kapmaca oyununda adalet önemli bir değer olarak karşımıza çıkar. Oyunda gruplar oluşturulurken adım atma veya aldım verdim yönteminin uygulanması gruplarda haksız bir dağılımın önüne geçer. Mendili tutan oyuncu aynı zamanda hakemlik de yapar. Kurallar gereği oyunculardan biri koştuğu esnada düşerse oyun durdurulur. Ayrıca mendili kapmaya çalışan oyunculardan biri hile yaparsa (ör. mendilin yanına henüz varmadan mendili kapmaya çalışması vb.) oyun tekrarlanır. Bir de gruptan her oyuncu eşit sayıda oyun oynar (mendil kapmaya çıkar). Bütün bu kurallar, mendil kapmaca oyununda oyuncuların adaletle verdiği önemi ve bu kurallar yoluyla adaleti sağlamaya çalıştıklarını gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma): Bir takım oyunu olan mendil kapmaca oyununda dostluk, ön planda olan bir değerdir. Takım arkadaşları birbirini destekler, birbirine güven duyar ve oyun boyunca birbirleriyle dayanışma içinde olur. Çocuklar, puan kaybeden arkadaşlarına karşı anlayışlı olur. Dostluklar, sadece takım arkadaşlarıyla değil, rakip takımın oyuncularıyla da kurulur. Örneğin koşu esnasında yere düşen bir oyuncuya hangi takımdan olursa olsun yardım edilir. Oyunda bu tarz durumların yaşanması üzücü de olsa çocuklar arasında yardımlaşma, vefalı olma gibi güzel değerlerin yaşanmasına vesile olur.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Mendil kapmaca oyununda mendili tutan oyuncu aynı zamanda hakemlik de yapar. Bu yüzden oyunda bir hile olduğunda, herhangi bir konuda bir anlaşmazlık yaşandığında vs. kararı o verir. Bu yüzden hakemin açık ve anlaşılır olması, doğru sözlü olması önemlidir. Dürüstlüğün olmadığı yerde haksızlık olur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Mendil kapmaca oyunu oyuncuların öz denetim sahibi olmasına katkı sağlar. Örneğin mendili kapmaya gelen oyuncular rakibinin hareketlerine karşılık verebilmek için reflekslerini çok iyi kontrol eder. Mendili kapan oyuncunun peşinden koşan oyuncu, arkadaşını sobelemek isterken kontrollü davranır; onu yere düşürecek temaslardan olabildiğince kaçır. Mendil kapmaca, takım oyunu olduğundan her oyuncu alacağı veya kaybedeceği sayılarda takımı adına sorumludur. Bunların yanı sıra oyuncuların öz güven sahibi olmaları da son derece önemlidir. Mendili kapmaya çıkan oyuncu kendine güvenmezse yeterince odaklanamaz. Oysa kendine güvenen oyuncu daha iyi motive olur. Ayrıca bu oyunda çocuklar, bilerek ya da bilmeyerek sebep oldukları olumsuz durumlar için özür dilemeyi öğrenir. Mesela mendili kapmaya çalışan oyuncuya yapılan müdahale (düşmesine sebebiyet vermek gibi) oyuncunun canını yakmışsa hatalı oyuncu, arkadaşından özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Bu oyunda mendil kapmaya çıkan iki oyuncu, birbirinin en dalgın anını kollar. Bazen bu bekleyiş uzun sürse de oyuncular sabırla bekler.

Ayrıca bir takım, puan olarak rakibinin çok gerisinde kaldığında bile pes etmez, oyun bitene kadar mücadele etmeye devam eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Mendil kapmaca oyununda hem oyuncuların hem de takımların birbirine saygılı davrandığı görülür. Örneğin mendili kapmaya çalışan oyuncuların dikkatini dağıtacak veya moralini bozacak söylem ve davranışlardan sakınılır. Bunun yanı sıra rakibinden puan alan oyuncu, onun kişiliğine zarar verecek hareketler yapmaz. Aynı şekilde oyunu kazanan takım, kaybeden takımı anlamaya çalışır; üzülmelerine sebebiyet veren şeyler yapmamaya özen gösterir. Kaybeden takım ise kazanan takımın haklı sevincini anlayışla karşılar ve onları tebrik eder.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Mendil kapmaca oyununda takım arkadaşlarının birbirine güven duymaları; oyun esnasında yaralanan, sakatlanan oyuncuya karşı merhamet hissi oluşması oyunda sevgi değerinin varlığına işarettir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Mendil kapmaca oyunu takım hâlinde oynanan bir oyundur. Her oyuncu kazanacağı veya kaybedeceği sayılarla takımına karşı sorumludur. Oyuncular, kaybedilen sayıların telafisi için birbirilerini tamamlamaya çalışır ve her oyuncu, mendil kapmaya çıkan arkadaşına destek vermekle sorumludur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Mendil kapmaca oyununda çocuklar, ortak bir amacı gerçekleştirmek için dayanışma içinde olmayı ve oyunun kurallarına uymayı öğrenir. Dayanışma hâlinde olmazlarsa oyunu kaybedeceklerini ve eğer kurallara uymazlarsa hakem tarafından cezalandırılacaklarını bu sayede yaşayarak öğrenmiş olurlar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Mendil kapmaca oyununda oyuncular birbiriyle iş birliği içinde olup birbirine destek verir. Ayrıca oyunda yaşanması muhtemel kazalarda çocuklar birbirine yardım eder.

4.1.4.8. Al Satarım Bal Satarım (Yağ Satarım Bal Satarım-Tavşan Kaç Tazı Tut) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Al Satarım Bal Satarım (Yağ Satarım Bal Satarım-Tavşan Kaç Tazı Tut) Oyunu

Kaynak Kişi: KK 30

Oyunu Kimden Öğrendiği: Kendinden büyük çocuklardan, öğretmeninden

Oyunun Mekânı: Açık ve düz bir alan

Oyuncu Özellikleri: 5 ile 15 yaş arası kız ve erkek oyuncular

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az 4-5 kişiyle oynanan bu oyunda oyuncu sınırlaması yoktur. Oyunculardan biri gönüllü olarak ebe olur. Diğer oyuncular daire biçiminde yüzleri birbirine bakacak şekilde yere çömelir. Ebe, bu oyuncuların arka tarafında durur, elinde mendil vardır ve oyuncuların oluşturdukları dairenin etrafında şu tekerlemeyi söyleyerek dönmeye başlar:

Yağ satarım bal satarım

Al Satarım bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustam kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Bu tekerlemeyi birkaç defa söyleyerek arkadaşlarının arkasında dolanan ebe, herhangi bir arkadaşının arkasına belli etmeden mendili bırakır. Ardından "Zambak zumbak dön arkana iyi bak!" der. Arkasına mendil bırakılan oyuncu mendili görür görmez ebeyi kovalamaya başlar. Bu kovalamaca sırasında diğer oyuncular: "Tavşan kaç, tazı tut" tekerlemesini söyler. Ebe, arkasına mendil bıraktığı oyuncuya yakalanmadan onun kalktığı yere oturabilirse o oyuncu, ebe olur; yakalanırsa ebe aynı kişi kalır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sevgi, dostluk, öz denetim, yardımseverlik, sabır.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Al satarım bal satarım oyununda oyuncuların mendili hep aynı oyuncuların arkasına bırakması hoş karşılanmaz. Her oyuncu oynayabilsin diye mendil her seferinde farklı oyuncunun arkasına bırakılır. Bu, oyunda adil olmaya ve eşit davranmaya örnek bir davranıştır.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/vefali olma/yardımlaşma): Al satarım bal satarım oyunu kaçmaya-kovalamacaya dayalı bir oyundur, ebe kaçan oyuncuyu kovalar. Bazen oyuncular kovalamacada yere düşüp yaralanır. Böyle bir durum yaşandığında oyun durdurulur ve oyuncular derhâl yaralanan kişiye yardım eder. Bu yardımlaşma ve dayanışma hâli oyuncular arasındaki dostluğun bir ifadesidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Al satarım bal satarım oyununda arkasına mendil bırakılan oyuncu ebeyi yakalamak için kovalar, ebe de kaçır. Bu kaçış ve kovalayış sırasında iki oyuncu da kendinin ve arkadaşının canını yakacak dengesiz hareketlerden kaçınır. Çünkü amaç eğlenmektir. Bu yüzden sobeleme ihtimali olsa bile yapılan hamle risk taşıyorsa oyuncular bundan sakınır. Fakat bazen oyuncular ne kadar dikkatli olsa da bazı kazalar yaşanır. Böyle bir durumda kazaya sebebiyet veren oyuncu, pişmanlık duyar ve zarar verdiği arkadaşından özür diler. Bunun yanı sıra bu oyun, oyuncuların öz güven sahibi olmalarına da katkı sağlar. Oyuncunun ebeyi yakalaması için kendine güvenmesi gerekir yoksa ebeyi yakalayamaz. Sonuç itibarıyla bu oyunda oyuncular davranışlarını kontrol etmeyi, öz güven sahibi olmayı ve gerektiğinde özür dilemeyi yaşayarak öğrenir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Al satarım bal satarım oyununda eğlenmek için sabırlı olmak gerek. Oyuncular mendilin arkasına bırakılmasını bekler, bu bekleyiş bazen uzun sürse de oyuncular sabreder. Aynı durum ebe için de söz konusu olabilir. Ebe de bazen uzun süre ebelikten çıkamaz. Bu yüzden ebenin de sabırlı olması gerekir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefali olma): Arkasına mendil bırakılan oyuncu ebeyi kovalarken ikisinden biri düşüp yaralanabilir. Böyle durumlarda oyun durdurulur, oyuncular yaralanan arkadaşının yardımına koşar ve

içinde ona karşı merhamet hissi oluşur. Bu oyuncu, zor durumdayken kendisine yardım eden arkadaşlarının bu davranışını unutmaz, onlara karşı vefa duygusu taşır. Çocuklar böyle anlarda sevmenin, sevilmenin tadını alır ve sevginin önemini kavrar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Al satarım bal satarım oyununda bazen kovalamaca esnasında yaralanma/sakatlanma yaşanır. Böyle durumlarda oyuncular yardıma koşup birbirine destek olmaya çalışır. Yardım eden kişiler çevresindeki insanlar tarafından sevilir. İnsanlara yardım etmenin tadına varan çocuk, yardımseverliğin güzel yönlerini keşfeder.



4.1.4.9. Simit Oyunu (2) ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Simit Oyunu (2)

Kaynak Kişi: KK 34

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaş arası erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Beyaz taş ya da tebeşir

Oyunun Oynanma Şekli:

Simit oyunu beş ve üzeri kişiyle oynanır. “Adım atma ya da taş-kâğıt-makas” yöntemiyle bir ebe belirlenir. Tebeşir veya beyaz taşla bir daire çizilir, ebe dairenin içine girer. Diğer oyuncular dairenin 4-5 metre ötesinde çember şeklinde dizilir. Ebe; bir oyuncuyu tek nefesle, kesintisiz bir biçimde “simiiiiit” diyerek dairenin içine çekebilirse ebe olmaktan çıkar, çektiği oyuncu ise ebe olur. Fakat simiiiiit demeyi bıraktığı anda diğer oyuncular tarafından kovalanıp hafıften dövülür. Oyuncular sıkılana kadar oynar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Simit oyununda ebenin adım atma veya taş-kâğıt-makas yöntemiyle belirlenmesi ebe seçiminde olası haksızlıkların önüne geçer. Seçimin bu yolla olması adalete verilen önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/yardımlaşma): Simit oyununda ebe, oyuncuları dairenin içine çekmeye çalıştığı esnada bazı yaralanmalar yaşanabilir (ör: kol, el, yüz vs. çizilmesi). Böyle durumlarda oyun durdurulur, bu aşamada amaç artık ebe olmaktan kurtulmak değil, yaraladığı arkadaşına dostça yardım elini uzatmaktır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Bu oyunda ebenin daire içine çektiği bir oyuncu, daireden çıkmaya, oyuna yakalanmamış gibi devam etmeye çalışmamalıdır. Yakalanıp dairenin içine girdiği anda artık oyundan elenmiş sayılır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Simit oyununda ebe, oyuncuları dairenin içine çekmeye çalışır. Oyunun bu aşamasında oyuncular kontrollü davranmalı, kendine ve arkadaşına zarar verecek dengesiz hareketlerden kaçınmalıdır. Bununla birlikte oyuncuları dairenin içine çekmeyi başaramayan ebe dövülürken bu işin de ölçülü olmasına dikkat edilmelidir. Bunların haricinde, oyuncuların iradesi dışında meydana gelen bazı kazalar yaşandığında ise oyuncular birbirinden özür diler. Bu hususların yanı sıra simit oyunu, oyuncuların öz güven sahibi olmasına da katkı sağlayabilir. Çünkü ebenin oyuncuları dairenin içine çekebilmesi için kendine güvenmesi gerekmektedir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Simit oyununda ebe, bütün oyuncuları yakalayıp dairenin içine koymadıkça ebelikten çıkamaz. Bu durum bazen uzun sürse de ebe sabırla oyuna devam eder. Sabredemeyen oyuncu oyunu ya keyif alamadan oynar ya da oyunu yarıda bırakıp gider.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Simit oyununda ebe, oyuncuları dairenin içine çekmeye çalışırken yaşanan kazalarda oyun durdurulur, oyuncularda yaralanan arkadaşlarına karşı merhamet hissi oluşabilir. Çocukların birbirine karşı duyduğu bu merhamet hissi sevginin işaretidir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Simit oyununda çekişmece esnasında bazen yaralanma/sakatlanma yaşanır. Böyle durumlarda oyuncular yardımlaşarak birbirilerine destek olmaya çalışır. Yardım etmeyi seven kişiler çevresindeki insanlar tarafından sevilir. İnsanlara yardım etmenin tadına varan çocuklar, yardımseverliğin olumlu tarafını görür ve bu özelliğini pekiştirmeye fırsat bulur.

4.1.4.10. Yüksekteyim Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yüksekteyim Oyunu

Kaynak Kişi: KK 32

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Basamaklı yerler, üstüne çıkılacak taşlık yerler.

Oyunun Zamanı: Gündüz

Oyuncu Özellikleri: 9-14 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç-gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az dört kişiyle oynanır. Oyuncular oyun alanında toplanır, başla komutuyla herkes alandaki yüksek bir yere çıkar. Sona kalan oyuncu ebe olur. Ebe rastgele bir harf söyler, yüksekteki her oyuncu ebenin söylediği harfle bir şarkı söyler (oyuncular aynı şarkıyı söyleyemez). Oyuncular şarkı söylerken başka yüksek bir yere yürüyebilir, yürürken şarkı biterse oyuncu kaçır. Ebe, şarkısı biten oyuncuyu yüksek bir yere varmadan sobelerse ebe olmaktan kurtulur; sobelediği oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 2, KÖ 5, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Yüksekteyim oyununda ebe rastgele seçilmez. Bütün oyuncular bir araya toplanır, başla komutuyla bütün oyuncular aynı anda yüksek bir yere çıkıp yüksekteyim der. Sona kalan oyuncu ebe olur. Oyuncular ebe seçimindeki bu yöntem sayesinde herhangi bir anlaşmazlık, tartışma vs. yaşamaz.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/vefalı olma/yardımlaşma): Ebe, şarkısı biterken yüksekte olmayan oyuncuyu kovalamaya başlar. Bu esnada ebe ya da kaçan oyuncunun yere düşüp yaralandığı olur. Böyle bir durum yaşandığında oyun hemen durdurulur ve oyuncular yaralanan kişiye yardım eder. Çocuklar iyi zamanda da kötü zamanda da birbiriyle dayanışma ve yardımlaşma içinde olur. Çocuklar birbirini sever ve birbirine karşı vefalı olurlar.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Bu oyun her ne kadar bireysel oynansa da oyuncuların birbiriyle etkileşiminin yüksek olduğu bir oyundur. Örneğin ebe, şarkısı biten bir oyuncuyu ebelemek için koşar ve ona temas etmeye çalışır. Bu temasın kontrolsüz, kendine ya da arkadaşına zarar verecek nitelikte olmamasına dikkat eder. Oyuncular, gerekirse ebe olmaya devam eder ama birine zarar vermez. Oyuncular, oyundaki davranışların sorumluluğunu da üstlenir. Mesela oyuncunun söyleyeceği şarkıyı ve varmak istediği yüksek yeri iyi ayarlayamaması onu ebe yapar veya oyunun kurallarını bozması hâlinde oyunbozan olup dışlanmayı göze alır. Bunların yanı sıra oyuncuların öz güven sahibi olması, gerektiğinde ise özür dileyebilmesi gerekir. Örneğin ebe, ebelikten çıkmak için kendinden emin bir şekilde yere inen oyuncuyu sobeler. Yere inen oyuncu da kendine güvenir, şarkısını söyler ve bittiği anda kaçmaya başlar. Bu esnada bir oyuncu arkadaşına zarar verecek bir hamle yaptığında ondan özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Yüksekteyim oyununda oyuncular sabırlı olmalıdır. Özellikle ebenin sabırlı olması çok önemlidir. Çünkü ebe, bazen uzun süre ebelikten çıkamaz. Bu süreçte ebe azimle oyuna devam edip içinde bulunduğu duruma tahammül etmezse morali iyice bozulur ve oyundan keyif almamaya başlar. Bu yüzden ebe elinden geldiğince sabreder, ebelikten çıkacağı zamanı bekler. Diğer oyuncular için de sabır önemlidir. Örneğin şarkısı biten oyuncu ebe tarafından sobelenmemek için yüksek bir yere çıkmak üzere kaçır, yüksek bir yer bulmak hemen mümkün olamayabilir. Bu durumda hem ebe hem de kaçan oyuncu mücadeleyi bırakmaz; biri sabırla kaçmaya, diğeri ise kovalamaya devam eder.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Ebe, şarkısı biten oyuncuyu kovalarken kendisi veya kovaladığı oyuncu yere düşüp yaralanır bazen. Böyle durumlarda oyun durdurulur. Oyuncular yaralanan arkadaşının yardıma koşar. Çocuklara bu hissi bu davranışları yaşatan şey, birbirine duydukları sevgidir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Yüksekteyim oyununda bazen kovalamaca esnasında yaralanma/sakatlanma yaşanır. Böyle durumlarda oyuncular yardım edip birbirine destek olmaya çalışır.

4.1.4.11. Çuval Yarışı Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Çuval Yarışı Oyunu

Kaynak Kişi: KK 37

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık, düz alanlar

Oyunun Zamanı: Zaman sınırlaması yok, genellikle 23 Nisan’da oynanır.

Oyuncu Özellikleri: 7 yaş ve üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Çuval

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az iki kişiyle oynanır ama kalabalık olursa daha eğlenceli olur. Oyunun başında başlangıç ve bitiş çizgisi belirlenir. Oyuncular başlangıç çizgisinde yan yana dizilir ve çuvalı beline gelecek şekilde giyer, çuvalın ucunu elleriyle tutar. “Başla!” komutu (ıslık/düdük) ile birlikte zıplayarak bitiş çizgisine en önde gelen oyuncu oyunu kazanır

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Çuval yarışı oyununda bütün oyuncular eşit şartlarda yarışır. Oyuncuların birbirini bilerek düşürmesi veya zıplayarak değil de koşarak yarışması yasaktır. Bitiş çizgisine bu şekilde hile yaparak gelen oyuncu oyundan elenir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Vefalı olma/yardımlaşma): Çuval yarışı oyununda bir oyuncu dengesini kaybedip düşerse şayet diğer oyunculardan bazıları belki de kazanma fırsatı varken arkadaşına yardım etmek için yarışı bırakır ve düşen kişiye yardım eder.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Çuval yarışı oyununda oyuncuların davranışlarını kontrol ederek oynaması önemlidir, oyuncular kazanmak için aşırı hırslanıp kendine veya arkadaşına zarar verecek hareketlerden sakınmalıdır. Ayrıca oyuncuların öz güven sahibi olması ve gerektiğinde özür dilemeyi bilmesi de öz denetimli bireyler

olmalarını destekler. Çuval yarışı oyununda oyuncular kendine güvenmelidir, kendine güvenemeyen oyuncu zaten oyuna dezavantajlı başlar. Diğer yandan yarış esnasında oyuncular istemeden de olsa çarpışıp birbirini düşürebilir. Böyle zamanlarda oyuncuların birbirinden özür dilemesi öz denetimli olmaya işaretir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Çuval yarışı zorlu ve yorucu bir oyundur. Oyuncuların bitiş çizgisine henüz varamadan yorulduğu görülür, işte bu anlarda sabırlı olmak önemlidir. Oyuncular çok yorulsa da azmeder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Çuval yarışı oyununda oyuncular birbirinin oyun hakkına, kişiliğine, o anki durumuna saygı duyar. Örneğin oyun içinde oyuncular birbirini bilerek düşürmemeye dikkat etmeli, kazanan oyuncu kaybeden arkadaşlarıyla dalga geçip kişiliklerine zarar vermemelidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Çuval yarışında yarış esnasında düşen, yaralanan, sakatlanan oyuncu olursa diğer oyuncu/oyuncular yarışmayı bırakıp düşen arkadaşıyla ilgilenebilir. Çünkü çocukların birbirine duyduğu sevgi, kazanmaktan çok daha önceliklidir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Çuval yarışı oyununda yarış esnasında yaralanma/sakatlanma yaşanır. Böyle durumlarda oyuncular birbirine destek olmaya çalışır. Oyuncuların birbirine yardım etmelerinde merhametli olmaları önemli rol oynar.

4.1.4.12. Seydo Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Seydo Oyunu

Kaynak Kişi: KK 20

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Karşılıklı kaldırımlarda oynanır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur ama kışın daha keyifli oynanır.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş arası kız ve erkek çocuklar.

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Seydo oyunu üç ve üzeri kişiyle oynanır. Ebe sayısı oyuncu sayısına göre belirlenir. Oyuncu sayısı arttıkça ebe sayısı da artar. (ör: 5 oyuncuya 1 ebe, 10 oyuncuya 2 ebe seçilir). Ebe, “adım atma veya ooo pepsi” yöntemiyle belirlenir. Ebe belli olduktan sonra bütün oyuncular yolun bir tarafındaki kaldırımda toplanır ve oyun başlar. Oyuncuların bir kısmı ebeye yakalanmadan karşı kaldırıma koşar, bir kısmı yerinde kalır. Ebe, hangi oyuncuya temas ederse o oyuncu ebe olur. Ayrıca bir oyuncu bulunduğu kaldırımdan bir adım dahi ayrılmışsa karşı kaldırıma koşmak zorundadır yoksa ebe olur. Oyun; oyuncuların sürekli kaldırım değiştirmesi, ebenin de onlara temas edip ebelemeye çalışması şeklinde devam eder. Oyuncular yorulunca oyun da biter.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Seydo oyununda oyunculardan biri veya birkaçı ebe seçilir. Ebe seçiminde “adım atma veya ooo pepsi” yöntemlerinden birinin kullanılmasıyla olası bir haksızlığın önüne geçilmiş olur. Bunun yanı sıra oyunda da belirtildiği üzere oyuncu sayısı arttıkça ebe sayısı da artar. Örneğin oyun beş kişiliyle oynandığında bir ebe, on kişiyle oynandığında iki ebe olur. Oyunun bu kuralı da yine adil olmayla alakalıdır. Çünkü bir ebenin on kişiyle baş etmesi çok zordur.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Yardımlaşma/anlayışlı olma): Seydo oyununda amaç ebeye yakalanmadan sürekli kaldırım değiştirmektir. Oyuncular

ebeye yakalanmamak için bir kaldırımdan diğerine hızlıca koşar, ebe de onları ebelemeye çalışır. Bu koşuşturma esnasında biri veya birileri düşüp yaralanabilir, sakatlanabilir veya canı yanabilir. Böyle bir durum yaşandığında oyun durdurulmalı, oyuncular düşen kişiye yardım etmelidir. Bu yardım bazen kişiyi yerden kaldırıp üstünü başını temizlemek, bazen yarasını temizlemek, bazen de onu sırtında taşıyıp evine götürmektir. Oyunda yaşanan durumlara göre yapılan bu yardımlar oyuncuların birbirine karşı merhametli ve anlayışlı olmalarıyla alakalıdır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Seydo oyununda ebe, kaldırım değiştiren oyuncuları yakalamaya çalışırken kontrollü davranmalı; arkadaşlarının canını acıtacak veya düşmesine sebep olacak sertlikte hamlelerden kaçınmalıdır. Fakat her şeye rağmen kovalamaca esnasında bir kazaya sebebiyet verilmişse hatalı oyuncu, arkadaşından özür dilemelidir. Bu hususun yanı sıra oyuncuların kendine güvenmesi de önemlidir. Örneğin ebe, kaldırım değiştiren oyuncuları yakalamak için kendine güvenmek zorundadır; aynı şekilde diğer oyuncuların da kendine güvenmesi gerekir ki kaldırım değiştirmeye cesaret edebilsin.

Sabır (Beklemeyi bilme/tahammül etme/ azimli olma): Seydo oyunu sabır gerektiren bir oyundur. Ebe, kaldırım değiştiren oyuncuların birine temas edene kadar ebelikte kalır. Ebe, bazen kimseyi yakalayamadığından uzun süre ebe kalabilir. Uzun süre ebe kalmak ebeyi hem yorar hem de bıktırır. İşte böyle anlarda sabırlı olmak oyuncular için çok önemlidir. Ebe, yorulsa bile azimle oyuna devam edip ebe olmaktan çıkacağı anı sabırla beklemelidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Az önce de değinildiği üzere seydo oyununda ebe, bazen uzun süre ebelikten çıkamayabiliyor. Bu durum ebenin yorulmasına ve biraz da gerilmesine sebep olabilir. Oyuncular da bu durumun farkına varıp ebenin hâinden anlamalı ve ona karşı daha hassas olmalıdır. Öte yandan ebenin de diğerlerine saygı duyması gerekir. Yakalayamıyor diye arkadaşlarına karşı öfke duymamalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Seydo oyunu, bahsedildiği üzere kovalamacaya dayalı bir oyundur. Bu yüzden oyunda yaralanmalar, sakatlanmalar yaşanabilir. Böyle durumlarda oyuncuların zarar gören kişiye karşı merhametli davranması, elinden gelen her türlü yardımı yapması birbirine duydukları sevgiyi gösterir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Seydo oyununda ebe, “adım atma veya ooo pepsi” yöntemiyle belirlenir. Oyuncular buradan çıkan sonucu kabul etmek zorundadır. Ayrıca bir oyuncu bulunduğu kaldırımdan bir adım dahi ayrılmışsa artık geri dönemez. Ya karşı kaldırıma koşar ya da ebe olur. Oyuncular, oyunun bu kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncuya “oyunbozan/mızıkçı/hileci” şeklinde lakaplar takılır, gerekirse oyundan bile çıkarılabilir. Oyundan atılmak istemeyen oyuncu, kurallara uyması gerektiğini anlar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Yukarıda da bahsedildiği üzere bu oyun kovalamacaya dayalı bir oyundur. Oyunda bazı yaralanmalar meydana gelebilir. Oyuncular, yaralanan arkadaşına yardım eder. Örneğin elbisesi tozlanmışsa üstünü başını silkeler, bir yeri kanamışsa su getirip yarasını temizler, ayağını burkmuşsa ve zor yürüyorsa koluna girer, sırtında taşır vs. Bu tutum ve davranışlar çocukların yardımsever olduklarını gösterir.

4.1.4.13. Deve Güreşi Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Deve Güreşi Oyunu

Kaynak Kişi: KK 22

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Yüzme yerleri (Oyuncuların boyunu aşmayacak derinlikte göl, havuz vs.)

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaşlarındaki erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun dört kişiyle oynanır. Gönüllülük esasına göre bir güçlü (fiziki güç), bir zayıf (fiziki zayıflık) oyuncu aynı takıma gelecek şekilde iki grup oluşturulur. Zayıf oyuncular güçlü oyuncuların omzuna çıkar. Oyunun amacı omuz üstündeki oyuncuların birbirini en erken suya düşürmektir. Rakibini ilk düşüren oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Deve güreşi oyununda gruplar oluşturulurken bir güçlü oyuncu ile bir zayıf oyuncunun aynı takımda olmasına dikkat edilir. Çünkü zayıf oyuncu, güçlü oyuncunun omzuna çıkar. Güçlü, zayıfın omzuna çıkamaz. İki güçlü oyuncu ile iki zayıf oyuncu bir takımda olursa grupların güç dengesi bozulur. (Oyuncuların fiziki güçleri birbirine yakınsa bir sonraki turda omuzdaki oyuncu ile onu taşıyan oyuncu yer değiştirir.)

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/yardımlaşma): Deve güreşi oyununda takım arkadaşları birbirinin başarısı için elinden geleni yapar, birbiriyle yardımlaşır. Örneğin arkadaşını sırtında taşıyan oyuncu, arkadaşı düşmesin diye var gücüyle dayanmaya çalışır. Omuzdaki oyuncu ise onu taşıyan arkadaşına güvenir. Oyunda veya oyun kaybedildiğinde ise birbirine karşı anlayışlı olurlar. Oyuncuların birbirini düşürmeye çalıştığı esnada varsa bir yaralanma, sakatlanma hâli vs. (ör: ellerin göze çarpması, düşme anında dengesizce bir hareket vb.) oyuncular birbirine yardım eder.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Deve güreşi oyununda oyuncular, birbirini suya düşürmeye çalışırken çok kontrollü davranmaları gerekir. Örneğin bir oyuncu, sırf rakibini düşürmek için ona zarar verecek hareketlerde bulunmamalıdır. Bu anlamda her oyuncu davranışlarından sorumludur. Oyuncular çekişme hâlindeyken birbirine zarar verdiklerinde (ör: ellerin yüze veya göze sertçe değmesi gibi.) arkadaşından özür dilemez. Diğer yandan deve güreşi oyununda kişinin kendine güveniyor olması lazım. Kendine güvenmeyen oyuncu, rakibine karşı daha dezavantajlı durumda olur.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Deve güreşi oyununda hem arkadaşını omuzunda taşıyan oyuncunun hem de rakibini suya düşürmeye çalışan oyuncunun sabırlı olması gerekir. Özellikle oyun uzun sürdüğü zamanlar arkadaşını taşıyan oyuncunun gücü azalacağından daha çok azmetmelidir. Aynı şekilde rakibini düşürmeye çalışan oyuncu da çok yorulsa da sabırla oynamaya devam eder. Oyuncuların oyunun zorluğuna tahammül edip azimle oynamaya devam etmesi sabırlı olmalarına işarettir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Deve güreşi oyunu her ne kadar rekabet içerse de oyunun başlıca amacı kazanmak değil, eğlenmektir. Oyunu kimin kazandığı ya da kaybettiği çok da önemli değildir. Bu yüzden oyunu kazanan tarafın kaybedene herhangi bir şekilde üstünlük belirten bir tutum ve davranış içinde olmaması beklenir. Gruplar birbirine saygı içinde oynamalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Deve güreşi oyunundaki bazı tutum ve davranışlar bizi sevgi değerine götürür. Örneğin arkadaşını omuzunda taşıyan oyuncunun fedakârlık yapması, omuzdaki oyuncunun ise arkadaşının onu düşürmeyeceğine dair güven duyması, çeşitli nedenlerden dolayı zarar gören oyuncuya yardım edilmesi vb. tutum ve davranışlar oyuncuların birbirine duydukları sevgi ile yakından ilgilidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Bu oyunda oyuncular, hem kendine

hem de arkadaşına karşı sorumludur. Örneğin arkadaşını taşıyan oyuncu dayanıklı durmalıdır. Dayanıklı durmaması veya yapacağı yanlış bir hamle arkadaşının düşmesine neden olabilir. Aynı şekilde omuzdaki oyuncunun da elinden gelenin en iyisini yapması gerekir. Çünkü arkadaş bir emek veriyor ve onu taşıyor. Bu yüzden o da üstüne düşen sorumluluğu yerine getirmelidir. Oyuncular hem kendine hem de arkadaşına karşı sorumludur ve yapılan doğru ya da yanlış hamlelerin sonuçlarını üstlenmek durumundadır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Deve güreşi oyununda eğer oyuncular fiziki güç bakımından yakın değillerse bir güçlü oyuncu ile bir zayıf oyuncu aynı takıma verilir ve güçlü oyuncu zayıf oyuncuyu omuzunda taşır. Bu oyunun bir kuralıdır. Ayrıca oyunculardan suya ilk düşen kişi oyunu kaybeder. Bu da bir kuralıdır. Oyuncuların bu kurallara uyması zorunludur. Küçük yaşta oyunlar vasıtasıyla kurallara uymayı öğrenen çocuk, büyüdüğünde toplumsal ve yasal kural/kanunlara daha kolay uyar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Deve güreşi oyununda oyuncular iş birliği yapar. Biri arkadaşını omuzunda taşıırken diğeri rakibini düşürmeye çalışır. Ayrıca oyunda meydana gelen herhangi bir kazada vs. oyuncular birbirine yardım eder.

Aşağıda verilen tabloda koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanmaya dayalı oyunların isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 5 Koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Kurt Baba Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Elim Sende Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	6
Eşek Koruma Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, dostluk, dürüstlük, sabır, sevgi, sorumluluk, saygı, yardımseverlik, vatanseverlik</i>	10
Koharengi Oyunu	<i>Dostluk, yardımseverlik, vatanseverlik, sabır, öz denetim, saygı, sorumluluk, sevgi</i>	8
Daire Oyunu	<i>Adalet, sabır, dostluk, öz denetim, yardımseverlik, saygı, sorumluluk, sevgi, vatanseverlik</i>	9
Simit Oyunu	<i>Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	9
Mendil Kapmaca	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Al Satarım Oyunu	<i>Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, sevgi, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	7
Simit Oyunu (2)	<i>Adalet, sevgi, vatanseverlik, dostluk, dürüstlük, saygı, sabır, sorumluluk, yardımseverlik, öz denetim</i>	10
Yüksekteyim Oyunu	<i>Adalet, sorumluluk, dostluk, sevgi, dürüstlük, sabır, vatanseverlik, yardımseverlik, öz denetim, saygı</i>	10
Çuval Yarışı Oyunu	<i>Adalet, saygı, dostluk, yardımseverlik, sevgi, sorumluluk, öz denetim, vatanseverlik, sabır</i>	9
Seydo Oyunu	<i>Adalet, saygı, yardımseverlik, dostluk, dürüstlük, sabır, sevgi, öz denetim, vatanseverlik</i>	9
Deve Güreşi Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, dostluk, yardımseverlik dürüstlük, sabır, sorumluluk, saygı, vatanseverlik, sevgi</i>	10

Koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında eşek koruma, mendil kapmaca, simit (2), yüksekteyim oyununda 10 kök değer; daire, simit, çuval yarışı, seydo oyununda 9 kök değer; koharengi oyununda 8 kök değer; kurt baba, al satarım oyununda 7 kök değer; elim sende oyununda ise 6 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.5 Atlama-Sıçrama-Sekme Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından atlama-sıçrama-sekme oyunlarından her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilişkili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.5.1. İp Atlama Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: İp Atlama Oyunu

Kaynak Kişi: KK 5, KK 6

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerden

Oyunun Mekânı: Düz bir alan

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi hariç herhangi bir zamanda

Oyuncu Özellikleri: 6-15 yaş arası kız ve erkek çocuklar (çoğunlukla kız çocuklar)

Oyun Araç-Gereçleri: İp veya uzun bir kablo

Oyunun Oynanma Şekli:

İp atlama oyunu; ebe grubu, içerdeki grup ve bekleyen grup olmak üzere üç grupta oynanır. Ebe olan grup ipi sallayan gruptur. Oyunda eş seçimi bir güçlü ile bir zayıf oyuncu aynı grupta olacak şekilde yapılır. Oyuna kimin başlayacağı “mavi boncuk, dolapta pekmez” gibi tekerlemeler yoluyla belirlenir. Yirmi aşamadan geçen içeri grubu, elendiği zaman ebe olur. Ebe olan grup bekler, bekleyen grup ise içeriye girer. Oynama sırası bu döngüyle devam eder. Oyunda içerideki grup ilk başta dörde kadar birer birer atlar, daha sonra zorluk derecesi artarak oyun yirminci sayıya kadar ilerler. Oyun esnasında “*Tuz muz/ yirmi dokuz otuz/ denizde dalga/ hoş geldin abla/ eteğini topla/ sekiz kere atla/ bir iki üç dört beş altı yedi sekiz...*” şarkısı söylenir. Oyunun nihai amacı yirminci sayıya kadar var olan tüm seviyeleri atlamaktır. İçerdeki oyunculardan biri ipe temas eder veya aşamalarda istenilen hareketi yapamazsa yanar. İçerideki oyunculardan biri yanarsa kalan oyuncular, arkadaşının yapması gereken hareketleri yerine getirebilir. Böyle bir durumda oyun dışı kalan oyuncu oyuna yeniden dâhil olur. Bu oyunda yirmiye kadar sayıldığında her aşamada/her sayıdan sonra görülen hareketlerin seviyesi zorlaşır. Oyuncular ilk dört sayıda çift ayakla normal bir şekilde zıplar. Beşinci sayıda tek ayakla, altıncı

sayıda dönerek, yedinci sayıda tek ayak ipin altında olacak şekilde, sekiz ve dokuzuncu sayıda ip, iki ayak arasında denk gelecek şekilde, onuncu sayıda iki kutupta ipin bittiği yerde, on birinci sayıda makas hareketiyle, on ikinci sayıda tek ayak ve çift ayakla birer kez, on üçüncü sayıda normal bir şekilde, on dördüncü sayıda ip yere değmeyecek şekilde zıplar.

15. sayıda içerdeki grup ile ebe grubu arasında şu diyalog geçer:

- İçerdeki Gruptan Esra: *Ayşe Teyze bahçene girebilir miyim?*

- Ebe grubundan Büşra: *Gir!"*

- İçerdeki Gruptan Esra: *Kaç tane elma alayım?*

- Ebe grubundan Büşra: *8 tane.*

- İçerdeki Gruptan Esra: *Yerden mi gökten mi?*

- Ebe grubundan Büşra: *5 yerden, 3 gökten.*

Bu diyalog esnasında içerdeki grup cevaba göre ya göğe bakarak ya da yere bakarak zıplar. On altıncı sayıda ip, ayakların altına gelecek şekilde zıplanır; on yedinci sayıda ip ters bir şekilde, on sekizinci sayıda ip hızlı sallanır, on dokuzuncu sayıda yukarıya bakılarak ve yirminci sayıda yere bakılarak zıplanır. Bütün aşamaları başarıyla geçen grup oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 8, KÖ 11, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): İp atlama oyunu “içeri grubu, ebe grubu ve bekleyen grup” olmak üzere üç gruplu bir oyundur. Hangi grubun hangi görevde oyuna başlayacağı rastgele değil, tekerleme yoluyla belirlenir. Ayrıca gruplara oyuncu seçimi ise bir güçlü oyuncu ile bir zayıf oyuncu eşleşecek şekilde yapılır. Bu şekilde birbiriyle denk gruplar oluşturulur. Gerek hangi grubun hangi rolde olacağı gerekse gruplara oyuncu seçimi yapılırken adil bir yol izlenir çünkü oyunda adil olmak ve herkese eşit davranmak son derece önemlidir. Mesela grupların görevleri tekerleme yoluyla belirlenmeseydi oyun bir türlü başlamaz, oyuncular arasında anlaşmazlık çıkardı. Ayrıca takımlar oluşturulurken eşit davranılmayıp biri çok güçlü biri çok zayıf takım oluşturulsaydı oyunun bir tadı olmazdı. Görüldüğü üzere oyunda adalet kavramı son derece önemlidir. Adaletin

önemini oyunlarda fark eden çocuklar, bu değere oyun dışında ve ileriki yaşlarda da gereken önemi verir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma): İp atlama oyununda oyuncular sadece kendilerini değil, takım arkadaşını da düşünür. Takım arkadaşları oyunun yirmi aşamasını da geçebilmek için sürekli yardımlaşma ve dayanışma hâlinde olur. Oyundan elenen bir oyuncunun takım arkadaşı, elenen oyuncunun görevini de yapıp onu tekrar oyuna alabilir. Oyundaki bu husus takım arkadaşları arasında şu değerleri oluşturur: Elenen oyuncu, devam eden arkadaşına güven duyar. Oyuna devam eden oyuncu, arkadaşının elenmesini anlayışla karşılayıp onu tekrar oyuna kazandırmak için elinden gelen her şeyi yapar. Devam eden oyuncunun yaptığı fedakârlığa karşılık elenen oyuncuda arkadaşına karşı vefa duygusu oluşur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): İp atlama oyununda grupların hangi rolde oyuna başlayacağı tekerleme ile belirlendiği için oyuncular çıkan sonuca itiraz edemez. Oyuncular, kazanan gruba karşı kötü duygu ve düşünceler beslememeye özen gösterir. Kimse, anlaşmazlığa veya tartışmaya neden olacak davranışlarda bulunmaz. İp atlama oyunu, çocukların davranışlarını kontrol edebilmelerinin yanı sıra öz güvenli olmalarını da destekler. Çünkü bu oyun yirmi aşamalı ve zor bir oyundur. Oyuncuların bu zorlu aşamaları geçebilmeleri için kendine güvenmeleri şarttır. Kendine güvenen ve inanan bir oyuncunun başarıyla geçtiği her basamakta öz güveni daha da artar. Oyuncuların öz denetimli olmalarına işaret eden bir davranış da gerektiğinde özür dileyebilmektir. Bu oyunda çocuklar, ipi bir arkadaşının yüzüne vurduğunda veya herhangi bir şekilde bir yanlış yaptığında hemen özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): İp atlama oyunu yirmi aşamalı, zor bir oyundur. Oyunda ebe grubu ipi sallar, içeri grubu ip atlar, bekleyen grup da içeri grubunun elenmesini bekler. Ebe grubu ve bekleyen grup bir an önce içeri grubu olup ip atlamak istese de bunun için sabretmesi gerekir. Diğer yandan içeri grubu ise oyunun bütün aşamalarını geçip kazanmak için mücadele verir. İp atlama oyunu; her grup için sabırlı olmayı gerektiren bir oyundur.

Gruplar sabırlı olmazsa oyundan sıkılır ve oyunu kaybeder. Oysa hiçbir çocuk, oyunu kaybetmek veya oyunu bırakmak istemez. Bu yüzden oyun boyunca sabreder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): İp atlama oyununda gruplar ve oyuncular birbirine saygı duyar. Örneğin bekleyen grubun oyuncuları, içeri grubuna saygı duyar; oyuncuların dikkatini dağıtacak hareketlerden ve seslerden kaçınır. Bununla birlikte içeri grubu, oyunu kazandığında alçakgönüllülükten taviz vermez. Diğer gruplardaki oyuncuların kişiliğine dokunacak tavırlardan ve sözlerden kaçınır. Kısacası oyuncular, saygı çerçevesinde oynar ve dağılır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): İp atlama oyununda bir oyuncunun elenen arkadaşının yerine de oynayıp onun turunu tamamlayarak arkadaşını tekrar oyuna alması arkadaşına karşı fedakârlık yaptığına, merhametli ve vefalı olduğuna; elenen oyuncunun ise devam eden arkadaşına güven duyduğuna işarettir. Ayrıca yüzüne, başına vs. ip değen birine karşı oyuncuların o kişiye karşı duymuş olduğu acıma hissi, ona yardım edilmesi yine merhametli olmaya işarettir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Takım oyunlarında oyuncular, bireysel sorumluluklarının yanı sıra takım sorumluluğu da taşır. Bu nedenle her oyuncu hem kendi adına hem de takımı adına karar alır. Aldığı kararı uygular ve sonuçlarını üstlenir. Örneğin içeri grubu oyuncuları ipin üstünden eş zamanlı zıplar, yapmaları gereken hareketleri eş zamanlı yapar. Gruptaki her oyuncu bilir ki kendini yeterince oyuna vermezse hem kendi elenir hem de takımın kaybetmesine yol açar. Çocuklar bu bilinçle oynar ve sorumluluklarını yerine getirmeye gayret eder.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma): İp atlama oyununda oyuncuların kurallara uyması oyununun adil ve huzurlu bir ortamda oynanması açısından önemlidir. Kurallara uymayan oyuncu oyundan çıkarılır. Oyunda kurallara uymayı alışkanlık edinmek, toplumsal kurallara ve kanunlara uymayı da kolaylaştırır.

Ayrıca oyuncuların birbiriyle eş güdümlü oynaması, biri elendiğinde diğerinin onun yerine oynayıp onu tekrar oyuna alması dayanışma ve sadık olmaya örnek davranıştır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma):

Bir takım oyunu olan ip atlama oyununda oyuncuların iş birliği içinde olmaları çok önemlidir. İş birliğinin olmadığı bir takım oyunun başarıya ulaşması çok zordur. Bu oyunda oyuncular ipin üstünde birlikte atlar, hareketleri birlikte yaparlar. Bir oyuncu elenen arkadaşını tekrar oyuna almak için onun yapması gereken hareketleri de yapar. Ayrıca oyun esnasında bazen ip oyuncularından birinin yüzüne, gözüne değer. Oyuncular böyle durumlarda oyunu durdurup o oyuncuya yardım eder. İp atlama oyununda oyuncular iş birliği yapar ve birbirine karşı merhametlidirler.

4.1.5.2. Güvercin Taklası Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Güvercin Taklası Oyunu

Kaynak Kişi: KK 9

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Dışarda, evde

Oyunun Zamanı: Yaz aylarında

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaşlarındaki erkek çocuklar.

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece gerek yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuncular dörder kişilik iki gruba ayrılır. Yazı tura yöntemiyle ebe olan grup belirlenir. Ebe grubundaki oyuncular, birbirine sırtı dönük şekilde ellerini dizlerine koyup sırtını belden bükür. Böylece (+) görünümünde, birbirilerinden destek alır bir vaziyet alırlar. Diğer gruptakiler gönüllülük esasına göre sırayla ebe olan grubun üzerinden takla atar. Oyuncular, takla atarken elini ebenin sırtına koyarak atlar. Takla atılırken küme dağılmazsa takla geçerli sayılır. Fakat oyunculardan herhangi biri takla atarken yere düşerse takla gerçekleşmemiş olur ve grubu ebe olur. Oyuncular sıkılana kadar oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Güvercin taklası oyununda ebe olan grubun yazı-tura yöntemiyle belirlenmesi adil olmaya ve eşit davranmaya örnek bir davranıştır. Çocukların ebe seçiminde bir gruba haksızlık birine ayrıcalık olmasın diye bu yöntemle başvurmaları adalete verdikleri önemi gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Güvercin taklası oyununda en önemli şey takla atabilmektir. Takla atmak hem kolay değil hem de dengeli olmayı gerektirir. Oyuncular, kendinin veya arkadaşlarının canını yakacak sertlikte ya da dengesizlikte takla atmamaya özen gösterir. Fakat ne kadar dikkatli olursa da bazı kazaların yaşanma ihtimali söz konusudur. Böyle bir durumda kazaya sebebiyet veren oyuncu,

arkadaşlarından özür diler. Bunun yanı sıra güvercin taklası oyunu, oyuncuların öz güven sahibi olmalarına da katkı sağlar çünkü bu oyun yetenek ister. Oyuncuların güvercin taklası atabilmeleri için kendine güvenmesi ve inanması gerek. Oyuncular, oyun içinde güvercin taklasını istediği şekilde attıkça öz güveni artar, yeteneğine inanır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Güvercin taklası oyununda gruplardan biri ebe grubu, diğeri ise taklacı grup olur. Ebe grubu için sabırlı olmak çok önemlidir çünkü takla atan grup uzun süre yanmayabilir. Bu durumda ebe grubu, oyundaki pozisyonunda beklemek zorunda kalır. Ebe grubunun o zorlu pozisyonda beklemeye tahammül etmesi, ebelikten çıkacağı zamana kadar azmetmeleri sabırlı olduklarını gösterir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Oyuncular ebe grubu değil, takla atan grup olmak ister çünkü takla atan grup daha çok keyif alır. Bu yüzden oyun ebe olan grup için biraz daha zor geçer. Taklacı grup; kendilerinin de ebe olacağını düşünüp ebe grubuna saygı duyar, onların o anki zor durumunu göz önünde bulundurur. Onları kıracak, rencide edecek hareketlerden ve sözlerden kaçınır. Ebe değiştiğinde bu durum devam eder. Oyuncular, birbirine saygı duymaları gerektiğini; birbirilerinin o anki durumunu göz önünde bulundurup kendilerine davranılmasını istediği şekilde davranmayı öğrenir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Güvercin taklası oyununda herkes oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncunun oyundan çıkarılması bu hususa verilen önemi gösterir. Çocuklar kurallara uymanın önemini, uyulmadığında karşılaşacakları sorunları oyunlar vasıtasıyla öğrenir.

4.1.5.3. Uzuneşek Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Uzuneşek Oyunu

Kaynak Kişi: KK 14

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Evde, dışarıda

Oyunun Zamanı: Belli bir zaman dilimi yoktur ama özellikle kış mevsimi

Oyuncu Özellikleri: 10-20 yaş grubundaki erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece ihtiyaç yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az beş kişi ile oynan bu oyunda oyunculardan biri gönüllü olarak “direk/yastık” olur. Kalan dört kişi kura yöntemiyle iki gruba ayrılır. Aynı şekilde kura yöntemiyle bir grup ebe (eşek), diğer grup ise atlayan olur. Gönüllü oyuncu sırtını duvara yaslayarak ayakta durur. Eşek grubunun oyuncuları beller eğik vaziyette "yastık" adını verdikleri oyuncudan destek alarak (kafalarını arkadaşlarının bacaklarının arasına koyup belleri düz bir şekilde) arka arkaya sıralanır. Atlayan grubun bütün oyuncuları sırayla eşek grubunun sırtına atlar. Atlayan ilk oyuncu eliyle şu üç şeyden istediğini yapar:

*Tek mi çift mi (tek: 1 parmak, çift: iki parmak göstererek) diye sormak.

* Kılıç mı (beş parmak açık hâlde) topuz mu (el yumruk şeklinde) diye sormak.

*Parmaklarla 1’den 5’e kadar bir rakam göstermek.

(Oyunun bu üç hareketten hangisiyle oynanacağı önceden belirlenir)

Oyuncular, bu hareketleri yastık olan oyuncuya göstererek yapar. Eşek grubundan herhangi bir oyuncu yapılan hareketin ya da gösterilen sayının ne olduğunu tahmin eder. Eğer tahmini doğruysa grupça eşek olmaktan kurtulurlar, diğer grup eşek olur; tahmini yanlış ise atlayış yinelenir. Öte yandan atlayan gruptan bir oyuncu atlarken yere düşer veyahut yere bir temasta bulunursa atlayan grubun tamamı eşek grubu olur. Atlama sırasında eşek grubunun çökmesi hâlinde ise atlayış tekrarlanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Uzuneşek oyununda adalete çok önem verilir. Örneğin hiçbir grubun eşek olmak istemediği bu oyunda eşek olacak grup belirlenirken herkesin eşit şansa sahip olduğu “kura” yöntemine başvurulur. Kurada eşek seçilen grup, bu durumdan memnun olmasa da seçim adil bir yolla yapıldığı için itiraz etmez. Ayrıca grupların güç (boy, kilo, yaş ve performans) açısından dengeli olmasına da çok dikkat edilir.

Dostluk (Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma): Bir takım oyunu olan uzuneşek oyununda dostluk değerine ilişkin güven duyma, anlayışlı olma, dayanışma gibi birçok tutum ve davranışa ulaşılabilir. Örneğin eşek olan oyuncular, grubun çökmemesi için elinden gelen bütün gayreti gösterir çünkü bir oyuncunun bile çökmesi bütün takımın kaybetmesine neden olur. Bu anlamda her oyuncu sıkı sıkıya bir dayanışma ve yardımlaşma içinde olur. Oyuncuların dayanışma ve yardımlaşmasına bir başka örnek ise eşek grubundaki oyuncuların kendi aralarında sırayı dönüşümlü olarak değiştirip, yükün hep aynı oyuncu üstünde kalmasına engel olmaya çalışmalarıdır. Ayrıca atlayış esnasında dengesini kaybedip yere kötü bir biçimde düşen ya da ağırlığa dayanamayıp çökerken bir yerini incitenlere de yardım edilir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Uzuneşek oyununda dürüstlük son derece önemlidir. Oyunda özellikle dürüst olması gereken kişi “yastık/direk” olan oyuncudur. Çünkü eşek grubunun yaptığı tahminin doğru olup olmadığını o söyler. Sadece yastık görevindeki oyuncunun değil, bütün oyuncuların dürüst olması gerekir. Hareketi yapan oyuncu ile tahminde bulunan oyuncunun açık ve anlaşılır olması, doğruyu çarpıtmaması gerekir. Oyuncuların yalan söylemesi veya doğruyu gizlemesi kurallara aykırıdır. Bu duruma sebep olan bir oyuncu hem kendi arkadaşları tarafından hem de karşı grup tarafından güvenilmez ve yalancı olarak görülür. O duruma düşmek istemeyen herkes, bu oyunun temelini dürüstlük olduğunu; dürüst olmayan birinin karşılaşacağı olumsuz durumları bilip ona göre davranır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Uzuneşek oyununda gruplar eşek olmak istemese de kuradan çıkan sonucu kurallar gereği kabul etmek zorundadır. Ayrıca eşek olan grubun oyuncuları eşek olmanın zorluğu karşısında öfkelenmez, öz güvenini yitirmeden oyuna devam eder. Öte yandan eşek grubunun sırtına atlayan oyuncuların davranışlarını kontrol etmesi de son derece önemlidir. Oyuncu; koşu hızını, atlayacağı anı, atlayış şeklini vs. her şeyi çok iyi hesaplamalıdır. Yoksa hem kendine hem de eşek grubuna zarar verebilir. Yine atlayan grubun oyuncuları, hırs yapıp arkadaşlarının canını yakacak sertlikte atlayışlar yapmamalıdır. Atlayış esnasında veya eşek grubunun çökmesi esnasında oyunculardan birinin canı yanmışsa duruma sebep olan oyuncu, arkadaşlarından özür dileyip gönlünü almalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Uzuneşek oyununda oyuncular sabırlı olmayı öğrenir. Özellikle de eşek olan grup için sabırlı olmak çok önemlidir. Çünkü eşek olan grup alttadır ve atlayan grubu sırtında taşır. Eşek grubu, atlayan grubu sırtından düşürmemek için azmeder. Özellikle de uzun süre eşek olmaktan çıkamadıklarında daha çok azmetmek ve tahammül etmek zorunda kalır. Sabreden oyuncular nihayetinde ebe olmaktan kurtulur ve atlayan grubun yerine geçer, sabredemeyen oyuncu ise sıkılır ve daha fazla dayanama gücü bulamayacağından oyunu bırakmak zorunda kalır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Uzuneşek oyununda oyuncuların birbirine saygı duymaları oyunun huzur içinde oynanması açısından önemlidir. Her iki grup da birbirilerinin sinir uçlarına dokunacak söylem ve davranışlardan kaçınır. Atlayan grup çok dikkatli atlamalı, arkadaşlarının canını yakmamalı; eşek grup ise sırtındaki oyuncular bilerek düşürmeye falan çalışmamalıdır. Öte yandan ebe grubu yanlış tahminler yaptığında atlayan grubun oyuncuları aşırı sevinç gösterip rakibinin zoruna gidecek şeyler yapmamalıdır. Çünkü oyuncular, eşek olan tarafın değişebileceğinin farkında oldukları için kendilerine davranılmasını istediği şekilde davranmaya özen göstermelidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefâlı olma): Uzuneşek oyunda oyuncular, takımının kazanması için fedakârlık yapar. Bu durum özellikle de eşek grubu için söz konusudur. Eşek grubunun her oyuncusu atlayan grubun ağırlığına dayanmak için gayret eder. Çünkü gruptan birinin bile çökmesi oyunun kaybedilmesine yol açar. Benzer bir durum atlayan grup için de söz konusu. Atlayış sırasında bir oyuncu bile yere temas ederse grubun tamamı eşek olur. Bu yüzden her oyuncu takım arkadaşlarına güven duymalı. Ayrıca uzuneşek oyunu biraz zorlu bir oyundur. Bu yüzden de oyunda yere düşmeler, yaralanmalar, sakatlanmalar olabiliyor. Böyle bir durumda oyuncunun hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın ona yardıma edilir, acısı paylaşılır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Uzuneşek, oyununda oyuncular kendine ve takımına karşı sorumlu iken “yastık/direk” görevindeki oyuncu ise iki gruba karşı sorumludur. Yastık görevindeki oyuncu, tutarlı ve güvenilir biri olmalı ki eşek grubunun yaptığı tahminin doğru mu yanlış mı olduğunu tarafsız bir biçimde söyleyebilsin. Diğer yandan eşek grubundaki bir oyuncu, yapılan hareketi tahmin etmekle kendi ve takımı adına sorumluluk alır. Oyuncu, yapılan hareketi doğru tahmin ederse takımı eşek olmaktan kurtulur; yanlış tahminde bulunursa takımı eşek/ebe olmaya devam eder. Ayrıca iki takımdan herhangi bir oyuncu, dengesini kaybedip düşerse takımı eşek olur. Bu anlamda da her oyuncu takımına karşı sorumluluk taşır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Uzuneşek oyununda takım arkadaşları, takımının eşek olmaması için birbiriyle dayanışma içinde olur. Biri yorulursa diğerleri daha dayanıklı olup grubun çökmesine mani olmaya çalışır. Ayrıca her oyuncu, oyunun kurallarına göre oynamak zorundadır. Hile yapmak, gerçeği çarpıtmak vb. durumlar hoş karşılanmaz ve o tarz davranışları olan oyuncu ceza olarak oyundan atılır. Oyuncular, dayanışma hâlinde olmanın ve kurallara uymanın önemini bu oyunda kavramış olur.

Yardımlseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliğı yapma/merhametli olma):

Uzuneşek oyunu; eşek/ebe grubunun birbiriyle, atlayan grubun da birbiriyle iş birliğı içinde olduğı bir oyundur. Atlayan grubun ağırlığının büyük bir kısmı genellikle eşek grubundaki son oyuncunun üstüne biner. Bu yüzden eşek grubundan oyuncular, kendi aralarındaki sıralamayı oyun değıştikçe değıştirip yükün hep aynı oyuncuya binmesinin önüne geçer. Ayrıca oyunun oynanma şeklinde de bahsedildiğı üzere uzuneşek oyunu koşmayı, zıplayıp atlamayı ve güçlü olmayı gerektiren bir oyundur. Buna bağılı olarak bazen sakatlanma, yaralanma vs. yaşanır. Böyle durumlarda bütün oyuncular o oyuncuya yardım eder. O an ne gerekiyorsa yapılır. Oyundaki bu tutum ve davranışlar, uzuneşek oyununda oyuncuların birbiriyle yardımlaştıklarına işarettir.



4.1.5.4. Seksek Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Seksek Oyunu

Kaynak Kişi: KK 5

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlardan

Oyunun Mekânı: Düz bir zemin

Oyunun Zamanı: Kış hariç her mevsim.

Oyuncu Özellikleri: 6-15 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Çizgi çekmek için tebeşir ve odun parçası, yassı/kare bir taş

Oyunun Oynanma Şekli:

Düz bir zemine 5 adet tekli kare kutucuk, 2 adet de çiftli kare kutucuk tebeşir ile çizilir. (Kutucuk sıralaması şöyledir: tek/tek/tek/tek/çift/tek/çift).

Kutucuklar 1'den 9'a kadar numaralandırılır. Oynama sırası “ooo pepsi veya taş-kâğıt-makas” yöntemiyle belirlenir. Eğer oyuncu sayısı fazla ise (üçten fazla) oynama sırası *’portakalı soydum veya iğne battı canım yandı’* gibi tekerlemeler söylenerek belirlenir. Oyun, bireysel olarak oynanır. Oyuna kimin başlayacağı belirlendikten sonra oyuncu eline taşı alır ve ilk kutucuğun içine atar. Tek ayağıyla 2. kutucuğa sekerek basar. Tekli kutucuklara tek ayağıyla sekerek basan oyuncu, çiftli kutucukları iki ayağını kullanarak geçer. Bu oyunda zıplarken veya taşı alırken ayağı çizgiye temas eden oyuncu yanar ve oynama sırası ikinci oyuncuya geçer. Son kutucuğa gelen oyuncu dönerek aynı şekilde 1.kutucuğa geri gelir. Bu şekilde 1. kutucuğu geçmiş olur. Daha sonra taşı ikinci kutucuğun içine atar. Oyun, son kutucuk da geçilene kadar bu şekilde devam eder.

Bu aşamadan sonra oyuncu, elindeki taşı birinci kutucuğun önüne çizilen çizgiden 9. kutucuğun ötesine atar ve ilk kutucuktan başlamak üzere son kutucuğa (9) kadar seker. 9. kutucuğa geldiğinde taşın olduğu noktaya tek ayakla zıplayıp taşı yerden kaldırır. Bu kez taşı, bulunduğu noktadan 1. kutucuğun ötesine atıp son kutucuktan başlayarak ilk kutucuğa kadar sekerek gelir. İlk kutucuğa gelen oyuncu, çift ayağıyla oradan taşın üstüne zıplar. Oyuncu daha sonra taşı elinden alarak birinci kutucuğun önüne çizilen çizginin başına gelir, sek sek kutucuklarına sırtını çevirir ve taşı başının üstünden kutucukların birisine atamaya çalışır. Taş eğer bir kutucuğun içine denk gelirse o kutucuk artık taşı atan oyuncunun evi olur. Bu durumda oyuna başlayan ikinci oyuncu o kutucuğu kullanmadan oyunun aşamalarını tamamlamaya

çalışır. Eğer kutucuğun çizgisine ya da dışına taş gelirse oyuncu taşı kutucuğa isabet ettirene kadar hak kullanır. Oyun, bu şekilde bütün kutucuklar ev yapılına kadar ya da artık oynanmayacak kadar zor duruma gelince biter.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 8, KÖ 11, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Seksek oyununda oynama sırası rastgele ya da birilerinin isteğine göre belirlenmez. Oynama sırası belirlenirken adil bir seçim yapmaya dikkat edilir. Bunun için eğer oyuncu sayısı dörtten az ise “ooo pepsi veya taş-kâğıt- makas” dört ve üzeri ise “portakalı soydum veya iğne battı canım yandı” gibi tekerlemeler söylenerek oynama sırası belirlenir. Bu yolla belirlenen sıra, oyuncuların hoşuna gitse de gitmese de bu durumu kabullenmek zorundadır. Çünkü oyunda adil olmak ve herkese eşit davranmak son derece önemlidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Seksek oyununda oynama sırası tekerleme ile belirlenir. Oyuncular oluşan sıralamayı kabullenmek zorundadır. Sırasını beğenmeyen bir oyuncu öfkelenmemelidir. Çünkü bu bir oyundur ve oyunda amaç eğlenmektir. Sıralama veya başka bir sebepten ötürü oyunun huzurunu bozan kişi oyundan çıkarılır. Çocuklar, bu sonucu göz önünde bulundurup öyle davranır. Çocuklar davranışlarını kontrol etmenin yanı sıra öz güvenli olmayı da öğrenir. Çünkü bu oyun, zor ve çok aşamalı bir oyundur. Oyuncuların bu aşamaları geçebilmeleri için kendine güvenmeleri şart. Kendine güvenen birinin başarıyla geçtiği her basamakta öz güveni artar. Ayrıca bilerek veya farkında olmayarak kuralları ihlal eden biri özür dileyip hatasını kabul eder.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Seksek oyunu, çok aşamalı ve uzun süren bir oyundur. Oyunda bazen bir oyuncu uzun süre oynarken diğerleri sıranın kendilerine gelmesini bekler. Bu durum hem oynayan hem de bekleyen oyuncu için sabır gerektirir. Ayrıca oyunun zor ve çok aşamalı olması oyuncuların azimli olmalarını da gerektirir. Yoksa kazanmak mümkün olmaz.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Seksek oyunu, oynayanların birbirine saygı duymalarını gerektirir. Çünkü bu oyun hem dikkat hem de yetenek ister. Kural gereği bir oyuncu oynarken diğerleri bekler. Oynayan oyuncunun dikkatinin dağılmaması çok önemlidir. Bu yüzden bekleyen her oyuncu, oynayan kişiye saygı duyar; oyuncunun dikkatini dağıtıcı hareketlerden ve seslerden kaçınır. Oyunu kazanan kişi ise alçakgönüllüdür, kaybeden arkadaşlarının kişiliğine dokunacak bir tavır takınmaz. Oyuncular, kazanan ve kaybeden tarafın bir başka oyunda değişebileceğinin farkındadır. Saygılı olmayan, arkadaşlarının kişiliğine değer vermeyen biriyle kimse oynamak istemez. Oyunda saygılı olmanın önemini deneyimleyen çocuklar, bu değeri oyunlar sayesinde benimser ve pekiştirir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/ davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Bireysel şekilde oynanan seksek oyununda çocuklar kendi başına karar alır ve uygular. Sonucun iyi ya da kötü olması ise tamamen ona aittir. Örneğin oyuncuların ev yapmak istediği kutucuğu seçerken yaptığı stratejisi ona avantaj veya dezavantaj olabilir. Dolayısıyla çocuklar, oyunda yaptığı stratejilerin, aldığı kararların sorumluluğunu üstlenmeyi öğrenir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Seksek oyununda oynama sırası, taşların hangi kutucuğa ilk atılacağı, kutucukların nasıl geçeceği vb. bütün durumlar kurallarla belirlenmiştir. Oyunculara düşen de bu kurallara uymaktır. Kurallara uyarak oynanan oyundan keyif alınır, kimseye haksızlık yapılmaz. Kurallara uyulmadığında ise kargaşa ve anlaşmazlık doğar. Seksek oyununda kurallara uymayan oyuncu, oyundan çıkarılır. Oynamak isteyen çocuk, kurallara uyması gerektiğini de bilir.

4.1.5.5. Sekiz Seksek Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Sekiz Seksek Oyunu

Kaynak Kişi: KK 60

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlarda

Oyunun Zamanı: Yaz aylarında, gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8-15 yaşlarında kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Kare biçiminde bir taş

Oyunun Oynanma Şekli:

Sekiz seksek oyunu dört kişiyle oynanır. “ooo pepsi” yöntemiyle ikişerli gruplar oluşturulur. “Taş-kâğıt-makas” yöntemiyle oyuna başlayacak grup belirlenir. Oyun alanına birbirine eşit büyüklükte, sekiz adet kare çizilir. Kareler birden sekize kadar numaralandırılır. İlk gruptan bir oyuncu birinci kutucuktan, ikinci oyuncu ise sekizinci kutucuktan aynı anda başlayarak oynar. Oyuncular taşlarını kare kutucuklara (bir oyuncu 1.kutucuğa, diğeri 8. kutucuğa) atıp tek ayağıyla taşları bir sonraki kutucuğa iter. Oyuncular beşinci kutucukta dinlenme hakkına sahiptir. Oyuncular herhangi bir aşamada birbirine değerse sıra diğer gruba geçer. İki oyuncu da ilk kutucuklarını geçtikten sonra sırayla bütün kutucukları bu şekilde tamamlar. Daha sonra sırtı dönük bir şekilde taşlarını bir kutucuğa atarlar. İki oyuncunun da taşı aynı kutucuğa düşerse orası artık onların evi olur. Diğer takım oyuncularını oraya basmadan, taş atmadan geçmek zorundadır. Ayağın çizgiye değmesi, taşın tam çizgide kalması veya kutucuğun dışına çıkması durumunda oynama sırası diğer takıma geçer. Oyunculardan biri herhangi bir aşamada elendiğinde arkadaşı onun yerine o turu tamamlayıp onu tekrar oyuna alabilir. Oyun artık oynanmayacak kadar zorlaştığında biter. En çok kutucuğa sahip olan grup oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Sekiz seksek oyununda gruplar oluşturulurken eş seçiminin “ooo pepsi” yöntemiyle yapılması, oyuna ilk

başlayacak grubun ise “taş-kâğıt-makas” yöntemiyle belirlenmesi herhangi bir oyuncunun veya grubun hakkına girilmesinin önüne geçer. Bunların yanı sıra hile yapan oyuncunun oyundan çıkarılması da yine adil olmaya örnek bir davranıştır.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma): Sekiz seksek oyunu takım hâlinde oynanır. Takımla oynanan oyunlarda takım arkadaşları arasında dostluk değerine ilişkin birçok tutum ve davranışa rastlanabilir. Örneğin oyunculardan biri yandığında takım arkadaşı onun yerine turunu tamamlayarak onu tekrar oyuna alabilir. Bu da oyuncuların birbirinin başarısını kendi başarısı kadar istediğini, bir oyuncu elense bile arkadaşının onu tekrar oyuna alacağına dair güven duyduğunu gösterir. Diğer yandan elenen oyuncuya diğer arkadaşının anlayışlı davrandığı, çocukların birbiriyle dayanışma ve yardımlaşma içinde olduğu, oyuncuların kötü şartlarda bile birbirine sadık ve vefalı olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Sekiz seksek oyununda oyuncuların dürüst olması oyunun rahat ve adil bir ortamda oynanması açısından önemlidir. Örneğin bir oyuncunun ayağı çizgiye basmamışsa rakibi, değdiğine dair yersiz iddiada bulunmamalıdır. Ya da ayağı çizgiye değen bir oyuncu gerçeği bile bile inkâr etmemelidir. Oyuncular, doğru sözlü olmanın yanında bir de güvenilir olmalıdır. Mesela bir oyuncunun taşı kutucuğun dışına çıkmışsa diğerlerine çaktırmadan taşı oyuna sokmamalıdır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Sekiz seksek oyunu, oyuncuların öz denetimli olmalarını gerektiren bir oyundur. Mesela oyuncuların hile yapmaya fırsatı varken hile yapmaya karşı koyabilmesi, kaybettiğinde rakiplerine karşı öfkelenmemeye, kin gütmemeye gayret etmesi, rakibinin galibiyetine gölge düşürecek davranışlardan kaçınılması, kazanan grubun kaybedenlere alaylı sözler sarf etmemesi, davranışların kontrol edilmesiyle mümkündür. Diğer yandan bu zorlu ve uzun süren oyunun başarıyla tamamlanması öz güvenli olmayı gerektirir. Çocuklar bu oyunu kendine güvenerek oynar ve iyi oynadıkça da öz güveni artar.

Ayrıca farkında olmadan kuralları ihlal eden veya hile yapan oyuncunun hatasının farkına varıp özür dilemesi de yine öz denetime örnek bir davranıştır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Yukarıda da değinildiği üzere sekiz seksek oyununun zorlu ve uzun süren bir oyun olması sabırlı olmanın önemini artırır. Mesela oyunun sırayla oynanması veya iyi oynayan bir oyuncunun uzun süre yanmaması diğer oyuncuların beklēmelerini zorunlu kılar. Bu bekleyiş sırasında oyuncuların sabırlı olması gerekir. Diğer yandan oyunun bu zorlu aşamalarını geçmek için azimli olmak da son derece önemlidir. Oyuncuların azimle oynaması, yenilgiye tahammül etmesi ve sıranın kendisine geleceğı anı beklemesi sabretmeye örnek tutum ve davranışlardır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediğı şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Sekiz seksek oyununda oyuncular, birbirine saygı duyar. Mesela oynayan kişinin dikkatini dağıtacak, hata yapmasına yol açacak seslerden veya hareketlerden sakınılır. Oyuncular kendine yapılmasını istemediğı bu tarz şeyleri rakibine de yapmaz. Bunun yanı sıra oyunu kazanan takımın alçakgönüllü olması, kaybeden oyuncularla dalga geçmemesi; kaybeden takımın ise yenilgiyi kabul edip arkadaşlarına öfke duyması oyuncuların birbirine saygı duyduklarını gösterir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/vefalı olma): Dostluk değerinde de ifade edildiğı üzere bir oyuncu, elenen arkadaşının yerine de oynayıp onun turunu tamamlayarak arkadaşını tekrar oyuna alabilir. Oyuncunun arkadaşının yerine oynaması sevgi değerine ilişkin olan fedakârlığa, güven duymaya ve vefalı olmaya örnek bir davranıştır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Sekiz seksek oyununda oyuncular birbirine karşı sorumludur. Biri elendiğinde diğeri onun oyununu tamamlayıp onu tekrar oyuna alır. Bunun yanı sıra her oyuncunun tutarlı ve güvenilir olması beklenir. Örneğın oyuncuların hile yapmaması, birbirinin oyun hakkına saygı duyması, oyun içindeki sorumluluklarından bazılarıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma): Her oyunun olduğu gibi sekiz seksek oyununun da kuralları vardır. Oyuncuların bu kurallara uyması oyununun adil ve huzurlu bir ortamda oynanması açısından önemlidir. Kurallara uymayan oyuncu bir kez uyarılır, tekrarında oyundan çıkarılır. Oyunda kurallara uymayı alışkanlık hâline getirmek, toplumsal kurallara ve kanunlara uyumu kolaylaştırır. Ayrıca oyuncuların birbiriyle eş güdümlü oynaması, biri elendiğinde diğerinin onun yerine oynayıp onu tekrar oyuna alması dayanışma ve sadık olmaya örnek davranışlardır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma): Takım hâlinde oynanan sekiz seksek oyununda oyuncular iş birliği içindedir. Oyuna aynı anda başlayan takım arkadaşları, basamakları başarıyla geçip kutucukları ev edinir. Oyundan elenen oyuncunun yerine takım arkadaşı oynayıp onun turunu da tamamlayarak onu tekrar oyuna alır. Oyun içinde takım arkadaşları arasındaki bu iş birliği yardımseverlik değeriyle yakından ilişkilidir.

Aşağıda verilen tabloda atlama-sıçrama-sekme oyunlarının isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 6 Atlama-sıçrama-sekme oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
İp Atlama Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, dostluk, dürüstlük, sabır, sevgi, yardımseverlik, sorumluluk, vatanseverlik, saygı</i>	10
Güvercin Taklası Oyunu	<i>Adalet, saygı dostluk, öz denetim, yardımseverlik, sabır, sevgi, vatanseverlik, sorumluluk</i>	9
Uzuneşek Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Seksek Oyunu	<i>Adalet, sorumluluk, dostluk, öz denetim, sevgi, saygı, vatanseverlik, yardımseverlik, dürüstlük, sabır</i>	10
Sekiz Seksek Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, dürüstlük, sabır, saygı, dostluk, sorumluluk, vatanseverlik, sevgi, yardımseverlik</i>	10

Atlama-sıçrama-sekme oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında ip atlama, uzuneşek, seksek, sekiz seksek oyununda 10 kök değer; güvercin taklası oyununda ise 9 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.6 Saklama-Saklanma Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından saklama-saklanma oyunlarından her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.6.1 Saklambaç Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Saklambaç Oyunu

Kaynak Kişi: KK 5, KK 13, KK 61, KK 91

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerden

Oyunun Mekânı: Sokak ve mahâlle araları, evde, dağlık arazilerde

Oyunun Zamanı: Dışarda oynandığında kış mevsimi hariç herhangi bir zaman, Ramazan ayında ise iftardan sonra.

Oyuncu Özellikleri: 5-13 yaşlarındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Belirli bir araç gereç yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Saklambaç genellikle üç ve üzeri kişi ile oynanır. ‘*Mavi boncuk, portakalı soydum, o piti piti*’ gibi tekerlemelerle ebenin kim olacağı belirlenir. İlk sobelenen kişinin mi yoksa son sobelenen kişinin mi ebe olacağı da önceden belirlenir. Ebe bir ağaca ya da duvara yüzünü dönüp gözlerini kapatarak belli bir sayıya kadar (ör: 50'ye kadar) sayar. Bu sırada diğer oyuncular saklanmaya başlar. Ebe, saymayı bitirdikten sonra *önüm, arkam, sağım, solum sobe; saklanmayan ebe* adlı tekerlemeyi söyler ve gözlerini açar. Ebe, saklanan oyunculardan gördüğünü sobeler (saydığı yere dokunarak). Ebenin ilk ya da son sobelediği oyuncu ebe olur. Bir oyuncu, ebe onu sobelemeden önce ebeyi sobelerse oyun biter ve aynı ebe ile oyuna yeniden başlanır. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 8, KÖ 11, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Saklambaç oyununda ebe seçilirken kimseye haksızlık olmasın diye tekerleme yöntemine başvurulur. Tekerlemenin son hecesi kime denk gelirse o kişi ebe olur. Bu sayede adil bir yolla ve herkesin eşit şansa sahip olduğu şekilde ebe belirlenmiş olur.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/vefalı olma/yardımlaşma): Oyunlar sadece eğlence ve rekabet için değil, bazen de iyi bir dostluğun temeli için önemli bir etkinliktir. Saklambaç, bu oyunlardan biridir. Örneğin ebe, saklanan oyuncuyu görünce sobelemek için koşar. Saklanan oyuncu da sobelenmekten kurtulmak için sobeleme yerine koşar. Bu koşuşlar bazı zamanlar düşüp yaralanmalara sebep olur. Böyle bir durumda oyuncu, sobelemeyi bırakıp düşen kişiye yardım eder.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/ doğru sözlü olma/güvenilir olma): Saklambaç oyununda çocukların dürüstçe oynaması gerekir. Örneğin ebe ve sobelemeye çalıştığı oyuncu, çok yakın zamanlama ile sobe yerine dokunduklarında anlaşmazlık yaşanabiliyor. Böyle durumlarda çocukların doğru sözlü olması gerekir. Kim önce sobelemişse diğerinin bunu kabul etmesi gerekir. Sırf ebe olmamak için yalan söylemek hiç hoş karşılanmaz.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Saklambaç oyunu, oyunculara öz denetimli olmayı öğretir. Misal saklanan bir oyuncu, ebeyi sobelemek için yerinden çıkacağı anı çok iyi hesaplamalıdır. Yerinde ve zamanında yapacağı bir hamle ona avantaj sağlarken erken ya da geç bir hamle ise elenmesine sebep olabilir. Yani her çocuk davranışlarının sonuçlarını üstlenir. Bunun yanı sıra çocuklar oyunda öz güvenli olmak zorundadır. Kendine güvenmeyen biri rakibini sobeleyecek hamleler yapamaz ve sonunda kendisi sobelenir. Son olarak özür dilenmesi gereken durumlarda çocuklar, özür dilemeyi bilmelidir. Örneğin bir çocuk sobelemeye çalıştığı birine zarar vermişse (düşmesine neden olması, tutup çekiştirmesi vs.) hatasını düzeltmesi için ondan özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Saklambaç oyunu çocukların sabırlı bireyler olmasına yardımcı olur. Özellikle ebe olan oyuncu bunu çok daha iyi hisseder. Bazen ebe uzun bir süre kimseyi sobeleyemediği için ebelikten kurtulamaz. Böyle durumlarda oyuncular ebe olmaktan kurtulmak için azmeder ve ebelikten çıkacağı anı sabırla bekler. Sabredip oyuna devam eden oyuncu geç de olsa ebe olmaktan kurtulur. Sabredemeyen oyuncu ise iyice sıkıldığından oyunu terk eder. Saklambaç oyunu bu yönüyle çocuğa sabırlı olmanın olumlu yönlerini, sabretmemenin ise olumsuz yönlerini yaşayarak öğrenme imkânı sunar.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Saklambaç oyununda oyuncular birbirine saygı duyar. Örneğin sobelemek üzere koşan iki kişi birbirini itip kakmaz. Biri diğerine kötü söz söyleyip kötü bir davranışta bulunmaz. Sobelenen kişi arkadaşına kızmaz, öfke duymaz. Çocuklar bunun bir oyun olduğunun bilincinde olup birbirinin kişiliğine değer verir. Kısacası her oyuncu, kendine davranılmasını istediği şekilde davranır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Saklambaç oyununda çocukların birbirini sevgiye dair tutum ve davranışlar vardır. Mesela bir çocuk koşarken düşmüşse diğer oyuncu, onu sobelemek yerine ona yardım eder. Onu yerden kaldırır, üstünü başını vs. temizleyerek bir anlamda sevgisini ifade etmiş olur.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Saklambaç oyununda oyuncuların kendine ve arkadaşlarına karşı sorumlulukları vardır. Her oyuncu, ebeye yakalanmadan onu sobelemeye çalışır. Çocuklar, bu koşuşmacada dikkatli olmalıdır. Kendine ve arkadaşına zarar verecek riskli hareketlerden kaçınmalıdır. Bir de her oyuncu, arkadaşlarına karşı güvenilir olmakla sorumludur. Ebe ile yakın zamanlı sobe yerine dokunulmuşsa önce kimin dokunduğu açıkça dile getirilmelidir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma):

Saklambaç oyununun kuralları vardır ve herkes bu kurala uyarak oynar. Kurallara uymayan kişi oyundan çıkarılır. Çocuklar, oyundan çıkmamak ve arkadaşları tarafından dışlanmamak için oyunun kurallarına uyar. Diğer yandan kurala uyan, arkadaşlarıyla uyumlu kişi arkadaşları tarafından saygı görür.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma):

Saklambaç oyununda ebeyi sobelemek için koşan biri yere düşüp yaralanabilir. Böyle durumlarda oyuncular o kişiye yardım eder. Yardım eden çocuk, çevresindeki insanlarca sevilir. Oyunda arkadaşına yardım eden çocuk, bunu alışkanlık hâline getirip bu davranışını oyun dışında, diğer insanlara karşı da devam ettirir.



4.1.6.2 Saklankaç Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Saklankaç Oyunu

Kaynak Kişi: KK 32, KK 62, KK 70, KK 74

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Mahalle ve sokak araları

Oyunun Zamanı: Zaman sınırlaması yok ama özellikle Ramazan geceleri oynanır.

Oyuncu Özellikleri: 12-15 yaş kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Altı ve üzeri oyuncuyla oynanır. “Aldım yeri aldım göğü” yöntemiyle eşit iki grup oluşturulur. “Adım atma” yöntemiyle ebe grubu belirlenir. Ebe grubu oyun alanının bir köşesinde beklerken diğer grubun oyuncuları saklanır. Ebe grubu oyuncuları aramaya başlar. Ebenin gördüğü oyuncu kaçar. Ebe onu yakalayıp oyun alanına getirir ve o oyuncu elenir. Ebe grubu kaçan oyuncuların tamamını yakaladığında oyun biter ve gruplar yer değiştirir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma/paylaşma): Saklankaç oyununda iki grup oluşturulur. Gruptaki oyuncu sayılarının eşit olması, gruplara oyuncu dağılımının “aldım yeri aldım göğü” yoluyla yapılması ve hangi grubun ebe olacağının “adım atma” yoluyla belirlenmesi oyunda adaletin sağlanmaya çalışıldığını gösterir. Bahsi geçen bu hususlar dikkate alınmazsa oyunda kargaşa ve anlaşmazlık yaşanır. Oyuncular bu oyunda adaletin önemini fark eder.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/ güven duyma/anlayışlı olma/ dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma): Saklankaç oyununda her oyuncu takım arkadaşlarıyla, yeri geldiğinde de rakip takım oyuncularıyla dostluk bağı kurabilir. Örneğin ebe grubundan bir oyuncu, kaçan gruptan bir oyuncuyu yakalayacağı esnada arkadaşı onu uyarır; arkadaşı yakalanmasın diye ebeye yaklaşıp dikkati kendine çeker. Oyuncular her an birbiriyle yardımlaşma ve dayanışma içindedir. Oyuncular yapacakları hamleleri birbirine güvenerek yapar.

Oyunda bir hata yapıldığında ona karşı anlayışlı olunur. Son olarak saklankaç oyunu kovalamaya dayalı bir oyun olduğu için oyunda yaralanma, sakatlanma vs. yaşanır bazen. Böyle durumlarda oyun durdurulur, bütün oyuncular yaralanan/sakatlanan oyuncuya yardım etmeye çalışır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Saklankaç oyununda dürüstlük önemlidir. Ebe grubu kaçan bir oyuncuyu yakalayıp onu oyun alanına getirir. Yakalanan oyuncu, elendiğini artık kabul eder. Tekrar bir kaçma girişiminde bulunmaz. Bu hususta dürüst davranmayan bir oyuncu oyunun huzurunu bozar, arkadaşları tarafından oyunbozan olarak anılır. Oyuncular, dürüst olmanın neden önemli olduğunu, dürüst olmayanların düşeceği kötü durumu anlar.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Saklankaç oyununda ebe grubu, kaçan grubun oyuncularını yakalamaya çalışırken kontrollü davranır. Arkadaşlarına zarar verecek kadar sert hamleler yapmaz. Bunun yanında oyuncuların öz güvenli olmaları gerekir. Ebe kaçan oyuncuları yakalamak için kendine güvenmek zorundadır, aynı şekilde kaçan oyuncu da kendine güvenmelidir. Bir başka husus ise oyunda özür dilenmesi gerektiği zaman oyuncuların özür dileyebilmesidir. Bu oyun kovalamacaya dayalı olduğu için oyunda bazı kazaların yaşanma ihtimali vardır. Ebe, kaçan bir oyuncuyu yakalamaya çalışırken bir kazaya sebebiyet vermişse mutlaka özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Saklankaç oyunu sabırlı olmayı gerektiren bir oyundur. Kaçan gruptan bir oyuncu elendiği zaman bütün arkadaşları yakalanana kadar bekler. Ebe grubu ise kaçan grubun bütün oyuncularını yakalayana kadar ebe olmaktan çıkamaz. Bütün oyuncuları yakalamak bazen çok uzun sürebilir. Ebe grubu pes etmeden sabırla mücadeleye devam eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Sabır değerinde de değinildiği üzere saklankaç oyununda ebe grubu uzun süre ebelikten çıkamayabiliyor. Bu durum oyuncuları gerer. Ebe grubu gerginken kaçan

oyuncuların anlayışlı olması, onların bu hâlini anlamaya çalışıp saygı duyması gerekir. Başka bir oyunda kendilerinin ebe olacağını düşünüp empati yapar. Diğer yandan ebe grubunun da saygıyı elden bırakmadığı görülür. Kaçan gruba karşı öfke duymanın durumu değiştiremeyeceğini, aksine işleri daha da kötüleştireceğini bilir. Bütün bu faktörler saklankaç oyununda saygının yadsınamayacak kadar önemli bir değer olduğunu gösterir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma): Saklankaç oyununda oyuncular takımının kazanması için fedakârlık yapar. Bunun neticesinde oyundan elense de takımının kazanması için buna katlanır. Her oyuncu takım arkadaşına güven duyar. Oyunda da bahsedildiği üzere bu oyun, kovalamacaya dayalı bir oyundur. Bu yüzden de oyunda düşmeler, yaralanmalar, sakatlanmalar olur. Böyle bir durumda zarar gören oyuncunun yardımına koşulur. Saklankaç oyununda oyuncuların yaptığı fedakârlıklar, birbirilerine karşı güven duymaları ve merhametli olma hâlleri sevgi değerini gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Takım oyunlarında sorumluluk önemli bir yer tutar. Saklankaç oyununda sorumluluklar vardır. Örneğin ebe grubunun oyuncuları; kaçan oyuncuları yakalamak için koordineli hareket eder, birbirilerini yönlendirir. Aynı durum kaçan grup için de söz konusudur. Kaçan grubun oyuncuları yakalanma tehlikesine karşı arkadaşlarını uyarır. İki takım da iş birliği içinde ve üstüne düşen sorumlulukları yerine getirerek oynar.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Takım oyununda en önemli kavramlardan biri iş birliğidir. Saklankaç oyununda oyuncular iş birliği içindedir. Örneğin ebe grubunun oyuncuları; kaçan oyuncuları yakalamak için koordineli hareket eder, kaçan grup ise yakalanma tehlikesine karşı birbirilerini uyarır. Öte yandan oyunda bazı yaralanmalar vs. meydana gelebilir. Oyuncular yaralanan arkadaşına yardıma eder, yarasına merhem olmaya çalışır. Oyuncuların takım arkadaşlarıyla iş birliği yapmaları, rakip ya da kendi takım arkadaşı ayrımı gözetmeksizin yaralanan oyuncunun yardımına koşmaları onların yardımsever bireyler olmasına katkı sağlar.

4.1.6.3 Ayakkabı Saklamaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Ayakkabı Saklamaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 50, KK 100

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Dışarıda

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi hariç herhangi bir zamanda oynanabilir.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş arasındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Ayakkabı

Oyunun Oynanma Şekli:

Bu oyun, en az beş kişiyle oynanır. “O piti piti /Karamela sepeti /Terazi lastik/jimnastik/ Biz size geldik bitlendik/ Hamama gittik temizlendik/ Dik, dik, dik/ e-len-dik” tekerlemesiyle bir oyuncu ebe seçilir. Bütün oyuncular, ayakkabısının tekini ebeye verdikten sonra bir yerde toplanıp gözlerini kapatır. Ebe, “Ayakkabıları sakladım.” dediğinde herkes gözünü açar ve tek ayak üstünde sekerek ayakkabısını arar. Herkes ayakkabısını bulduktan sonra, ayakkabısını ilk bulan oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, saygı, sabır, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Ayakkabı saklamaca oyununda ayakkabıları saklamak için oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe, “o piti piti...” tekerlemesiyle seçilir. Ebenin bu yolla seçilmesi adil bir yöntem sayılır. Ebenin bu yolla seçilmesi olası anlaşmazlıkların, tartışmaların önüne geçer. Ayrıca ebe, sevdiği kişilerin ayakkabılarını yakın ve kolay bulabileceği bir yere saklayıp da sevmediği birininkini ise uzak veya zor bir yere saklaması haksızlık olacağından oyuncuların bunu yapması yasak kabul edilir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Ayakkabı saklamaca oyununda her oyuncu davranışlarını kontrol etmelidir. Örneğin adalet değerinde de değinildiği üzere sevdiği kişilere ayrıcalık, sevmediğine ise haksızlık yapmamaya dikkat etmelidir. Oyuncular, yaptığı herhangi bir hilede önce uyarılır, bunu yapmaya devam ederse oyundan çıkarılır. Oyuncuların bunu göz önünde

bulundurarak oynaması gerekir. Bir de oyuncuların oyunda hile yaptığında, ebe ile tartıştığında vs. hatasının farkına varıp özür dilemesi beklenir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Oyunda oyuncuların birbirine saygı duymasına çok önem verilir. Örneğin ebenin sevdiği kişilerin ayakkabısını kolay bir yere, sevmediği kişininkini ise zor yere saklamaması veya herkese eşit davranmaya gayret etmesi oyunculara duyduğu saygıyı ifade eder. Çünkü ebe olan her oyuncu, bir sonraki turda ayakkabı arayacağını göz önünde bulundurup kendine davranılmasını istediği şekilde davranır. Ayrıca oyuncular, ebeye gereksiz müdahale etmez; ayakkabıyı sakladığı yeri ikide bir eleştirip kararını etkilemeye çalışmaz.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Ayakkabı saklamaca oyununda oyuncular ayakkabılarını tek ayak üstünde sekerek arar. Bu durum oyuncuların yorulmasına, yer yer de sıkılmasına neden olabilir. Böyle zamanlarda sabırlı olmak çok önemlidir. Oyuncular; ayakkabısını pes etmeden, tek ayakla sekmenin zorluğuna dayanarak aramaya devam eder. Sabırlı olmayan oyuncu, yorulduğunda veya sıkıldığında oyunu bırakır. Oysa sabırla oynayan çocuklar oyundan keyif alır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Ayakkabı saklamaca oyununda her oyuncu oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan, hile yapan oyuncu önce uyarılır; kurallara uymamakta ısrar ederse oyundan çıkarılır. Çocuk; bu vesileyle kuralların önemini, kurallara uymadığında karşılaşacağı olumsuz durumları tecrübe edinmiş olur.

4.1.6.4 El Kapatmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: El Kapatmaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 7

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi ve akşamüzeri saatlerinde

Oyuncu Özellikleri: Kız ve erkek çocuklar, yetişkinler

Oyun Araç-Gereçleri: Kemer, kâğıt, yüzük para vs.

Oyunun Oynanma Şekli:

El kapatmaca oyunu dört veya üzeri kişiyle oynanır. Genellikle de sekiz kişi ile oynanır. Oyuncular “saklayan grup” ve “ebe grubu” olmak üzere iki gruba ayrılır. Hangi grubun ebe olacağı “taş-kâğıt-makas veya tekerleme” yoluyla belirlenir. Saklayan gruptan bir oyuncu, bir eline daha önce belirlemiş oldukları nesneyi (nohut, yüzük, para vb.) saklar. Kendisi de dâhil grubundaki bütün oyuncular iki elinin avucunu kapatıp ellerini arkalarına koyar. Ebe grubunun oyuncuları rastgele tahminde bulunur. Tahminini şu şekillerde yapar: Örneğin saklayan gruptaki bir oyuncu sağ ya da sol kola dokunup “dolu veya boş” der. Yanlış tahminde bulunursa ebe grubunun bütün oyuncuları kemerle ellerinden vurulur. Eğer “dolu” der ve gerçekten de saklanan şey o elde ise saklayan grubun bütün oyuncuları kemerle ellerinden vurulur ve gruplar yer değiştirir. Eğer “boş” der ve bu tahmini doğruysa iki taraf da ceza almaz, dolu el bulunana kadar tahmin etmeye devam edilir. Saklayan gruptan bir oyuncunun yapılan doğru bir tahmini sakladığı tespit edilirse grubundaki bütün oyuncular kemerle ellerinden vurularak cezalandırılır. Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 8, KÖ 11, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): El kapatmaca oyununda hangi grubun ebe olacağı taş-kâğıt-makas veya tekerleme yoluyla belirlenir. Bu yolla adil bir seçim olacağından kimseye haksızlık yapılmamış olunur.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): El kapatmaca oyununda dürüstlük son derece önemlidir. Nesneyi saklayan oyuncu, yapılan doğru tahminleri açıkça dile getirmelidir. Doğruyu gizlemesi oyunun kurallarına aykırıdır ve tespit edildiğinde bütün grup ceza alır. Bu duruma sebep olan oyuncu, hem kendi arkadaşları tarafından hem de karşı grup tarafından yalancı olarak anılır. Hiçbir oyuncu bu duruma düşmek istemez. Bu oyundaki her oyuncu dürüstlüğün bu oyunun temeli olduğunu bilir. Dürüst olmayan birinin karşılaşacağı durumların da farkındadır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): El kapatmaca oyununda, oyuncular dürüst davranmalıdır. Kemerle cezalandırılacağını bilse de ebe grubunun yaptığı doğru tahminleri gizlemez ve yalan söylemez. Oyuncuların dayak yeme ihtimaline rağmen yalan söylemeye karşı koymaları öz denetimli olmalarına işaretir. Bazen yalan söyledikten sonra yaptığının doğru bir davranış olmadığını farkına varan oyuncu, arkadaşlarından özür diler.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): El kapatmaca oyununda doğru tahminde bulunulursa saklayan grup, yanlış tahminde bulunulursa ebe olan grubun oyuncuları kemerle dövülme cezası alır. Dolayısıyla bu oyun; oyunculara cezaya tahammül etmeyi, azimle oyuna devam etmeyi ve ebelikten çıkacağı zamanı beklemeyi öğretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): El kapatmaca oyununda ebe grubu yanlış tahminde bulunduğunda kendisi, doğru tahmin ettiğinde ise karşı grup ceza alır (kemerle ele vurma). Oyuncular kemerle arkadaşlarının eline vururken aşırıya kaçmaz, onların canını aşırı biçimde acıtmaz. Bunu yaparken kendine davranılmasını istediği şekilde davranmak ister. Çünkü bir başka seferde kendisinin de ceza alacağı ihtimalini göz önünde bulundurur. Oyunda kız oyuncu varsa ona daha hassas davranılır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): El kapatmaca oyunu kural gereği ceza vermeyi (kemerle ele vurma) içerir. Fakat buradaki ceza

eğlenmek için araçtır, asla amaç değildir. Bu yüzden ki bir oyuncu arkadaşına vururken çoğu zaman merhametli davranır, arkadaşının canını yakmaz. Merhametli olan oyuncuya karşı arkadaşları da vefalı olur.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/sözünde tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme):

El kapatmaca oyununda ebe grubundaki bir oyuncu yapacağı tahminlerle kendine ve takım arkadaşlarına karşı sorumluluk üstlenir. Çünkü yapacağı doğru bir tahminde arkadaşlarını ebelikten kurtarabilirken yanlış tahminde ise kendisi dâhil bütün takım arkadaşları kemerle dövülür. Dolayısıyla oyuncular bir tahminde bulunurken sorumluk aldığının bilincindedir. Benzer bir durum karşı grup için de söz konusudur. Gruptaki herhangi bir oyuncu, ebenin yaptığı doğru tahmini gizler ve de bu tespit edilirse hem kendisi hem de takım arkadaşları cezalandırılır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): El kapatmaca oyununda her oyuncu oyunu kurallarına göre oynar. Kurallara uymayan yani hile (ör: Doğru yapılan tahmini gizlemek gibi) yapan oyuncu ve takım arkadaşları ceza olarak kemerle dövülür. Kurallara uymanın olumlu yönlerini; uymamanın ise olumsuz sonuçlarını oyunlarda deneyimleyen çocuk, toplumun ve devletin koyduğu kurallara da uyması gerektiğini anlar.

Aşağıda verilen tabloda saklama-saklanma oyunlarının isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 7 Saklama-saklanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Saklambaç Oyunu	<i>Dostluk, adalet, sabır, dürüstlük, öz denetim, sevgi, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik, saygı</i>	10
Saklankaç Oyunu	<i>Dostluk, adalet, sabır, dürüstlük, öz denetim, sevgi, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik, saygı</i>	10
Ayakkabı Saklamaca Oyunu	<i>Adalet, dostluk, öz denetim, saygı, sevgi, sabır, vatanseverlik</i>	7
El Kapatmaca Oyunu	<i>Dostluk, adalet, sabır, dürüstlük, öz denetim, sevgi, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik, saygı</i>	10

Saklama-saklanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında saklambaç, saklankaç ve el kapatmaca oyununda 10 kök değer; ayakkabı saklamaca oyununda ise 7 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.7 Dilsiz-Şaşırtma- Şaka Oyunları ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından dilsiz-şaşırtma-şaka oyunlarından her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.7.1.Tıp Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Tıp Oyunu

Kaynak Kişi: KK 35

Oyunu Kimden Öğrendiği: Ailesinden

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaşlarındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç-gereç gerekmemektedir.

Oyunun Oynanma Şekli:

Tıp oyunu en az üç ve üzeri kişiyle oynanır. Oyuncular oyun alanında rastgele oturur. Oyunculardan biri (rastgele) ‘‘Bir, iki, üç, tıp’’ dediği anda oyun başlar. Bu andan itibaren gülmek, konuşmak, hareket etmek yasaktır. Bunlardan birini bile yapan oyuncu elenir. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 2, KÖ 5, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Öz denetim, sabır, saygı.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Tıp oyunu yapısı ve kuralları itibariyle başlı başına oyuncuların öz denetimli olmaları gereken bir oyundur. Gülen, hareket eden ve konuşan oyuncu elenir. Oyuncular bunları yapmamak, yani elenmemek için davranışlarını kontrol eder. Davranışlarını kontrol edemeyen oyuncu oyundan elenir. Oyuncuların öz güven sahibi olmaları da davranışlarını kontrol etme üzerinde etkilidir. Son olarak oyunda veya oyundan elendikten sonra arkadaşlarını şaşırtan, güldürmeye çalışan kısacası istenmeyen davranışlarda bulunan oyuncunun hatasını anlayıp özür dilemesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Tıp oyununda sabır önemli bir değer olarak karşımıza çıkar. Oyuncuların oyun bitene kadar gülmeden, hareket etmeden ve konuşmadan dayanması lazım. Diğer yandan oyundan erken elenen bir oyuncu oyun bitene kadar beklemek zorundadır. Oyuncular, erkenden elenmeye; elendikten sonra ise beklemeye tahammül etmelidir. Sonuç olarak bu oyun oyuncuların sabırlı olmalarını destekler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Tıp oyununda oyuncular birbirine saygılı davranmalıdır. Birbirlerini güldürmek, konuşturmak veya hareket ettirmek gibi istenmeyen davranışlarda bulunmamalıdır. Ayrıca elenen bir oyuncuyla dalga geçip kişiliğine dokunacak sözler söylenmemelidir. Oyuncuların başka bir oyunda kendinin de erken elenebileceğini düşünüp karşısındaki oyuncuya o doğrultuda yaklaşması gerekir.

4.1.7.2. Gece Gündüz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Gece Gündüz Oyunu

Kaynak Kişi: KK 39

Oyunu Kimden Öğrendiği: Öğretmeninden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Sınıf

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyuncu Özellikleri: İlkokul (bazen de ortaokul) çağındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Her öğrenci sırasında oturur durumdayken öğretmen veya bir öğrenci, sınıftaki diğer öğrencilere "gece" dediğinde çocuklar başını sıraya koyarak uyur gibi yapar; "gündüz" dediğinde ise başını sıradan kaldırır. Öğretmen/öğrenci sürekli “gece, gündüz” şeklinde komutlar verir, öğrencileri şaşırtmak için de bazen hızlı hızlı ve şaşırtmalı söyler. Yapması gereken hareketi yanlış yapan veya zamanında yapmayan çocuk, elenir. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Gece-gündüz oyununda oyundan elenen ve kazanan oyuncunun kim olduğuna öğretmen/öğrenci karar verdiği için öğretmenin/öğrencinin adil olması çok önemlidir. Örneğin öğretmenin bazı öğrencilere şans verip bazılarını ise ilk hatasında elemesi haksızlığa yol açar. Bu yüzden birine bir şans verilmişse diğerlerine de bu şans vermeli, çocuklar arasında ayırım yapılmamalıdır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/ doğru sözlü olma/ güvenilir olma): Gece-gündüz oyununda sınıf kalabalıksa öğretmenin/öğrencinin bütün oyuncuların hareketini aynı anda görmesi zor olur. Bazen görmediği, kaçırdığı oyuncular olabilir. Bu konuda öğrencilerin doğru sözlü ve güvenilir olması çok önemlidir. Öğrenci eğer yanımda bunu açıkça kabul edip oyundan çıkmalıdır. Yandığı hâlde oyuna devam eden oyuncu hoş dürüst davranmamış olur ve diğer arkadaşlarının hakkına girer.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Gece-gündüz oyunu; çok dikkatli olmayı gerektiren bir oyundur. Oyuncular, öğretmenin verdiği komutları zamanında ve doğru yapmak için davranışlarını kontrol etmelidir. Diğer yandan oyuncuların öz güvenli olmaları da oyuna daha iyi motive olmaları açısından önemlidir. Özellikle son iki üç öğrenci kalmışsa kendine güveni tam olan çocuk daha avantajlı olur. Öte yandan bir oyuncu elenmeyi gerektiren bir hareket yapmışsa ve öğretmen onu görmemişse bile o oyuncunun oyundan çıkması gerekir. Oyuncular bazen oyundan elenmemek için gerçeği kabul etmek istemez fakat hatasının farkına varıp öğretmeninden ve arkadaşlarından özür dileyip oyundan çıkmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Gece-gündüz oyununda oyunun her aşamasında sabırlı olmak gerekir. Örneğin bazı oyuncu, oyunun hemen başında elenir. Sınıf da kalabalıksa şayet oyun bitene kadar beklemek zorundadır. Bu bekleyiş onlara sabretmeyi, erken elenmiş olmanın verdiği moral bozukluğuna tahammül etmeyi öğretir. Ayrıca bu oyunda, oyuncuların çoğu iyi oynuyorsa oyunun bitmesi uzun sürebilir. Bu süreç oyuncuları yorup sıkırsa da oyuncular kazanmak için azmedip oyununun sonuna kadar oynamaya devam eder. Bu süreç öğretmeni de yorar; bu yüzden gece-gündüz oyunu, hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin sabırlı olmalarını gerektirir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Gece-gündüz oyununda saygılı olmaya önem verilmelidir. Örneğin elenen oyuncu devam edenleri şaşırtacak müdahalelerde bulunmamalıdır. Oyunundan erken elenen oyuncu veya oyuncularla dalga geçilmemelidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Gece-gündüz oyununda “gece ve gündüz” komutunu zamanında yapamayan oyuncunun normalde oyundan elenmesi gerekir. Fakat bazen hakem olan öğretmen veya öğrenci, oyunculara kıyamadığı için onlara bir şans vermek isteyebilir. Tabi bunu, diğer oyunculara haksızlık yapmadan yapmalıdır.

4.1.7.3 Deve Cüce Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Deve Cüce Oyunu

Kaynak Kişi: KK 45

Oyunu Kimden Öğrendiği: Öğretmeninden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Sınıf

Oyun Zamanı: Gündüz

Oyuncu Özellikleri: İlkokul (bazen de ortaokul) çağındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Öğrenciler oturur durumdayken öğretmen veya bir öğrenci, sınıftaki diğer öğrencilere "deve" dediğinde öğrenciler ayağa kalkar; "cüce" dediğinde ise oturur. Öğretmen/öğrenci, bunları sürekli tekrar eder; onları şaşırtmak için de bazen hızlı ve şaşırtmalı bir şekilde söyler. Yapması gereken hareketi yanlış yapan veya zamanında yapmayan çocuk, elenir. Sona kalan kişi oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Deve cüce oyununda eleneni de kazananı da öğretmen belirler. Bu yüzden öğretmenin adil kararlar vermesi gerekmektedir. Örneğin öğrencilerden bazılarına bir şans verip bazılarını ise ilk hatasında elemesi haksızlığa yol açar. Öğretmen, birine şans vermişse diğerlerine o şans vermelidir. Kısacası öğretmen, adaletli olmalı, çocuklar arasında ayırım yapmamalıdır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Deve cüce oyununda sınıf büyük ve kalabalıksa öğretmenin bütün oyuncuların hareketini aynı anda görmesi güçleşir. Bu yüzden göremediği, gözden kaçırdığı oyuncular olabilir. Böyle durumlarda öğrencilerin doğru sözlü ve güvenilir olması beklenir. Öğrenci eğer yanımsa bunu açıkça kabul edip oyundan çıkmalıdır. Yandığı hâlde oyuna devam eden oyuncu hilebaz olarak anılır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Deve cüce oyunu çok dikkatli olmayı gerektiren bir oyundur. Oyuncular, verilen komutları zamanında ve doğru yapmak davranışlarını kontrol etmelidir. Diğer yandan oyuncuların öz güvenli olmaları, oyuna daha iyi motive olmasını kolaylaştırır. Özellikle son iki üç öğrenci kalmışsa öz güveni yüksek olan kişi daha avantajlı olur. Bunun yanı sıra bir oyuncu, elenmeyi gerektiren bir hareket yapmışsa oyundan çıkmalıdır. Oyuncular bazen oyundan elenmemek için gerçeği kabul etmek istemese de hatasının farkına varıp öğretmeninden ve arkadaşlarından özür dilemeli ve oyundan çıkmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Deve cüce oyununda sabırlı olmak önemli bir değerdir. Örneğin bazı oyuncular oyunun hemen başında elenir ve oyun bitene kadar beklemek zorunda kalır. Bu bekleyiş onlara sabretmeyi, erken elenmiş olmanın vermiş olduğu huzursuzluğa tahammül etmeyi öğretir. Ayrıca bu oyun eğer oyuncular iyi oynuyorsa uzun sürebilir. Bu süreç yorucu olsa da oyuncular kazanmak için azmedip oyun bitene kadar mücadele etmeye devam eder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Deve cüce oyununda oyunun huzuru için oyuncuların saygılı olması gerekir. Örneğin elenen oyuncu öğrencileri şaşırtacak davranışlarda bulunmamalıdır. Oyunundan erken elenen oyuncularla dalga geçilmemelidir. Oyunu kazanan oyuncu, arkadaşları tarafından tebrik edilmeli; kazanan oyuncu ise alçakgönüllü olup kazanmanın verdiği sevinçle arkadaşlarını üzecek tutum ve davranış içinde olmamaya dikkat etmelidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Deve-cüce oyununda normalde öğretmenin “deve ve cüce” komutunu yanlış yapan veya zamanında yapamayan oyuncunun oyundan elenmesi gerekir. Fakat bazı zamanlar öğretmenin oyuncunun erken elenmesine gönüllü el vermediği için ona bir şans verdiği anlar olabilir. Tabi bunu diğer oyunculara haksızlık yapmadan yapmalıdır. Yani bir oyuncuya şans vermişse diğerlerine de aynı şansını vermelidir.

4.1.7.4. Evet Hayır Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Evet Hayır Oyunu

Kaynak Kişi: KK 53

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık ya da kapalı herhangi bir alan

Oyun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7 yaş üzeri iki çocuk veya yetişkin

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

İki oyuncunun oynandığı bu oyunda oyunculardan biri “taş-kâğıt-makas” yoluyla ebe olarak seçilir. Ebe olan oyuncu sorular sorarken diğer oyuncu, sorulan hiçbir soruya "evet ya da hayır" diye cevap vermemeye çalışır. Ebe, soru sormaya başlar: "Adın ne?", oyuncu cevap verir: "Sezer"; ebe onu yanıltıp evet ya da hayır dedirtmek için soruyu tekrarlar, "Adın Sezer mi?" Cevap veren oyuncu bu şaşırtmalara dikkat etmelidir. Oyuncu belli bir zamana kadar "evet ve hayır" demeden oyunu bitirirse oyunu kazanmış olur. Bu iki kelimeden (evet, hayır) biri kullanarak cevap verilirse ebe değişir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, sabır.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Evet hayır oyununda ebe seçiminin adil olması ve oyuncuların eşit şansa sahip olması için taş-kâğıt-makas yoluna başvurulması adalete verilen önemi gösterir. Ayrıca ebenin aralıklarla değişmesi, şaşıran kişinin de ebe olması yine eşit davranmaya işaretler.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma): Evet hayır oyununda oyuncuların dikkatli olması gerekir. Ufak bir boşluk veya dikkatsizlik ebe olmaya neden olur. Ayrıca oyuncuların kendine güvenerek oynaması onların daha iyi motive olmasını sağlar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Oyuncu, ebenin sorduğu yanıltıcı sorularda şaşırmamak için gayret etmelidir. Bazen zorlansa da oyun bitimine kadar buna dayanmalıdır. Ebe ise rakibinin yanılmasını bekler, bu bekleyiş bazen uzun sürse de sabırla sorularını sormaya devam eder.

4.1.7.5. El Kızartmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: El Kızartmaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 55, KK 46

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık ya da kapalı herhangi bir alan

Oyun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7 ile 16 yaş arası kız ya da erkek iki oyuncu

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

İki kişiyle oynanan bu oyunda oyuncular karşılıklı durur. Birinci oyuncu avuç içi yukarıya bakacak şekilde iki elini açar. İkinci oyuncu avuç içlerini birinci oyuncunun avuç içine denk gelecek şekilde elini ikinci oyuncunun elinin üstüne koyar. Oynama sırası birinci oyuncudadır (Bu rastgele belirlenir). Oyuncu hızlı bir şekilde elini çekerek (tekini veya ikisini birden) ikinci oyuncunun eline vurmaya çalışır, vurabilirse bir hak daha kazanır; vuramazsa oyun sırası ikinci oyuncuya geçer. Oyuncular sıkılana kadar oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 12, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Öz denetim, sabır, sevgi, yardımseverlik.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma): El kızartmaca oyununda oyuncuların çok dikkatli olması gerekir. Oyuncular reflekslerini en üst düzeyde kullanmaya çalışmalıdır. Oyuna iyi odaklanan, dikkatini toplayan ve reflekslerini iyi kullanan oyuncu büyük avantaj sahibi olur. Ayrıca oyunda öz güvenli olmak da önemlidir. Kendine güvenen oyuncu oyuna daha iyi odaklanır, rakibine rahat oynama fırsatı vermez.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): El kızartmaca oyununda sabır önemli bir değerdir. Rakibi tarafından eline tokat vurulan oyuncu, canı yansa da buna tahammül etmeli ve oyuna devam etmelidir. Ayrıca bu oyuncu sıranın kendisine geleceği ana kadar sabretmelidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/merhametli olma/vefalı olma): El kızartmaca oyununda oyuncular, birbirine merhametli davranıp birbirinin canını yakmamaya dikkat eder. Ayrıca bir oyuncuya uzun süre sıra gelmediğinde

rakibi arkadaşının durumuna üzülop oynama sırasını bilerek ona verip fedakârlık yapar. Kendisine karşı merhametli olan arkadaşına karşı o oyuncu da vefalı olup aynı şekilde muamele eder. Oyuncuların fedakârlık yapmaları, merhametli ve vefalı olmaları sevgi değerine işarettir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Sevgi değerinde de değinildiği üzere el kızartmaca oyununda oyuncular birbirine karşı merhametli davranmalıdır. Oyuncular birbirinin eline vururken arkadaşının canını çok yakmamaya dikkat etmelidir. Ayrıca bir oyuncuya uzun süre sıra gelmediğinde rakibi arkadaşının durumuna acıyıp oynama sırasını bilerek ona verebilir.



4.1.7.6. Malo Malo Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Malo Malo Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78, KK 87

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-13 yaş kız ve erkek çocuklar.

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece gerek yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun iki kişiyle oynanır, gönüllülük esasına göre oyunculardan biri ebe olur. Diğer oyuncu, sol elinin parmak uçlarını bir araya getirip sağ eliyle de sol elinin parmaklarını (parmakların ucu görünecek şekilde) sarar. Oyuncunun amacı orta parmağının diğerlerinden ayırt edilmesini engellemektir. (Bunun için isterse parmaklarını birbirine dolayıp sıralamayı bozabilir.) Daha sonra ebe, oyuncunun parmak uçlarına bakarak orta parmağın hangisi olduğunu tahmin eder ve tahmin ettiği parmağı tutar; oyuncu elini yavaşça açar. Ebe tahmini doğruysa oyuncuya: “*Kimin evinden geliyorsun?*” diye sorar. Oyuncu; köyünden, mahallesinden en az kalabalık olan bir aile söyler. Bunun üzerine ebe, oyuncunun söylediği ailenin üye sayısı kadar oyuncunun alnına fiske vurur. Eğer ebe tahmini yanlışsa kendisi bir aile söyler ve aile üyelerinin sayısı kadar alnına fiske yer. Yeni oyunda ebe değişir, oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 12, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Dostluk, öz denetim, sabır, dürüstlük, yardımseverlik, sevgi.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/vefâlı olma/yardımlaşma):

Malo malo oyununda amaç birbirinin canını yakmak değil, eğlenmektir. Bazı durumlarda oyuncuların birbiri için fedakârlık yaptığı, yardımlaştığı ve vefâlı olduğu durumlar yaşanabilir. Örneğin kalabalık olmayan ailelerin ismi söylenip geriye kalabalık aileler kalınca oyuncular birbiriyle yardımlaşabilir. Oyunculardan birinin söylemeyi unuttuğu kalabalık olmayan bir aileyi rakibi ona hatırlatır ve bu sayede daha az fiske yemesini sağlar. Oyuncu, istese bu aileyi kendi sırasında söyleyebilirdi ama o, bu hakkını arkadaşından yana kullanarak fedakârlık yapar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Malo malo oyununda orta parmağını gizleyen oyuncunun dürüst davranması gerektiği bazı önemli hususlar vardır. Birincisi oyuncunun bütün parmak uçları görünür olmalı, oyuncu herhangi bir parmağını tamamıyla gizlememelidir. İkincisi ebe tahmin ettiği parmağı tuttuktan sonra oyuncu, ellerini yavaşça açmalıdır; ebenin tuttuğu parmağı kaybetmesine neden olacak biçimde açmamalıdır. Bu konularda gerekli hassasiyeti göstermeyen oyuncu güvenilirliğini yitirir. Böyle biriyle kimse oynamak istemez. Bu yüzden her oyuncu olabildiğince dürüst olmaya özen göstermelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Malo malo oyununda oyuncular hile yapmamak için davranışlarını kontrol etmelidir. Oyuncu, hile yapma imkânı bulsa bile hile yapmamak için kendini kontrol edebilmelidir. Öte yandan oyuncular, birbirine vurması gerekenden fazla fiske vurmamalıdır. Ya da olması gerekenden daha sert fiske vurmamalıdır. Oyuncu, istemeyerek sert vurmuşsa eğer arkadaşından özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/ beklemeyi bilme): Malo malo oyununda sabırlı olmak çok önemlidir. Özellikle üst üste yanlış tahminde bulunup da sürekli fiske yiyen oyuncu buna tahammül etmeli, oyuna devam edip doğru tahmin yapacağı zamanı beklemelidir. Oyuncunun göstermiş olduğu tahammül, mücadele ve bekleme sabrettiğini gösterir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/merhametli olma/vefalı olma): Dostluk değerinde de değinildiği üzere malo malo oyununda amaç can yakmak değil, eğlenmektir. Oyunda kalabalık olmayan aileler söylenip geriye kalabalık olanlar kalınca oyunculardan birinin söylemeyi unuttuğu kalabalık olmayan bir aileyi rakibi ona hatırlatıp bu sayede daha az fiske yemesini sağlayabilir. Oyuncu, istese bu aileyi kendi sırasında söyleyebilirdi ama o bu hakkını arkadaşından yana kullanarak fedakârlık yapar. Oyuncu, arkadaşının bu fedakârlığına karşılık vefasını göstermek için başka bir oyunda aynı fedakârlığı bu kez kendisi yapar. Ayrıca oyuncuların fiske vururken birbirinin canını yakmamaya dikkat etmeleri merhametli olmalarına işarettir.

Yardımsverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/paylaşma): Malo malo oyununda oyuncuların fiske vururken birbirinin canını yakmamaya dikkat etmesi merhametli oluşlarına, ayrıca bir oyuncunun hatırlayamadığı kalabalık üye sayısı az bir aileyi diğer oyuncu kendi sırasına saklamadan ona söylemesi ise paylaşımcı oluşlarına örnektir. Oyuncuların merhametli ve paylaşımcı olmaları yardımsverliğin bir ifadesidir.



4.1.7.7. Sessiz Sinema Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Sessiz Sinema Oyunu

Kaynak Kişi: KK 40, KK 49

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Kapalı alanlar (ev, okul vb.)

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-14 yaşlarında kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Sessiz sinema oyunu en az üç kişiyle oynanır. Gönüllü bir oyuncu “anlatıcı” olur. Oyunculardan biri anlatıcıya anlatacağı bir şey söyler. (ör: öğretmen, kitap, herhangi bir nesne vs.) Anlatıcı, belirli bir süre içinde hiç konuşmadan hareketlerle o şeyi anlatmaya çalışır. Anlatılan kelimeyi bilen oyuncu, anlatıcı olur. Eğer gruptan kimse kelimeyi tahmin edemezse anlatıcı o kelimeyi gruba söyler ve yeni bir kelime anlatılır. Oyuncular sıkılana kadar oynar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, dürüstlük, sabır, vatanseverlik, öz denetim.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Sessiz sinema oyununda adaletin önemli bir yeri vardır. Oyunda adaletli olunması gereken durumlar gelişebilir. Örneğin anlatılmak istenen kelimeyi iki oyuncu aynı anda söylemişse haksızlık olmasın diye ikisi de ebe olmaz, anlatıcı değişmez ve yeni bir kelimeye geçilir. Bunun yanı sıra anlatıcının herkese eşit davranması, sevdiği oyunculara çaktırmadan ağız hareketiyle ipucu vermemesi gibi konularda da yine adaletli olmak gerekmektedir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Sessiz sinema oyununda anlatıcının anlatacağı kelimeyi oyunculardan birileri (rastgele) söyler. Bu oyuncu ile anlatıcı ağız birliği edip oyuncuların doğru bildiği kelimeyi gizlememelidir. Bunu yapan oyuncu tespit edilmişse “hilebaz, hileci” olarak vasıflandırılır veya oyundan çıkarılır. Oyunda az da olsa yaşanan bu durum, doğru sözlü ve güvenilir olmanın önemini ortaya koyar.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme):

Adalet ve dürüstlük değerinde ifade edilen hile ve haksızlıkları (sevdiği oyuncuya ipucu vermek, anlatıcının doğru kelimeyi gizlemesi) yapmamak için oyuncuların davranışlarını kontrol etmesi gerekir. Hile yapan, huzursuzluk çıkaran oyuncu, oyundan çıkarılır. Oyuncular, bunu göz önünde bulundurarak hareket etmeye çalışır. Bir de bazı oyuncular hile vs. yaptığında, oyunun huzurunu bozduğunda pişman olup arkadaşlarından özür dilemesi gerektiğinin de farkına varması lazım.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Sessiz sinema oyununda hemen hemen her oyuncu, anlatıcı olmak ister. Bunun için anlatılan şeyi bilmesi gerekir. Üç dört oyun üst üste anlatıcı olamayan kişi, anlatıcı olana kadar sabretmesi gerekir. Bunun yanı sıra anlatıcının haricindeki oyuncuların anlatıcıya “Söyle, bilmiyoruz o kelimeyi!” gibi sözler sarf edip anlatıcıya baskı yapmamalıdır. Oyuncular, sabırla kelimeyi doğru tahmin etmeye çalışmalıdır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Bu oyunda oyuncuların anlatıcıya, anlatıcının da oyunculara ve oyuncuların birbirine saygı duyması önemlidir. Oyuncular, anlatıcıya saygılı olup rahatça anlatmasına imkân tanınmalı; anlatıcı da oyunculara baskı kurmamalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Oyuncular, sessiz sinema oyununu kurallara uygun oynamalıdır. Kurallara uymayan, hile yapan oyuncu oyundan çıkarılır. Oyundan çıkarılan oyuncu ve diğer tüm oyuncular, oyunlardaki yaşantılar vasıtasıyla kurallara uymanın önemini anlar. Oyunda kurallara uymanın önemini anlayan çocuk, yasalara ve toplumsal kurallara uymayı da öğrenir.

4.1.7.8. Ker û Kelaş Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Ker û Kelaş Oyunu

Kaynak Kişi: KK 41, KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Düz ve açık alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaşlarındaki erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Bu oyun altı ve üzeri kişiyle oynanır. İki kişi takım kaptanı olur. “Aldım yeri, aldım göğü” yöntemiyle takımlarına almak istediği oyuncuları sırayla seçer. Daha sonra “adım atma” yöntemiyle ebe grubu belirlenir. Ebe olan oyuncular iki elini ensesinde birleştirerek oyundaki oyuncu sayısı kadar ileriye doğru adım atar (ör. 6 adım). Diğer oyuncularından her biri ebe olan oyuncuların ensesine işaret parmağıyla dokunur. Ebe olan oyuncular sırayla “Ker û kelaş ki hevalêmin da paş” der ve ensesindeki elin hangi oyuncuya ait olduğunu tahmin eder. Ebenin yaptığı tahmin doğruysa ebe, o oyuncunun sırtına binip belli bir mesafe gider. Fakat ebe yanlış tahminde bulunmuşsa bu kez oyuncu, ebenin sırtına biner. Ebelerden biri bile doğru tahminde bulunursa diğer oyunda ebe grubu değişir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, öz denetim, sabır, sorumluluk, sevgi, vatanseverlik, dostluk, yardımseverlik, dürüstlük.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Ker û kelaş oyununda eş seçiminin “aldım yeri, aldım göğü” yöntemiyle belirlenmesi ve oyuna ilk başlayacak takımın “adım atma” yöntemiyle belirlenmesi hem eş seçiminde hem oyuna başlama sırasının belirlenmesinde adil bir tutumu ifade eder.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma/yardımlaşma): Ker û kelaş oyununda bazen bir oyuncu, kendinden daha kilolu bir arkadaşını sırtında taşımak zorunda kalabilir. Fakat kilolu oyuncu, isterse bu hakkından vazgeçip arkadaşına karşı anlayışlı davranabilir. Ya da bazen oyuncuların birbirilerini tek seferde değil de dinlene dinlene taşıyabilmesine imkân tanınabilir.

Diğer yandan sırtta taşıma işinde herhangi bir düşme, yaralanma vs. olmuşsa oyuncular hemen birbirine yardım etmeye çalışır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma/açık ve anlaşılır olma/sözünde durma): Ker û kelaş oyununda ebe, ensesindeki eline dokunan oyuncunun kim olduğunu yanlış tahmin etmişse o oyuncuyu sırtında taşımak zorunda kalır. Bu bir nevi sözdür. Ebe olan her oyuncunun sözünü yerine getirmesi beklenir. Arkadaşını sırtında taşımadan oyundan çekilmek, mızıkçılık yapmak hiç hoş karşılanmaz. Öte yandan diğer oyuncuların da ebenin yaptığı doğru tahminleri gizlememesi, doğru tahminleri açıkça söylemesi gerekir.

Öz denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Ker û kelaş oyununda sırtında taşıdığı oyuncuyu düşüren ebe, arkadaşından özür diler. Arkadaşı da anlayışlı olup özrünü kabul eder ve oyuna kaldıkları yerden devam eder. Bunun yanı sıra oyuncuların kendine güvenerek oynaması da önemli bir husustur. Oyuncular, kendine güvenerek, yanlış tahminde bulunduğu rakibini sırtında taşıyacağına farkında olarak bu oyunu oynar. Bu yüzden oyuncular, yanlış tahminde bulundukları vakit arkadaşını sırtında taşımayı gurur meselesi yapmadan sadece eğlenmek amaçlı oynamaya çalışır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Ker û kelaş oyununda yanlış tahminde bulunan oyuncu, rakibini belli bir mesafe sırtında taşır. Oyuncu, zorlansa da buna katlanmak zorundadır. Aynı zamanda sırtındaki arkadaşını da düşürmemeye dikkat eder. Oyuncunun o mesafeyi arkadaşını düşürmeden taşıyabilmesi için sabırlı olması gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Ker û kelaş oyununda ebenin sırtına binen oyuncu, onunla alay etmemelidir. Ebenin ise arkadaşını düşürmeden taşıması gerekir. Çünkü oyuncular, başka sefere bulunduğu konumu kaybedeceğini düşünüp kendine davranılmasını istediği şekilde rakibine davranmalıdır. Ayrıca oyuncular, kaybedince itiraz etmemeli ve hile yapmamalıdır. Oyuncuların bu konulardaki hassasiyetleri saygıya verdikleri önemin ifadesidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Ker û kelaş oyununda arkadaşını sırtında taşımakta zorlanan veya taşıyamayan oyuncuya arkadaşları çok yüklenmez. Gerekirse bu hakkından vazgeçip onun sırtına binmez. Oyuncuların bu tutumu birbirilerini sevdiklerini gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme/kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma): Bu oyunda her oyuncu yapacağı yanlış tahminin sonuçlarını üstlenmek zorundadır. Oyuncunun arkadaşını taşımamak için oyundan kaçması hoş karşılanmaz. Ayrıca her oyuncu, taşıdığı arkadaşını yere düşürmemekle sorumludur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Ker û kelaş oyununda oyuncular, kurallara uymalıdır. Kurala uymayan oyunculara güven azalır, kimse onlarla oynamak istemez. Oyuncular, arkadaşları tarafından dışlanmak istemedikleri için kurallara uymaya özen göstermelidir.

Aşağıda verilen tabloda dilsiz-şaşırtma-şaka oyunlarının isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 8 Dilsiz-şaşırtma-şaka oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Tıp Oyunu	<i>Dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	6
Gece Gündüz Oyunu	<i>Adalet, sorumluluk, saygı, dürüstlük, dostluk, sevgi, sabır, vatanseverlik, öz denetim, yardımseverlik</i>	10
Deve Cüce Oyunu	<i>Adalet, sorumluluk, saygı, dürüstlük, dostluk, sevgi, sabır, vatanseverlik, öz denetim, yardımseverlik</i>	10
Evet Hayır Oyunu	<i>Adalet, sorumluluk, saygı, dürüstlük, dostluk, sevgi, sabır, vatanseverlik, öz denetim yardımseverlik</i>	10
El Kızartmaca Oyunu	<i>Dürüstlük, öz denetim, sabır, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	7
Malo Malo Oyunu	<i>Dostluk, sabır, dürüstlük, sevgi, yardımseverlik, öz denetim, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Sessiz Sinema Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Ker û Kelaş Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, dürüstlük, sevgi, sabır, saygı, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik, dostluk</i>	10

Saklama-saklanma oyunlarında tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında gece gündüz, deve cüce, evet hayır ve ker û kelaş oyununda 10 kök değer; malo malo ve sessiz sinema oyununda 8 kök değer; el kızartmaca oyununda 7 kök değer, tıp oyununda ise 6 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.8 Dramatik Nitelikte Törenselle Oyunlar ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından dramatik nitelikte törenselle oyunlardan her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilgili tutum ve davranışların içerik analizine yer verilmiştir.

4.1.8.1. Serê Sale (Yılbaşı) Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Serê Salê (Yılbaşı) Oyunu/Yılbaşı Geleneksel Etkinliği

Kaynak Kişi: KK 69, KK 78, KK 93

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Köyün içinde

Oyunun Zamanı: Rumi takviminin yılbaşı gecesi (1 Mart)

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaş arası erkek çocuklar/gençler

Oyun Araç-Gereçleri: Yünden sakal, şalvar, aba, puşu, etek, başörtüsü, çuvaldız

Oyunun Oynanma Şekli:

Serê salê, Rumi takvime göre yeni yılı kutlamak üzere yılbaşı gecesi düzenlenen geleneksel bir etkinliktir. Beş on kişi bir araya gelir. Rol yeteneği iyi olan bir oyuncu dede (kalê), biri de nene (pirê) gibi giydirilir. Giyim işi tamamlandıktan sonra çocuklar, hep birlikte köydeki evleri kapı kapı dolaşır ev sahibine aşağıdaki tekerlemeyi söyleyip onlardan dede ve nene adına bir şeyler ister (Dönemin şartlarına göre; şeker, lokum, un, yağ, yumurta, şeker pancarı vs.).

serê salê, (Yılın başı)

binê salê, (Yılın sonu)

Kalê pirê gunene (Dede ve neneye yazıktır)

tıştek bîdene pirê u kalê. (Bir şeyler verin dede ile neneye.)

Bir oyuncu, dede ve nene tanınmasın diye ev sahiplerine karşı çuvaldızla onları korur. Bütün evler dolaşıldıktan sonra bir oyuncunun evine gidilir ve toplanan malzemelerden çörek, börek vs. yapıp yenir. Sonra da gece boyunca sohbet edilir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dostluk, öz denetim, dürüstlük saygı, sorumluluk, sevgi, yardımseverlik, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma/paylaşma): Serê salê oyununda dede ve nene olacak kişiler, rol yeteneği iyi olan oyunculardan seçilmelidir. Rolün hakkını veremeyen birine bu rol verilmez. Bu tutum bir şeyi hak edene vermeye yani adil olmaya örnek bir tutumdur. Öte yandan gecenin sonunda evlerden toplanan malzemelerden çörek, börek vs. yapıp bütün oyuncular arasında eşit bir şekilde paylaşılması ise paylaşmaya ve eşit davranmaya örnek nitelikte davranışlardır. Böylece kimseye haksızlık yapılmaz, çocuklar her şeyi birlikte yapar ve her şeyden birlikte faydalanır. Hatta çöreği, böreği vs. yapan ev sahibinin hakkı da ayrı olarak verilir. Bu tutum ve davranışlar Serê salê oyununda adalete verilen önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/diğerkâmlık/anlayışlı olma/sadık olma/dayanışma/vefalı olma/yardımlaşma): Serê salê oyununda genel anlamda ortaya konulan birçok tutum ve davranış dostluğun göstergesidir. Mesela rol icabı gerekli olan malzemeler iş birliğiyle tedarik edilir. Yine oyuncuları giydirme işi yardımlaşarak en güzel şekilde yapılır. Öte yandan çocukların kılık değiştiren arkadaşlarını koruması, birbirine güven duyduklarının ve birbirine sadık olduklarının göstergesidir. Gecenin sonunda bir oyuncunun evinde toplanıp toplanan malzemelerden börek, çörek vs. yapıp hep birlikte yenilmesi, herkesin bundan eşit derecede faydalanması ise sadık olmaya örnektir. Özetle serê salê oyunu, çocuklar arasında dostluk bağı oluşturan geleneksel bir oyun ve geleneksel bir etkinliktir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Serê salê oyununda toplanan malzemeleri taşıyan oyuncunun güvenilir olması çok önemlidir. Oyuncu, bu malzemelere sahip çıkar, gruptan habersiz asla yemez.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Serê salê oyununda asıl amaç birlikte bir etkinlik yapıp eğlenmektir. Girilen kılıklar, toplanan malzemeler bu amacın bir parçasıdır. Bu yüzden oyuncular, işi aç gözlülüğe, ev sahibini zor duruma düşürmeye asla götürmemelidir. Bunu yapan oyuncu, gruptan dışlanır. Dışlanan oyuncu, zaten kendi başına bu etkinliği yapamaz. Ayrıca toplanan malzemeleri grubun kararı olmadan yememek, oyunun sonunu beklemek gerekir. Bahsedilen bu kuralları ihlal eden kişi hatasının farkına varıp özür

dilemelidir. Kısacası herkes grupça hareket eder ve amacın dışına çıkmamaya özen gösterir. Diğer yandan çocukların öz güvenli olması, taklit yeteneklerini çok iyi kullanması ve etkili bir dille ev sahibini memnun edip ondan bir şeyler alabilmesi de yine önem verilen hususların başında gelir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Serê salê oyununda sabırlı olmak çok önemlidir. Kılık değiştiren oyuncuların o kılıkla bütün köyü dolaşması kolay değildir. Kılık değiştirenler başta olmak üzere bütün çocuklar, evlerin hepsi dolaşılanaya kadar sabırlı olmalı. Ayrıca ev sahiplerinin bir şeyler getirmesini beklemek ve gecenin sonunda toplanan malzemelerin yenildiği anın gelmesini beklemek oyuncuların sabır gücünün artmasına katkı sağlar.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Serê salê oyununda oyuncuların hem birbirine karşı hem ev sahibine karşı saygılı olması gerekir. Örneğin kılık değiştiren oyuncularla gereksiz alay edilmez. Tabi ki gülmek, eğlenmek vs. olabilir. Ama bu da ölçülü olmalıdır. Öte yandan kapısına gidilen ev sahibine karşı oldukça saygılı olmak gerekir. Ev halkını rahatsız edecek seslerden, davranışlardan kaçınılmalıdır. Bir de alçakgönüllü olmak da bu etkinliğin çok önemli bir parçasıdır. Ev sahibi ne verirse o alınır, fazlası istenmeyeceği gibi verilen şeyi beğenmemek olmaz.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Serê salê oyununda dostlukla birlikte sevginin de önemli bir yeri vardır. Mesela iki oyuncunun dede ve nene kılığına girmesi hem işin eğlencesi hem de oyuncuların arkadaşları için yapmış olduğu bir fedakârlığın bir ifadesidir. Bunun yanı sıra toplanan malzemelerin emanet edildiği kişiye güven duyulması, etkinliğin sonunda toplanan malzemelerin birlikte yenilmesi ve malzemeleri pişiren ev sahibine de pay verilmesi merhametli ve vefalı olmaya örnek davranışlardır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Tutarlı ve güvenilir olma/kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Serê salê oyununda her oyuncunun kendine ve gruptaki arkadaşlarına karşı bazı sorumlulukları

vardır. Mesela dede ve nene rolündeki oyuncular, rolünü en iyi şekilde yapmakla sorumludur. Bu iki oyuncunun haricinde bir oyuncu, ev sahibi kılık değiştirenlerin kim olduğunu anlamasın diye çuvaldızla onları korurken bazıları ise toplanan yiyecekleri taşır. Kısacası herkesin üstlendiği bir vazife vardır ve herkes üstüne düşeni yapmakla sorumludur.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/çalışkan olma/kurallara ve kanunlara uyma/tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma/toplumu önemseme/sadık olma): Başta da ifade edildiği üzere serê salê sadece bir oyun değil, bünyesinde kültürel öğeler içeren ve sadece yılbaşı gecesi (Rumi takvim) düzenlenen geleneksek bir etkinliktir. Çocuk, genç, yaşlı toplumun her kesiminden insanların bu geleneği sürdürmesi; tarihsel bir mirasa duyarlı olma, geleneğe sadık olma ve toplumun kültürel değerlerini önemsemeyle açıklanabilir. Yapılan bütün hazırlıklar bu geleneğe verilen önemi gösterir. Ayrıca bu gecenin kurallarına ve kaidelerine uyulması, uymayanların ise dışlanması bu geceye atfedilen önemin göstergesidir. Bahsi geçen bu tutum ve davranışlar (Çalışkan olma, dayanışma, kurallara ve kanunlara uyma, sadık olma, tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma, toplumu önemseme) ise vatanseverlikle yakından ilgilidir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/cömert olma/merhametli olma/paylaşma/misafirperver olma): Bitlis geleneksel çocuk oyunları içerisinde bünyesinde yardımseverlik değerini barındıran en güzel örneklerden biri serê salêdir. Yılbaşı gecesi kapısına gidilen evin sahibi, gelenleri asla boş çevirmez; imkân dâhilinde evin erzakından bir şeyleri (un, yağ, şeker, yumurta, lokum, şeker pancarı vb.) gelen çocuklarla paylaşır. Bu paylaşım hem cömertliğin hem merhametin hem de misafirperverliğin güzel bir göstergesidir. Bu gecede çocukların kapı kapı dolaşması, ev sahiplerinin onlar için bir şeyler hazırlayıp vermesi, gecenin sonunda evine misafir oldukları köylünün getirilen malzemelerden börek, çörek vb. şeyler yapıp onları evinde ağırlaması topyekûn bir işbirliğinin ve misafirperverliğin güzel bir örneğidir.

4.1.8.2. Serê Sale (Yılbaşı) Oyunu (2) ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Serê Salê (Yılbaşı) Oyunu /Yılbaşı Geleneksel Etkinliği (2)

Kaynak Kişi: KK 69, KK 78, KK 93

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Köyün içinde

Oyunun Zamanı: Rumi takviminin yılbaşı gecesi (1 Mart)

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaş arası erkek çocuklar/gençler

Oyun Araç- Gereçleri: Torba, ip.

Oyunun Oynanma Şekli:

Serê salê, Rumi takvime göre yeni yılı kutlamak için yılbaşı gecesi yapılan geleneksel bir kutlamadır. Beş on kişi bir araya gelir. Çocuklar bir torbaya uzunca bir ip bağlayıp bakkal sepetine benzer bir şey yapar. Daha sonra onu toprak damlardan evin içine açılan gedikten (Eskiden evlerin içinde tandır veya toprak ocak vardı. Dumanının dışarıya çıkmasını sağlamak için damdan evin içine direkt olarak açılan baca gibi bir şey yapılırdı.) evin içine doğru sarkıtarak şu tekerlemeyi söylerler:

serê salê, (Yılın başı)

bınê salê, (Yılın sonu)

Tıştek bixine türka kale (Bir şeyler koyun ihtiyarın torbasına)

Bı kalê sermaye dıçı malê (İhtiyar üşüyor, eve gidecek)

Ev sahibi, torbanın içine yağ, un, şeker, yumurta, şeker pancarı, bisküvi, lokum vb. bir şeyler koyar. Oyuncular ev sahibine iyi dileklerde, dualarda bulunur (ör. Allah oğlunu damat etsin, oğlun damat kürsüsüne otursun gibi.) Bütün evler dolaşıldıktan sonra bir oyuncunun evine gidilir ve toplanan malzemelerden çörek, börek vs. yapılır ve hep birlikte yenir. Daha sonra sohbetler edilir, çeşitli oyunlar oynanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dostluk, öz denetim, dürüstlük, sevgi, saygı, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Paylaşma/eşit davranma/adil olma): Serê salê oyununda evlerden toplanan yiyecekler bütün oyuncular arasında paylaşılır ve hep birlikte yenir; yine toplanan malzemelerden çörek, börek vs. yapılır ve herkes

eşit şekilde faydalanır. Kimseye haksızlık yapılmaz, çocuklar her şeyi birlikte yapar ve her şeyden birlikte faydalanır.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/diğerkâmlık/anlayışlı olma/dayanışma/vefalı olma/sadık olma/yardımlaşma): Serê salê oyunundaki birçok tutum ve davranış dostluğa işaretler. Örneğin oyuncuların damın bacasından sarkıttıkları sepet tarzındaki ipli torbayı el birliğiyle yapması dayanışma ve yardımlaşma örneğidir. Toplanan malzemelerin, yiyeceklerin bir oyuncuda durması birbirilerine duyulan güvenin, anlayışın göstergesidir. Ayrıca gecenin sonunda toplanan malzemelerden börek, çörek vb. yiyeceklerin yapılıp hep birlikte yenmesi ise sadık olmaya örnektir. Özetle serê salê, çocuklar arasında dostluk bağı oluşmasına destek veren geleneksel bir oyun ve geleneksel bir kutlamadır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Serê salê oyununda toplanan malzemeleri taşıyan oyuncunun güvenilir olması çok önemlidir. Oyuncu, bu malzemelere sahip çıkmalı, gruptan habersiz yememelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme/öz güven sahibi olma): Serê salê oyununda asıl amaç birlikte bir etkinlik yapıp eğlenmektir. Bu yüzden oyuncular, işi aç gözlülüğe, ev sahibini zor duruma düşürmeye asla götürmemelidir. Bunu yapan oyuncu, gruptan dışlanır. Ayrıca toplanan malzemeleri grubun kararı olmadan yememek, oyunun sonunu beklemek gerek. Bahsedilen bu kurallara uymayan kişi ya hatasını anlayıp özür diler ya da gruptan dışlanır. Bu yüzden çocukların amacın dışına çıkmamaya özen göstermesi gerekir. Diğer yandan çocukların öz güvenli olması, etkili bir dil ve güzel sözlerle ev sahibini memnun edip ondan bir şeyler alabilmesi de önemli hususlardır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Serê salê oyununda bütün evlerin dolaşılıp gecenin sonunda toplanan yiyeceklerin yendiği anın gelmesini beklemek için sabırlı olmak gerekmektedir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Serê salê oyununda oyuncuların hem birbirine karşı hem ev sahibine karşı saygılı olmalıdır.

Oyuncular ev halkını rahatsız edecek hâl ve hareketlerden sakınır. Bir de alçakgönüllü olmak da bu etkinliğin çok önemli bir parçasıdır. Ev sahibi ne verirse o alınır, fazlası istenmeyeceği gibi verilen şeyin geri çevrilmesi de söz konusu olamaz.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Güven duyma/merhametli olma/vefalı olma):

Bu oyunda sevgi değerine örnek tutum ve davranışlara rastlamak mümkündür. Mesela toplanan malzemelerin bir oyuncuya emanet edilmesi oyuncuların birbirine güvendiğini; etkinliğin sonunda yiyeceklerin birlikte yenmesi ve malzemeleri pişiren ev sahibine de pay verilmesi ise merhametli ve vefalı olmayı gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Serê salê oyununda oyuncular sorumluluk bilinciyle hareket eder. Evleri birlikte dolaşır ve toplanan şeyleri de birlikte yerler. Öte yandan malzemeleri taşıyan oyuncu, onları sağlam bir şekilde eve ulaştırmakla sorumludur. Ayrıca toplanan yiyecekleri izinsiz yiyen, arkadaşlarına veya ev sahibine karşı saygısızlık yapan olursa gruptan dışlanır. Kısacası herkes, üstüne düşen vazifeyi yapar.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/çalışkan olma/kurallara ve kanunlara uyma/tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma/sadık olma/toplumu önemseme): Serê salê bir oyun olmasının yanı sıra bünyesinde kültürel öğeler içeren ve sadece yılbaşı gecesi (Rumi takvim) düzenlenen özel bir etkinliktir. Çocuk, genç, yaşlı toplumun her kesiminden insanların bu geleneği sürdürmesi; tarihsel bir mirasa duyarlı olma, geleneğe sadık olma ve kültürel değerleri önemsemeyle açıklanabilir. Yapılan hazırlıklar bu geleneğe verilen önemi gösterir. Ayrıca bu gecenin kaidelerine uyulması, uymayanlara ise engel olunması bu etkinliğin önemini gösterir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/cömert olma/merhametli olma/paylaşma/misafirperver olma): Serê salê gecesinde evin sahipleri, gelenleri asla boş çevirmez; imkân dâhilinde evin erzakından bir şeyleri (un, yağ, şeker, yumurta, lokum, vs.) gelenlerle paylaşır. Bu paylaşım hem cömertliğin hem merhametin hem de misafirperverliğin güzel bir göstergesidir. Bu gecede çocukların kapı kapı dolaşması, ev sahiplerinin onlara bir şeyler hazırlaması, gecenin sonunda misafir oldukları köylünün getirilen malzemelerden börek, çörek vb. yapıp onları evinde ağırlaması misafirperverliğin en güzel örneklerindendir.

4.1.8.3. Dêrandêz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Dêrandêz Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Tarlalar, açık araziler

Oyunun Zamanı: Her yıl Şubatın 12'sini 13'üne bağlayan gece.

Oyuncu Özellikleri: 10 yaş üzeri erkek çocuklar, gençler, yaşlılar

Oyun Araç- Gereçleri: Kurumuş meşe dalı bağları (yaklaşık 50-100 bağ)

Oyunun Oynanma Şekli:

Derândêz, her yıl Şubat'ın 12'sini 13'üne bağlayan gece düzenlenen geleneksel bir kutlama olup çocukların da bu kutlamaya katılıp oynadığı etkinliktir. Hazırlık aşamasında köydeki her ev, bir iki bağ meşe getirir. Getirilen meşe bağları açık bir alanda üst üste istiflenip ateşe verilir. Daha sonra çocuk, genç, yaşlı her yaş grubundan insanlar ateşin etrafında toplanıp şarkılar eşliğinde halay çekerek eğlenir. Ateşin alevleri azalınca insanlar ateşin üzerinden atlar. Köylüler, bu ateş közünün ağaçların daha çok meyve vermesine etki ettiğine inandığı için közleri meyve ağaçlarına atar. Ayrıca meyve vermeyen ağaca temsili olarak biri, eline balta alıp ağacı kesmekle korkutur; diğerleri de ona engel olmaya çalışır. Etkinlik bu şekilde ateş sönene kadar devam eder (en az iki üç saat sürer).

Not: Kaynak kişilerin verdiği bilgiler, İslam'da yeri olmadığı gerekçesiyle bu geleneğin artık sürdürülmediği yönündedir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Dostluk, öz denetim, saygı, sabır, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/yardımlaşma): Derândêz için gerekli olan hazırlıklar yapılırken herkes dayanışma ve yardımlaşma hâlinde olur. Yakılacak meşe bağlarını oyun alanına toplamak için herkes elinden geleni yapar. Çocuklar ve gençler, evleri uzak veya yakın fark etmez kurumuş meşe bağlarını sırtlayarak oyun alanına getirir ve el birliğiyle bunları üst üste dizip ateşe verir. Daha sonra genç yaşlı herkes, hep birlikte şarkılar eşliğinde halay çekip dostça eğlenir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Öz güven sahibi olma/davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme): Derândêz kutlamasında meşe dallarının alevi dinip de ateş köz hâline gelince çocuklar ve yetişkinler ateşin üstünden atlar. Ateşin üstünden atlamak isteyenlerin kendine güvenmesi gerekir. Kendine güvenmeyen veya atlarken tereddüt yaşayan kişi, ateşin üstünden atlayamaz. Ayrıca ateşin üstünden atlamak isteyen herkesin çok dikkatli olması, davranışlarını tümüyle kontrol etmesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Derândêz kutlamasında ateş yakmak için gerekli meşe bağlarını evlerden oyun alanına taşımak, oyun alanında bunları üst üste istiflemek azimli olmayı, sabretmeyi gerektirir. Ayrıca bağların ateşe verildiği anı sabırla bekleyebilmek de önemlidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Kutlamaya katılan herkesin birbirine saygı duyması, kimsenin kimseyi kırmadan, dökmeden eğlenmesi istenir. Çünkü bu bir kutlamadır ve kutlamalarda amaç saygı sevgi içinde eğlenmektir. Bu kutlamada insanlar, kendine yapılmasını istemediği bir şeyi başkasına yapmaz; herkes birbirinin kişiliğine değer verir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma): Derândêz ateşini yakmak için her ev sahibi en az bir iki bağ meşe dalı getirmekle sorumluluğu taşır. Her ev, üstüne düşeni yapar ve belirlenen sayıda bağı yakılması için kutlama alanına getirir. Ayrıca kutlama alanında da bazı görev ve sorumluluklar vardır. Bağların üst üste dizilmesi ve yakılması gerekir. Bu işler de yine sorumluluk bilinciyle iş birliği içinde halledilir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Sadık olma/dayanışma/tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma/kurallara ve kanunlara uyma/toplumu önemseme): Derândêz, daha önce de ifade edildiği üzere geleneksel bir kutlamadır. Her geleneksel kutlamanın olduğu gibi Derândêz'in de kendine göre kuralları vardır. Örneğin bu kutlama gündüz yapılmaz ve ateş yakılmadan kutlanmaz. Bu geleneği sürdürmüş olan insanların kutlama için gerekli hazırlıkları el birliğiyle yapması, kutlamayı zamanında ve biçimine uygun yapmaya çalışmaları vatanseverlikle ilgili;

dayanışma, kurallara uyma, sadık olma, tarihsel bir mirasa sahip çıkma ve toplumu önemseme tutum ve davranışlarla yakından ilişkilidir.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/paylaşma):

Kutlamaya katılan herkes, ateş için gerekli olan meşe dalını iş birliğiyle kutlama alanına taşır ve yine iş birliği yaparak onları yakmaya hazır hâle getirir. Ayrıca her hane, kışlık yakacak olarak kullandığı meşe dallarından bir iki bağ vererek bir paylaşımcılık örneği sergiler.



Aşağıda verilen tabloda dramatik nitelikte törensel oyunlarının isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 9 Dramatik nitelikte törensel oyunlarda tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Serê Salê Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, dostluk, sabır, öz denetim, sevgi, saygı, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik</i>	10
Serê Salê Oyunu (2)	<i>Dostluk, öz denetim, adalet, dürüstlük, saygı, sabır, sevgi, sorumluluk, yardımseverlik, vatanseverlik</i>	10
Dêrandêz Oyunu	<i>Dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	8

Dramatik nitelikte törensel oyunlarda tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında sere sale ve sere sale (2) oyununda 10 kök değer, dêrandêz oyununda ise 8 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.1.9 Diğer Oyunlar ve Tespit Edilen Kök Değerler

Bu bölümde Bitlis geleneksel çocuk oyunlarından diğer başlığı altında toplanan oyunlardan her bir oyun ile ilgili bilgilere ayrı ayrı başlıklarda yer verilmiş olup bu oyunları değerlendiren kaynak öğretmenlere, öğretmenlerin tespit ettiği kök değerlere ve bu değerlerle ilişkili tutum ve davranışların içerik analizlerine yer verilmiştir.

4.1.9.1. Ayak Atmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Ayak Atmaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 8, KK 41

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Evde

Oyunun Zamanı: Kış mevsiminde

Oyuncu Özellikleri: 11 yaş ve üzeri erkek çocuklar (nadiren de kız çocuklar)

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun iki kişi ile oynanır. İki kişi fazla oyuncu varsa ikili eşleşme yapılır. Boşta kalan oyuncu sıra bekler. "*İğne iplik diplik/ Çelik çubuk/Alçık balçık/Sana dedim sen çık*" tekerlemesi ya da "taş-kâğıt-makas" yoluyla oyuna kimlerin ilk başlayacağı ve kimlerin karşılıklı oynanacağı belirlenir. Belirlenen iki kişi, birbirinin tersi yönünde (yani birinin başı diğerinin ayağına gelecek şekilde), sırt üstü ve aralarında boşluk olmayacak şekilde yan yana uzanır. Daha sonra bu iki oyuncudan birinin sağ, diğerinin sol kolu dirsekten birbirine kenetlenir. Ardından aynı şekilde birer bacak dizden birbirine kenetlenir. Bu sayede oluşan güç ile oyuncular, rakibinin sırtını yerden kaldırmaya çalışır. Sırtı yerden ilk kalkan oyuncu oyunu kaybeder ve oyundan çıkar. Kazanan oyuncunun karşısına varsa bekleyen başka bir oyuncu çıkar. Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, öz denetim, saygı, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Ayak atmaca oyununda hangi oyuncuların eşleşeceği ve hangi ikilinin oyuna başlayacağı

tekerleme veya taş-kâğıt-makas yöntemiyle belirlenir. Bu yöntem sayesinde hem eş seçimi hem de oynama sırası adil bir yolla belirlenir. Herhangi bir oyuncuya ve gruba da ayrıcalık tanınmaz, kimseye haksızlık da yapılmaz.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Eşleşmelerin ve oynama sırasının tekerleme veya taş-kâğıt-makas yoluyla belirlendiği ayak atmaca oyununda oyuncular, çıkan sonuçtan memnun olmasalar bile kabul eder. Oyuncular, oyunun veya birbirlerinin huzurunu bozacak tutum ve davranışlardan kaçınmaya çalışır. Öte yandan her oyuncunun kazanmak için öncelikle kendine güvenmesi, vücudunu çok iyi kullanması ve davranışlarını kontrol etmesi gerekir. Ayrıca sert hamleler yapıp arkadaşının canını yakan kişinin de özür dilemesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Ayak atmaca oyunu çiftler kişiyle oynanır. Toplam oyuncu sayısı tek ise (ör: 3, 5) bir oyuncu boşta kalır. Boşta kalan oyuncu, sabırla sıranın kendisine gelmesini bekler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Ayak atmaca oyununda oyuncular birbirine karşı saygılı olmaya özen göstermelidir. Oyuncuların amacı eğlenmek olduğundan sırf kazanmak için birbirinin canını yakacak sertlikte oynamazlar. Özellikle kendinden küçük birine daha hassas davranılır. Ayrıca rakiplerine göre daha başarılı olan birinin kendini daha üstün görüp arkadaşlarını küçümseyecek söz ve tavırlardan sakınması gerekir. Kısacası oyuncular, saygıyı bozmadan sadece eğlenmek için oynamaya çalışmalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Ayak atmaca oyununda oyuncular, oyunun kurallarına göre hareket etmelidir. Zaten bir iki kuralı olan bu oyunda, kurala uymayan biriyle kimse oynamak istemez. Çocuk, arkadaşları tarafından dışlanmak istemeyeceğinden kurallara uymayı kabul eder.

4.1.9.2. Moz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Moz Oyunu

Kaynak Kişi: KK 17

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Düz alanlar

Oyunun Zamanı: Düğün zamanları

Oyuncu Özellikleri: 15-20 yaş grubundaki erkekler

Oyun Araç-Gereçleri: Şapka/bere

Oyunun Oynanma Şekli:

Moz oyunu genellikle düğün günlerinde üç kişi ile oynanır. Üç oyuncudan biri gönüllü olarak ebe olduktan sonra ebe, ortada olacak şekilde üç oyuncu yan yana geçer. Üç oyuncu da iki bacağına ayakları birbirine temas edecek şekilde eşit mesafede açar. Daha sonra sağdaki ve soldaki oyuncular “moz moz moz” diyerek elleriyle ebenin başındaki bereye/şapkaya vurup onu yere düşürmeye çalışır. Ebe ise başını istediği şekilde oynatarak onlara engel olmaya çalışır. Ebe ayaklarını sabit tutmak zorundadır. Ebenin başındaki bereyi/şapkayı yere düşürmeyi başarabilen oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 4, KÖ 6, KÖ 21

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, öz denetim, dostluk, dürüstlük, saygı, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Moz oyununda ebe olacak ilk kişi gönüllülük esasına göre belirlenirken daha sonra ise bereyi düşüren kişi ebe olur. Bu sayede hep aynı kişi değil, diğer oyuncular da ebe olur. Bu kural ile oyuncular eşit haklara sahip olacağından adil bir oyun ortamı oluşur.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): Moz oyununda oyuncular, bereyi düşürmeye çalışırken yanlışlıkla ebenin başına sert bir şekilde vursa bile arkadaşı onu anlayışla karşılar, olay herhangi bir tartışmaya yol açmaz. Oyuncular dostça oynamaya devam eder.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma): Bir oyuncu bereyi düşüreyim derken ebenin başına sertçe vurmuşsa bunu kendisinin yaptığını açıkça söylemeli; suçu diğer arkadaşına atmamalıdır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ gerektiğinde özür dileme): Oyuncular, bereyi düşürmeye çalışırken ebenin başına, boynuna vs. vurmamak için kontrollü davranmaya dikkat etmelidir. Eğer oyuncunun eli yanlışlıkla ebenin başına sert bir biçimde değmişse ondan özür dileyip daha dikkatli oynamaya çalışmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma): Moz oyununda ebe olmayan iki oyuncunun bereyi düşürmesi için, ebenin ise bereyi düşürmemesi için azimli olması gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/ başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Moz oyununda oyuncular birbirine karşı saygılı davranır. Özellikle ebeye karşı daha hassas davranılır. Oyuncular, ebenin canını yakmamaya, birbiriyle tartışma içine girmemeye dikkat eder.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Moz oyununda ebenin haricindeki iki oyuncu, ebenin başındaki bereyi düşürmek için dayanışma içinde olur. Ayrıca her üç oyuncu, oyunun kurallarına uyarak oynar.

4.1.9.3. Köylü-Vampir Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Köylü Vampir Oyunu

Kaynak Kişi: KK 18

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Herhangi bir yerde oynanabilir.

Oyunun Zamanı: Zaman sınırı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 12-20 yaş grubundaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerece gerek yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az on, en fazla on iki kişi ile oynanan köylü vampir oyununda oyuncular daire oluşturduktan sonra gönüllü biri “yönetici” olur ve ortaya geçer. Yönetici, daha sonra herkesten gözlerini kapatmasını ister. Yönetici, herkes gözünü kapattıktan sonra elini şaklatarak ses çıkarır ve dairenin içinde gezinmeye başlar. Aynı zamanda dilediği iki kişiye temas edip onları vampir, kalan oyuncular ise köylü olarak belirler. Yönetici, vampirleri seçtikten sonra orta noktaya gelerek “vampirler gözünü açsın” der. Vampirler gözlerini açıp birbirine bakar. Vampirler birbirini tanıdıktan sonra yöneticinin ikinci ikazıyla birlikte gözlerini tekrar kapatır. Yönetici “herkes gözlerini açsın” der ve bu kez herkes gözlerini açar. Yönetici, bütün oyunculara vampirleri bulmak üzere istişare yapmaları için süre verir. Daha sonra söz hakkı almak isteyen oyunculara söz hakkı verir. Örneğin bir köylü söz hakkı aldıktan sonra vampir olduğundan şüphelendiği herhangi bir kişiye “işte bu vampirdir” der. Yönetici bu kez de sözü vampir olduğu iddia edilen oyuncuya verir ve kendisini savunmasını ister, oyuncu savunmasını yaptıktan sonra yönetici o oyuncu için bir oylama yapar. Oylama yapıldıktan sonra istenilen düzeyde (yarıdan fazla) oy toplanırsa bu oyuncu direkt oyun dışı kalır. Oyuncu ister vampir ister köylü olsun oyçokluğu sağlanmışsa oyun dışı kalır. Fakat oyçokluğu sağlanmamışsa başka bir oyuncu yöneticiden söz hakkı ister ve başka bir oyuncunun ismini söyleyip onun vampir olduğunu ispatlamaya çalışır. Vampirler, birbirini zaten tanıdığı için köylülere karşı gizli ve ortak bir strateji yapar ve köylüleri elemeye çalışır. Oyuncular elendikten sonra oyunu vampirlerin mi yoksa köylülerin mi kazanacağı belli olur. Örneğin oylamalarda iki vampir de elenirse ise oyunu köylüler kazanır. Fakat vampirlerden biri dahi oyunun sonuna kalırsa oyunu vampirler kazanır. Oyun

sonunda iki köylü iki vampir kalırsa oyun yine devam eder. Ancak bir vampir, bir köylü kalırsa oyunu vampirler kazanır. Çünkü vampir tek kalan köylüyü yer. Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 4, KÖ 6, KÖ 21

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dostluk, öz denetim, sorumluluk, saygı, vatanseverlik, dürüstlük, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma/adil olma): Köylü vampir oyununda adalet çok önemlidir. Özellikle yönetici rolündeki oyuncunun adil olmasına ve oyunculara eşit davranmasına bilhassa önem verilir. Çünkü vampirlerin kim olduğunu, kimlerin vampir kimlerin köylü olacağına ve yapılan tahminlerin doğru mu yanlış mı olduğuna karar veren kişi odur. Yönetici, vampirin kim olduğuna dair köylülere ipucu niteliğinde söylem veya davranışlarda bulunamaz ve vampirleri hep aynı oyunculardan seçemez.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/dayanışma/sadık olma/yardımlaşma): Köylü vampir oyununda vampirler, birbiriyle oyun boyunca yardımlaşma ve dayanışma içinde olur. Oyunda tek bir köylü kalmayınca kadar birbirine güvenerek oynarlar. Ayrıca iki vampir de birbirine sadıktır, birbirilerini ifşa edecek hiçbir tutum ve davranış içinde olmazlar.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/açık ve anlaşılır olma/güvenilir olma): Vampirlerin kim olduğunu bilen tek kişi yönetici olduğu için bu oyuncunun doğru sözlü ve güvenilir olması, köylülerden veya vampirlerden yana taraf tutmaması son derece önemlidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/ öz güven sahibi olma): Köylü vampir oyunu, oyuncuların rol yaparak rakiplerini ikna etmeye çalıştığı oyundur. Oyuncuların rolünü en iyi şekilde yapabilmesi için yüz ifadesi, sözler, hâl ve hareketler tam manasıyla uyum içinde olmalıdır. Rolünü iyi yapamayan oyuncu, kendini belli eder. Ayrıca oyuncuların rolünü yapabilmesi için kendine güvenmesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Köylü vampir oyununda bütün oyuncuların, özellikle de vampir olanların sabırlı olması gerekir. Vampirler 2 kişidir ve 9-10 oyuncuya karşı mücadele eder. Bütün oyuncuların elenmesi için zaman ve çaba gereklidir. Bazen vampirlerden biri erken elenir ve bütün yük tek vampire düşer. Bu yüzden vampirin sabırla oyuna devam etmesi gerekir. Sabırlı olma gerekliliği köylüler için de söz konusudur. Vampirleri bulacağım derken kendi takım arkadaşlarını eleme durumları her zaman vardır. Bundan dolayı hem vampirler hem de köylüler bazı arkadaşlarının elenmesine tahammül edip rakibi yenecekleri anı beklemeyi bilmek zorundadır. Sabırlı davranmayan grup ya da oyuncu hatalar yapar ve oyunu kaybeder.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Köylü vampir oyunu rol yapmaya ve ikna etmeye dayalı bir oyundur. Örneğin vampir olduğu iddia edilen bir oyuncu diğer arkadaşlarını ikna edemezse ister vampir ister köylü olsun elenir. Elenen oyuncunun devam edenlere, devam edenlerin ise elenen oyuncuya karşı saygılı olması oyunun keyifle oynanması için şarttır. Örneğin elenen oyuncuya karşı alaylı bir söylem veya davranış oyuncular arasında huzursuzluk çıkarabilir. Oysa oyunda asıl amaç hoşça vakit geçirmektir. Bu yüzden kazanan oyuncuların alçakgönüllü olması, elenen oyuncuların ise durumu anlayışla kabul etmesi çok önemlidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Köylü vampir oyununda özellikle yönetici rolündeki oyuncunun ve diğer oyuncuların sorumlulukları vardır. Örneğin yöneticinin vampirleri seçerken, yapılan tahminlerin doğru olup olmadığını belirlerken vs. tutarlı ve güvenilir olması gerekmektedir. Bu, onun bütün oyunculara karşı sorumluluğudur. Diğer oyuncular da davranışlarının sonuçlarını üstlenmek zorundadır. Mesela bir oyuncu, kendini yeterince savunamazsa yani diğer oyuncuları ikna edici olamazsa oyundan elenir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma): Köylü vampir oyununda oyuncular öncelikle belli bir amaç için dayanışmayı ve sadık olmayı öğrenir. Ayrıca her oyuncu, kurallara uyması gerektiğinin, kurallara uymadığında karşılaşacağı olumsuzlukların farkına varır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma): Köylü vampir oyununda vampirler, bütün köylüleri elemek için oyunun sonuna kadar iş birliği yapar. Kendilerinin vampir olmadığını savunup, diğer oyuncuları vampirlikle suçlayarak bu sayede onları elemeye çalışırlar.



4.1.9.4. Köşe Kapmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Köşe Kapmaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 29

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: En az dört köşesi olan bir bahçe, oda ya da herhangi bir alan.

Oyun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur

Oyuncu Özellikleri: 7-13 yaş gruplarındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Tüm oyuncular, oyun alanının ortasına geçer. Oyuncular bulundukları alandaki köşeleri kapmaya çalışır, dışta kalan kişi ebe olur. Ebe belirlendikten sonra diğer oyuncular, kendi aralarında köşeleri değiştirmeye çalışırken ebe de boşalan köşelerden birine geçmeye çalışır. Ebe hangi oyuncunun köşesini kaparsa dışta kalan oyuncu ebe olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 12, KÖ 16, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dostluk, dürüstlük, saygı, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik, öz denetim.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Köşe kapmaca oyununda ebe seçilirken bütün oyuncular, oyun alanının ortasında toplanır; başla komutundan sonra herkes bir köşe kapmaya çalışır, köşe kapamayan oyuncu ebe olur. Bu sayede ebe seçimi bütün oyuncuların eşit şartlarda olduğu bir yöntemle belirlenmiş olur. Oyun başladıktan sonra ise köşesini kaybeden oyuncu ebe olur. Bu sayede de hep aynı oyuncunun ebe kalmasının önüne geçilmiş olunur. Öte yandan çocukların ebe olmamak için uzun süre köşe değiştirmemesi yasaktır. Her oyuncu mutlaka köşesini değiştirmeli ki ebe de değişebilsin. Bahsedilen bu kaidelerle adil bir oyun ortamı sağlanmaya çalışılır.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma/dayanışma/yardımlaşma): Çocuklar, köşelerini değiştirmek için ebeye karşı dayanışma ve yardımlaşma içerisinde olur. Ayrıca bir köşeyi aynı anda kapmaya çalışan oyuncuların birbirine karşı anlayışlı olması, birbirine zarar vermeden oynaması çok önemlidir. Neticede bu sadece bir oyundur ve geçicidir, dostluklar ise kalıcı ve daha değerlidir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Köşe kapmaca oyununda bir köşeyi iki oyuncu aynı anda kapmaya çalışmışsa anlaşmazlık doğabilir. İki oyuncu da köşeyi ilk kendisinin kapıldığını iddia edebilir. Oyuncuların böyle durumlarda dürüst olması önemlidir, ilk kim kapmışsa köşe ona verilmelidir. Ayrıca iki oyuncu, birbiriyle köşesini değiştirmek için jest ve mimikleri ile anlaştıktan sonra biri tam köşesini terk ettiğinde diğeri karar değiştiremez. Oyuncuların bu konuda tutarlı ve güvenilir olup arkadaşına karşı sorumluluğunu yerine getirmesi gerekir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Köşe kapmaca oyununda oyuncuların davranışlarını kontrol etmesi çok önemlidir. Oyuncular köşe kapmaya çalışırken kendine ya da arkadaşına zarar verecek riskli hareketlerde bulunmamalıdır. Fakat ne kadar dikkatli olursa da bazen ufak tefek kazalar yaşanır. Bu durumda oyuncu, zarar verdiğini arkadaşından özür diler. Bunun yanı sıra bu oyunda öz güvenli olmak da önemlidir. Kendine güvenemeyen oyuncu ebelikten çıkamaz. Yine kendine güvenmeyen oyuncu istediği kadar köşe değiştirmeye cesaret edemez. Öz güvenli olmadan oynamak oyundan keyif almayı engeller. Bununla birlikte çocuklar, köşe değiştirirken ebe olma riskini de göz önünde bulundurup ona göre davranmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Köşe kapmaca oyununda ebe olan oyuncu ebelikten çıkmak için uygun anı kollar, bazen ebelik uzun sürebilir ama oyuncu pes etmez. Sonunda zorlansa da yorulsa da sabırlı olmanın mükâfatını alır ve ebe olmaktan kurtulur.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Köşe kapmaca oyununda çocuklar birbirine en güzel şekilde saygı duyması gerekir. Örneğin çocukların köşe kapma işini birbirini itip kakmadan, birbirine zarar vermeden yapmaya çalışması; konumundan dolayı özellikle ebeye daha hassas davranılması, oyuncuların birbirinin durumunu göz önünde bulundurarak davranması saygıya verilen öneme işaretir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Köşe kapmaca oyununda iki oyuncu; köşelerini değiştirmek için jest ve mimikleri ile anlaştıktan sonra oyunculardan biri, diğeri tam köşesini terk ettiği anda karar değiştiremez. Oyuncuların bu konuda tutarlı ve güvenilir olup arkadaşına karşı sorumluluğunu yerine getirmesi gerekir. Ayrıca köşesini değiştirmeye çalışan her oyuncu, bu hamlesinin sonunda ebe olma ihtimalini göz önünde bulundurup ona göre hareket eder.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Köşe kapmaca oyununda köşesini hiç değiştirmeyen veya çok az değiştiren oyuncular ile köşe kaparken hile yapan oyuncular önce uyarılır. Hatasında ısrar ederse bu oyuncular oyundan çıkarılır. Köşe kapmaca oyununda her oyuncu, kurallara uymanın önemini kavramış olur.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma): Köşe kapmaca oyununda köşelerini değiştiren oyuncular arasında iş birliği vardır. Çocuklar, ebeye karşı iş birliği yapıp köşelerini sürekli değiştirir.

4.1.9.5. Halat Çekme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Halat Çekme Oyunu

Kaynak Kişi: KK 23

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık, düz alanlar

Oyunun Zamanı: İlkbahar ve yaz mevsimlerinde

Oyuncu Özellikleri: 8 yaş ve üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Halat

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az dört kişiyle oynanır, ne kadar kalabalık olursa o kadar eğlenceli olur. Birbirine denk (güç, fizik, yaş, sayı vb.) iki grup oluşturulur. Halatın ortasına denk gelecek şekilde yere bir çizgi çekilir. Gruplar halatı tuttuktan sonra üçten geri sayımla oyuna başlanır. Rakip takımı orta çizgiden kendi alanının içine çeken takım oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 12, KÖ 16, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, saygı, sorumluluk, yardımseverlik, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, sevgi, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Halat çekme oyununda iki grubun güç, fizik, yaş, sayı vb. açıdan denk olmasına dikkat edilmesi adil olmaya örnektir. Ayrıca oyuna başlamadan önce iki grup da orta çizgiye eşit uzaklıkta pozisyon alır. Bu kural da yine eşit davranmaya ve adil olmaya örnek verilebilir. Oyundaki bu iki kural, oyuncuların adalete verdikleri önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/yardımlaşma): Halat çekme oyununda oyuncular, rakip takımı çizginin diğer tarafına geçirmek için dayanışma ve yardımlaşma içinde olur. Aynı zamanda bütün oyuncular, takım arkadaşlarına tam güven duyar. Oyuncular; gücü tükenen, halatı çekemeyecek kadar yorulan arkadaşının açığını kapatmak için daha fazla güç harcar. Ayrıca oyunun sonunda oyuncular, birbirine karşı anlayışlı olur; kimse kimseyi suçlamaz.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Bu oyunda gruplardan biri, oyunu kazanmak için diğer grubun

oyuncularını orta çizgiden geçirmeye çalışır. Oyun içindeki o kargaşa anında sondaki oyuncunun çizgiyi geçip geçmediği bazen anlaşılmaz. Bu yüzden oyuncuların doğru sözlü ve güvenilir olması çok önemlidir. Eğer oyunda bir hakem varsa, bu sorumluluk ona düşer. Hakem dürüst olmalı, gruplardan birinden yana taraf tutmamalıdır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma): Halat çekme oyunu; güç, denge, koordinasyon ve öz güven gerektiren bir oyundur. Bu yüzden oyuncular, gücünü ve enerjisini kontrollü kullanmalı; kazanmak için bile olsa kendine ve arkadaşlarına zarar verecek derecede hırslanmamalıdır. Fakat her oyuncunun kendine güvenmesi ve kazanacağına dair inancı olmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Halat çekme oyununda sabırlı olmak, en az güçlü olmak kadar önemli bir unsurdur. Çünkü gruplar, birbirine uzun süre üstünlük sağlayamadığında ya da tam kaybetmek üzere olduğunda oyuncuların pes etmemesi, zorluğa tahammül etmesi için çok sabırlı olmalıdır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Birçok oyunda olduğu gibi halat çekme oyununda da oyuncuların birbirine karşı saygılı olması gerekir. Bu oyun; bir anlamda güç göstergesi olduğundan oyunu kazanan grupta sevinç, kaybeden grupta ise üzüntü yaşanabilir. Burada önemli olan sevincin de üzüntünün de ölçülü olmasıdır. Kazanan grup, kaybeden grubun o anki durumunu göz önünde bulundurup aşırı sevinç göstergesinden ve rakibin kişiliğine zarar verecek davranışlardan sakınmalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma): Halat çekme oyununda oyuncular, takım arkadaşlarına güvenir. Zaten oyuncular birbirine güvenmezse takım olamazlar. Bunun yanı sıra rekabet uzun sürdüğü için artık gücünü kaybeden bir oyuncunun açığını diğer arkadaşları daha fazla güç harcayarak kapatmaya çalışır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Halat çekme oyununda oyuncular kendine ve takımına karşı sorumludur. Çünkü oyunu kazanmak için bütün oyuncuların uyum içinde ve aynı amaç için mücadele etmesi gerekir. Halatı çeken her oyuncu, bireysel performansının grubun kazanmasına veya kaybetmesine direkt etki edeceğinin farkındadır. Bu yüzden her oyuncu, üstüne düşeni en iyi şekilde yapmalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Dayanışma/kurallara ve kanunlara uyma): Halat çekme oyununda oyuncular, kazanmak için birbiriyle dayanışır; aynı amaç için mücadele eder. Bunun yanı sıra oyunun kurallarına uymayan oyuncu veya takım uyarılır, kurallara uymamaya devam edilirse hükmen yenilmiş kabul edilir. Oyuncular kurallara uymamanın önemini, kurallara uymadığında karşılaşılabilecekleri olumsuz durumları görme imkânı bulur.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: İş birliği yapma/merhametli olma): Halat çekme oyununda oyuncular birbiriyle iş birliği içindedir. Oyuncular, özellikle zayıf düşen bir arkadaşının açığını kapatmak için çok daha fazla güç harcar. Ayrıca oyunda yaşanması muhtemel kazalarda (yere düşme, diz-dirsek yaralanması vs.) oyuncunun hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın o oyuncuya yardım edilir.

4.1.9.6. Sandalye Kapmaca Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Sandalye Kapmaca Oyunu

Kaynak Kişi: KK 25

Oyunu Kimden Öğrendiği: Öğretmeninden

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı herhangi bir alan

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Sandalye, müzik çalan bir alet

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun 5-6 kişiyle oynanır. Sandalye sayısı kişi sayısından bir eksik olmalıdır. Sandalyeler; yüzü dışa dönük, daire biçiminde yerleştirilir. Oyuncular sandalyenin etrafında müzik eşliğinde oynayarak döner. Müzik birden durdurulur, bu esnada her oyuncu bir sandalye kapmaya çalışır. Boşta kalan oyuncu oyundan elenir ve bir sandalye oyundan eksiltir. Oyun bu şekilde iki oyuncu kalana dek sürer. İki oyuncu, tek sandalye etrafında yine müzik eşliğinde oynanır. Müzik durduğu anda sandalyeyi kapamayan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 12, KÖ 16, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dostluk, saygı, dürüstlük.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Sandalye kapmaca oyununda oyuncular sandalyelerin etrafında müzik eşliğinde dolaşır. Hakem; yavaş hareket eden veya sandalyeye çok yakın duran kişileri diğerlerine haksızlık olmasın diye uyarır. Ayrıca müzik durduğunda bir sandalyeyi iki kişi kapmaya çalışıyorsa hangi oyuncu önce oturmuşsa sandalye onun hakkıdır. Hakemin bu tarz durumlarda adaletli olması, taraf tutmaması gerekmektedir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Sandalye kapmaca oyununda bir sandalyeyi iki oyuncu aynı anda kapmaya çalıştığında anlaşmazlık olabiliyor. İki oyuncu da sandalyeyi ilk kendinin kaptığını iddia edebilir. Böyle durumlarda oyuncuların doğru sözlü olması gerekir. Sandalyeyi ilk kim kapmışsa sandalye onun hakkıdır. Hem sandalyeyi kapmaya çalışan oyuncuların hem de hakemin dürüst olması çok önemlidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Sandalye kapmaca oyununda oyuncuların kontrollü davranmaları çok önemlidir. Oyuncular sandalye kapayım derken kendine ya da arkadaşına zarar verecek riskli hareketlerde bulunmamalıdır. Fakat ne kadar dikkatli olursa da bazen ufak tefek kazalar yaşanır. Böyle durumlarda oyuncu, zarar verdiği arkadaşından özür diler. Ayrıca sandalye kapmaca oyununda oyuncuların öz güvenli olmaları da önemlidir. Kendine güvenemeyen oyuncu, yeterince odaklanamaz ve sandalye kapamayacağı için oyundan elenir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/azimli olma): Sandalye kapmaca oyununda oyuncular, sandalyeyi kapmak için uygun anı kollar. Fakat bazen oyuncuların dalgın anını yakalamak için müzik uzun süre durdurulmaz. Bu durum, oyuncunun sıkılmasına neden olsa da bu aşamada sabırlı olmak oyuncuya büyük avantaj sağlar. Ayrıca bir oyuncunun oyunu kazanabilmesi için bütün rakiplerini elemesi gerekir, bu da çocukların oyun boyunca azmetmelerini gerekli kılar.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Sandalye kapmaca oyununda çocuklar birbirine saygı duymalıdır. Örneğin sandalye kapmaya çalışan çocuklar; bu işi birbirini itip kakmadan, birbirine zarar vermeden yapmaya çalışır. Öte yandan elenen bir oyuncuya diğer arkadaşları saygısızlık yapmaz. Onun o anki durumunu göz önünde bulundurup ona o şekilde davranır. Çünkü her oyuncu, kendisinin de elenebileceğini göz önünde bulundurup kendine davranılmasını istediği şekilde davranır. Ayrıca oyunu kazanan kişinin alçakgönüllü olması, kazanmanın verdiği gururu arkadaşlarına karşı üstünlük aracı olarak kullanmaması da önem verilen konular arasındadır.

4.1.9.7. Para Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Para Oyunu

Kaynak Kişi: KK 4

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Okul, ev

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Masa, madeni para

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun iki kişiyle oynanır. Oyuncular masanın iki ucuna karşılıklı geçer. Yazı tura yöntemiyle oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Kurayı kazanan “atak oyuncusu”, diğeri ise “kaleci” olur. Atak oyuncusu üç adet madeni parayı masaya V şeklinde konumlandırır. İşaret parmağıyla paralardan birine diğeri ikisinin arasından geçirmek şartıyla vurur. Vurduğu para diğeri iki paranın arasından geçmezse oynama sırası diğeri oyuncuya geçer. Kaleci başparmak ile serçe parmağını kale direği, işaret parmağını ise kaleci olarak kullanır. Orta parmak ve yüzük parmağını ise katlayıp elinin altına bükür. Paraları sürükleyen oyuncu uygun bir anda kaleye şut çeker, para kalecinin başparmağı ile serçe parmağının arasından geçerse gol olur. Kaleci işaret parmağıyla parayı tutar ya da para masanın dışına çıkarsa oynama sırası kaleciye geçer. Bu şekilde kazanma sayısına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Oyun dilediğinde tekrarlanabilir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sabır, dürüstlük, saygı, sorumluluk, öz denetim.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Para futbolu oyununda oyuna kimin başlayacağı yazı tura yoluyla belirlenir. Ayrıca iki oyuncu eşit sayıda oynama hakkına sahiptir. Bu şekilde adil bir ortam sağlanmaya çalışılır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Oyuncuların dürüst olması oyunun huzur içinde oynanması için şarttır, aksi durumlarda anlaşmazlıklar olur. Para futbolunda madeni paradan biri, diğeri iki paranın arasından geçirilmek şartıyla ilerletilebilir. Bazen paraların

birbiriyle çok yakın hizada durduğundan geçip geçmediği tartışma konusu olabilir. Bu konuda dürüst olmak gerekir, para tam geçmemişse oyun hakkı diğer tarafa geçer. Yersiz itiraz veya yalan söylemek oyunu zorlaştırır. Benzer bir durum da paranın kaleye girip girmediği konusudur. Burada da ölçüt dürüstlüktür. Gol geçerliyse de geçersizse de doğrusuna karar verilmelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Para futbolu oyunu dikkat ve hassas dokunuşlar gerektiren bir oyundur. Oyuncu, paraları ilerletirken çok dikkatli olmalıdır. Hızını, vuruş taktiğini vs. iyi ayarlamalıdır. Ayrıca öz güven sahibi olmak da bu oyunda önemli bir husustur. Kendine güvenmeyen oyuncu oyuna odaklanamaz, rakibine karşı dezavantajlı duruma düşer. Öte yandan atak oyuncusunun paraya vurmasıyla para kalecinin parmağını acıtmışsa oyuncunun arkadaşından nezaketen özür dilemesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): Para futbolu oyununda oyuncular oynama sırasının kendisine gelmesini sabırla bekler. Atak oyuncusu bazen çok ağırdan alarak oynar, iyi atış yapmak için bekler. Kaleci bu bekleyişlere tahammül etmelidir. Bir de oyuncuların azimli olması gerekir. Kazanma sayısına ulaşmada rakibinin gerisinde kalan oyuncu, mücadele etmeyi bırakmaz ve bu mücadele ona galibiyet getirir. Bu yüzden para futbolu oyununda sabır önemli bir değer olarak karşımıza çıkar.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): Para futbolu oyunu iki kişiyle oynanır, oyuncular birbirine saygı duymalıdır. Örneğin üst üste sayı kazanan oyuncunun rakibini kızdıracak hâl ve hareketlerden uzak durması veya atış yapan oyuncunun dikkatinin dağıtılmaması önemli hususlardır. Bu hususlar göz ardı edildiğinde oyunun tadı kaçar. Bu yüzden para futbolu oyununda saygı, göz ardı edilmemesi gereken bir değerdir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Para futbolu oyununda oyuncular kendine ve rakibine karşı tutarlı ve güvenilir olmakla sorumludur. Bu olmadığında oyuncular birbirinin hakkını korumak bir tarafa birbirinin hakkını yer. İşte bu yüzden de bu oyunda oyuncular sorumluluğunun bilinciyle hareket etmesi gerekir.



4.1.9.8. İsim Türetmece Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: İsim Türetmece Oyunu

Kaynak Kişi: KK 4

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yok.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yok.

Oyuncu Özellikleri: 7 yaş ve üzeri kız ve erkek çocuk ve yetişkinler

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki kişiyle oynanır, oyuncu sınırlaması yoktur. Oyuncular yan yana dizilir. Oyunculardan bir kişi rastgele bir isim söyler, "Selim" gibi ve yanındaki kişi söylenen ismin son harfiyle başka bir isim türetir "Mehmet". Oyunculardan biri sıra kendisine geldiğinde ortalama bir sürede (5-10 saniye) isim türetemezse yanmış sayılır ve oyundan çıkar. Daha önce söylenen bir isim bir daha söylenmez. Oyunda en sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 14, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, sevgi, dostluk, saygı, dürüstlük, sabır, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): İsim türetmece oyununda her oyuncu eşit zamana ve eşit sayıda söz hakkına sahiptir. Bir oyuncu kendinden önceki oyuncunun söylediği isimden sonra ortalama 5-10 saniye içinde daha önce söylenmemiş bir isim türetmelidir. Bu zaman dilimi herkes için aynıdır.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma/dayanışma/yardımlaşma): İsim türetmece oyununda her ne kadar kurallar net olsa da amaç sadece kazanmak olmadığından bazen görüş birliğiyle kurallar esnetilebilir. Örneğin belirlenen sürede isim türetemeyen bir oyuncuya isim türetmesi için biraz daha zaman verilir veya elenmemesi için direkt bir şans verilir. Bu tutum oyuncuların birbirine karşı anlayışlı olduğuna ve birbiriyle yeri geldiğinde yardımlaşıp dayanışma içinde olduğuna güzel bir örnektir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): İsim türetmece oyununda daha önce söylenmiş bir ismi söylemek

yasaktır. Bir oyuncu bazen farkında olmadan bazen de diğerlerinin dalgınlığından yararlanıp aynı ismi söyler. Böyle durumlarda kurnazlık yapmaya çalışan oyunculara diğerleri tepki verir, onu hilebazlıkla suçlar. Bu durum oyunda huzursuzluğa yol açabilir. Bu tarz tatsızlıkların yaşanmaması için dürüstçe oynamak gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme/tahammül etme/azimli olma): İsim türetmece oyununda bir oyuncu oyunun hemen başında elenmişse bu oyuncunun bütün oyuncular elenip de yeni bir oyuna geçilene kadar beklemesi lazım. Bu bekleyiş oyuncuya sabırlı olmayı öğretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Diğer insanların kişiliklerine değer verme/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme/alçakgönüllü olma): İsim türetme sırası hangi oyuncudaysa diğerlerinin saygıyla sürenin dolmasını beklemesi gerekir. Oyuncuya baskı kurmak için “hadi, süren bitti, bulamayacak” gibi oyuncunun dikkatini ve motivasyonunu bozacak söylemlerde bulunulmamalıdır. Oyuncular başkalarının sırasında saygılı olmalı ki kendine sıra geldiğinde aynı saygıyı görsün. Ayrıca oyundan elenen oyuncuyla dalga geçmek, onu rencide etmek gibi yakışık olmayan davranışlardan da uzak durulmalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/merhametli olma/vefalı olma): İsim türetmece oyununda her ne kadar kurallar net olsa da amaç sadece kazanmak olmadığından bazen görüş birliğiyle kurallar esnetilebilir. Örneğin belirlenen sürede isim türetemeyen bir oyuncuya biraz daha zaman verilir veya direkt bir şans verilir. Oyuncu kendine şans veren arkadaşlarına karşı vefasını göstermek için aynı jesti kendisi de yapmak ister.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Cömert olma/iş birliği yapma/merhametli olma/paylaşma): Sevgi değerinde de bahsedildiği gibi bu oyunun kuralları açık ve net olsa da oyuncuların arasında kuralların ötesine geçen bir bağ vardır. Verilen sürede isim türetemeyen bir oyuncuya görüş birliğiyle ya biraz zaman verilir ya pas geçilmesi istenir ya da başka bir oyuncunun ona bir isim söylemesi şeklinde yardım edilir. Bu durum oyuncuların birbirine yardım etmeyi sevdiğini gösterir.

4.1.9.9. Horoz Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Horoz Oyunu

Kaynak Kişi: KK 36

Oyunu Kimden Öğrendiği: Öğretmeninden, büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Sınıf

Oyunun Zamanı: Okul zamanı

Oyuncu Özellikleri: 9-13 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Sınıfta her öğrenci oturduğu masaya başını koyup gözünü kapatır. Oyuncular, bir elini masanın üstüne koyar. Öğretmen (bazen de bir öğrenci) rastgele oyuncuların eline dokunur. Eline dokunulan oyuncular sessizce kalkıp öğretmenin arkasından yürür. Öğretmen ve peşindeki oyuncular, kalan son oyuncunun başına toplanıp hep beraber “uykucu horoz” diye bağırır ve oyun biter. Oyun bu şekilde dilediğince tekrarlanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 2, KÖ 5, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Eşit davranma): Oyunda uykucu horoz hep aynı öğrencilerden seçilmemeli, herkese eşit sayıda şans verilmelidir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Horoz oyununda oyuncuların eline dokunulmadıkça gözlerini açması yasaktır. Oyuncuların bu kurala uyması gerekir. Oyuncu, gözünü açıp gizli gizli bakmaya çalışmamalıdır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Bu oyunda herkes, uykucu horoz olmak ister. Bir oyuncu hemen uykucu horoz seçilmedi diye oyunun huzurunu bozacak davranışlarda bulunmamalıdır. Herkes, uykucu horoz seçileceği turu beklemelidir. Oyuncu eğer ki bu konuda bir tartışma, bir huzursuzluk çıkarmışsa da bu davranışından pişmanlık duyup arkadaşlarından özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Horoz oyununda gözünü kapatan oyuncular, birinin gelip eline dokunmasını sabırla bekler. Ayrıca her oyuncu uykucu horoz olacağı anı da sabırla beklemelidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Horoz oyunu oyuncuların davranışlarının sorumluluğunu üstlenmeyi öğrendiği bir oyundur. Örneğin oyuncuların gözlerini açmaması gerekir. Oyunculardan beklenen oyun boyunca üstüne düşen sorumluluğu yerine getirmesidir.



4.1.9.10. Silahçılık Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Silahçılık Oyunu

Kaynak Kişi: KK 31

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından, büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Metruk evler, dağlık araziler, sokak ve mahâlle araları.

Oyunun Zamanı: Yaz ayları/gündüz

Oyuncu Özellikleri: 9-14 yaş erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Tahtadan silah, hortumdan dürbün, çivilerden mermi, çamurdan bomba, silahı omuzda taşımak için ip, yoğurt kaplarından askeri araç.

Oyunun Oynanma Şekli:

Bu oyun hem bireysel hem takımca oynanabilir. Oyunun eğlenceli olması için en az dört ve üzeri kişi olmalıdır. Takım olarak oynandığında gönüllü olarak iki kişi takım kaptanı olur. Takım kaptanları “aldım yeri, aldım göğü” yöntemiyle takımına almak istediği oyuncuları sırayla seçer. Takımlar oluşturulduktan sonra her takım kendi bölgesine gider ve kendini korumak için uygun yerler bulur, taştan cepheler yapar. Oyun böylece başlar. Açıkta görülen bir oyuncuya düşmanı “taa, taa, taa” diyerek ateş eder ve “Sen öldün, çık.” der ve vurulan oyuncu oyundan elenir. Bir takımdaki bütün oyuncular elendiğinde o takım oyunu kaybetmiş olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 2, KÖ 5, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Silahçılık oyunu takım olarak oynandığında takım kaptanları “aldım yeri, aldım göğü” yöntemiyle kendi takımına almak istediği oyuncuları sırayla seçme hakkına sahiptir. Ayrıca takımların oyuncu sayısının da eşit olmasına dikkat edilir. Silahçılık oyununda oyuncu paylaşımı ve oyuncu sayılarının eşit olması adalete verilen önemi gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma): Silahçılık oyunu dostluk üzerine kurulu bir oyundur. Oyuncular takım arkadaşları vurulmasın diye düşman oyuncuyu üzerine çeker ya da arkadaşına yardım etmek için düşmanın olduğu bölgeye sızmaya çalışır. Bu hamlesi vurulup oyundan elenmesine neden olsa da

takım arkadaşı için bu fedakârlığı yapar. Oyuncuların birbiri için yaptığı fedakârlıklar aralarında sadık olma ve vefalı olma tutumu geliştirir. Bu yüzden bir oyuncu vurulup elendiğinde ise takım arkadaşları durumu gayet anlayışla karşılar. Öte yandan oyunda koşarken, atlarken vs. yaralanma, sakatlanma gibi üzücü bir durum yaşandığında oyun derhâl durdurulur. Bütün oyuncular arkadaşına yardım etmeye çalışır. Bu yardımlaşmalar oyuncuları birbirine daha fazla bağlar. Netice itibariyle silahçılık oyunu oyuncular arasında dostluk bağı oluşturmaya, var olan dostluğu ise daha da güçlendirmeye müsait bir oyundur, denilebilir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): Silahçılık oyununda dürüstlük çok önemli bir yere sahiptir. Örneğin düşmanın hedefinde kalıp vurulan bir oyuncu, vurulduğunu inkâr etmemelidir. Oyuncu, net bir şekilde görülüp vurulmuşsa bunu açıkça kabullenmelidir. Oyunda dürüst davranmayan oyuncular dışlanır, kimse ona güvenip de bir daha oynamak istemez. Her oyuncu bunun farkındadır ve kimse bu duruma düşmek istemez. Bu yüzden oyuncular dürüstçe oynamaya özen gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Silahçılık oyunu; strateji, sabır ve kontrollü davranmayı gerektiren bir oyundur. Bu yüzden oyuncular olur olmaz hamleler yapmamaya, şartları göz önünde bulundurup ona göre hareket etmeye çalışır. Her oyuncu, davranışlarının sorumluluğunu üstlenir. Davranışlarını kontrol etmek sadece oyundayken değil, elendikten sonra da gereklidir. Bir oyuncu oyundan elendi diye öfkelenmemeli, arkadaşlarında suç aramamalıdır. Davranışlarını anlık kontrol etmeyip oyunun huzurunu bozan, tartışmaya neden olan oyuncudan hatasının hemen farkına varıp özür dilemesi beklenir. Bunların yanı sıra silahçılık oyunu öz güven gerektiren bir oyundur. Oyuncular, oyunu kazanmak için kendine güvenmelidir. Yerinde duran, kendine güvenmeyen, düşman alanına stratejik hamleler yapmayan oyuncu eninde sonunda vurulur. Oysa öz güveni yerinde olan oyuncu, düşmanı üstüne çeker, kendisi düşman alanına sızar, arkadaşlarına yardım eder. Oyuncular, kendine güvendikçe başarır, başardıkça da öz güveni artar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Silahçılık oyununda oyuncular, sabırlı davranmazsa zamansız ve yersiz hamlelerde bulunup vurulma tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Bu yüzden oyuncular, cephesinden çıkacağı anı ve düşmana saldıracağı anı sabırla beklemelidir. Ayrıca bu oyun, erken elenen oyunculara tahammül etmeyi ve bir sonraki oyuna kadar beklemeyi öğretir. Sabır değerine ilişkin bir başka tutum/davranış ise azimli olmaktır. Oyunda bazı anlar olur ki takımda tek bir oyuncu kalır, o oyuncu tek başına düşman takımla mücadele eder. Oyunda yaşanan bütün bu durum ve olaylar oyuncuların sabırlı bireyler olmasını destekler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Saygı, silahçılık oyununda hem oyun esnasında hem de oyun bittiğinde olması gereken bir değerdir. Oyun içinde oyuncular birbirine gerçek anlamda zarar verecek davranışlardan uzak durur. Oyundan erken elenen bir oyuncuyla dalga geçilmez. Oyunu kazanan takım, kaybeden takımı kızdıracak veya kişiliğine zarar verecek söylemlerden kaçınır. Ayrıca oyundan elenen bir oyuncu artık oyuna müdahale etmemelidir. Örneğin bir oyuncunun gizlendiği yeri söyleyemez, kendi takım arkadaşı vurulmak üzere bile olsa onu uyaramaz.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma): Bu oyunda oyun gereği her ne kadar dost, düşman, vurma, ölme gibi kavramlar olsa da “sevgi” değerine ilişkin birçok tutum ve davranış vardır. Örneğin bir oyuncu, düşman takımdan bir oyuncuyu açıkça görüp vurabilirken merhamet edip ona “ben seni görmedim” deyip ona bir şans verir. Bu iyilik düşman oyuncuda rakibine karşı vefa hissi uyandırır. Bir başka oyunda kendisi de aynı iyiliği yapar. Takım arkadaşları ise gerektiğinde birbiri için kendilerini tehlikeye atar. Her oyuncu takım arkadaşına güven duyar. Örneğin bir oyuncu arkadaşına “beni koru, yerimi değiştireceğim” dediğinde o oyuncu düşmana durmadan ateş eder. Özetlenecek olursa silahçılık oyunu hem rekabeti hem de sevgiyi bir arada barındıran bir oyundur, denilebilir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Silahçılık oyununun takım oyunu olması oyunculara çokça sorumluluk yükler. Her oyuncu hem kendini hem de takım arkadaşlarını korumaya çalışır. Kendisi vurulursa elenmekle birlikte bir de takımını zayıf duruma düşürür. Ayrıca takım oyuncuları arasında rütbeler vardır. Astlar üstlerin emirlerini uygulur. Hücüm emri verilmeden saldırılmaz, hücüm emri verildikten sonra uymazlık yapılmaz. Oyunda komutanını dinlememe, verilen emirleri tam ve zamanında yapmamak hoş karşılanmaz.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Cömert olma/iş birliği yapma/merhametli olma/paylaşma): Silahçılık oyununda gerektiği yerde ve zamanda herkes birbirine yardım etmelidir. Örneğin silahı olmayan ya da silahı kırılan oyuncuya hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın varsa yedek silah verilir. Oyuncular dost ya da düşman ayrımı yapmadan gerektiğinde malzemelerini arkadaşlarıyla paylaşır. Aynı takım oyuncuları her zaman iş birliği içindedir. Birbirini tehlikelere karşı uyarır ve korurlar. Bunun yanında oyunda düşen, yaralanan, sakatlanan oyuncuya yine hangi takımdan olduğuna bakılmaksızın her yardım edilir.

4.1.9.11. Doğruluk mu Cesaret mi Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Doğruluk mu Cesaret mi Oyunu

Kaynak Kişi: KK 52

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından, büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık ya da kapalı herhangi bir mekân

Oyun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 10 yaş üzeri en az üç erkek ve kız çocuklar

Oyun Araç - Gereçleri: Şişe (kalem, tahta veya demirden bir çubuk da olabilir)

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuncular, daire biçiminde oturur. Bir oyuncu gönüllü olur ve ortaya yatay olarak konulmuş şişeyi çevirir, şişenin uç kısmının denk geldiği oyuncu soruya cevap veren; dip tarafının denk geldiği oyuncu ise soruyu soran kişi olur. Soru soran oyuncu "Doğruluk mu, cesaret mi?" diye sorar. Oyuncu "doğruluk" derse soruyu soran kişi, doğru cevabını merak ettiği "En sevmediğin huyun ne?" gibi bir soru sorar; "cesaret" derse ona yapmasını istediği "Babana şu şakayı yap!" gibi bir eylem söyler. (Yaş grubuna göre sorular, yapılması istenen eylemler değişir). Soruya cevap veren ya da yapması gereken eylemi gerçekleştiren oyuncu, bu kez kendisi şişeyi çevirir ve oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, sabır, saygı.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Doğruluk mu cesaret mi oyununda soruyu soran ve soruya cevap veren oyuncu hep aynı kişiler olmamalıdır. Şişenin uç ve dip kısmı sürekli değişeceğinden soru soran ve soruya cevap veren oyuncular da değişir. Eğer soru soran ve cevap veren oyuncu birkaç kez aynı kişilere denk gelirse ortak kararla şişe tekrar çevrilir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Doğruluk mu cesaret mi oyunu, adından biraz anlaşılacağı üzere doğruluğun önemli olduğu bir oyundur. Şişe ucunun denk geldiği oyuncu, doğruluk mu cesaret mi sorusuna "doğruluk" derse sorulan soruya gerçekten de doğru cevap vermesi beklenir.

Sorulara doğru cevap verilmeyecekse bu oyun hiç oynanmamalıdır. Arkadaşlarından doğru cevap bekleyip de kendisi doğru cevap vermeyen bir oyuncu arkadaşlarını aldatmış sayılır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Doğruluk mu cesaret mi oyununda oyuncular şişeyi çevirme sırasının kendisine gelmesini ister. Çünkü her oyuncu ya soru sormak ya da bir eylemi yaptırmak ister. Oyuncu sayısı çok ise sıranın gelmesi uzun sürebilir. Bu yüzden oyuncu, sabırla bekleyebilmelidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Doğruluk mu cesaret mi oyununda temel amaç hep birlikte eğlenmektir. Oyundaki doğruluk mu cesaret mi sorusu, buna verilen cevap ve yapılan eylem eğlenmeye hizmet etmelidir. Bu yüzden sorulan soruların ve yapılması istenen eylemin oyuncularını utandıracak, zor duruma düşürecek veya üzecek tarzda olmamasına dikkat edilmelidir. Bundan dolayı soruyu soran oyuncunun bu anlayışla oynaması, kendisine sorulmasını veya yapmayı istemediği bir şeyi arkadaşından istememesi önemlidir.

4.1.9.12. Tarzan Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Tarzan Oyunu

Kaynak Kişi: KK 20

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Parklarda yerden biraz yüksekçe bir alan.

Oyunun Zamanı: Genellikle Ramazan ayında oynanır.

Oyuncu Özellikleri: 10-18 yaşlarında erkek çocuklar.

Oyun Araç-Gereçleri: Mendil

Oyunun Oynanma Şekli:

Tarzan oyunu beş ve üzeri kişiyle oynanır. “Adım atma veya ooo pepsi” yöntemiyle bir ebe seçilir. Ebenin gözü mendille kapatılır. Ebe, oyun alanının içinde diğer oyuncuları arar. Oyuncular, ebeyi üstüne çekmek için ebeye “ooo Tarzan” diye seslenirken onu kışkırtmak için de ensesine hafiften vururlar. Ebe kime temas ederse veya oyun alanının dışına kim çıkarsa ebe olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 7, KÖ 20

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Tarzan oyununda ebe “Adım atma veya ooo pepsi” yöntemiyle belirlenir. Böylece kimseye haksızlık yapılmaz. Bu yöntem olmazsa oyuncular arasında anlaşmazlık çıkabilir. Bu yüzden ebe seçiminin adil bir yolla yapılması önemlidir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/yardımlaşma): Tarzan oyununda ebe, arkadaşlarını gözü kapalı yakalamaya çalışır. Ebenin gözü kapalı olduğu için bazen arkadaşlarını yakalamak isterken yanlışlıkla onlara zarar verebilir (elin yüze, göze çarpması gibi). Böyle durumlarda ebe ve diğer oyuncular oyunu durdurup yaralanan kişiye yardım etmelidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Tarzan oyununda ebe adım atma veya ooo pepsi yöntemiyle belirlenir. Oyuncular ebe olmak istemeseler de çıkan sonucu kabullenip oyunun huzurunu bozacak hâl ve hareketlerden kaçınmalıdır. Bunun yanı sıra oyunda bazen ufak tefek yaralanmalar,

tartışmalar yaşanabilir. Böyle bir durum yaşandığında oyuncular, birbirinden özür dilemeli oyuna kaldıkları yerden devam etmelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Tarzan oyunu oyuncuların, özellikle ebenin sabırlı olmasını gerektiren bir oyundur. Çünkü bazen olur ki ebe, uzun bir süre kimseyi yakalayamaz ve ebelikten kurtulamaz. Böyle durumlarda oyuncular ebelikten çıkmak için daha fazla mücadele etmelidir. Ebeliğin vermiş olduğu sıkılganlığa tahammül etmeli ve ebelikten çıkacağı anı sabırla beklemelidir. Sabırla oyuna devam eden oyuncu nihayetinde ebe olmaktan kurtulur. Sabredemeyen oyuncu ise oyundan çabuk sıkılır, belki de oyundan çıkmak ister.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Tarzan oyununda oyuncuların birbirine, özellikle de ebeye saygı duyması gerekir. Örneğin ebeye dalga geçmemeye, ensesine vururken ölçüyü kaçırmamaya çok özen gösterilmelidir. Ebenin kişiliğine zarar veren, onu üzen davranışlarda bulunmak büyük saygısızlık kabul edilir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma): Tarzan oyununda ebenin gözü kapalı olduğu için oyun alanının dışına çıkıp düşme ihtimali söz konusu olabilir. Ebenin bu durumu yaşamaması diğer oyuncuların sorumluluğudur. Bu yüzden oyuncular, ebeyi böyle durumlarda mutlaka uyarmalı, yönünü başka tarafa çevirmesini sağlamalıdır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Tarzan oyununda ebenin dengesini kaybedip düştüğü anlar olur. Veya ebenin bir oyuncuyu yakalamaya çalıştığı esnada elinin oyuncunun gözüne çarptığı zamanlar olur. Böyle durumlarda oyuncular birbirine yardım etmelidir.

4.1.9.13. İsim Şehir Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: İsim Şehir Oyunu

Kaynak Kişi: KK 54

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık ya da kapalı herhangi bir alan

Oyun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 10 ile 18 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç - Gereçleri: Kâğıt ve kalem

Oyunun Oynanma Şekli:

En az iki kişiyle oynanan bu oyunda herkeste bir kalem ve bir kâğıt bulunur. Oyuncular birbirinin kâğıdını görmeyecek şekilde oturur. Kâğıtlara sütunlar çizip sütunlara "*isim-şehir-bitki-hayvan-eşya-ülke...*" yazılır. (Bu seçenekler isteğe göre artırılabilir.). Oyunculardan biri bir harf söyler. Tüm oyuncular kâğıdına o harfle başlayan "*isim-şehir-bitki-hayvan-eşya-ülke-*" ismi yazar. İlk bitiren oyuncu 10'a kadar sayar ve sayma işlemi bitince her oyuncu kalemini bırakır. Oyuncular sırayla önce yazılan isimleri, sonra şehir isimlerini, hayvan isimleri... Söyler. Her doğru cevap 10 puandır, aynı cevabı veren oyuncular 5 puan alır, kaybettikleri beşer puan farklı yazan oyuncuya gider. Hiç cevap yazamayan oyuncu puan alamaz, kaybettiği 10 puan diğer oyuncular arasında eşit dağıtılır. Sonra başka bir oyuncu başka bir harf söyler ve oyun bu şekilde devam eder. Oyuncular sıkılana kadar oynar, oyunu tamamen bittiğinde bütün puanlar hesaplanır. En çok puan toplayan oyuncu birinci olur, puan yüksekliğine göre diğer sıralamalar belirlenir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 12, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma/paylaşma): İsim şehir oyununda adalet değerine ilişkin bazı tutum ve davranışlara işaretler vardır. Örneğin oyunda 1, 2 ve 3. olan oyuncuların puan üstünlüğüne göre belirlenmesi adil olmaya, oyunda her oyuncunun eşit sayıda harf söyleme hakkına sahip olması eşit davranmaya ve puan kaybeden oyuncuların puanlarının doğru cevap veren oyuncular arasında paylaşılması ise paylaşmaya işarettir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma): İsim şehir oyununda adalet kadar dürüstlük de önemlidir. Oyuncuların dürüst olmaması hem oyunun tadını kaçırır hem de adaleti de zedeler. Örneğin bir oyuncu verilen süre içinde cevaplayamadığı soruları daha sonra aklına gelse bile gizlice yazmamalıdır. Bunun yanı sıra almadığı bir puanı almış gibi yazmak ya da kesilmesi gereken puanları tam yazmak dürüstlüğü aykırı davranışlardır ve hoş karşılanmaz. Böyle davranan oyuncuya kimsenin güveni kalmaz, oyuncunun kâğıdı sürekli kontrol edilmek zorunda kalınır. Böyle bir ortamda oynamak kimseye keyif vermeyeceği için kimse o oyuncu ile bir daha oynamak istemez. Bu yüzden oyunculardan beklenen açık, anlaşılır, doğru sözlü ve güvenilir olmaktır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): İsim şehir oyununda oyun alanı darsa oyuncular yakın oturmak zorunda kalır. Bir oyuncu, cevaplayamadığı sorunun cevabı için arkadaşının kâğıdı görünüyor olsa bile bakmamalıdır. Ya da dürüstlük değerinde de değinildiği üzere boş bıraktığı cevapları sonradan yazmamalı, puanıyla oynamamalıdır. Oyuncular, bu tarz davranışlardan sonra karşılaşacağı tepkileri düşünüp ona göre hareket etmelidir. Diyelim ki bir oyuncu kendine hâkim olamayıp bu tarz bir davranışta bulundu, hiç olmazsa hatasını anlayıp arkadaşlarından özür dilemesi gerekir. Öte yandan oyuncuların öz güven sahibi olmaları da önemli bir husustur. Oyuncular, bilgilerinden emin bir hâlde oynar. Oynadıkça ve verdiği cevaplarla puan aldıkça öz güveni daha da artar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): İsim şehir oyununda kazanan oyuncu puan üstünlüğüne göre belirlenir. Bir oyuncunun puan olarak arkadaşlarının çok gerisinde kaldığı zamanlar olabilir. Böyle zamanlarda oyuncunun pes etmemesi, azimli bir biçimde oyuna devam etmesi kendisi için dönüm noktası olabilir. Bu yüzden oyuncuların bu tarz durumlar karşısında sabırlı olması gerekir. Sabırlı olmayı gerektiren bir başka durum ise şudur: Oyuncular sırayla bir harf söyler ve o harfle başlayan cevaplar verilir. Bir oyuncunun özellikle söylemek istediği bir harf olabilir. Oyuncu, o harfi söylemek için sıranın kendisine gelmesini beklemelidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): İsim şehir oyununda kazanan oyuncunun kaybedenlerle dalga geçmemesi, onların kişiliğine zarar verecek davranışlarda bulunmaması gerekir. Ayrıca her oyuncu arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranmalı ki istemediği bir durumla karşı karşıya kalmasin.



4.1.9.14. Bum/Bom Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Bum/Bom Oyunu

Kaynak Kişi: KK 65, KK 97, KK 99

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Ev

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 8-14 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Mukavva, karton

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuncular daire biçiminde oturur. En az dört ve üzeri kişiyle oynanan bu oyunda oyuncu başına 4 el kâğıt düşer. Her dört kâğıda aynı harf yazılır (ör: 4 adet A harfi, 4 adet B harfi vs.). Kâğıtlar rastgele bir oyuncu tarafından içindeki harfler görünmeden iyice karıştırıldıktan sonra sırayla herkese 4 el kâğıt verilir. Her oyuncunun amacı aynı harfli dört kartı bir araya getirmektir. Kartları dağıtan ilk oyuncudan başlamak üzere herkes sırayla istemediği bir kartı yanındaki arkadaşına verir, verilen kart o oyuncunun işine yararsa kullanır yaramazsa o da yanındaki oyuncuya verir. Bu şekilde ilk önce 4 harfi bir araya toplayan oyuncu avuç içiyle yere vurarak “bum/bom” der. Diğer oyuncular ise hızlı bir şekilde elini bum yapan oyuncunun elinin üstüne koymaya çalışır. Böylece bum yapan oyuncu en yüksek puanı kazanırken diğerleri sıralamaya göre beşer puan daha az puan alır. En düşük puanı elini en son koyan oyuncu alır. Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder. Oyun sonunda puanlar toplanır. En çok puan alan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 12, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Bum oyununda adalet değeri önemli bir yere sahiptir. Örneğin oyunu hangi oyuncunun kazanacağını puan üstünlüğüne göre belirlenmesi adil olmaya, oyunda kartların farklı kişilerce sırayla dağıtılması eşit davranmaya, bum yapan oyuncunun en yüksek; elini en geç koyan oyuncunun en düşük puanı alması ise adil olmaya örnektir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Açık ve anlaşılır olma/ doğru sözlü olma/ güvenilir olma): Bum oyununda oyuncuların dürüst olması gerekir. Örneğin bir oyuncu aynı harften dört kart toplamadan bum dememelidir. Bum demişse şayet sonrasında kartlarını açıkça gösterip doğruluğunu ispatlamalıdır. Oyuncuların dalga geçmek, eğlenmek vb. amaçlarla yalan yanlış bum deyip oyunu sekteye uğratmaması lazım. Bunları yapan oyuncu, arkadaşlarının gözünde güvenirliliğini kaybeder.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Bum oyununda kart alışverişi kolay olsun diye oyuncular yakın oturur. Oyuncu, bunu suistimal edip yanındaki arkadaşının eline bakmaya çalışmamalıdır. Bir de dürüstlük değerinde de değinildiği üzere arkadaşlarını aldatıp gereksiz yere bum dememelidir. Eğer bir oyuncu davranışlarını kontrol edemeyip bahsi geçen davranışlardan birini yapmışsa ona düşen şey en azından hatasını anlayıp arkadaşlarından özür dilemektir. Sonuç itibariyle bum oyununu oynayan çocuk; hoş karşılanmayan, yasak olan davranışlardan kaçınarak ve yaptığı yanlış şeyler için de özür dileyerek öz denetimli olmaya çalışmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Bum oyununda kazanan oyuncu puan üstünlüğüne göre belirlenir. Bir oyuncunun puan olarak arkadaşlarının çok gerisinde kaldığı durumlar olabilir. Böyle zamanlarda oyuncunun pes etmemesi, sabırlı olması önemlidir. Ayrıca her oyuncunun kartları dağıtmak için sıranın kendisine gelmesini sabırla beklemesi lazım.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Oyunun güzel ve keyifli bir ortamda oynanabilmesi için kazanan oyuncunun kaybedenlerle dalga geçmemesi ve oyuncuların birbirinin kişiliğine zarar verecek davranışlarda bulunmaması gerekir. Ayrıca herkes, arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranmalıdır.

4.1.9.15. Yüzme Yarışı Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yüzme Yarışı Oyunu

Kaynak Kişi: KK 57

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Göller, çayların önü kesilerek yapılan yapay havuzlar, su kanalları ya da havuzlar

Oyun Zamanı: Açık havuzlarda oynanırken yaz ve ilkbahar mevsimi, kapalı havuzlarda ise belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: Yüzme bilen tüm çocuklar ve yetişkinler

Oyun Araç - Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuncular, oyuna başlamadan önce başlangıç ve bitiş noktası belirler. Hangi pozisyonda (yüz üstü, sırt üstü vs.) yüzüleceğine karar verilir. Tüm oyuncular, başlangıç noktasından 1, 2, 3 denildiği anda suya dalar. Bitiş noktasına ilk varan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 8, KÖ 11

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Yüzme yarışı oyununda her oyuncu eşit şartlarda yarışmalıdır. Oyunun başlangıç ve bitiş noktasının bütün oyuncular için aynı olması, oyuna bütün oyuncuların aynı anda başlaması adil olmaya ve eşit davranmaya yöneliktir. Örneğin bir oyuncu başla komutundan önce havuza dalmışsa dalış geçersiz kabul edilir ve oyun yeniden başlatılır. Aynı durum bitiş noktasına tam varmadan kazandığını iddia eden oyuncunun iddiasının geçersiz kabul edilmesinde de vardır. Yine yarış esnasında rakibini tutan, onu herhangi bir şekilde engelleyemeye çalışan bir oyuncu, hile yaptığından oyunu kazanamaz.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Yardımlaşma): Yüzme yarışı oyununda yeri geldiğinde kazanmaktan daha değerli bir şey var ki o da dostluktur. Suya atlama anında veya yüzme esnasında oyuncuların yanlış yaptığı hareketler fiziksel bazı sorunlara (omuz çıkması, kramp vb.) yol açabilir.

Yarış esnasında böyle bir durum meydana geldiğinde oyun durdurulup sorun yaşayan oyuncu için elden gelen yardım yapılmalıdır.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Yüzme yarışı oyununda oyuncuların öz denetimli olması önemlidir. Örneğin oyuncular, suya atlarken veya yüzme esnasında sırf yarışı kazanmak için kendine veya arkadaşlarına zarar verecek şeyler yapmamalıdır. Fakat her oyuncu kendine güvenerek yarışmalıdır. Öte yandan oyuncular, atlama sırasında veya yüzme esnasında istemeden de olsa birbirine herhangi bir şekilde zarar vermişse hatasından ötürü arkadaşından özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Yüzme yarışı oyununda oyuncuların çok yorulduğu, rakiplerinin gerisinde kaldığı anlarda bile mücadeleyi bırakmaması, yarışın zorluğuna tahammül etmesi gerekir. Oyuncuların azimli olması, zorluklara tahammül etmesi onların sabır gücünü artırır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Yüzme yarışı oyununda herkes kendi oyununa odaklanmalı, kimse rakibini hile ile engellemeye çalışmamalıdır. Herkes saygı içinde yarışıp kendine nasıl davranılmasını istiyorsa o şekilde davranmalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Yüzme yarışı oyununda bir oyuncunun suya atlarken veya yüzme esnasında yaptığı yanlış bir hareket fiziksel bazı sorunlara (omuz çıkması, kramp vb.) yol açabilir. Böyle bir durum yaşandığında diğer oyuncular yüzmeyi bırakıp arkadaşını sudan çıkarır, ona yardım eder.

Yardıms severlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Yüzme yarışı oyununda çeşitli nedenlerden dolayı rahatsızlık yaşayan, sakatlanan oyuncuya arkadaşları yardım eder. Bu yardım etme ve merhametli olma hâli yardıms everliğe işarettir.

4.1.9.16. Kutu Kutu Pense Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kutu Kutu Pense Oyunu

Kaynak Kişi: KK 38

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık ya da kapalı herhangi bir alan

Oyun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 5 ile 10 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gerece gerek yoktur.

Oyunun Oynanma Şekli:

Tüm oyuncular, daire şeklinde el ele tutuşup dönmeye başlar. Dönerken şu tekerlemeyi söylerler: “Kutu kutu pense/ Elmamı yense/ Arkadaşım (Oyunculardan herhangi birinin ismi söylenir.) arkasını dönse.” Adı söylenen oyuncu arkasını döner. Daha sonra aynı şekilde başka birinin ismi söylenir. Oyun, tüm oyuncular arkasını dönene kadar devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 8, KÖ 11

Tespit Edilen Kök Değerler: Dostluk, sabır, saygı, vatanseverlik.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma): Kutu kutu pense oyununda çocuklar bir arada, dostça oynayıp eğlenir. Oyuncular, her seferinde başka bir arkadaşının ismini söyleyerek herkesin oyundan keyif almasını sağlar. Ayrıca herkes birbirine karşı anlayışlı olmaya çalışır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Kutu kutu pense oyununda ismi söylenen oyuncu, arkasını döner. Her çocuk, isminin söylenmesini ister. Fakat herkesin ismi aynı anda söylenemeyeceğine göre çocukların sabırla sıranın kendine gelmesini beklemesi gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Kutu kutu pense oyununda çocuklar, saygı çerçevesinde oynamalıdır. Çocuklar, arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranıp, onların o anki durumunu göz önünde bulundurarak hareket etmeye gayret etmelidir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Kutu kutu pense oyunu kuralları itibariyle basit bir oyun olsa da her oyuncunun kurallara uyması gerekmektedir. Örneğin ismi söylenen oyuncu, arkasını dönmeli; ismi söylenmeyen bir oyuncu ise mızıkçılık yapmadan sırasını beklemelidir.



4.1.9.17. Yoğurt Yeme Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yoğurt Yeme Oyunu

Kaynak Kişi: KK 56

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, ilkokul öğretmeninden

Oyunun Mekânı: Açık ya da kapalı herhangi bir mekân.

Oyunun Zamanı: 23 Nisan Bayramı'nda

Oyuncu Özellikleri: En az 2 ve üzeri 7-13 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Oyuncu sayısı kadar içi yoğurt dolu tabak ve madeni para

Oyunun Oynanma Şekli:

Her oyuncunun önüne içerisinde birer adet madeni para olan bir yoğurt tabağı konulur. Oyuncular, hakemin başla komutuyla ellerini kullanmadan ağzıyla parayı bulmaya çalışır. Parayı ilk bulan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 8, KÖ 11

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, sabır, saygı.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Bu oyunda herkes eşit şartlarda olmalıdır. Örneğin oyuna herkes aynı anda başlamalı, kimse elini kullanmalı veya başka hilelere başvurmamalıdır. Bu ve benzeri bir uygunsuzluk olduğunda hakemin duruma müdahale edip adaleti sağlaması gerekmektedir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Yoğurt yeme oyununda her oyuncu kendi tabağına odaklanmalı, arkadaşlarının ne yaptığıyla ilgilenip dikkatini dağıtmamalıdır. Çocuklar, parayı bulmaya çalışırken kontrollü olmalı, parayı boğazına kaçırmamaya çok dikkat etmelidir. Öte yandan da çok yavaş hareket etmemeli, bir an önce parayı bulmaya çalışmalıdır. Oyuncuların davranışlarını kontrol etmeye çalışması, davranışlarının sonuçlarını üstlenmesi öz denetimli olmalarına katkı sağlar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Yoğurt yeme oyununda oyuncuların azimli olması, parayı bulana kadar sabırla aramaya devam etmesi lazım.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Yoğurt yeme oyununda oyuncuların birbirine saygılı davranmalıdır. Mesela parayı bulan oyuncu, kendisiyle gereğinden fazla övünüp arkadaşlarını küçük düşürmeye çalışmamalıdır. Ayrıca oyuncular oyun anında birbirine müdahale etmemeye, birbirinin dikkatini dağıtacak davranışlarda bulunmamaya çok özen gösterilmelidir.



4.1.9.18. Kortik/ Kort Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kortik/Kort Oyunu

Kaynak Kişi: KK 41, KK 98

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Düz alanlar

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi hariç diğer zamanlar

Oyuncu Özellikleri: 7-18 yaşlarında erkek oyuncular

Oyun Araç-Gereçleri: Ceviz

Oyunun Oynanma Şekli:

Birkaç oyuncu bir araya gelir ve yere bir çukur kazılır. Ardından çukurun 3-4 metre karşısına bir çizgi çekilir. Oyunculardan biri gönüllü olarak “anne” olur ve çukurun başına geçer. Diğerleri “baba” olur. Baba olan oyuncular sırayla elindeki cevizleri çizgiden çukura atar. Her oyuncu, çukura kaç cevizi girmişse o kadar cevizi anneden alır. Fakat çukura atamadığı ceviz sayısı kadar da anneye ceviz verir. Bütün babalar cevizini attıktan sonra başka biri anne olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 14, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, dostluk, öz denetim, saygı, sabır, sevgi, vatanseverlik, sorumluluk, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Kortik oyununda ödül ceviz kazanmak, ceza ise ceviz kaybetmektir. Bu yüzden ceviz, oyunun temel ögesidir. Herkes, kaybettiği ceviz sayısı kadar cevizi rakibine vermek zorundadır. Kaybettiği cevizleri vermeyen veya çürük ceviz veren oyuncu oyundan atılır.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/vefalı olma/yardımlaşma): Kortik oyununda bazen işler bir oyuncu için yolunda gitmez ve bütün cevizlerini kaybeder. Cevizi olmayan bir oyuncuya diğer arkadaşları ödünç ceviz verip yeniden oynamasına fırsat verir. O oyuncu, başka sefere aynı yardımı bu kez kendisi yaparak arkadaşlarına vefasını gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma/sözünde durma): Kortik oyununda cevizi kazanma ve kaybetme şartları açıkça belirtilmiştir. Oyuncular bunun bilinciyle oynamalıdır. Ceviz kaybeden oyuncu, rakibine kaybettiği kadar ceviz vermek zorundadır.

Zarar edince ceviz borcunu ödemededen kaçmak hiç hoş bir davranış değildir. Böyle davranan bir oyuncuya güven azalır ve kimse kendisiyle bir daha oynamak istemez.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Kortik oyunu, eğlencenin yanı sıra içinde ödül ve cezanın da olduğu bir oyundur. Cevizlerin bir bölümünü veya hepsini kaybeden oyuncu, arkadaşlarına öfke duymamalı; çok ceviz kazanan oyuncu ise sevincini kontrollü yaşamalıdır. Oyun içinde kötü söz kullanıldığında veya birinin cevizine zarar verildiğinde özür dilenmelidir. Diğer yandan bu oyunu oynayan oyuncuların kendine güvenmesi de son derece önemlidir. Oyuncular, kazanmayı da kaybetmeyi de göze alarak oynar. Neticede öz güven sahibi oyuncu, atışlara daha iyi odaklanıp rakibine karşı psikolojik üstünlük kurar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Kortik oyununda sabır değerine ilişkin bazı tutum ve davranışlara işaretler vardır. Örneğin bir iki tur ceviz kaybeden oyuncu sabırla oyuna devam edip diğer turlarda kaybettiği cevizlerden fazlasını kazanacağını düşünerek oyuna devam eder. Diğer yandan oyunun kurallarında da bahsedildiği üzere oyunda ceza, ceviz kaybetmektir. Bu nedenle oyuncular, kaybetmeye tahammül etmelidir. Bir de her oyuncu, atış sırasını beklemek zorundadır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçak gönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Kortik oyununda atış yapan oyuncunun dikkatini dağıtacak ses ve hareketlerden sakınılmalı; oyuncuların birbirine engel olmadığı, herkesin rahatça oynayabildiği bir ortam oluşturulmaya çalışılmalıdır. Ayrıca fazladan ceviz kazanan oyuncunun alçakgönüllü olması, cevizini aldığı oyuncuyla alay etmemesi; kaybeden oyuncunun ise kazanan arkadaşına karşı öfke duymaması gerekmektedir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Kortik oyununda bir oyuncu bazen bütün cevizini kaybedebilir. Böyle durumlarda arkadaşları, kaybettiği cevizleri tekrar kazanması için ona bir şans daha vermek ister.

Bunun için oyuncular, birbirine bazen ödünç bazen de karşılıksız ceviz verir. Başka bir oyunda da bu kez o oyuncu, kendisine yardım eden arkadaşına karşı aynı şeyi yaparak vefasını göstermek ister.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Kortik oyununda çocuklar, sorumluluk almayı öğrenir. Bu sorumluluk oyuncunun hem kendisine hem de oyun arkadaşlarına yöneliktir. Örneğin bu oyunu oynayan her oyuncu ceviz sayısını artırmayı planlarken elindeki cevizleri kaybetmeyi de göze almalıdır. Ayrıca oyuncuların tutarlı ve güvenilir olması da önem verilen bir husustur. Örneğin bir oyuncu biraz ceviz kazandıktan sonra oyunu öylece yarım bırakıp gidemez ya da ceviz kaybedeceği kesinleşen bir oyuncu kaybettiği kadar cevizi vermeden oyundan çekilemez.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Kortik oyununda her oyuncu kurallara uymak zorundadır. Kurallara uymak oyununun huzuru ve adalet için olmazsa olmazdır. Bu yüzden kurala uymayan oyuncu oyundan atılır. Örneğin çürük ceviz vermek, kaybettiği cevizi vermemek oyundan atılma sebebidir. Oyuncular; oyunu huzur içinde oynamak, oyundan atılmamak ve arkadaşları tarafından dışlanmamak için kurallara uyması gerektiğinin bilincine varır.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Cömert olma/merhametli olma/paylaşma): Kortik oyununda bütün cevizini kaybeden bir oyuncuya arkadaşları ödünç veya karşılıksız olarak ceviz verir. Bu paylaşım sayesinde o oyuncu, kaybettiği cevizleri geri alma fırsatı bulmuş olur. Oyuncuların yeri geldiğinde cevizlerini paylaşmaları merhametli olma, cömert olma ve paylaşma ile yakından ilişkilidir.

4.1.9.19. Eski Minder Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Eski Minder Oyunu

Kaynak Kişi: KK 43

Oyunu Kimden Öğrendiği: Ailesinden

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yok ama genellikle evde oynanır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 6-12 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az 4-5 kişiyle oynanır. “ooo pepsi” yöntemiyle biri ebe seçilir. Oyuncular daire oluşturur, ebe ortaya geçer. Oyuncular dönerek ebeye şu şarkı sözleriyle soru sorar:

Eski minder,

Yüzünü göster.

Göstermezsen bir poz ver.

Güzellik mi, çirkinlik mi, havuz başında heykellik mi?

Hangisiii?

Ebe güzelliği seçerse oyuncular güzel görünmek için gülümser, poz verir. Çirkinliği seçerse çirkin görünmek için bazı hareketler yapar. Heykelliği seçerse heykel gibi durur. Ebe rolünü en iyi yapan oyuncuyu seçer ve o oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 14, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Eski minder oyununda oyuncuların hangi rolü oynayacaklarına ve kimin rolünü en iyi yaptığına ebe karar verir. Ebe, seçim yaparken sevdiği kişiyi değil, gerçekten rolünü en iyi yapan kişiyi seçmelidir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): Adalet değerinde de bahsedildiği üzere oyuncuların hangi rolü oynayacaklarına ve kimin rolünü en iyi yaptığına ebe karar verir. Ebenin verdiği kararları bütün oyuncuların anlayışla

karşılması gerekir. Örneğin ebe, oyuncuların çirkinlik rolünü yapmalarını istediğinde herhangi bir oyuncu ebeye karşı çıkıp mızıkçılık yapmamalı; kararı anlayışla karşılamalıdır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma): Eski minder oyununda ebe, en iyi oyuncuyu seçerken doğru sözlü olmalıdır. Ebe olan oyuncunun taraf tutmaması, sevdiği oyuncuyu değil de rolünü iyi yapan oyuncunun ismini söylemesi gerekmektedir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme): Eski minder oyununda bütün oyuncuların ebenin verdiği rolü yapması gerekir. Oyuncuların kafasına göre davranmaları veya ebenin kararına müdahale etmeleri doğru olmaz.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Eski minder oyununda her oyuncu, ebeden yapmak istediği pozu ister. Bir oyuncu çirkinliği yapmak isterken bir başkası güzelliği isteyebilir. Fakat oyuncuların bunun için acele etmemesi, sabırla istediği rolün gelmesini beklemesi gerekir. Ayrıca her oyuncu rolünü iyi yapıp en iyi olmak ister fakat bazen birkaç tur en iyi seçilmez. Oyuncular, bu konuda da sabırlı olmalıdır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Eski minder oyununda oyuncuların ebeye, ebenin de diğer oyunculara saygılı olması gerekmektedir. Örneğin ebenin verdiği karara bütün oyuncuların saygı duyması, “ Beni değil de onu niye seçtin?” tarzında suçlayışı ifadelerden kaçınması gerekir. Ebe de oyunculara saygı duymalı, onları rollerini iyi yapmadı diye suçlamamalıdır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Eski minder oyununda ebe, oyuncuların “güzellik, çirkinlik ve heykellik” olmak üzere üç pozdan birini vermelerini ister. En iyi poz veren oyuncu, yeni oyunda ebe olur. Bu yüzden her oyuncu, pozunu nasıl verdiğinin sonucunu üstlenir.

4.1.9.20. Lolipop Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Lolipop Oyunu

Kaynak Kişi: KK 44

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-11 yaş arası kız ve erkek çocuklar.

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun, iki ve üzeri kişiyle oynanır. Her oyuncu kendisini tanımlayan bir sayı seçer. Sayılar 5 ve katları olmalıdır. En büyük sayı, oyuncu sayısının en fazla 10 katı büyüklüğünde olabilir. (ör: 4 oyuncu varsa seçilebilecek sayılar: 5-10-15-20-25-30-35-40'tır. Herkes kendine bir sayı belirledikten sonra bir daire oluşturulur. Oyuncular iki elini yumruk yapıp aşağı yukarı sallayarak “*lo-li-pop*” dedikleri anda ellerini açık veya kapalı bir şekilde ortaya koyar. Her açık el beşer puandan hesaplanıp toplanır. Ortaya çıkan sayının (ör. 25) hangi oyuncuya ait olduğu belirlenir. O oyuncunun dışındaki diğer oyuncular ellerini alkış yapar gibi birleştirir. Daha sonra 25 numaralı oyuncu diğer oyuncuların ellerine birer tokat vurur. Elini geri çeken oyuncuya artık vurulamaz. Fakat “pıss” yapan (yani ellerini birden “V” şeklinde açıp kendisine vuran oyuncuyu korkutmak) oyuncunun eline 5 kez vurulur ve yeni bir oyuna geçilir.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 14, KÖ 19

Tespit Edilen Kök Değerler: Öz denetim, dostluk, sabır, saygı, vatanseverlik, sevgi, yardımseverlik.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/gerektiğinde özür dileme): Lolipop oyununda oyuncu, arkadaşlarına vururken kontrollü olmalı; çok sert vurmamaya özen göstermelidir. Çünkü amaç can yakmak değil, eğlenmektir. Oyuncular bu bilinçle oynamalıdır. Fakat bir oyuncu, arkadaşına farkında olmayarak sert vurmuşsa hatasını anlayıp, özür dilemelidir. Oyuncuların hırslanmadan, birbirine öfke duymadan ve gerektiği yerde özür dileyerek oynaması öz denetimli olmalarına işarettir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): Lolipop oyununda çocuklar birbirinin eline tokat atıyor olsalar da oyunda asıl amaç hoşça vakit geçirmektir. Tokat, bu amacın sadece bir parçasıdır. Hiçbir oyuncu, eline tokat atan arkadaşına karşı saygısızlık yapmamalı, herkes birbirine karşı anlayışlı olmalıdır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Tahammül etme/beklemeyi bilme): Lolipop oyununda her oyuncu, arkadaşlarının eline vuracağı anın gelmesini sabırla beklemelidir. Ayrıca bir oyuncu, birkaç oyun üst üste tokat yemeye tahammül etmek zorundadır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Lolipop oyununda arkadaşlarının eline vuran oyuncu, arkadaşlarına karşı saygılı davranmalıdır. Onlara sert vurmamalı çünkü başka bir turda kendisinin de eline vurulacağını bilmelidir. O yüzden her oyuncu, arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranmalıdır. Ayrıca eline tokat atılan oyuncu, küsüp mızıkçılık yapmamalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Lolipop oyununda oyuncular kurallara uymak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncu “oyunbozan” olarak anılır ve arkadaşları tarafından tepki görür. Hiçbir çocuk, arkadaş grubu tarafından dışlanmak istemez. Ayrıca oyunun kurallarına uymamak oyunun huzurunu bozacağından oyuncular, hem dışlanmamak hem de rahat bir ortamda oynamak için kurallara uyması gerektiğinin farkına varır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma/vefalı olma): Lolipop oyununda oyuncular, arkadaşlarının eline vururken çok sert vurmaktan sakınmalı, acımasızca tokat atmamalıdır. Bir oyuncu, kendine yavaş vuran arkadaşının bu tutumundan dolayı o da o arkadaşına karşı merhametli davranıp vefasını göstermiş olur.

Yardımseverlik (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Sevgi değerinde de ifade edildiği üzere oyuncular birbirinin eline tokat atarken merhametli olmalı, birbirinin canını çok yakmamaya özen göstermelidir.

4.1.9.21. Şirküzü Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Şirküzü Oyunu

Kaynak Kişi: KK 87

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden, yaşlılarından

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yok fakat genellikle ceviz hasadı zamanında oynanır.

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş ve üzeri kız-erkek çocuklar ve yetişkinler

Oyun Araç-Gereçleri: Ceviz

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun iki kişiyle oynanan bir çeşit lades oyunu gibidir. Özellikle ceviz hasadı zamanında bir cevizin içini -bütününü bozmadan- çıkarıp yarısını bir oyuncu, diğer yarısını diğer oyuncu yer. Cevizi yemeden önce herhangi bir şey üzerine iddialaşır (ör: şeker, sakız, çorap, oyuncak vs.). Oyun için bir süre belirlenir. Örneğin yarın akşama kadar. Ama en az bir gece geçmesi gerekir. Oyuncular, cevizi yedikten sonra belirlenen süre içerisinde rakibine dünkü iddiayı ilk hatırlatan kişi oyunu kazanır. İlk hatırlatan kişi şu cümleyi kullanır: “*Hani dün yediğimiz şirküzü*”

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve davranış: Adil olma): Şirküzü oyununda çocuklar, bir şeyler üzerine iddialaşır (ör: oyuncak araba, dondurma vs.). Oyuncuların birbirinden istediği şeyler farklı olabiliyor. Örneğin biri dondurma isterken diğeri oyuncak araba isteyebiliyor. Biri basit bir şey isterken diğerinin daha pahalı veya daha zor bir şey istemesi haksızlığa yol açar. Bu yüzden istenilen şeylerin maddi, ulaşılabilirlik vb. bakımdan birbirine denk olmasına özen gösterilmelidir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma/sözünde durma): Şirküzü oyununda dürüst olmak çok önemli bir yere sahiptir. Oyuncu, iddiayı kaybettiğinde üzerine iddialaştıkları şeyi arkadaşına almak durumundadır. Ayrıca nadir de yaşansa oyuncuların iddiayı birbirine hemen hemen aynı anda hatırlattığı durumlar da yaşanabilir. Böyle anlarda oyunculardan beklenen

doğru sözlü olmaktadır. Çok az bir farkla da olsa ilk hatırlatan kişinin iddiayı kazanması gerekir, diğer oyuncunun bu hususta yalan söylememelidir. Sözünde durmayan, doğru sözlü ve güvenilir olmayan bir oyuncu arkadaşının gözünden düşer ve güvenilirliğini yitirir. Oyunda yaşanması muhtemel bu tarz durumlar dürüstlüğün önemine vurgu yapar niteliktedir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme): Oyuncular, bu oyunu hem eğlenmek hem de bir anlamda kimin daha dikkatli olduğunu öğrenmek için oynar. Oyuncular; kazanmak için hafızalarını canlı tutmak ve arkadaşından önce iddiayı hatırlatmak için her an dikkatli olmak zorundadır. İddiayı unutan veya arkadaşına hazırlıksız yakalanan oyuncu oyunu kaybeder. Bu yüzden bu oyunu oynayan oyuncuların kazanmak için davranışlarını kontrol etmesi; kaybettiğinde ise davranışlarının sorumluluğunu üstlenmesi gerekmektedir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Şirküzü oyununu oynayan kişilerin rakibine iddiayı hatırlatabilmesi için en az bir gece beklemesi gerekir. Bu, oyunun önemli bir kuralıdır. Oyuncular, bu sayede beklemeyi öğrenir. İki oyuncu da sabahı sabırla bekler ve bir sonraki gün kim kimi önce bulup iddiayı hatırlatırsa oyunu kazanır. Hem iddiayı kazanmak hem de kazanılan şeyin kendisine verileceği anı beklemek oyuncuların sabır gücünü artırır.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/sözünde durma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Şirküzü oyununda oyuncular bir iddiaya girerek bir anlamda sorumluluk alır. Oyuncu, kaybettiği zaman iddialaştıkları şeyi rakibine vermek zorundadır. Bu, oyuncuların birbirine vermiş olduğu bir sözdür. Oyuncuların bu konuda sözünde durması ve güvenilir olması şarttır. Özetlenecek olursak şirküzü oyunu; oyunculara kazanma, kaybetme, kaybedildiğinde üstüne düşeni yerine getirme sorumluluğu aşılar.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma):

Şirküzü oyununun önemli birkaç kuralı vardır ve iki oyuncun da bu kurallara uyma zorunluluğu söz konusudur. Örneğin iddiaya girildiği zamanın üstünden bir gün geçmesi gerekir. Diğer yandan her oyuncunun üzerine iddialaştıkları şeyi, kaybettiğinde rakibine verme zorunluluğu vardır. Bahsi geçen bu kurallara uymayan oyuncu, arkadaşının gözündeki değerini ve güvenilirliğini kaybeder. Oyuncular, gözden düşmemek ve üstüne düşen sorumluluğu yerine getirmek için kurallara uyması gerektiğinin bilincine varır.



4.1.9.22. Taso Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Taso Oyunu

Kaynak Kişi: KK 47

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Dışarıda, düz alanlar

Oyunun Zamanı: Genellikle ilkbahar ve yaz aylarında, gündüz

Oyuncu Özellikleri: 7-16 yaş arası kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Taso (Gazoz kapağından yapılır)

Oyunun Oynanma Şekli:

Taso oyunu en az iki, en fazla dört kişiyle oynanır. “*Tas-res*” yöntemiyle oynama sırası oluşturulur. Oynamak için taso sayısı belirlenir (ör. 3 taso) ve her oyuncu belirlenen sayıda tasoyu üst üste koyar. Oyuncuların yerdeki tasolara vurmak için kullanacağı “kafa taso” belirlenir. Bu hazırlıklar yapıldıktan sonra birinci oyuncu oyuna başlar. Birinci oyuncu, kafa tasosuyla yerdeki tasolara vurur, çevirdiği tasoların hepsini alır ve bir oynama hakkı daha kazanır. Eğer hiçbir tasoyu çeviremezse sıra ikinci oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

Oyunun özel kuralı:

Kalan son tasoyu çeviren oyuncu, diğer oyuncuların kafa tasolarına vurur. Oyuncu, kafa tasosunu çevirdiği kişinin kazanmış olduğu bütün tasolarını ondan alır. Oyuncu sayısı ikinin üstündeyse her oyuncunun kafa tasosuna ayrı ayrı vurulur. Kafa tasosunu çevirdiği oyuncudan taso alır, çeviremediği oyuncudan almaz. Oyun, bu şekilde devam eder. Oyuncular isterse birkaç tur daha oynar.

(Not: Tas-res yöntemi: Yazı-turanın taso ile yapılması hâlidir. Tas, tasonun ön yüzü; res, arka yüzüdür. Oyuncular ön veya arka yüzü seçip havaya atar, seçtiği taraf gelen oyuncu oyuna ilk başlar.)

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 3, KÖ 6

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Taso oyununda oynama sırası, tas-res yöntemiyle belirlenir. Bu sayede oynama sırası, kimseye ayrıcalık tanımadan kimseye haksızlık yapmadan belirlenmiş olur.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Taso oyununda dürüstlüğün önemi dürüst davranılmadığında ortaya çıkar. Örneğin kafa tasosunun çevirme gücünü artırmak için tasonun içine demir vb. bir cisim koyup ağırlaştırmak hiledir. Ayrıca oyuncuların dalgın anından faydalanıp tasoları elle çevirmek yine oyunun hilesidir. Bu iki davranış oyunda kesinlikle istenmez. Oyunun keyifli, adil bir ortamda oynanması için oyuncuların güvenilir olması çok önemlidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Taso oyunu, çocukların öz denetimli bireyler olmasına destek verir. Öz denetimle ilişkili tutum ve davranışları oyun içinden şu örneklerle açıklayabiliriz. Öncelikle bu oyunda ödül, fazladan taso kazanmak; ceza ise tasolarını kaybetmektir. Oyuncu, bunu göze alarak oynamalıdır. Her oyuncu, iyi veya kötü oyununun sonuçlarını üstlenir. Oyuncu tasolarını kaybettiğinde öfkelenmemeli, kazandığında ise arkadaşının zoruna gidecek söylemlerde bulunmamalıdır. Diğer yandan bu oyunu iyi oynamak öz güvenli olmayı da gerektirir. Kendine güvenmeyen oyuncu tasosu çok olsa bile kaybetmekten korktuğu için oynamaz. Kendine güvenen oyuncu ise az tasoyla bile oynar ve taso sayısını artırır. Kendine güvenen oyuncu, bu motivasyonla iyi oynar ve daha çok kazanır; kazandıkça da öz güveni artar. Son olarak şu hususa değinmek gerekir: Bir oyuncu, hile yapmışsa veya kazanmanın ya da kaybetmenin etkisiyle arkadaşlarını bir şekilde kırmışsa çabucak hatasını anlayıp arkadaşından özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Taso oyununda her oyuncu, sıranın kendisine gelmesini sabırla bekler. Diğer yandan çok sayıda tasosunu kaybeden oyuncunun kaybetmeye tahammül etmesi gerekir. Tahammül etmekle birlikte her oyuncunun diğer turda kaybettiği tasolarını geri almak için mücadele etmesi gerekmektedir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Taso oyununda oyuncular birbirine saygı duyar. Örneğin rakibinin tasolarını alan oyuncu, arkadaşını kızdıracak söz ve davranışlardan sakınır. Çünkü kendisi de ya daha önce taso kaybetmiştir ya da sonraki oyunlarda kaybedeceği ihtimalini göz önünde

bulundurup ona göre tavır takılır. Ayrıca oynama sırası kimdeyse onun dikkatini dağıtacak seslerden, hareketlerden olabildiğince sakınılır. Çocuklar oyun esnasında-oyun bitiminde; kazandığında-kaybettiğinde, her zaman ve durumda çevresine karşı saygılı tutumundan ödün vermemelidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Bu oyununu oynayan her oyuncu, fazladan taso kazanmayı ummanın yanında elindekileri de kaybetmeyi göze alarak oynar. Bu yüzden her oyuncu bu anlamda bir sorumluluk alır ve bunun sonuçlarını üstlenir. Öte yandan oyuncuların rakibine karşı tutarlı ve güvenilir olması da yine bu sorumluluğun önemli bir parçasıdır. Örneğin oyuncu, hileye başvurmayı düşünmemeli ve kaybettiği tasoları vermemezlik yapmamalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Taso oyununda her oyuncu oyunun kurallarına uymak zorundadır. Kurallara uymayan, hile yapan oyuncu ile kimse oynamak istemez. Oyunlarda kurallara uymak, kuralların olumlu ve olumsuz sonuçlarını kabullenmek çocuğun sosyal kurallara ve kanunlara uymasına da katkı sağlar.

4.1.9.23. Kelime Türetmece ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kelime Türetmece Oyunu

Kaynak Kişi: KK 86

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Herhangi bir yerde oynanabilir.

Oyunun Zamanı: Herhangi bir zaman diliminde oynanabilir.

Oyuncu Özellikleri: 7 yaş ve üzeri kız-erkek çocuklar ve yetişkinler

Oyun Araç-Gereçleri: Herhangi bir araç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

İsim türetmece oyununa çok benzeyen bu oyunda tek fark özel isim yerine rastgele kelimelerin söylenmesidir. En az iki kişiyle oynanır fakat beş altı kişiyle oynanması daha eğlenceli olur. Önce bütün oyuncular yan yana dizilir. Oyunculardan bir kişi rastgele bir kelime söyler. Örneğin "ağaç" gibi. Daha sonra yanındaki kişi bu kelimenin son harfiyle başka bir kelime türetir "Çanta" gibi. Oyunculardan biri sıra kendisine geldiğinde ortalama bir sürede (ör.5 saniye) isim türetemezse yanmış sayılır ve oyundan çıkar. Bu oyunda daha önce söylenen bir kelime bir daha söylenemez. En sona kalan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, sabır, saygı, sevgi, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Kelime türetmece oyununda her oyuncu eşit süreye ve eşit sayıda söz hakkına sahiptir. Bir oyuncu, en geç beş saniye içinde daha önce söylenmemiş bir kelime türetmelidir. Bu zaman dilimi herkes için aynıdır. Birine az, birine çok süre verilmez.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Diğerkâmlık/anlayışlı olma/dayanışma/yardımlaşma): Aslında kelime türetmece oyununda kurallar her ne kadar net olsa da amaç sadece kazanmak olmadığından bazen görüş birliğiyle kurallar esnetilebilir. Örneğin belirlenen sürede kelime türetemeyen bir oyuncuya biraz daha zaman verilir veya oyundan elenmesi gereken birine oyuna devam etmesi için direkt bir şans daha verilir. Bu tutum oyuncuların birbirine karşı anlayışlı olduğuna ve birbiriyle yeri geldiğinde yardımlaşma içinde olduğuna güzel bir örnektir. (Not: Kelime türetmece

oyununda kuralların esnetilmesi durumu, her zaman ve her oyuncu grubu için söz konusu olmaz. Fakat kaynak kişilerle yapılan görüşmelerde kendilerinin böyle oynadığına dair bu görüşleri dile getirmişlerdir. Ayrıca bu uygulama adalete aykırı gibi gözükse de bir oyuncuya şans verilmişse diğerlerine de aynı şans verilmesi eşitliği sağlamaktadır.)

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma):

Kelime türetmece oyununda daha önce söylenmiş bir kelimenin söylenmesi yasaktır. Bir oyuncu, bazen farkında olmadan bazen de diğerlerinin dalgınlığından yararlanıp aynı kelimeyi söyler. Bu gibi kurnazlıklar yapmaya çalışan oyunculara diğerleri gereken tepkiyi verir, onu hilebazlıkla suçlar. Oyunda huzurun bozulmasına yol açabilecek bu tarz tatsızlıkları yaşamamak için her oyuncudan dürüst davranması beklenir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme):

Kelime türetmece oyununda bir oyuncu, oyunun hemen başında elenebilir. Bu durumda o oyuncu, bütün oyuncular elenip yeni bir oyuna geçilene kadar beklemek zorundadır. Bu bekleyiş oyuncunun sabırlı olmasını gerektirir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Kelime türetme sırası bir oyuncuya geldiğinde diğerleri saygıyla bekler. Oyuncuya baskı kurmak için “hadi, süren bitti, bulamayacak” gibi oyuncunun dikkatini ve moralini bozacak söylemlerde bulunulmaz. Oyuncular başkalarının sırasında saygılı olmalı ki kendine sıra geldiğinde aynı saygıyı görsün. Ayrıca oyundan elenen oyuncuyla dalga geçmek, onu rencide etmek gibi yakışık olmayan davranışlardan da uzak durulmalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma):

Kelime türetmece oyununda kurallar ne kadar açık olsa da amaç sadece kazanmak olmadığından, bazen görüş birliğiyle kurallar esnetilebilir. Örneğin belirlenen sürede kelime türetemeyen bir oyuncuya biraz daha zaman verilebilir veya oyundan erken elenen birine yine görüş birliğiyle bir şans daha verilebilir. Bu tutum oyuncuların birbirini sevdiğine, birbirine karşı merhametli olduğuna işarettir.

Yardımsellik (Tutum ve Davranış: Cömert olma/merhametli olma/paylaşma): Sevgi değesinde de bahsedildiğı gibi verilen sürede isim türetemeyen bir oyuncuya görüş birliğıyle ya biraz zaman verilir ya pas geçmesi istenir ya da başka bir oyuncunun onun yerine bir kelime söylemesine izin verilir. Çocukların bu şekilde davranması, aslında burada sadece kazanmak veya kaybetmek için bulunmadıklarını; birlikte eğlenmek ve güzel vakit geçirmek olduğunu gösterir. Bu yüzden oyun bireysel de olsa çocukların birbiriyle yardımlaşması çok doğaldır.



4.1.9.24. Sos Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Sos Oyunu

Kaynak Kişi: KK 86

Oyunu Kimden Öğrendiği: Yaşıtlarından

Oyunun Mekânı: Açık veya kapalı bir alan, genellikle kapalı alanlarda oynanır.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 7-15 yaşlarında kız veya erkek iki kişi

Oyun Araç-Gereçleri: Kalem, kâğıt

Oyunun Oynanma Şekli:

Öncelikle bir kâğıda en az on adet küçük kare çizilir. Her oyuncu, sırası geldiğinde "S, O, S" harflerinden istediği birini bir kutucuğa yazar. Yazılan harflerden "SOS" kelimesini oluşturan veya onu bulan oyuncu 1 puan alır. Oyunun sonunda en çok puan toplayan kişi oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, sabır, saygı, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Sos oyununda her oyuncu sırayla oynar. Sırası gelmeyen oyuncu, “sos” oluşturacağı bir yer bulsa bile oynayamaz; sırasını beklemek zorundadır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Sos oyununda yaşanan bazı hileler dürüstlüğün önemini ortaya koyar. Örneğin bir oyuncu, arkadaşına çaktırmadan bir kutucuğa gizlice harf yazmamalıdır. Bu, hiledir. Sürekli işin hilesine kaçan bir oyuncu ile oynamak hem zor hem sıkıcı olur. Bu yüzden oyuncuların dürüstçe oynaması çok önemlidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Sos oyununda her oyuncu sırasını bekler. Sırası gelmeyen oyuncu, “sos” oluşturacağı birçok yer bulsa bile oynayamaz. Oyuncular, bazen “sos” oluşturulabilecek çok yer görür fakat oynama sırası diğer oyuncudaysa sabırlı olup sırasını beklemelidir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Sos oyunu iki kişiyle ve sırayla oynanır. Oyuncuların sırasını beklemesi, arkadaşına acele ettirmemesi, dikkatini dağıtıcı şeyler yapmaması gerekir. Çocuk, arkadaşına kendine davranılmasını istediği şekilde davranmalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Sos oyununda oyuncular oyunun kurallarına uymak zorundadır. Oyunda kurallara uymak, sosyal kurallara ve kanunlara uymada da kolaylık sağlar. Kurallara ve kanunlara uymak ise vatanseverlik değeriyle yakından ilişkilidir.



4.1.9.25. Yumurta Taşıma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yumurta Taşıma Oyunu

Kaynak Kişi: KK 94

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyunun Zamanı: Genellikle 23 Nisan etkinliklerinde oynanır ama bunun dışında da her zaman oynanabilir.

Oyuncu Özellikleri: 7 yaş ve üzeri kız/erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Yumurta, tahta veya metal kaşık

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuna başlamadan önce başlangıç ve bitiş çizgisi belirlenir. Bütün oyuncular başlangıç çizgisinde yumurtasını kaşığın üzerine koyup kaşığın ucunu ağzına koyar. Oyuncular hakemin “Başla” komutuyla yumurtayı düşürmeden bitiş çizgisine götürmeye çalışır. Yumurtayı düşürmeden çizgiye ilk ulaşan kişi oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 5, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Yumurta taşıma oyununda bütün oyuncular eşit şartlarda yarışır. Oyuncuların yumurtasını elle tutması, yumurtayı kaşığa herhangi bir madde ile yapıştırması veya yumurtaların aynı özellikte olmaması (biri çiğ, biri haşlanmış vb.) yasaktır. Bu kurallara uymayanlar hile yapmış olur ve bu şekilde oyunu kazanması söz konusu olamaz. Oyunun bu kuralları adalete verilen önemi gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Yumurta taşıma oyununda yumurtanın herhangi bir şeyle kaşığa yapıştırılması yasaktır. Bunu yapan hile yapmış olur. Ayrıca yarışmada çiğ yumurta kullanılacak denmişse herkesin çiğ yumurta ile yarışması gerekir. Bu durumda haşlanmış yumurta ile yarışmak hile sayılır. Oyuncuların bu iki hususa dikkat etmesi gerekmektedir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Yumurta taşıma oyunu, aynı zamanda bir yarışmadır. Yarışmalarda

kazananın da kaybedenin de öz denetimli olması gerekir. Örneğin yarışmayı kazanan oyuncunun diğerleriyle dalga geçmemesi, kaybedenlerin kazanan kişiye öfke duymaması çok önemlidir. Oyuncuların gerektiğinde özür dilemesi de yine önemli bir husustur. Herhangi bir sebepten dolayı arkadaşını kıran, üzen oyuncuların özür dilemesi gerekir. Diğer yandan yumurtayı düşürmeden bitiş çizgisine kadar taşıyabilmek kendine güvenmeyi gerektirmektedir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma): Yumurta taşıma oyununda çocukların yumurtaya odaklanması, onu düşürmemeye gayret ederek bitiş noktasına kadar gelebilmesi sabırlı olabilmeleriyle mümkündür. Sabırlı olmayan oyuncu, kontrolsüzce hızlanıp yumurtasını düşürebilir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme, muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Yumurta taşıma oyununun öncesinde, oyun anında ve sonrasında oyuncuların birbirine karşı saygılı olmaları son derece önemlidir. Oyun öncesinde birbirilerinin yumurtası veya kaşığıyla dalga geçmemek; yarış anında sadece kendine odaklanmak, başkasına herhangi bir şekilde müdahale etmemek ve yarışmadan sonra birbirileriyle alay etmemesi (kazananın diğerleriyle, yumurtasını düşürmeyenlerin düşürenlerle vs.) gerekir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Yumurta taşıma oyunu, başlı başına sorumluluk gerektiren bir oyundur. Her oyuncu, başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar yumurtasını kırmadan taşımakla sorumludur. Ayrıca oyuncuların adaleti zedeleyecek her türlü hileden uzak durması, güvenilir olması yine oyuncuların sorumlu olduğu hususlardır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Bütün oyuncuların kurallara uyma zorunluluğu vardır. Kurallara uymayan oyuncu hile yapmış sayılır, hile yapan oyuncu ise oyundan elenir. Oyun yoluyla kurallara uymanın olumlu, uymamanın ise olumsuz sonuçlarını deneyimleyen çocuk toplumun, devletin koyduğu kurallara daha kolay uyum sağlar.

4.1.9.26. Mamo Memenos Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Mamo Memenos Oyunu

Kaynak Kişi: KK 41

Oyunu Kimden Öğrendiği: Aile büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Ev, kapalı alanlar

Oyunun Zamanı: Kış mevsimi, akşam

Oyuncu Özellikleri: 10 yaş üzeri erkek çocuklar ve yetişkinler

Oyun Araç-Gereçleri: Mendil, kemer, minder, video kayıt cihazı

Oyunun Oynanma Şekli:

İki oyuncu, karşı karşıya geçip tek eliyle bir minder ucundan karşılıklı tutar. İkisinin de diğer elinde birer kemer olur. Gözler, mendille kapatılır. İki oyuncu; bir eli minderde, gözler kapalı olarak ellerindeki kemerle sırayla birbirilerine vurur. Tabi bu esnada oyuncular minderi bırakmadan sağa sola hareket edip kendini kemerden koruyabilir. Oyuncular, her vuruştan önce “ mamo memenos hate derbeki bēnamus” der. Oyun, oyunculardan biri pes edene kadar bu şekilde devam eder. Öte yandan oyun boyunca ya biri hakemlik yapar ya da video çekilir. Hile yapan (gözü açmak, minderi bırakmak vb.) oyuncu bu sayede tespit edilip ceza olarak bir sonraki oyunda rakibi gözü açık oynar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, sabır, öz denetim, saygı, sorumluluk, sevgi, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Mamo memenos oyununda iki oyuncu da eşit şartlarda oynar. İkisi de tek elini kullanabilir ve ikisinin de gözleri kapalıdır. Oyun boyunca bir oyuncunun gözünü açtığı veya başka şekillerde hile yaptığı tespit edilirse ceza olarak bir sonraki oyunda kendisi gözü kapalı oynarken rakibi gözleri açık oynar. Bu şekilde olası haksızlıkların önüne geçilmeye çalışılır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Mamo memenos oyununda iki oyuncu da gözleri kapalı oynamalıdır. Ayrıca kemerin toka kısmının kullanılmaması gerekir. Oyunculardan bu konuda güvenilir olması beklenir. Dürüst davranmayan birine sonraki oyunda ceza verilmesi dürüstlüğü verilen önemi gösterir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Mamo memenos oyununda öz denetimli olmalıdır. Mesela hile yapmaya çalışmamalıdır. Hile yapmayı düşünen kişi, videoda tespit edildiğinde alacağı cezayı düşünüp ona göre hareket etmelidir. Zaten bu oyunda asıl amaç eğlenmektir fakat oyuncuların canı da yanar biraz. Kendine güvenmeyen, canı yandığında zoruna gidip kavga çıkaran kişi bu oyunu oynamamalıdır. Bir oyuncu bu oyunu oynamaya karar verdiğyse sonuçlarına katlanmayı, oyunu kurallarına göre oynamayı da kabul etmiş sayılır. Kurallara uymayan, arkadaşıyla tartışan birinin ise yaptığı şeylerden dolayı özür dilemesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme): Mamo memenos oyununda oyuncuların en güçlü motive kaynağı sabırdır. Sabırlı olan oyuncu, rakibine üstünlük sağlar. Çünkü canının yanmasına tahammül edebilen, rakibi pes edene kadar gayret gösterip oyuna devam edebilen kişi oyunu kazanır. Azimli olmak ve tahammül etmek sabırlı olmaya işaret eden tutum ve davranışlardır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Mamo memenos oyununun saygı çerçevesinde oynanması çok önemlidir. Örneğin hile yapmak, rakibe karşı kötü sözler sarf etmek ceza gerektirir. Oyuncuların bu hususlara dikkat etmesi gerekir. Ayrıca kazanan kişinin pes eden oyuncuyla dalga geçmemesi, pes edenin de anlayışla yenilgiyi kabul etmesi oyuncuların birbirine karşı saygılı olduklarının ifadesidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Daha önce de ifade edildiği üzere bu oyunda da asıl amaç eğlenmektir. Oyuncuların kemerle birbirine vurmaları bu amaca hizmet eden bir araçtır sadece. Bu yüzden oyunda oyuncuların birbirine hırslanarak sert vurmak yerine merhametli olup yavaş vurur. Oyuncuların birbirine vururken merhamet olmaları birbirilerini sevdiğini gösterir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Mamo memenos oyununda iki oyuncu da sorumluluklarını yerine getirmelidir. Mesela

oyuncular, oyunun kurallarına uymak ve hile yapmamak zorundadır. Oyuncular güvenilir olmalı. Hile yapan oyuncu, verilen cezayı çekmelidir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Bu oyunda iki oyuncu da oyunu kurallarına göre oynamalıdır. Kurallara uymayan, hile yapan oyuncuya ceza verilir. Bu oyun, çocuklara kurallara uymanın önemini; uymadığı takdirde ceza alabileceği ile ilgili farkındalık oluşturur.



4.1.9.27. Dark Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Dark Oyunu

Kaynak Kişi: KK 41

Oyunu Kimden Öğrendiği: Aile büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Ev, kapalı alanlar

Oyunun Zamanı: Akşam

Oyuncu Özellikleri: 8 yaş üzeri erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Üç kişi bir araya gelir. Adım atma yönteminde bir oyuncu kazanır diğer iki oyuncu ebe olur. Üç oyuncu, çizgi gibi yan yana durur. Kazanan oyuncu iki ebenin arasında durur. Ebeler pantolon paçalarını dizlerine kadar sıyırır. Ortadaki oyuncu sağ ve sol elinin tersiyle sağındaki ve solundaki ebelerin bacağına tokat vurur. Ebelerden biri ortadaki oyuncunun elini tutabilirse o oyuncu ortaya geçer, ortadaki oyuncu o ebenin yerine geçer. Oyuncular bu şekilde, sıkılana kadar oynar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 15, KÖ 18

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, vatanseverlik, yardımseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Dark oyununda ortaya geçecek kişinin adım atma yoluyla belirlenmesi adil olmaya, ortadaki oyuncunun iki ebeye de aynı sertlikte ve sıklıkta vurmaya dikkat etmesi ise eşit davranmaya örnek davranışlardır. Gerek ebe seçimi gerekse ebelere aynı muamelede bulunulması adalete önem verildiğini gösterir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): Dark oyununda asıl amaç eğlenmek olduğundan oyuncuların birbirine vurması bu amacın sadece bir parçasıdır. Bu yüzden oyuncular bacağına tokat atan arkadaşına karşı anlayışlı olur. Oyuncular arasında küslük, kırgınlık veya öfke hissi oluşmaz. Çünkü bu sadece bir oyundur, öncelikli ve önemli olan ise dostluktur.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Dark oyununda oyuncuların ebelikten kurtulması için ortadaki oyuncunun elini tutması gerekir. Ebe, oyuncunun elini tam tutamamışsa tuttum diye iddia etmemelidir. Fakat

gerçekten oyuncunun elini tutmuşsa da ortadaki oyuncu, elini zorla çekip kurtarmaya çalışmamalıdır. Dolayısıyla hem ebelerin hem de ortadaki oyuncunun dürüst davranması gerekmektedir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Dark oyununda oyuncular, kendine güvenerek oynar. Kendine güvenmeyen oyuncu bu oyunu oynamayı göze almaz. Dark oyununda oyunlar duygu ve davranışlarını kontrol edebilmelidir. Mesela oyuncuların canı yansa bile öfkeye kapılmamalı, bunun bir oyun olduğunu aklından çıkarmamalıdır. Oyunda hile yapmamak, arkadaşlarına gereğinden fazla sert vurulmuşsa ondan özür dilemek, iki ebeye de eşit davranmak gibi bazı tutum ve davranışlar öz denetim değeriyle yakından ilgilidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Dark oyununda oyuncular, tokatlardan canı yansa da buna tahammül eder. Ebelikten kurtulmak için sabırla mücadelesini sürdürür. Oyuncuların bir zorluk karşısında azimli olması, bu zorluğa tahammül etmesi ve bundan kurtulacağı anı bekleyebilmesi sabırlı olduklarına işaretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Bu oyunda saygılı olmak çok önemlidir. Çünkü saygı olmazsa oyunun tadı kaçır. Bu yüzden oyuncuların canı yansa bile hırslanıp arkadaşlarına sert vurmamalı, küfürlü veya argo sözler sarf etmemeli, uzun süre ebelikten çıkamayan kişiyle alay edilmemelidir.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Dark oyununu oynayan çocuklar, birbirinin bacağına oyun gereği tokat atsalar da diğer yandan birbirine karşı merhametlidir. Bu yüzden de genellikle birbirine yavaş vurmaya özen gösterir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Dark oyununda ebenin kimler olacağı, ortaya kimin geçeceği ve hangi durumda ebenin değişeceği ilgili hususlar kurallarla belirlenmiştir. Oyuncuların bu kurallara uyması gerekir. Oyunlar yoluyla kurallara uymayı, kuralların önemini öğrenen çocuk ileride de toplumsal kurallara ve kanunlara daha kolay uyum sağlayabilir.

4.1.9.28. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu

Kaynak Kişi: KK 67

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz aylarında

Oyuncu Özellikleri: 10-15 yaşlarındaki kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Araç gereç gerekmiyor.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun en az dört kişiyle oynanır. Gönüllü biri ebe olur. Gönüllü çıkmazsa “da-vul-zur-na-bir-iki-üç” denilir, üç kime çıkarsa o kişi ebe olur. Ebe, bir duvara veya ağaca yüzünü dönerek “Da-vul zur-na bir-iki-üç” der. Bunu söylediği esnada diğer oyuncular ona doğru hareket eder. Ebe, sayışmacayı bitirdiği anda arkasını döner, bu esnada hareket eden görürse o oyuncu elenir. Ebeye en çok yaklaşan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Davul zurna 1,2,3 oyununda gönüllü biri ebe olmazsa ebe seçiminde kimseye haksızlık olmasın diye “da-vul-zur-na- bir-iki-üç” denildiğinde üç kime çıkarsa o ebe olur. Bu yolla en azından herkesin kabul ettiği bir yöntemle adil bir seçim yapılır. Ayrıca oyunda ebenin herkese eşit davranması gerekir. Hareket ettiğini gördüğü oyuncu en yakın arkadaşı bile olsa gördüğünü söyleyip onu oyundan çıkarmalıdır.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma/güvenilir olma): Bu oyunun eğlenceli olması, hem ebenin hem de diğer oyuncuların dürüst olmasına bağlıdır. Mesela ebe, hareket eden kişiyi kim olduğunu ayırt etmeksizin oyundan çıkarmalıdır. Diğer oyuncular ise hareket hâlindeyken yakalanmışsa durumu inkâr etmeye çalışmamalıdır. Ebenin ve diğer oyuncuların dürüst olmaması oyunun bütün eğlencesini kaçıır ve huzursuzluğa sebep olur.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Bu oyunda amaç, hareket hâlindeyken yakalanmadan ona olabildiğince yaklaşımdır. Bunun için oyuncular çok dikkatli olmalı, hareketlerini her an kontrol altında tutmalıdır. Buna rağmen bir oyuncu, elenmişse bu aşamadan sonra artık duygularını kontrol etmeli; suçu arkadaşlarında bulup onlara kızmamalıdır. Bir oyuncu, kısa süreli de olsa kendine, arkadaşlarına vs. öfkelenmişse hatasını anlayıp arkadaşlarından özür dilemelidir. Bunların yanı sıra oyuncuların ebeye yakalanmadan yaklaşabilmesi için kendine güvenmesi gerekir. Oyuncuların oyun içinde veya oyundan elendikten sonra duygu ve davranışlarını kontrol etmesi, öz güvenli olması ve gerektiğinde özür dilemesi öz denetimli olmalarına işarettir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/beklemeyi bilme): Davul zurna 1,2,3 oyununda hem ebenin hem de diğer oyuncuların sabırlı olmaları çok önemlidir. Örneğin ebe, ebelikten çıkmak için oyun bitine kadar sabretmesi gerekir. Öte yandan diğer oyuncular, ebeye yaklaşırken çok dikkatli davranmalı; acele etmemeli, kontrolsüzce koşmaya çalışmamalıdır. Yoksa bu sabırsızlık hâli elenmesine neden olabilir. Ayrıca oyundan elenen biri, yeni oyuna kadar sabırla beklemek zorundadır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Oyunu kazanan kişi kaybedenlere karşı küçümseyici tavır takınmamalıdır. Oyuncular, kendine davranılmasını istediği şekilde davranmaya özen göstermelidir.

Sorumluluk (Kendine ve çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Bu oyunda ebeye büyük sorumluluk düşer. Ebe her şeyden önce adil olmalı, herkese eşit davranmalıdır. Ayrıca dürüst de olmalıdır. Hile yapmadan üstüne düşenleri yapmak zorundadır. Birine veya bir duruma kızıp oyunu terk etmemelidir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Herkes davul zurna oyununu kurallara göre oynamak zorundadır. Kurallara uymayan oyuncu, oyundan çıkarılır. Oyuncular, kurallara uymadığında karşılaşacağı olumsuzlukları görüp kurallara uymanın önemini kavrar.

4.1.9.29. Yaprak Patlatma Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Yaprak Patlatma Oyunu

Kaynak Kişi: KK 58

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Ağaçlık yerler

Oyunun Zamanı: İlkbahar-yaz mevsimi

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Yaprak (özellikle dut yaprağı, kuşburnu/üzüm yaprağı)

Oyunun Oynanma Şekli:

Çoğunlukla eğlenmek amacıyla oynanan bu oyunda oyuncular, bir elin başparmağını ile işaret parmağının ucunu birleştirip yaprağı bu iki parmağın üstüne koyar. Daha sonra diğer elinin avuç içi ile yaprağı patlatılır. Yaprığı en iyi ses çıkaran oyuncu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 6, KÖ 8, KÖ 11

Tespit Edilen Kök Değerler: Dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Güvenilir olma): Bir oyuncunun yaprağını patlattığı esnada ağzıyla ses çıkarmaması, bu konuda güvenilir olması gerekir. Bunlara dikkat etmeyen, biriyle kimse oynamak istemez.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ gerektiğinde özür dileme): Yaprak patlatma oyununda bir oyuncu, sadece kendi yaprağını patlatabilir. Başka bir oyuncunun yaprağını patlatmaya çalışmamalıdır. Şayet böyle bir hata yapmışsa da arkadaşından özür dilemesi beklenir. Kısacası oyuncular, davranışlarını kontrol etmeli ve gerektiğinde de özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Bu oyunda oyuncular yaprakları hep birden değil, sırayla patlatır. Bu yüzden her oyuncu, sırasını bekler. Oyuncular acele etmemeli, başkasının sırasını almaya çalışmamalıdır.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Yaprak patlatma oyununda oyuncular birbirine saygı duymalı, sıranın kendine gelmesini beklemelidir. Oyuncular, birbirinin dikkatini dağıtacak şeyler yapmaktan sakınmalıdır.

4.1.9.30. Gızgızok Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Gızgızok Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Belirli bir mekânı yoktur.

Oyunun Zamanı: Belirli bir zamanı yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Meşe mazısı (yüzeyi pürüzsüz olan-şemazi-), tepsi

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyun, iki ve üzeri kişiyle oynanır. Oyuncular yüzeyi pürüzsüz olan bir meşe mazısının üstündeki deliğin içine ince, küçük bir çubuk geçirir. Daha sonra çubuğu başparmak ile orta parmağının arasına alıp hızlıca çevirerek mazıyı düz bir zemine veya bir tepsinin üstüne bırakır. Mazısı en çok dönen kişi oyunu kazanır. Alan müsaitse iki oyuncu, mazılarını aynı anda atabilir fakat alan dar ise mazılar çarpışmasın diye genellikle sırayla atarlar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma): Oyuncular mazısını aynı anda attığında kiminkinin daha çok döndüğü belli olur. Fakat ayrı ayrı attıklarında ise saate bakma imkânı da her daim olmadığından hangi mazının daha çok döndüğü göz kararı ile belirlenir. İşte bu noktada adil olmak çok önemlidir. Bir oyuncu, sırf kazanmak için arkadaşına haksızlık edip gerçeği çarpıtmamalı, adil olmalıdır. Adil karar vermeyen oyuncu ile kimse oynamak istemez çünkü böyle oyuncular her seferinde kendi lehine karar verir.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Anlayışlı olma): Gızgızok oyununda bir oyuncu, mazısını tam atacağı esnada elinden kaydırabilir. Bu durumda rakibi anlayışlı olup yeniden atış yapması için ona fırsat verir. Bu anlayışlı olma hâli, oyuncuların sadece kazanmak amacıyla olmadıklarını; dostane bir şekilde vakit geçirmek niyetinde olduklarını gösterir.

Dürüstlük (Tutum ve Davranış: Doğru sözlü olma): Gızgızok oyununda oyuncular mazılarını ayrı ayrı attıklarında eğer saate bakma imkânı yok ise hangisinin daha çok döndüğü göz kararı ile belirlenir. Bu kararı verirken oyuncuların doğru sözlü olması gerekir. Oyuncu, kazansa da kaybetse de doğruyu söylemelidir ki oyun adil bir ortamda oynanabilsin.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/ davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Gızgızok oyunu kuralları az ve basit bir oyundur. Fakat bir oyuncunun diğerine sürekli kaybetmesi öfkelenmesine, arkadaşını kırmasına neden olmamalıdır. Bu yüzden oyuncular kazansa da kaybetse de duygu ve davranışlarını kontrol etmelidir. Buna rağmen yine de hile yapan, arkadaşına kötü söz söyleyen biri hatasını anlayıp özür dilemelidir. Öte yandan gızgızok oyununda oyuncunun rakibine karşı kendine güvenmesi de önemli bir detaydır. Oyuncu, kendine güvenmiyorsa atışa odaklanamaz ve psikolojik olarak dezavantajlı başlar.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Gızgızok oyununda bir oyuncunun mazısı dönerken diğer oyuncu, mazı durana kadar bekler. Bu beklemeyi bilme hâli çocuğa sabretmeyi öğretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Gızgızok oyununda oyuncuların rakibine karşı saygılı olmasına çok dikkat edilir. Örneğin bir oyuncu mazısını atarken diğer sakince beklemeli, arkadaşının dikkatini dağıtacak şeyler yapmamalıdır. Mazı durana kadar hiçbir şekilde müdahale etmemeli, mazı eğer tepsinin üstünde dönüyorsa tepsiye temas etmemeye çok dikkat etmelidir. İki oyuncu da rakibine kendine davranılmasını istediği şekilde davranmalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Gızgızok oyununda çok az kural vardır fakat bu kurallar direkt kazanan ve kaybeden tarafı belirler. Bu yüzden iki oyuncu da kurallara uymalıdır. Oyuncular, kurala uymayan biriyle değil, başka bir arkadaşıyla oynamak ister. Çocuklar, arkadaşları tarafından dışlanmamak, oynamaktan mahrum kalmamak için kurallara uyması gerektiğinin farkına varır.

4.1.9.31. Kibrit Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Kibrit Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Arkadaşlarından

Oyunun Mekânı: Ev

Oyunun Zamanı: Genellikle akşamları

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Kibrit kutusu

Oyunun Oynanma Şekli:

Birkaç oyuncu bir araya gelerek bir kibrit kutusunu sırayla havaya atar. Kibrit kutusu yan yüze (yanan taraf) düşerse beş puan, dik düşerse on puan ve yeni bir atış hakkı elde edilir. Kibrit kutusu ön veya arka yüze düşerse hiç puan kazanılmaz ve sıra diğer oyuncuya geçer. Kazanma sayısına (ör.100) ulaşan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 14

Tespit Edilen Kök Değerler: Öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme): Kibrit oyunu, oyuncuların hoşça vakit geçirmek için oynadığı kuralları basit bir oyundur. Oyuncular, on puan ve yeni bir atış hakkı elde etmek için atışlarını sakın ve kontrollü yapmaya çalışmalıdır. Bu yüzden oyuncuların davranışlarını kontrol etmesi ve öz güvenli olmaları son derece önemlidir. Öte yandan defalarca kez kötü atış yapmasına rağmen puan alamayan bir oyuncu, öfkelenip kendi kendine veya arkadaşlarına karşı kötü sözler sarf etmemelidir. Şayet böyle bir davranış sergilemişse de hatasını anlayıp özür dilmesi gerekir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Oyuncuların sırayla oynaması ve on puan alan oyuncunun bir daha oynama hakkı kazanması diğer oyuncuların bu süre zarfında beklemesine neden olur. Ayrıca; rakipleri üst üste puan alırken kendisi hiç puan alamayan biri, buna tahammül etmeli ve daha fazla azmetmelidir. Azimli olmak, tahammül etmek ve beklemeyi bilmek çocuklara sabırlı olmayı öğretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Kibrit oyununda oyuncular, sıranın kendisine gelmesini sabırla beklemelidir. Atış sırası kimdeyse o kişinin dikkatini dağıtmamaya, oyununa müdahale etmemeye özen göstermelidir. Öte yandan oyunu kazanan kişi de kaybeden kişi de arkadaşlarının kişiliğine değer verip kendine nasıl davranılmasını istiyorsa o şekilde davranmaya çalışması gerekir.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Her oyunun kendince kuralları vardır ve herkes bu kurallara uymak zorundadır. Kurallara uyulmadığında oyunda huzur da adalet de olmaz. Kibrit oyununda da bütün oyuncular oyunun kurallarına uymak zorundadır. Oyunun huzurunu bozan, kurallara uymayan oyuncu, oyundan çıkarılır. Oyuncular; arkadaşları tarafından dışlanmamak ve huzurlu bir ortamda oynamak için kurallara uymanın önemini anlar.

4.1.9.32. Gemê/ Gem Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Gemê/ Gem Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyunun Zamanı: Kış hariç diğer mevsimler, gündüz

Oyuncu Özellikleri: 8 yaş üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: Biri yaklaşık 1 metre uzunluğunda kalın bir odun parçası ile diğeri yaklaşık 3-4 metre uzunluğunda başka bir odun parçası, kesici bir alet.

Oyunun Oynanma Şekli:

Gemê oyununun oynanabilmesi için önce oyun aracının hazırlanması gerekir. Öncelikle kısa odun parçasının bir ucu dikey bir biçimde toprağa sabitlenirken diğer ucu keskin bir aletle biraz sivriltilir. Uzun odun parçasının ise tam ortasına kısa odun parçasının sivriltilen kısmını geçecek şekilde bir oyuk açılır. Daha sonra uzun odunun oyuk kısmı, kısa odunun sivriltilen kısmına geçirilir. Bu şekilde tahterevalliyeye benzer bir şekil oluşur. Tahterevalliden farkı ise uzun odunun üç yüz altmış derece dönebilir olmasıdır. Uzun odunun iki ucuna birer oyuncu geçer. Oyunculardan biri, ayağını yere sürterek aldığı güçle odunun dönmesini sağlar. Aynı işlemi ara ara yaparak odunun sürekli dönmesini sağlar. Oyuncular, sıkılıp yorulana kadar bu şekilde oynar. Bu esnada bekleyen başka biri varsa sırayla herkes oynar.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/yardımlaşma): Gemê oyununun hazırlık aşamasında çocuklar bir araya gelip oyun aleti için hep birlikte uygun odun parçası arar, buldukları odunları oynamaya hazır hâle getirmek üzere yardımlaşırlar. Örneğin biri odunu tutar, biri keser, biri odunları birbirine geçirmeye çalışır vs. Çocukların ortak bir amaç için yardımlaşması, dayanışması aralarındaki dostluk değeriyle yakından ilgilidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma): Gemê oyununu oynamak için oyuncuların hızlı dönmeye, havada asılı

kalmaya vs. fazla hassas olmaması gerekir. Oyuncular, daha önce bu tarz oyunlar oynamamışsa bu oyuna nasıl tepki vereceğini bilemeyebilir. Bu oyunu ilk kez oynayanlar başta olmak üzere diğer bütün oyuncuların duygu ve davranışlarını (dengede durma, tutunabilme, aşırı paniklememe vb.) kontrol etmesi gerekir. Öte yandan bu oyunu oynamak için çocukların kendine güveniyor olması gerekir. Çocuklar yükseklikten ve hızlı dönmekten korkmamalı ki oyundan keyif alabilsin.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Gemê oyunu hem oyuna hazırlık aşamasında hem de oyun içinde oyunculara sabırlı olmayı öğretir. Çünkü hazırlık aşamasında oyuna başlamak için beklemek gerekir, oyunda ise sadece iki çocuk aktif oynarken diğerlerinin sıranın kendilerine gelmesini beklemesi gerekir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Gemê oyununda çocuklar birbirine saygı duymalıdır. Örneğin bu oyunu ilk kez oynayan, yaşça daha küçük olan veya arkadaşlarına göre daha panik olan oyunculara karşı daha hassas davranılır. Oyuncular, kendilerini onların yerine koyup ona göre hareket eder. Örneğin birinin başı dönmüşse veya midesi bulanmışsa vs. diğer oyuncu, derhâl dönmeyi bırakmalıdır. Çocuklar, kendine yapılmasını istemediği bir şeyi arkadaşlarına yapmamalıdır.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Gemê oyununda dengesini koruyamayıp düşen birine diğer oyuncular yardım eder. Onu kendi hâlinde bırakmazlar. Örneğin yürümekte zorlanıyorsa koluna girilir veya sırtta taşınır, yarası varsa temizlenir, sarılır vs. Oyuncuların birbirine karşı bu merhametli yaklaşımı sevgiye işarettir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Gemê oyununda oyun aletini hazırlamak bir oyuncunun tek başına yapabileceği bir iş değildir. Dolayısıyla bütün oyuncuların iş birliği içinde olup bir işin ucundan tutması gerekir. Bu da görev dağılımı gerektirir. Örneğin bazıları uygun malzeme arar, bazıları odunları yontar, bazıları ise odunları birbirine geçirir. Kısacası Oyuncular üstüne düşen görev ve sorumluluğu zamanında ve eksiksiz yapmaya çalışır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/dayanışma/tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma): Sorumluluk değerinde de bahsedildiği üzere bu oyunda bütün oyuncular dayanışma içindedir. Oyuncular görev dağılımı yapıp işleri el birliğiyle halleder. Ayrıca oyun aletini hazırlarken yaş ağaçlara, doğal çevreye zarar vermemek de gerekir. Özellikle küçükler bu oyunlar sayesinde büyüklerinden doğayı koruması, ona zarar vermemesi gerektiğini öğrenir. Bir işte çalışkan olmak, dayanışma içinde olmak ve doğal mirasa duyarlı olmak gibi tutum ve davranışlar vatanseverlik değerine işaretir.

Yardımseverlik (İş birliği yapma/ merhametli olma): Gemê oyununda çocuklar, oyun aletini iş birliği içinde hazırlar. Bazı oyuncular gerekli malzemeleri bulmaya çalışır, bazıları da malzemeleri oynamaya hazır hâle getirir vs. Kısacası oyunculardan bazıları çalışırken diğerleri boş boş durmaz, onlar da elinden geleni yapmaya çalışır. Ayrıca dengesini kaybedip tahtadan düşen birine diğer arkadaşları yardım eder. Üstü başı tozlanmışsa temizlenir, yürümekte zorlanıyorsa yardım edilir.

4.1.9.33. Çinçirê Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Çinçirê Oyunu

Kaynak Kişi: KK 78

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Açık alanlar

Oyunun Zamanı: Yaz ayları

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç-Gereçleri: 3-4 metre uzunluğunda bir odun parçası, taş

Oyunun Oynanma Şekli:

Birkaç oyuncu bir araya gelip yaklaşık üç dört metre uzunluğunda, biraz da kalınca bir ağaç dalı bulur. Ardından oyun alanının bir yerine yaklaşık bir metre yüksekliğinde küçük bir duvar yaparlar. Dalı ortalayarak duvarın üstüne koyup bir çeşit tahterevalli oluştururlar. Daha sonra dalın uç kısımlarına oyuncu/oyuncular geçip bir yukarı bir aşağı hareket edip eğlenirler.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 1, KÖ 6, KÖ 7

Tespit Edilen Kök Değerler: Dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/yardımlaşma): Oyununun hazırlık aşamasında çocuklar, bir araya gelerek oyun aleti için uygun bir ağaç dalı arar; daha sonra oyun alanına el birliğiyle bir duvar örer. Dal, duvarın üstüne yardımlaşarak koyulup oynamaya hazır hâle getirilir. Çocukların ortak bir amaç için yardımlaşması, dayanışması dostluk değeriyle ilişkilidir.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/öz güven sahibi olma): Çinçirê oyununu oynayan çocuk, davranışlarını kontrol etmeyi öğrenir. Dengede durmak, tahtaya iyice tutunabilmek buna örnek verilebilir. Ayrıca bu oyunu oynayan kişilerin kendine güvenmesi gerekir. Oyuncuların tahtanın üstünde durması, tahtayla birlikte havalanması gibi bazı temel hareketleri yapabilmesi için kendine güvenmeleri şarttır.

Sabır (Tutum ve Davranış: Beklemeyi bilme): Çinçirê oyunu oynamak isteyen oyuncular sabırla beklemeyi bilmelidir. Çünkü oyunda sadece iki veya dört çocuk aktif oynar, diğer çocuklar bu esnada sıranın kendilerine gelmesini bekler.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Çocuklar oyun oynarken birbirine saygı duymalıdır. Her çocuk, arkadaşlarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranmaya özen göstermelidir. Mesela kendinden küçük çocuklara karşı daha hassas, daha yavaş oynanır. Oyuncuların birbirini anlayarak hareket etmesi, bir topluluğa veya bireye değer verilmesi saygı değerine işaret eden bir tutumdur.

Sevgi (Tutum ve Davranış: Merhametli olma): Çınçırê oyunu, oyuncuların dengede durabilmesini gerektiren bir oyundur. Oyunda dengesini koruyamayıp düşen birine oradaki arkadaşları yardım eder. Misal bir yeri kanıyorsa yıkanır, üstü başı tozlanmışsa temizlenir. Kısacası çocuklar, arkadaşlarının acısına ortak olur; acısını onunla birlikte hisseder. Çocukların birbirine karşı hissetmiş olduğu bu merhamet hissi, birbirine duyduğu sevginin göstergesidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Çınçırê oyununun hazırlık aşamasında çocuklara bazı görev ve sorumluluklar yüklenir. Çünkü bir oyuncu bu hazırlıkların hepsini tek başına yapamaz. Örneğin bazı oyuncular duvar için taş bulur, bazıları duvarı örer, bazıları ise uygun bir ağaç dalı bulur vs. Oyuncular, üstüne düşen görev ve sorumluluğu zamanında ve eksiksiz yapmaya çalışır. Görevini yapmayan, sorumluluklarını yerine getirmeyen oyuncu arkadaşları tarafından dışlanır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Çalışkan olma/dayanışma/tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma): Bu oyunda bütün oyuncular, özellikle oyunun hazırlık aşamasında birlikte çalışmalı ve dayanışma içinde olmalıdır. Oyuncular el birliğiyle hazırlık aşamasını halleder. Ayrıca oyun aletini hazırlarken yaş ağaçların dallarını kesmemeye, doğal çevreye zarar vermemeye de özen gösterilir. Özellikle yaşı daha küçük olan çocuklar, bu oyunlar sayesinde büyüklerinden doğayı koruması, ona zarar vermemesi gerektiğini öğrenir.

Yardımsverlik (Tutum ve Davranış: İş birliğı yapma/merhametli olma):

Çinçirê oyununda oyun aleti hazırlanırken oyuncular iş birliğı içinde çalışır. Bazı oyuncular gerekli malzemeleri bulmaya çalışırken bazıları da malzemeleri oynamaya hazır hâle getirir. Kısacası bazı oyuncular çalışırken diğerkleri boş boş durmaz, herkes birbirine yardım eder. Öte yandan dengesini kaybedip tahtadan düşen birine de yine el birliğıyle yardım edilir. Oyuncuların bir işte iş birliğı içinde olması ve oyun arkadaşlarına karşı merhametli tutumu yardımsverlik değeriyle yakından ilgilidir.



4.1.9.34. Körebe Oyunu ve Tespit Edilen Kök Değerler

Oyunun Adı: Körebe Oyunu

Kaynak Kişi: KK 6, KK 12, KK, 28, KK 33

Oyunu Kimden Öğrendiği: Büyüklerinden

Oyunun Mekânı: Tehlikeli cisimlerin olmadığı ev ya da avlu gibi sınırları belli olan alanlar

Oyunun Zamanı: Belirli bir zaman dilimi yoktur.

Oyuncu Özellikleri: 6 yaş ve üzeri kız ve erkek çocuklar

Oyun Araç- Gereçleri: Mendil veya başörtüsü (yazma vs.)

Oyunun Oynanma Şekli:

Sayısmaca yoluyla veya gönüllük esasına göre ebe belirlenir. Ebenin gözü mendille kapatılır. Daha sonra herkes kaçmaya başlar. Kaçan herkes "*Ebe, ebe gel sesime*" adlı tekerlemeyi söyler ve böylece oyun başlar. Kaçan kişiler ebeye dokunabilir, onu kışkırtabilir. Ebe kaçan kişilerden kimi yakalarsa o kişi ebe olur.

Oyunu Değerlendiren Kaynak Öğretmenler: KÖ 8, KÖ 11, KÖ 13

Tespit Edilen Kök Değerler: Adalet, öz denetim, dostluk, saygı, sabır, vatanseverlik, sorumluluk.

Adalet (Tutum ve Davranış: Adil olma/eşit davranma): Körebe oyununda bir gönüllü çıkmazsa ebe, sayısmaca yoluyla seçilir. Bu yöntemde her çocuk eşit şansa sahiptir. Kimseye haksızlık yapılmaz.

Dostluk (Tutum ve Davranış: Dayanışma/yardımlaşma): Körebe oyununda ebe, arkadaşlarını gözü kapalı yakalamaya çalışır. Ebenin gözü kapalı olduğu için bazen arkadaşlarını yakalamak isterken yanlışlıkla onlara zarar verir (ellerin yüze, göze çarpması gibi). Böyle durumlarda ebe ve diğer oyuncular oyunu durdurup o kişiye yardım eder.

Öz Denetim (Tutum ve Davranış: Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/gerektiğinde özür dileme): Körebe oyununda ebe sayısmaca yoluyla belirlenir. Bazen oyuncular ebe olmak istemez. Oyuncular ebe olmak istemese de çıkan sonucu kabullenir, huzuru bozacak hâl ve hareketlerden kaçınır. Davranışlarını kontrol edemeyip mızıkçılık yapan oyuncu, arkadaşları tarafından sevilmez ve istenmez. Böyle oyunculara

“oyunbozan” denir. Bunun yanı sıra oyunda bazen ufak tefek kazalar veya tartışmalar yaşanır. Böyle durumlarda kazaya veya tartışmaya sebebiyet veren oyuncu arkadaşlarından özür dilemelidir.

Sabır (Tutum ve Davranış: Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme): Körebe oyunu ebe olan oyunculara sabırlı olmayı öğretir. Çünkü bazen olur ki ebe uzun süre kimseyi yakalayamaz ve ebelikten kurtulamaz. Böyle durumlarda oyuncunun azimli olması, ebeliğe tahammül etmesi ve ebelikten çıkacağı anı sabırla beklemesi gerekmektedir. Sabırla oyuna devam eden oyuncu nihayetinde ebe olmaktan kurtulur. Sabredemeyen oyuncu çabuk sıkılır ve belki de oyundan ayrılır. Oyunda yaşananlar, çocuğa sabırlı olmayı; sabırlı olması hâlinde hedefine ulaşabileceğini öğretir.

Saygı (Tutum ve Davranış: Başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme): Körebe oyununda oyuncular birbirine, özellikle de ebeye saygı duyar. Ebenin kişiliğine zarar veren, onu üzüp kıran davranışlarda bulunmak büyük saygısızlık kabul edilir. Ebeye saygı duymayan bir oyuncuya kendisi ebe olduğunda saygı duyulmaz. Saygının olmadığı bir oyun ise keyif vermez. Bu yüzden oyuncular özellikle ebeye sonra da diğer arkadaşlarına karşı saygılı olmaya özen göstermelidir.

Sorumluluk (Tutum ve Davranış: Kendine, çevresine karşı sorumlu olma/sözünde durma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme): Körebe oyunu adı üzerinde ebenin kör olduğu (gözü kapalı) bir oyundur. Ebenin gözü kapalı olduğundan duvara çarpma, tehlikeli bir cisme (soba, cam dolap vb.) dokunma ihtimali söz konusu olur. Ebenin bu tarz tehlikeli bir olay yaşamaması diğer oyuncuların sorumluluğudur. Bu yüzden oyuncular ebeyi tehlikeli bir yöne gittiğinde mutlaka uyarmalı, yönünü başka yere çevirmesini sağlamalıdır.

Vatanseverlik (Tutum ve Davranış: Kurallara ve kanunlara uyma): Kurallar oyunun adil ve anlaşılır bir ortamda oynanmasını sağlar. Bu yüzden körebe oyununda da oyuncular, kurallara uymak mecburiyetindedir. Kurallara uymayan oyuncular oyundan çıkarılır. Çocuklar oyun sayesinde kuralların önemini, kurallara uymadığında karşılaşacağı sorunları yaşayarak öğrenme fırsatı bulur.

Aşağıda verilen tabloda “diğer oyunlar” başlığı adı altında toplanan oyunlarının isimlerine, oyunlarda tespit edilen kök değerlere ve değer sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 10 Diğer oyunlarda tespit edilen kök değerler tablosu

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Ayak Atmaca Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik</i>	5
Moz Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	9
Köylü Vampir Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	9
Köşe Kapmaca Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	9
Halat Çekme Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Sandalye Kapmaca Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Para Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, dostluk</i>	7
İsim Türetmece Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Horoz Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	7
Silahçılık Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Doğruluk mu Cesaret mi Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Tarzan Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
İsim Şehir Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Bum/ Bom Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Yüzme Yarışı Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, dostluk, öz denetim, sabır, saygı, (sevgi), sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Kutu Kutu Pense Oyunu	<i>Dostluk, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik</i>	5
Yoğurt Yeme Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Kortik/Kort Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Eski Minder Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk</i>	7
Lolipop Oyunu	<i>Öz denetim, dostluk, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, yardımseverlik, vatanseverlik</i>	8
Şirküzü Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Taso Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Kelime Türetmece Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, sabır, saygı, sevgi, yardımseverlik</i>	7
Sos Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik</i>	7
Yumurta Taşıma Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7
Mamo Memenos Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik</i>	8
Dark Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	10
Davul Zurna 1,2,3 Oyunu	<i>Adalet, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sorumluluk, vatanseverlik</i>	7

Oyunun Adı	Tespit Edilen Kök Değerler	f
Yaprak		
Patlatma Oyunu	<i>Dürüstlük, dostluk, öz denetim, sabır, saygı</i>	5
Gızgızok Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik</i>	7
Kibrit Oyunu	<i>Adalet, öz denetim, sabır, saygı, vatanseverlik</i>	5
Gemê Oyunu	<i>Dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	8
Çinçirê Oyunu	<i>Dostluk, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik</i>	8
Körebe Oyunu	<i>Adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik</i>	9

Diğer oyunlarda tespit edilen kök değerler tablosuna bakıldığında halat çekme, isim türetmece, silahçılık, tarzan, yüzme yarışı, kortik, şirküzü ve dark oyununda 10 kök değer; moz, köylü-vampir, köşe kapmaca ve körebe oyununda 9 kök değer; doğruluk mu cesaret mi, lolipop, taso, mammo memenos, game ve çinçirê oyununda 8 kök değer; para oyunu, horoz, isim-şehir, bum/bom, yoğurt yeme, eski minder, kelime türetmece, sos, yumurta taşıma, gızgızok ve davul zurna 1,2,3 oyununda 7 kök değer; ayak atmaca, kutu kutu pense, yaprak patlatma ve kibrit oyununda ise 5 kök değer tespit edildiği görülmektedir.

4.2. Kök Değerlere Göre Oyunlar

“Oyun Metinleri ve Kök Değerler Açısından İncelenmesi” başlıklı bölümün alt başlıklarında oyunlar dokuz grupta sınıflandırılıp sonra her oyun grubundaki oyunlara tek tek yer verilip bu oyunlarda tespit edilen kök değerlerin içerik analizleri yapılmıştı. Daha sonra, elde edilen verilerden hareketle her grubun sonunda oyunların isimlerinin, hangi kök değerleri barındırdığının ve barındırdığı kök değer sayısının yer aldığı bir tabloya yer verilmişti.

“Kök Değerlere Göre Oyunlar” başlıklı bu bölümde ise “adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik” değerlerinin derlenen 94 adet oyunun hangilerinde yer aldığı, oyunların tamamında bu değerlerin toplam sayısına ve yüzdeliğine yönelik bilgilerin verildiği ve her kök değerle ilgili verilerin ayrı ayrı sunulduğu tablolara yer verilecektir.

4.2.1. Adalet Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde adalet değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen adalet değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 11 Adalet değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Adalet	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Elim Sende, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Ayak Atmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpkö, Taşilok, Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Horoz, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, İsim Şehir, Bum/Bom, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Eski Minder, Dokuztaş, Seydo, Tarzan, Değnekle Yumurta Kırma, Çubuk (darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Ayakkabı Saklamaca, Kelime Türetmece, Sapanla Taş Atma, Sos, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê,(2), Gızgızok, Kibrit, Kitık, Şirküzü.	85	90

Adalet değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 85'inde adalet değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %90'nını oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.2. Dostluk Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde dostluk değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen dostluk değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 12 Dostluk değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Dostluk	Yakan Top, Bire, İstop, Saklambaç Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpko, Koharengi, Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir, Hol, Üçtaş, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Kutu Kutu Pense, Kort/Kortik, Eski Minder, Lolipop, Seydo, Tarzan, Değnekle Yumurta Kırma, Çubuk (darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Ayakkabı Saklamaca, Kelime Türetmece, Sapanla Taş Atma, Sos, Suda Taş Sektirme, Sekiz Seksek, Ker u Kelaş, Dark, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê (2), Yaprak Patlatma, Gızgızok, Gemê, Çinçirê, Kitık, Dêrandêz.	75	79

Dostluk değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 75'inde dostluk değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %79'unu oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.3. Dürüstlük Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde dürüstlük değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen dürüstlük değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 13 Dürüstlük değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Dürüstlük	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Taşilok, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Tıp, Horoz, Silahçılık, Dokuz aylık, Yüksekteyim, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, El Kızartmaca, İsim Şehir, Bum/Bom, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Eski Minder, Dokuztaş, Seydo, Tarzan, Değnek Yumurta Kırma, Çubuk (darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Kelime Türetmece, Sos, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê Oyunu,(2), Yaprak Patlatma, Gızgızok, Kitık.	77	81

Dürüstlük değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 77'sinde dürüstlük değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %81'ini oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.4. Öz Denetim Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde öz denetim değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen öz denetim değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 14 Öz Denetim değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Öz Denetim	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Elim Sende, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Ayak Atmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpko, Koharengi, Taşilok, ,Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2),Tıp, Horoz, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, El Kızartmaca, İsim Şehir, Bum/Bom, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Kutu Kutu Pense, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Eski Minder, Lolipop, Dokuztaş, Seydo, Tarzan, Değnekle Yumurta Kırma, Çubuk (Darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Ayakkabı Saklamaca, Sapanla Taş Atma, Sos, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê(2), Yaprak Patlatma, Gızgızok, Kibrit, Gemê, Çinçirê, Kitık, Dêrandêz.	91	96

Öz denetim değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 91'inde öz denetim değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %96'sını oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.5. Sabır Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde sabır değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen sabır değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 15 Sabır değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Sabır	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Elim Sende, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Ayak Atmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpko, Koharengi, Taşilok, Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Tıp, Horoz, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, El Kızartmaca, İsim Şehir, Bum/Bom, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Kutu Kutu Pense, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Eski Minder, Lolipop, Dokuztaş, Seydo, Tarzan, Değnek Yumurta Kırma, Çubuk (darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Ayakkabı Saklamaca, Kelime Türetmece, Sapanla Taş Atma, Sos, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê,(2), Yaprak Patlatma, Gızgızok, Kibrit, Gemê, Çinçirê, Kitik, Dêrandêz.	94	100

Sabır değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 94'ünde de sabır değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %100'ünü oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.6. Saygı Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde saygı değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen saygı değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 16 Saygı değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Saygı	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Elim Sende, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Ayak Atmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpkö, Koharengi, Taşilok, Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Tıp, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, İsim Şehir, Bum/Bom, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Kutu Kutu Pense, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Eski Minder, Lolipop, Dokuztaş, Seydo, Tarzan, Değnekle Yumurta Kırma, Çubuk (darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Ayakkabı Saklamaca, Kelime Türetmece, Sapanla Taş Atma, Sos, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê (2), Yaprak Patlatma, Gızgızok, Kibrit, Gemê, Çinçirê, Kitık, Dêrandêz.	90	95

Saygı değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 90'ında saygı değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %95'ini oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.7. Sevgi Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde sevgi değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen sevgi değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 17 Sevgi değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Sevgi	Yakan Top, Bire, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Koharengi, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Kemer Tutma, Simit, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Hırsız-Polis, İsim Türetmece, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Evet Hayır, El Kızartmaca, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Kort/ Kortik, Lolipop, Seydo, Tarzan, Deve Güreşi, Şirküzü, Çubuk (2), Ayakkabı Saklamaca, Kelime Türetmece, Sapanla Taş Atma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê,(2), Gemê, Çinçirê, Kitık.	55	58

Sevgi değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 55'inde saygı değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %58'ini oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.8. Sorumluluk Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde sorumluluk değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen sorumluluk değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 18 Sorumluluk değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Sorumluluk	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Elim Sende, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar oyunu, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpko, Koharengi, Taşilok, Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Tıp, Horoz, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, El Kızartmaca, İsim Şehir, Bum/Bom, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Eski Minder, Lolipop, Dokuztaş, Tarzan, Değnekle Yumurta Kırma, Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso Oyunu, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê (2), Gemê, Çinçirê, Kitık, Dêrandêz.	82	87

Sorumluluk değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 82'sinde sorumluluk değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %87'sini oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.9. Vatanseverlik Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde vatanseverlik değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen vatanseverlik değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 19 Vatanseverlik değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Vatanseverlik	Yakan Top, Kurt Baba, Bire, İstop, Elim Sende, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, Körebe, El Kapatmaca, Ayak Atmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpko, Koharengi, Taşilok, Çalo, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Hol, Üçtaş, Kemer Tutma, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Sandalye Kapmaca, Hırsız-Polis, Para Oyunu, İsim Türetmece, Top Sektirme, Beştaş, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Tıp, Horoz, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Deve Cüce, Doğruluk mu Cesaret mi, Evet Hayır, El Kızartmaca, İsim Şehir, Bum/Bom, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Çubuk Yarıştırma, Kutu Kutu Pense, Yoğurt Yeme, Kort/ Kortik, Lolipop, Dokuztaş, Seydo, Tarzan, Değnekle Yumurta Kırma, Çubuk (darık), Deve Güreşi, Dama, Şirküzü, Taso, Çubuk (2), Sessiz Sinema, Ayakkabı Saklamaca, Sapanla Taş Atma, Sos, Suda Taş Sektirme, Yumurta Taşıma, Sekiz Seksek, Mamo Memenos, Ker u Kelaş, Dark, Davul Zurna 1,2,3, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê (2), Gızgızok, Kibrit, Gemê, Çinçırê, Kitık, Dêrandêz.	91	96

Vatanseverlik değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 91'inde vatanseverlik değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %'96'sını oluşturduğu anlaşılmaktadır.

4.2.10. Yardımseverlik Değerinin Tespit Edildiği Oyunlar

Bu bölümde yardımseverlik değerinin tespit edildiği oyunların isimlerine, oyunların tamamında tespit edilen yardımseverlik değeri sayısına ve bunun genel yüzdeliğine yer verilmiştir.

Tablo 20 Yardımseverlik değerinin tespit edildiği oyunlar tablosu

Değer	Tespit Edildiği Oyunlar	f	%
Yardımseverlik	Yakan Top, Bire, Saklambaç, Seksek, İp Atlama, El Kapatmaca, Ayak Atmaca, Güvercin Taklası, Misket/bilye/xar, Eşek Koruma, Kelovelo/Hel/Dırpko, Koharengi, Daire, Uzuneşek, Zehir Oyunu, Moz, Köylü-vampir, Simit, Köşe Kapmaca, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, İsim Türetmece, Al Satarım, Yedi Kule, Saklankaç, Simit (2), Horoz, Silahçılık, Dokuz Aylık, Yüksekteyim, Çuval Yarışı, Gece Gündüz, Evet Hayır, El Kızartmaca, Malo Malo, Yüzme Yarışı, Minyatür Kale, Kort/ Kortik, Eski Minder, Lolipop, Seydo, Tarzan, Deve Güreşi, Şirküzü, Kelime Türetmece, Sapanla Taş Atma, Sekiz Seksek, Ker u Kelaş, Dark, Renkli İstop, Serê Salê, Serê Salê (2), Gemê, Çinçirê, Kitık, Dêrandêz.	54	57

Yardımseverlik değerinin tespit edildiği oyunlar tablosuna bakıldığında 94 adet çocuk oyununun 54'ünde yardımseverlik değerinin yer aldığı, bu sayının ise toplam yüzdeliğin %'57'sini oluşturduğu anlaşılmaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1 Sonuç

Küreselleşmenin hız kazandığı çağımızda hem millet olma bilincini kazandıracak hem de ait olduğu toplumla arasında güçlü bağlar oluşturacak millî ve evrensel değerlerin gelecek nesillere aktarılması konusu önemli bir hâl almıştır (Kolaç, 2010: 192). İyi ve erdemli bir birey olmak, düzgün karakterli insanlar yetiştirmek ailelerin, toplumun ve okulun en önemli amaçlarından biridir. Çünkü sağlam karakterlik hem bireyin hem de toplumun mutlu ve huzurlu olmasına katkı sağlar. Bu amaca ulaşmak; toplumun millî ve manevi değerlerinin gelecek nesillere kazandırılmasına bağlıdır (Karatay, 2011: 1441).

Türk milletinin millî, manevi, insani, ahlaki ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan bireyler yetiştirmek (Millî Eğitim Temel Kanunu, Madde 2) olduğu Millî Eğitimin genel amaçları arasında yer almaktadır. Bu amaçla TTKB'nin 2017'de yayınladığı “Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine...” adlı basılı yayında “dostluk, adalet, dürüstlük, sabır, öz denetim, sevgi, saygı, sorumluluk, yardımseverlik ve vatanseverlik” olmak üzere on kök değere ve bu değerlerle ilişkili bazı tutum ve davranışlara yer verilerek bu değerlerin çocuklara kazandırılması gerektiği ifade edilmiştir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın özel amaçları arasında dinleme/izleme, konuşma, okuma, yazma becerilerinin geliştirilmesi; Türkçeyi konuşma ve yazma kurallarına uygun, bilinçli, doğru ve özenli kullanımının sağlanmasının yanında bir de millî, manevi, ahlaki, tarihî, kültürel, sosyal değerlere önem vermelerinin sağlanması, millî duygu ve düşüncelerinin güçlendirilmesi amacı da yer almaktadır.

Geleneksel çocuk oyunları; toplumların hayat felsefesini, yaşam biçimlerini, değerlerini barındıran zengin halk kültürü ürünleridir. Bu değerlerin bireye aktarılmasında geleneksel çocuk oyunları önemli bir yere sahiptir. Çünkü değerlerin bir kazanım olarak direkt kazandırılması bazen zordur. Çocuk, kendi dünyasında -oyunda- bu değerleri yaşayarak içselleştirir.

Bu çalışmada Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda da belirtildiği üzere çocukların millî, manevî, kültürel, tarihî ve sosyal değerlere sahip bireyler yetiştirmek amacı göz önünde bulundurarak bu amaca hizmet edeceği düşünülen Bitlis geleneksel çocuk oyunları önce saha araştırması yöntemiyle derlenip yazıya geçirilmiştir. Daha sonra bu oyunlardaki kök değerleri tespit etmek için kök değerlerle ilişkili bazı tutum ve davranışların yer aldığı bir görüşme formu oluşturulmuştur. Görüşme formu üç uzman görüşüne sunulduktan sonra her bir oyunun Türkçe, okul öncesi, sınıf, beden eğitimi ve sosyal bilgiler öğretmenlerinden oluşan üç öğretmen tarafından değerlendirilmesi sağlanmıştır. Yapılan değerlendirmeler göz önünde bulundurularak üç öğretmenin de var olduğunu düşündüğü kök değerler, ilgili tutum ve davranışlarıyla yorumlanmıştır. Bir veya iki öğretmenin işaretlediği değerler ise koyu harfle, sadece ismen ilgili tablolarda belirtilmiştir.

Değerlendirmesi yapılan oyunlar ‘‘top oyunları, değnek oyunları, taş ve gülle oyunları; koşma, kovalama, kurtarma oyunları; atlama, sıçrama, sekme oyunları; dilsiz şaşırtma, şaka oyunları; dramatik nitelikte oyunlar ve diğer oyunlar’’ olmak üzere dokuz başlıkta sınıflandırılmaya tabii tutularak her bir oyunla ilgili bilgilere yer verildikten sonra bu oyunlara yönelik yapılan değerlendirmeye oyunun hemen altında yer verilmiştir. Ardından her oyun grubunun sonunda o gruba ait oyunların ismine, oyunda tespit edilen kök değerlerin ismine ve tespit edilen kök değer sayısına yer veren bir tablo sunulmuştur. Bulgular kısmının son bölümünde ise oyunların tamamında hangi değer kaç kez ve hangi oyunlarda tespit edildiği ile ilgili toplam sayı ve yüzdeliğin olduğu tablolara yer verilmiştir.

Elde edilen bulgular incelendiğinde saha çalışmasında 94 adet çocuk oyununun derlendiği; bu 94 oyunun 85'inde adalet değerine, 75'inde dostluk değerine, 77'sinde dürüstlük değerine, 91'inde öz denetim değerine, 94'ünde sabır değerine, 90'nında saygı değerine, 55'inde sevgi değerine, 82'sinde sorumluluk değerine, 91'inde vatanseverlik değerine ve 54'ünde yardımseverlik değerine yer verildiği bilgisine ulaşılmıştır.

Sonuç olarak derlenen Bitlis geleneksel çocuk oyunlarının kök değerler açısından zengin bir içerikte olduğu; ilgili oyunlarda adalet, dostluk, dürüstlük gibi kök değerlere yer verildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Toplumların yaşam tarzının ve ahlaki normların, yargıların gizli olduđu geleneksel çocuk oyunları, çocukları geleceğe hazırlamanın yanında; toplumsal değerlerin en kolay ve güvenli bir şekilde verildiđi yerdir (Sümbüllü, Altınışik, 2016: 84). Bu yüzden değer ve yargıların hızla deđiştii günümüz dünyasında geleneksel çocuk oyunları, değerlerin sonraki nesillere aktarılmasında etkin bir rol üstlenecektir.

5.2 Öneriler

Milletimizin millî, manevi, ahlaki, tarihî, kültürel, sosyal değerlerini bünyesinde barındırdıđı düşünölen ve çocukların bu değerleri dođal ortamda içselleştirmesine destek veren geleneksel çocuk oyunlarının derlenip bu oyunların kök değerler açısından incelenmesi amaçlanan bu çalışmada elde edilen bulgular ve sonuçlar göz önünde bulundurulduğunda, konuyla ilgili şu önerilerde bulunulabilir:

Ölkemizin bazı yörelerine ait geleneksel çocuk oyunları, kayıt altına alınmışsa da hâlâ pek çok bölgeye ait çocuk oyunları yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Geleneksel çocuk oyunlarının yok olmadan koruma altına alınabilmesi için bu tarz derleme çalışmalarına daha fazla ağırlık verilebilir.

Çocuğun karakter eğitiminde önemli bir dönem olan okulöncesi eğitim ve ilköğretim 8. sınıfa kadarki eğitim döneminde geleneksel çocuk oyunlarının “oyun ve fiziki etkinlikler” ve “beden eğitimi ve spor” derslerinde oynatılmasına olabildiğince imkân sunulabilir.

Belli başlı şehirlerimizde düzenlenen “Geleneksel Çocuk Oyunları Şenlikleri” nin daha fazla ilde ve daha fazla sayıda düzenlenmesi, oyunlarımızın ve dolaylı olarak kültürel değerlerimizin gelecek nesillere aktarılması adına yararlı olabilir.

KAYNAKÇA

- Ağyar, E. (2014). "Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi ve Çeşitli Örnekler". Hülya Gülay Ogelman (Ed.). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* (ss. 113-127). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Akbaş, O. (2008). “Değer Eğitimi Akımlarına Genel Bir Bakış”. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 6(16), s. 9-27.
- Altan, M. Z. (2011). “Çoklu Zekâ Kuramı ve Değerler Eğitimi”. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 1(4), s. 53-57.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bugü.*(3.Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aries, P. (1962). *Centuries of Childhood*. New York: Alfred A. Konpf.
- Arnold, A. (1979). *Çocuğunuz ve Oyun*. (Çev. Rezzan Mahmudoğlu). İstanbul: Ece Yayınları. (1979).
- Arslan, A. (2018). *Türkçe Dersi Etkinliklerinde Çocuk Oyunları(Ağrı ili Geleneksel Çocuk Oyunları Örneklemleri)*. İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Ateş, Ö.T. (2017). “Türkiye’de Değerler Eğitimi Uygulamalarının Öğrencilere Kazandırılması İstenen Olumlu Özellikler Üzerindeki Etkisi”. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 15 (34), s. 41-60.
- Aydın, G. (2014). *Çocuk Oyunları El Kitabı- Oynuyorum Eğleniyorum*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Balcı, F. A. ve Yelken, T. Y. (2010). “İlköğretim Öğretmenlerinin ‘değer’ Kavramına Yükledikleri Anlamlar”. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), s. 81-90.
- Baran, M. (1999). *Çocuk Oyunları*. (2.Baskı). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

- Başal, H. A. (2007). “Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları”. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), s. 243-266.
- Boratav, P.N. (1984). *100 Soruda Türk Folkloru*. (2.Baskı). İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi*, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Cengiz, S. (1997). "KDZ. Ereğli Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından Değerlendirilmesi". Bekir Onur (Ed.). *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri* (s. 441-474). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Çalışandemir, F.(2014). "Oyun ve Özellikleri". Hülya Gülay Ogelman (Ed.). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* (s. 1-15). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Çengelci, T., Hancı, B. ve Karaduman, H. (2013). “Okul Ortamında Değerler Eğitimi Konusunda Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri”. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), s.33-56.
- Çınar, A. B. (2008). *Muğla Çocuk Folkloru (Araştırma ve Metinler)*. Muğla: Muğla Ticaret ve Sanayi Odası Basımı.
- Çobanoğlu, Ö. (2020). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. (11. Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çok, F., Artar, M., Şener, T. ve Bağlı, M. (1997). "Kentlerdeki Açık Alanlarda Çocuk Oyunları: Ankara Örneği". Bekir Onur (Ed.). *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri* (ss. 475-496). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Çolak, F. (2009). *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi*. Konya: Kömen Yayınevi.

- Demircioğlu, İ. H. ve Demircioğlu, E. (2019). “Tarih Eğitimi ve Değerler”. Refik Turan, Kadir Ulusoy (Ed.). *Farklı Yönleriyle Değerler Eğitimi* (3.Baskı). (ss. 269-286). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Deniz, K. ve Karagöl, E. (2018). "Değerler Eğitimi Açısından Ortaokul Türkçe Ders Kitapları", *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, cilt: 6, s. 244-255.
- Diler, F. (2019). *1980 Sonrası Türkiye’de Çocukluğun Yeniden İnşası: Oyun Ve Oyuncak Üzerinden Bir Okuma*, Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dilmaç, B., Bozgeyikli, H. ve Çıkılı, Y. (2008). “Öğretmen Adaylarının Değer Algılarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi”. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 6 (16), s. 69-91.
- Dilmaç, B., Deniz, M., ve Deniz, M. E. (2009). "Üniversite Öğrencilerinin Öz-Anlayışları ile Değer Tercihlerinin İncelenmesi". *Değerler Eğitimi Dergisi*, 7(18), s. 9-24.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Elkind, D. (1993). *Çocuk ve Toplum-Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*. (Çev. D. Öngen). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. (1999).
- Erdal, K. (2009). “Eğitim Değerleri Açısından Çocuk Kitapları”. *Akademik Bakış Dergisi*, sayı: 17, s. 1-18.
- Erdal, K. (2019). "Çocuk Oyunlarında Değerler Eğitimi" *Values Education in Kids Games. International Journal of Humanities and Research*, 3 (2), s. 53-59.
- Esen, M. A. (2008). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları", *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), s.357-367.

- Fidan, K. N. (2009). “Öğretmen Adaylarının Değer Öğretimine İlişkin Görüşleri”. *Kuramsal Eğitimbilim*, 2(20), s. 1-18.
- Fırat, H. (2013). "Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başî Örneği" *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(13), s. 885-896.
- Gander, M. J. ve Gardiner, H.W. (1998). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*. (Çev. B. Onur). Ankara: İmge Kitabevi. (2004).
- Gömlüksiz, M. N. ve Cüro, E. (2011). “Sosyal Bilgiler Dersinde Yer Alan Değerlere İlişkin Öğrenci Tutumlarının Değerlendirilmesi”. *Uluslararası İnsani Bilimleri Dergisi*, 8 (1), s. 95-134.
- Gürün, O. A. (1984). *Çocuğumuzu Tanıyalım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Güvenç, B. (1997). "Çocuk ve Kültür". Bekir Onur (Ed.). *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri* (ss. 15-30). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens -Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (2. Baskı). (Mehmet Ali Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (2006).
- İlter, İ. (2020). “Değerin Tanımı ve Değer Sınıflandırmaları”. Gökhan İzgar, Bülent Dilmaç (Ed.). *Değer Eğitimi Kavram, İlke ve Yaklaşımlar* (ss. 33-64). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Jones, M. (2007). *Çocuk ve Oyun*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Kantarcıoğlu, S. (1973). *Anaokulunda Eğitim*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Karababa, A. (2019). “Kuramsal Temelde Değer”. Bülent Dilmaç, Hasan Hüseyin Bircan (Ed.). *Değerler ve Değerler Psikolojisi* (3. Baskı). (ss. 1-18). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Karataş, K. (2020). “Değerin Temeller”. Gökhan İzgar, Bülent Dilmaç (Ed.). *Değer Eğitimi Kavram, İlke ve Yaklaşımlar* (ss. 65-85). Ankara: Pegem Akademi

- Karatay, H. (2011). "Karakter Eğitiminde Edebi Eserlerin Kullanımı" *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 6(1), s. 1440-1454.
- Kart, M. ve Şimşek, H. (2020). "Türk Eğitim Sisteminde Değer Arayışı: Yenilenen (2017) İlköğretim Programları Hangi Değerleri Kazandırıyor?". *Değerler Eğitimi Dergisi*, 18 (40), s. 9-44.
- Kırkkılıç, H. A. ve Söylemez, Y. (2019). "Kutadgu Bilig'in Suç İşleme Motivasyonuna Olumsuz Etki Yapabilecek Değerler Bakımından İncelenmesi" *Ekev Akademi Dergisi*, sayı: 63, s. 371-402.
- Kolaç, E. (2010). "Hacı Bektaş Veli, Mevlana Ve Yunus Felsefesiyle Türkçe Derslerinde Değerler Ve Hoşgörü Eğitimi" *Türk Kültürü Ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 55, s. 193-208.
- Küçükaydın, M. A. (2020). "Değer ile İlişkili Temel Kavramlar". Gökhan İzgar, Bülent Dilmaç (Ed.). *Değer Eğitimi Kavram, İlke ve Yaklaşımlar* (ss. 1-27). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- MEB. (2014). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I*, Ankara.
- MEB. (2017). "Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine...". Ankara.
- MEB. Türkçe Dersi Öğretim Programı (ilkokul ve ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar). (2019). 30.05.2022 tarihinde <http://mufredat.meb.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Meydan, A. ve Bahçe, A. (2010). "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Değerlerin Kazandırılma Düzeylerinin Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi". *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (1), s. 20-37.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları Cilt 1-2*. Ankara: Akçağ.

- Özdoğan, B. (1997). *Çocuk ve Oyun: Çocuğa Oyunla Yardım*. (2.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özer A., Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). “Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri”. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, s. 54-57.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Özmen, C., Er, H. ve Gürgil, F. (2012). “İlköğretim Branş Öğretmenlerinin Değerler Eğitimine İlişkin Görüşleri Üzerine Bir Araştırma”. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9 (17), s.297-311.
- Plumb, J. H. (1976). *The Great Change in Children. Rethinking Childhood*, ed. A. Skolnick. Boston: Little, Brown.
- Savaş, E. ve Gülüm, K. (2014). “Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi”. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16 (1), s.183-202.
- Serbest, K. (2019). "Divânü Lugâti't-Türk ve Uygur Türklerinde Çocuk Oyunları", *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, sayı:13, s. 101-114.
- Seven, S. (2014). "Oyunun Tarihçesi". Hülya Gülay Ogelman (Ed.). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* (ss. 33-47). Ankara: Pegem Akademi
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitimde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Seyrek, H. ve Sun, M. (1991). *Çocuk Oyunları Okul Öncesi Eğitiminde Oyun Dersi El Kitabı*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışik, M. E. (2016). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi". *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, I/2, s. 73-85.
- Tan, M. Çocukluk: Dün ve Bugün. *Toplumsal Tarihte Çocuk*. Sempozyum 23-24 Nisan 1993. Yayına hazırlayan Bekir Onur. Tarih Vakfı Yurt Yayınları: İstanbul /2015 s. 1-23.
- Tezcan, M. (1977). *Boş Zamanlar Sosyolojisi*. Ankara: Doğan Matbaası.
- Tören, A. (2011). *Erzincan'dan Derlenen Çocuk Oyunlarının Çocuk Eğitimindeki Yeri*, Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzincan.
- Taş, Z. (2019). "Değerler Perspektifinden Ahlak". Bülent Dilmaç, Hasan Hüseyin Bircan (Ed.). *Değerler ve Değerler Psikolojisi* (3. Baskı). (ss. 103-117). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Turan, S. ve Aktan, D. (2008). "Okul Hayatında Var Olan ve Olması Düşünülen Sosyal Değerler". *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi Bahar*, 6(2), s. 227-259.
- Turan, L. (2011). "Çocuğun Dünyasında Oyun, Hayal ve Merak Unsurları". Ömer Yılar ve Lokman Turan (Ed.). *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (3.Baskı). (ss. 16-27). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Türktaş, M. (1999). "Divanü Lügati't Türk'te Yer Alan ve XI. Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar". *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı 5, s. 61-65.
- Ulusoy, K. ve Dilmaç, B. (2020). *Değerler Eğitimi*. (6. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Ulusoy, K. ve Arslan, A. (2019). "Değerli Bir Kavram Olarak Değer ve Değerler Eğitimi". Refik Turan, Kadir Ulusoy (Ed.). *Farklı Yönleriyle Değerler Eğitimi* (3.Baskı). (s: 2-14). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Yaman, E. (2016). *Değerler Eğitimi Eğitimde Yeni Ufuklar*. (4.Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları.

Yavuzer, H. (2010). *Ana- Baba ve Çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (5. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, E. (2009). “Öğretmenlerin Değer Tercihlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi”. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 7(17), s. 109-128.

Yörükoğlu, A. (2000). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.

İnternet Kaynakları

www.tdk.gov.tr

[www.oygm.meb.gov.](http://www.oygm.meb.gov.tr)

tr

KAYNAK KİŞİ BİLGİLERİ

Tablo 21 Kaynak kişi bilgileri tablosu

KK Numarası	Adı-Soyadı	Doğum Tarihi	Doğum Yeri	Öğrenim Durumu
KK 1	İlaynur MURATOĞLU	2007	Bitlis	Lise
KK 2	Lamia ÇELİK	2006	Bitlis	Lise
KK 3	Cihan DAĞDAGÜL	1996	Mutki	Lisans
KK 4	İhsan DAMAR	1995	Mutki	Lisans
KK 5	Yeşim ALKAN	2006	Bitlis	Lise
KK 6	Eylül ULAŞTAN	2006	Bitlis	Lise
KK 7	Hüsna İKTU	2000	Bitlis	Lise
KK 8	Rabia İKTU	2006	Bitlis	Lise
KK 9	Celal YALÇIN	1965	Mutki	Ortaokul
KK 10	Emrullah AKARSLAN	2006	Bitlis	Lise
KK 11	Ahmet ÖZDEMİR	2006	Bitlis	Lise
KK 12	Sedanur BUDAK	2006	Bitlis	Lise
KK 13	Vedat ATAY	2001	Hizan	Lise
KK 14	Fesih ATAY	1998	Hizan	Lisans
KK 15	Hasan TONTAŞ	1963	Hizan	İlkokul
KK 16	Mehmet AKTAŞ	2001	Hizan	Lise
KK 17	Hamit BAŞÇI	1987	Mutki	İlkokul
KK 18	Hakan BAŞÇI	2000	Mutki	Lisans
KK 19	Mücahit KAVUT	2002	Mutki	Lise
KK 20	Edip AKTAŞ	2002	Mutki	Lisans
KK 21	Murat YEŞİLDAL	2001	Mutki	Lisans
KK 22	Gökhan İNCEYOL	2001	Mutki	Lisans
KK 23	Sema DAĞDAGÜL	2000	Bitlis	Lisans
KK 24	Fatma DAĞDAGÜL	1997	Mutki	Lise
KK 25	Yonca TORU	2001	Bitlis	Lisans
KK 26	Cansel DAĞDAGÜL	2002	Mutki	Lise
KK 27	Musa YILMAZ	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 28	Eyüp ARSLAN	2008	Bitlis	Ortaokul

KK 29	Görkem YILMAZ	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 30	Emircan SÖYLEMEZ	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 31	Ömer Faruk YILMAZ	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 32	Yakup MERMER	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 33	Metin YALÇIN	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 34	Mahmut TÜNCA	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 35	Furkan ALKAN	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 36	Ahmet BUDAK	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 37	Emircan SOLMAZ	2009	Bitlis	Ortaokul
KK 38	Mustafa ÇELİK	2012	Bitlis	Ortaokul
KK 39	Havin ARSLAN	2012	Bitlis	Ortaokul
KK 40	Rabia YILMAZ	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 41	Hüseyin İKTU	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 42	Hamza AKARSLAN	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 43	Asya ÇELİK	2012	Bitlis	Ortaokul
KK 44	Nursena MURATOĞLU	2012	Bitlis	Ortaokul
KK 45	Yakup Can ARSLAN	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 46	Yakup ALKAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 47	Eyüp YALÇIN	2009	Bitlis	Ortaokul
KK 48	M. Ali MERMER	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 49	Hamza BUDAK	2009	Bitlis	Ortaokul
KK 50	Arda ARSLAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 51	Firdevs ULAŞTAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 52	Muhammed BUDAK	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 53	Muhammet AKARSLAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 54	Rabia ÖZDEMİR	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 55	Cennet AKARSLAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 56	Nurullah DAĞDAGÜL	2001	Bitlis	Lisans
KK 57	Osman Can GENÇ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 58	M. Emin İKTU	2009	Bitlis	Ortaokul

KK 59	Semanur TAŞDEMİR	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 60	Sümeyye YALÇIN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 61	Zehra ALKAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 62	İsak SOLMAZ	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 63	Edanur MURATOĞLU	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 64	Naz Can GENÇ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 65	Meryem ARSLAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 66	Eren ARSLAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 67	Nazlı AKARSLAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 68	Gamzenur AKARSLAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 69	Cemil ULAŞTAN	1974	Bitlis	Lise
KK 70	Kübra İKTU	2009	Bitlis	Ortaokul
KK 71	Sümeyye SOLMAZ	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 72	Nurullah İKTU	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 73	Miraç AKARSLAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 74	Nesibe SOLMAZ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 75	Rabia ALKAN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 76	Esennur AKARSLAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 77	Nurbanu ULAŞTAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 78	Selim DAĞDAGÜL	1965	Mutki	İlkokul
KK 79	Nursima YILMAZ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 80	Emre SOLMAZ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 81	Yunus GÜRDEĞİR	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 82	M. Ali YALÇIN	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 83	Eren IRKILATA	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 84	Hazal SOLMAZ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 85	Amine SÖYLEMEZ	2010	Bitlis	Ortaokul
KK 86	Sezer DAĞDAGÜL	2002	Mutki	Lise
KK 87	Emrullah DAĞDAGÜL	2005	Mutki	Lise

KK 88	Efracim ARSLAN	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 89	Üzeyir GENÇ	2011	Bitlis	Ortaokul
KK 90	Maşallah ALKAN	1970	Bitlis	İlkokul
KK 91	M. Çaęrı ARSAN	1994	Adilcevaz	Lisans
KK 92	İmdat ALBAYRAK	1993	Mutki	Lisans
KK 93	İbrahim YILMAZ	1980	Bitlis	Lisans
KK 94	Seyit EMİR TUTGUN	2008	Bitlis	Ortaokul
KK 95	Mariyete ÖLEKLİ	1979	Mutki	İlkokul
KK 96	Merve ÖLEKLİ	1994	Bitlis	Lisans
KK 97	Melek ACAMI	1992	Mutki	İlkokul
KK 98	Orhan GÜNERİ	1984	Bitlis	Lisans
KK 99	Nezrife DAMAR	1982	Mutki	-
KK 100	Ferdi YILDIZ	1995	Güroymak	Lisans

KAYNAK ÖĞRETMEN BİLGİLERİ

- KÖ 1.** Hilal ÇINAR/Türkçe Öğretmeni
KÖ 2. Emin ERDOĞAN/Türkçe Öğretmeni
KÖ 3. Hakan ERGÜN/Türkçe Öğretmeni
KÖ 4. Yakup KONAÇ/Türkçe Öğretmeni
KÖ 5. Emine ZORLU/Türkçe Öğretmeni
KÖ 6. Seda DAĞDAGÜL/Türkçe Öğretmeni
KÖ 7. Nurullah BUDAKBAŞI/Okulöncesi Öğretmeni
KÖ 8. Esra Nur GÖZKONAN/Okulöncesi Öğretmeni
KÖ 9. Rıdvan OKUR/Sınıf Öğretmeni
KÖ 10. İmdat ALBAYRAK/Sınıf Öğretmeni
KÖ 11. Ayşenur DURAN/Sınıf Öğretmeni
KÖ 12. Seher ALBAYRAK/Sınıf Öğretmeni
KÖ 13. İlknur İNCİ/Sınıf Öğretmeni
KÖ 14. Ahmet Tuğrul BAYRAM/Sınıf Öğretmeni
KÖ 15. Oktay KARAKOYUN/Sınıf Öğretmeni
KÖ 16. Yüksel DÖNMEZ/Sınıf Öğretmeni
KÖ 17. Esra CANIM/Sınıf Öğretmeni
KÖ 18. Cihan DAĞDAGÜL/Sosyal Bilgiler Öğretmeni
KÖ 19. Orhan GÜNERİ/Sosyal Bilgiler Öğretmeni
KÖ 20. Bahar ILDIRKAYA/Beden Eğitimi Öğretmeni
KÖ 21. Gökhan SEVİM/Beden Eğitimi Öğretmeni

EKLER

Ek 1. Oyunlar Derlenirken Kullanılan Gönüllü Onam Formu

VELİ ONAY FORMU

.../.../ 20..

Sayın Veli,

İbrahim Çeçen Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans tez çalışması kapsamında "Bitlis Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kök Değerler Açısından İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması yürütülmektedir. Araştırmanın amacı Bitlis geleneksel çocuk oyunlarını derlemek ve bu oyunları kök değerler açısından incelemektir. Bu amaçla geleneksel çocuk oyunlarını tespit etmek adına çocuğunuzun oynadığı çocuk oyunları ile ilgili sorulacak sorulara cevap vermesine ihtiyaç duyulmaktadır. Katılmasına izin verdiğiniz takdirde çocuğunuza çocuk oyunları ile ilgili sorular görüşme yoluyla sorulacak ve gerekli görüldüğü takdirde ses kaydı alınabilecektir. Çalışma gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çocuğunuza ait sadece ad, soyadı, doğum yılı, doğum yeri ve öğrenim durumu bilgileriniz kaynak kişi olacağınız için paylaşılacaktır. Bu bilgiler bilimsel çalışmalar dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır.

Saygılarımızla...

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Akif ARSLAN

Araştırmanın Bağlı Olduğu Kurum: İbrahim Çeçen Üniversitesi–Lisansüstü Eğitim

Lütfen bu araştırmaya katılmak konusundaki tercihinizi işaretleyiniz.

A. Çocuğum'nın bu araştırmaya katılımcı olarak katılmasına **izin veriyorum/izin vermiyorum**.

B. Verilen bilgilerin bilimsel amaçlı olarak kullanılmasını **kabul ediyorum/kabul etmiyorum**

Velinin Adı - Soyadı:

İmza:

Ek 2. Görüşme Formları

Ek 2.1. Çocuk Görüşme Formu

ÇOCUK GÖRÜŞME (MÜLAKÂT) FORMU BİTLİS GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI DERLEME ÇALIŞMASI

Açıklama: Bu araştırmanın amacı Bitlis'in geleneksel çocuk oyunlarını derleyip bu oyunları kök değerler (adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik) açısından incelemektir. Bu çalışmada elde edilen veriler bilimsel çalışmalar dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır.

Mehmet DAĞDAGÜL

Kaynak Kişi:

Adı Soyadı:

Doğum Yeri:

Doğum Yılı:

Öğrenim Durumu:

Veli:

Velinin Adı Soyadı:

Velinin Öğrenim Durumu:

Velinin Mesleği:

İmza:

SORULAR

1. Geleneksel hangi çocuk oyunlarını oynuyorsunuz?
2. Bu oyunu (.....) kimden öğrendiniz?
3. Bu oyunu hangi mekânlarda oynuyorsunuz?
4. Oyunu ne zaman (mevsim, ay veya gün, özel bir gün) oynuyorsunuz?
5. Kaç yaş grubu çocukları ile oynuyorsunuz?
6. Yetişkinlerle de oynuyor musunuz?
7. Oyunda eş seçimini nasıl yapıyorsunuz?
8. Oyuna kimin veya hangi grubun başlayacağını nasıl belirliyorsunuz?
9. Ebe seçimini hangi yolla yapıyorsunuz?
10. Oyunlarda hangi araçları kullanıyorsunuz?

11. Oyunlarda kullandığınız araçları kendiniz mi yapıyorsunuz, hazır mı alıyorsunuz?
12. Oyunları kız erkek karışık mı yoksa ayrı ayrı mı oynuyorsunuz?
13. Oyun sonunda ceza veya ödül var mı? Varsa nelerdir?
14. Oyunbozan kişilere nasıl tepki veriyorsunuz, ne isim veriyorsunuz?
15. Bu oyunun (.....) nasıl oynandığını anlatır mısınız?



Ek 2.2. Yetişkin Görüşme Formu

YETİŞKİN GÖRÜŞME (MÜLAKAT) FORMU BİTLİS GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI DERLEME ÇALIŞMASI

Açıklama: Bu araştırmanın amacı Bitlis'in geleneksel çocuk oyunlarını derleyip bu oyunları kök değerler (adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik) açısından incelemektir. Bu çalışmada elde edilen veriler bilimsel çalışmalar dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır.

Mehmet DAĞDAGÜL

Kaynak Kişi:

Adı Soyadı:

Doğum Yeri:

Doğum Yılı:

Öğrenim Durumu:

Mesleği:

İmza:

Derleme:

Yapıldığı Tarih:

Yapıldığı Yer:

SORULAR

1. Geleneksel hangi çocuk oyunlarını oynuyorsunuz (oynuyordunuz)?
2. Bu oyunu (.....) kimden öğrendiniz?
3. Bu oyunu hangi mekânlarda oynuyordunuz?
4. Bu oyunu ne zaman (mevsim, ay veya gün, özel bir gün) oynuyordunuz?
5. Bu oyunu kaç yaşındayken oynuyordunuz?
6. Bu oyunu yetişkinlerle de oynuyor muydunuz?
7. Oyunda eş seçimini nasıl yapıyordunuz?
8. Oyuna hangi kimin veya hangi grubun başlayacağını nasıl tespit ediyordunuz?
9. Ebe seçimini nasıl yapıyordunuz?
10. Oyunda hangi araçları kullanıyordunuz?
11. Oyunda kullandığınız araçları kendiniz mi yapıyordunuz, hazır mı alıyordunuz?

12. Oyunu kız erkek karışık mı yoksa ayrı ayrı mı oynuyordunuz?
13. Oyun sonunda ceza veya ödül var mıydı varsa nelerdi?
14. Oyunbozan kişilere nasıl tepki veriyordunuz, öylelerine ne isim veriyordunuz?
15. Bu oyunun (.....) nasıl oynandığını anlatır mısınız?



Ek 3. Kaynak Öğretmen Görüşme Formu

KAYNAK ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

Açıklama:

Sayın Öğretmen,

"Bitlis Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kök Değerler Açısından İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması yürütülmektedir. Araştırmanın amacı Bitlis geleneksel çocuk oyunlarını kök değerler açısından incelemektir. Konuyla ilgili değerli görüşlerinize ihtiyaç duyulmaktadır. Bu görüşme formunda MEB'in belirlemiş olduğu kök değerlere ve bu değerlerle ilişkili bazı tutum ve davranışlara yer verilmiştir. Sizden istenen "....." adlı oyunu okuyup oyunda "adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverlik" değerlerinden hangilerinin olup olmadığını o değerle ilgili tutum ve davranışlarını göz önünde bulundurarak tespit edip oyunu bu açıdan değerlendirmektir. Bu çalışmadan elde edilen veriler bilimsel araştırmalar dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır. Değerli vaktinizi ayırdığınız için teşekkür ederim.

Mehmet DAĞDAGÜL

Araştırmacı

Öğretmenin:

Adı-soyadı:

Alanı:

Değerlendirilen Oyunun Adı:

Görüşme Tarihi:

Sorular

1.Sizce oyununda adalet değeri var mıdır? Varsa, adalet değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Adil olma/eşit davranma/paylaşma:

2. Sizce oyununda dostluk değeri var mıdır? Varsa, dostluk değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Diğerkâmlık/güven duyma/anlayışlı olma/dayanışma/sadık olma/vefalı olma/yardımlaşma:

3. Sizce oyununda dürüstlük değeri var mıdır? Varsa, dürüstlük değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Açık ve anlaşılır olma/doğru sözlü olma/güvenilir olma/sözünde durma:

4. Sizce oyununda öz denetim değeri var mıdır? Varsa, öz denetim değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Davranışlarını kontrol etme/davranışlarının sorumluluğunu üstlenme/öz güven sahibi olma/gerektiğinde özür dileme:

5. Sizce oyununda sabır değeri var mıdır? Varsa, sabır değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Azimli olma/tahammül etme/beklemeyi bilme:

6. Sizce oyununda saygı değeri var mıdır? Varsa, saygı değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Alçakgönüllü olma/başkalarına kendine davranılmasını istediği şekilde davranma/diğer insanların kişiliklerine değer verme/muhatabının konumunu, özelliklerini ve durumunu gözetme:

7. Sizce oyununda sevgi değeri var mıdır? Varsa, sevgi değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Aile birliğine önem verme/fedakârlık yapma/güven duyma/merhametli olma/vefalı olma:

8. Sizce oyununda sorumluluk değeri var mıdır? Varsa, sorumluluk değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Kendine, çevresine, vatanına, ailesine karşı sorumlu olma/sözünde durma/tutarlı ve güvenilir olma/davranışlarının sonuçlarını üstlenme:

9. Sizce oyununda vatanseverlik değeri var mıdır? Varsa, vatanseverlik değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Çalışkan olma/kurallara ve kanunlara uyma/sadık olma/tarihsel ve doğal mirasa duyarlı olma/toplumu önemseme:

10. Sizce oyununda yardımseverlik değeri var mıdır? Varsa, yardımseverlik değeri ile ilgili aşağıdaki tutum ve davranışlardan hangilerine rastlanabileceğini oyundan hareketle değerlendiriniz.

- Cömert olma/iş birliği yapma/merhametli olma/misafirperver olma/paylaşma: