

# Okul Öncesi Eğitimde Bir Kültür Aktarımı: Millî Oyunlar

**Dr.Döndü Neslihan BAY(Öğr. Üyesi)**  
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi-Türkiye  
bayn@ogu.edu.tr

## Özet:

Araştırmanın amacı, okul öncesi eğitim programı kapsamında hazırlanan millî oyun etkinliklerinin çocuklar üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda çocukların (i) bildikleri millî oyunları, (ii) oynamayı en çok sevdikleri, (iii) oynamakta en çok zorlandıkları ve (iv) aileleriyle oynadıkları millî oyunların ortaya konulması alt amaçları oluşturmaktadır. Yeni bir uygulamanın gerçekleştirilmesi ve bu uygulamaya ilişkin değerlendirmenin yapılması sürecini kapsayan işbirlikçi eylem araştırması ile millî oyunların okul öncesi eğitim programı içinde uygulanmış ve çocuklar üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir. Araştırmaya 60 çocuk katılmıştır. Araştırma sürecinde 38 farklı millî oyun bir yıllık eğitim süresince uygulanmıştır. Çocuklarla görüşme yapılmıştır. Araştırmada çocukların istekle oyunları oynadıklarının gözlenmesi, öğretmenlerin olumlu değerlendirmeleri ve çocukların millî oyunları çoğunlukla ifade etmeleri, kültürel aktarımın gerçekleştiğini göstermektedir. Çocukların en çok sevdiği oyunlar "misket" ve "saklambaç"; oyunları sevmelerinin nedenlerini "eğlenmeleri" ve "oyunların oynanış şekli"; en çok zorlandıkları oyun "beş taş" ve "saklambaç"; aileleriyle de bazı millî oyunları oynadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Sonuçlar değerlendirildiğinde millî oyunların çocukların ilgi ve alguları üzerinde etkili olduğu görülmüştür.

**Keywords:** Millî oyun, kültür, eğitim, okul öncesi, anaokulu



**E-Uluslararası Eğitim  
Araştırmaları Dergisi,  
Cilt: 9, Sayı: 2, 2018, ss. 82-104**

**DOI: 10.19160/ijer.398721**

Gönderim : 26.02.2018  
Kabul: 03.08.2018

## Önerilen Atıf

Bay, D.N. (2018). Okul Öncesi Eğitimde Bir Kültür Aktarımı: Millî Oyunlar *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 2, 2018, ss. 82-104, DOI: 10.19160/ijer.398721

## GİRİŐ

Okul öncesi eğitim, çocuklarda sosyal, iletişim, estetik, algısal ve düşünme becerileri gibi bir çok beceriyi geliřtirmenin yanı sıra kendisinin ve kültürünün farkında olma yeterliliğini de geliřtirmeyi hedeflemektedir (Senemođlu, 1994). Çocuđun kültürü, ortaya koyduđu hal, tavır, davranıő ve duygularıdır. Çocuđun kültürünün dıőa vurumu ise oyunlar yoluyla olmaktadır (Oksal, 2004). Çocuklardaki beceriler ve kültürel farkındalıđın geliőebilmesi için oyun yoluyla öğretime ihtiyaç vardır (Senemođlu, 1994). Bu yaklařımda oyun, amaç deđil araç olarak görülmektedir. Bir baőka ifadeyle eğitimin içinde oyunun olması gerektiđi üzerine durulmaktadır (Güneő, 2015). Russ'a (2004) göre çocukların oyun oynama sürecinde öğrenme kanallarını aktive eden, yaratıcı düşünme, problem çözme, baőa çıkma ve sosyal davranıőlar gibi, oyunlarda biliősel, duyuősal ve kiőilerarası süreçlerin uyarlanması için önemli olan uyum becerileri geliőmektedir. Oyun yoluyla öğretimin gerekliliđini anlayabilmek için öncelikle oyunun tanımına ve içeriđine bakmak gerekmektedir. Çocukların dıő dünyasında nesne ve kiőileri, iç dünyasında düşünce ve duygularını anlamlandırdıđı oyun, zevk için yapılan, eđlenceli ve kendiliđinden ortaya çıkan bir özelliđe sahiptir (Artar, 2004; Gökően, 2014).

Oyunun farklı tanımları da yer almaktadır. Froebel'e göre oyun, insanların geliőtiđi büyüdüđu ve olgunlaőtıđı, yeteneklerini geliőtirdiđi hayatın bir çekirdeđidir (Bayrak, 1998). Yörükođlu'na (2004) göre oyun, çocukların baő uđraőtısı ve en önemli iőidir. Cirhinliođlu'na (2001) göre oyun, çocuđun bütün geliőim alanlarını destekleyen önemli bir araçtır. Yardımcı ve Tuncer'e (2002) göre oyun, çocuđun hayatının temel unsurlarındandır. Fromberg ve Bergen 'e (2006) göre oyun çocuđun ruhunun ifadesini ve özelliklerini tanımlamada bir anahtardır. Tanımlarda da görüldüđu gibi oyun, çocuđun her konumda ihtiyaç duyduđu hayatının bir gayesi olarak kendini göstermektedir (Gökően, 2014).

Oyun sayesinde çocuđun bütün geliőim alanları (psikomotor, dil, biliősel, sosyal-duyuősal) ve özbakım becerileri desteklenmektedir (Fırat, 2013; Öncü ve Özbay, 2014; Güneő, 2015). Dansky (1999) çocuklara oyun öğretime çalıőmalarını gözden geçirdiđi araőtırmasında, çocuklara oyunlar öğretilmesi sonucunda çocukların rol oynamaya yönelik yetenek ve hayal güçlerinde artış olduđunu bulmuőtur. Kerkez, (2006) araőtırmasında uyguladıđı oyun ve egzersiz programının olumsuz çevre koőullarına maruz kalan dezavantajlı çocukların fiziksel ve motor geliőimleri üzerinde etkili olduđunu ortaya çıkarmıőtır. Benzer Őekilde Kuru (2012) araőtırmasında 14 hafta uyguladıđı oyun programı sonrasında çocukların koőma, top atma, top tutma, ileri ve yukarı sıçrama gibi motor becerilerinde geliőme olduđunu belirlemiőtir. Dil geliőimine etkisini ortaya koymaya yönelik Gözalan ve Koçak'ın (2014) araőtırmasında, oyun programının uygulanması ile çocuklarının kelime bilgi düzeylerinin arttıđı görülmüőtür. Oyun oynarken çocuđun kendini oyun içindeki rolüne göre ifade etmesi, oyun içinde geçen sayıőmaca, tekerleme ve Őarkıları söylemesi, sadece kelime dađarcıđını geniőletmemekte, aynı zamanda konuőma, dinleme ve anlama becerilerini de geliőtirmektedir (Girmen, 2012; Fırat, 2013). Kaya (2010) özel gereksinimli çocuklara uyguladıđı oyunla müdahale programı sonrasında çocukların biliősel geliőimlerinde ilerleme olduđunu ortaya koymuőtur. Biliősel geliőime yönelik yapılan Türkođlu ve Uslu'nun (2016) araőtırmasında da 12 hafta boyunca oyun temelli biliősel geliőim programı uygulanmıő ve çocukların biliősel geliőimlerinde anlamlı artış olduđunu belirlenmiőtir. Oyunun çocuđun sosyal ve duyuősal geliőimi üzerine Durualp ve Aral'ın (2010) araőtırmasında 8 hafta uygulanan oyun temelli sosyal beceri eğitimi programının çocukların sosyal geliőimlerini ileri düzeyde arttırdıđı saptanmıőtır. Görüldüđu gibi oyun çocukları bütünsel olarak geliőimlerini desteklemektedir.

Aral'a göre (2000), oyunların bir diğer önemli etkisi ise çocukların eğitiminde kazanılan bilginin kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlamasıdır. Bu bağlamda oyun değerlendirildiğinde, çocuğun hayata hazırlanmasını sağlayan informal bir eğitim alanıdır (Gökşen, 2014). Oyun çocuğun kendisi için gerekli olan bilgi ve becerileri çocuğun yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlayan en doğal öğrenme aracıdır. Hayata dair kavramlar ve kavramların içinde barındırdığı beceriler oyun içinde gelişmektedir (Kaytez ve Durualp, 2014). Bu kavramları ve becerileri kazandırmak aynı zamanda eğitimin de temel hedefidir. Eğitim sürecinde kazandırılmaya çalışılan iletişim kurma, paylaşma, iş birliği ve yardımlaşma, birlikte problemleri çözebilme gibi bir çok beceri oyunun oynanma sürecinde çocukların kullandıkları beceriler arasındadır (Cirhinlioğlu, 2001; Sevinç, 2004; Girmen, 2012; Fırat, 2013; Gökşen, 2014; Öncü ve Ünlüer, 2014, Güneş, 2015; Özdemir, 2015; Özden Gürbüz, 2016). Oyun oynarken bu becerileri kullanarak çocuğun sosyal yaşama uyum sağladığı ve çevresiyle uzlaştığı görülmektedir (Anılan, Girmen, Öztürk ve Koçkar, 2004; Aral, 2000). Bu sayede çocuğun kendine güveni ve sosyal etkileşimi artmaktadır (Güneş, 2015).

Aynı zamanda çocuklar oyunlarında sevinç, kıskançlık, üzüntü, sevgi gibi bir çok duygusunu da sınavıp deneyimlemektedir. Bütün bu etkileşim ve deneyimler sonucunda çocuğun kendini tanıdığı, benlik algısıyla birlikte kimliğini de oluşturmaya başladığı önemli bir süreç yaşanmaktadır. (Cirhinlioğlu, 2001; Yörükoğlu, 2004). Çocuklar bu süreç içinde kendilerine dışarıdan belirledikleri modelleri referans olarak alarak kimliklerini, ait oldukları toplumların değerleri ile açıklama çabası içindedirler (Bayat, 2003). Dolayısıyla okul öncesi dönemde çocuk, oyun oynayarak kişiliğın yanı sıra yaşadığı toplumun değerlerini de kazanmaya başlamaktadır (Cirhinlioğlu, 2001). Toplum çocuğun fiziksel gelişiminin yanı sıra kültürel olarak sosyal, duygusal, ahlaki ve entellektüel beklentilerini de çocuğa kazandırma çabası içindedir. Ailenin ve toplumun beklentilerini yerine getirebilmeleri için çocuklara gerekli eğitim desteğini vererek yardım edecek olan yine toplumun kendisidir (Brooker, 2010). Gelişimsel süreç içinde çocuğun toplumda bir çok kişi ile etkileşime girdiği ve bu kişilerden aldığı geri dönütler sonucunda çıkarımlarda bulunarak toplumun bireyi olma yolunda ilerlediği görülmektedir (Bayat, 2003). Bir diğer ifade ile, çocuk toplumun değerlerini kazandığı ölçüde topluma da kendisini kabul ettirmektedir (Çolak, 2009).

Toplumun, dolayısıyla da o toplumu oluşturan milletin bir üyesi olabilmek için bazı unsurların bilincinde olmak gerekmektedir. Toplumlari millet yapan ve milletin devamlılığını sağlayan en önemli iki unsur "ortak bir geçmişe sahip olmak" ve "ülkü birliğı"dir. Oyunların millet üzerindeki etkisine bakıldığında oyunun bireyin hayatında ortak yaşantıyla birlikte ülkü birliğini sağladığı görülmektedir (Gökşen, 2014). Huizinga, ortak yaşantı sonucu ortak bir geçmiş oluşturduğu oyunun, kültürün temeli olduğunu belirtmiştir. Çocuk, oyun içinde sözlü ve sözsüz kültürel iletişim kurar ve bu iletişimle birlikte kültürünü bilir, tanır ve dener (Özdemir, 2006). Bu nedenle kültürel çocuk oyunları, 2003 yılında UNESCO tarafından somut olmayan kültürel mirasın bir parçası olarak görülmüş ve "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi"nde korunması gerektiği belirtilmiştir (Toksoy, 2010). Ortaya çıkan bu gereklilik, oyunların kültürün önemli bir parçası olarak görülmesi gerektiğini göstermektedir.

Bir toplumu doğal gelişim ve değişim süreci içinde şekillendiren, bu sayede o toplumu diğer toplumlardan ayıran maddi ve manevi değerlerin tamamı, kültür olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 1998). Bir diğer ifade ile kültür, bir milletin tarih süreci içerisinde ortaya koyduğu, geliştirdiği ve deneyimler ile sağlamlaştırıp kesinleştirdiği değerlerin bütünü olarak da tanımlanmaktadır (Özdemir, 2015). Dolayısıyla kültür, inanç, gelenek, töre gibi olgularla toplumun yaşam süreci içinde kendini göstererek toplumun hafızasında yer eden dinamik bir yapıdır. Dinamik olması kültürün değişim ve dönüşüme açık bir yapıda olduğunun da bir göstergesidir. Bu durum kültürdeki güncelleşmenin gereğini ve güncelleşme kapsamında var olana uyum ve var olanı korumanın önemini ortaya çıkarmaktadır. Gerekli olan uyum ve koruma

saęlanamadığında ise toplumun birlięi zayıflamakta ve kùltürün varlıęı tehdit edilmektedir (Malinowski, 2000). Bir milleti millet yapan ve onu dięer milletlerden ayıran millî kùltür, küresel kùltür olarak deęişim sürecine girmeye başlamıştır. Atatürk "Kati olarak bilinmelidir ki, Türk milletinin millî dili ve millî benlięi bütün hayatında hakim ve esas olacaktır." ifadesi ile millî kùltürün önemini vurgulamıştır. Bu bağlamda millî kùltürün ve kimlięin korunması yönünde önlemlerin alınması ve millî kùltüre sahip çıkma yönünde bilinçli olunması gerektirmektedir (Mahiroęulları, 2005). Çünkü kùltür, geçmişî řu ana taşıyarak geleceęe yön vermektedir (Neuliep, 2012).

Kùltürü ve onun içinde yer alan oyunları korumanın her geçen gün daha da zorlařtıęı, bir gerçektir. Günümüzde toplumdaki deęişimlere bakıldığında, modern řehir hayatı ile birlikte teknoloji ve medya kullanımının artmasıyla, kùltürün dięer unsurlarıyla birlikte oyunların da unutulmaya başlandıęı gör÷lmektedir (Toksoy, 2010; Özden Gürbüz, 2016; Peksoy, 2017). Çocuklar akranlarıyla oyun oynamak yerine teknolojinin getirdięi bilgisayar ya da akıllı telefonlardaki sanal oyunları oynamayı tercih etmeye başlamıştır (Özdemir, 2006)

Türkiye açısından bakıldığında batı ÷lkelerinde olduęu gibi çocuk oyunlarının modernleşme sürecinden geçtięi, bu nedenle geleneksel özelliklerini de gitgide yitirmeye başladığı gör÷lmektedir. Okul öncesi eğitim kurumlarında oyunlar modern olarak gör÷len oyunların oynatılması tercih edilmektedir (Onur ve Güney, 2004). Millî oyunların çocuklar tarafından bilinmemesi ve oynanmaması, çocuklarda millî benlięinin oluřumunu olumsuz etkilemektedir (Fırat, 2013; Özden Gürbüz, 2016). Oysaki oyunlar, toplumların bir görünümüdür ve o topluma özgüdür. Dolayısı ile millî oyunlar, ait olduęu toplumun kùltürünü ve düşünme biçimini yansıtmaktadır (Güneş, 2015). Özdemir (2006) çocuk oyunlarının millî birliktelik açısından önemini "Türkiye'nin hemen her yerinde küçük farklılıklara rağmen aynı türden oyunların oynandıęı tespit edilmiştir. Bu aynılıęın oynanma biçimlerinin yanında oyunların sözel unsurları olan oyun terimleri ve oyun formüllerine dek uzanması anlamlıdır. Bu bakımdan aynı kùltürel dokuya ve motiflere sahip olan toplumda, çocuk oyunlarının birleřtirici nitelięinin varlıęı yadsınamaz." sözleriyle vurgulamıştır. Bu oyunların oynanmaması ve bilinmemesi, o toplumu dięer toplumlardan ayıran özelliklerin de yitip gitmesi anlamına gelmektedir.

İlgili arařtırmalara bakıldığında çocukların oyun algılarındaki ciddi deęişim gör÷lmektedir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) okul öncesi eğitim alan çocuk ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ortaya koymaya yönelik yaptıkları arařtırmada çocuklarının %44.1'inin bilgisayar oyunu oynadıęı gör÷lmüřtür. Koçyięit ve Baydilek-Başara (2015) okul öncesi dönemdeki çocuklarının oyun algılarını arařtırmış ve çocukların genelde evde yalnız başlarına oyun oynadıklarını ortaya koymuştur. Çocukların yalnız olduklarında ise bireysel oyunlarının yanı sıra bir ve birden fazla teknolojik aletle en az bir saat olmak üzere zaman geçirdikleri Gündoędu ve arkadaşları (2016) tarafından tespit edilmiştir. Çocuęun en önemli uğraşı olan oyunun teknolojinin etkisi ile deęiřtięi, geleneksel oyuncak ve oyunların günümüz çocukları tarafından her geçen gün biraz daha bilinmedięi ve oynanmadığı gör÷lmektedir (Cengiz, 1997; Başal, 2007; Esen, 2008).

Oysaki çocuęun ilgileri, beęenileri ve yeteneklerinin geliřtięi, dolayısıyla da kiřilięinin gelişmeye başladığı okul öncesi dönem, kùltürü aktarımının başladığı kritik bir dönemdir (Özdemir, 2015). Sanal bir dünyada büyümeye başlayan çocuklar için kùltür, eğitimin bir parçası olarak gör÷lmeli ve eğitim kurumları üzerine düşen görevi yapmalıdır (Toksoy, 2010; Akyüz, 2016). Nesiller boyunca aktarımla çocuklara kazandırılan oyunlar, geçmiş ve gelecek arasında kùltür köprüsü kurarak kùltürel aktarımı sağlamaktadır (Oksal, 2004; Fırat, 2013). Türk dünyası olarak oyunlar deęerlendirildiğinde coęrafi farklılıklar olmasına rağmen düşünme ve ifade etmedeki birliktelik birçok gelenekte olduęu gibi oyunlarda da yer almaktadır (Esen, 2008; Gökşen, 2014). Dolayısıyla birliktelięin devamlılıęı için kùltür aktarımını saęlayacak olan millî

oyunların, okul öncesi eğitim süreci içinde verilmesi gerekmektedir (Başal, 2007; Fırat, 2013; Öncü ve Ünlüer, 2014; Özden Gürbüz, 2016). Bu bağlamda hem kültürel mirasımız olan ve hem de eğitimde verimlilik için esas unsur olan oyunların, yaratıcı değerlendirmelerle millî bir eğitim malzemesi haline getirilmesi gerekmektedir (Sağlam, 1997). Aksi takdirde kültür, yok olmaya mahkum olacaktır (Akyüz, 2016).

Sonuç olarak oyun, çocukların diğer gelişim alanlarının yanı sıra kültürel gelişimleri açısından da önemli bir yere sahiptir. Kültürel oyunlar, küçük yaşta kültürel aktarımı sağlayarak hem kültürel mirası korumayı hem de çocukların topluma ait bir birey olma yolunda kültürüne uygun kimlik kazanımlarını sağlamaktadır. Bu nedenle kültürel oyunların millî eğitim sisteminde millî oyunların kazandırılması hedefiyle eğitim kademelerinin ilk basamağı olan okul öncesi eğitim kapsamında verilmesi gerekmektedir. Ortaya çıkan bu gereklilik araştırmanın konusunu oluşturmuştur.

Araştırmanın amacı okul öncesi eğitim programı kapsamında hazırlanan kültürel değerlerin bir taşıyıcısı olan millî oyun etkinliklerinin çocuklar üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda bir yıllık eğitim-öğretim sürecinde uygulanan millî oyun etkinlikleri sonrasında çocukların (i) bildikleri millî oyunları, (ii) oynamayı en çok sevdikleri, (iii) oynamakta en çok zorlandıkları ve (iv) aileleriyle oynadıkları millî oyunların ortaya konulması alt amaçları oluşturmaktadır.

## YÖNTEM

Nitel araştırma çeşitlerinden işbirlikçi eylem araştırması yapılmıştır. İşbirlikçi eylem araştırması yeni bir uygulamanın gerçekleştirilmesi ve bu uygulamaya ilişkin değerlendirmenin yapılması sürecini kapsamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada da millî oyunların okul öncesi eğitim programı içinde bir yıl süresince fen, matematik, müzik gibi farklı etkinliklerle bütünleştirilmiş etkinlik olarak uygulandıktan sonra oyun etkinliği olarak uygulamaları gerçekleştirilmiş ve kültürel oyunların çocuklar üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir. Değerlendirmede gözlem, görüşme ve doküman incelemesi yöntemleri kullanılmıştır.

### Katılımcılar

Tipik durum örnekleme, sıra dışı olmayan, ortalama düzeyde bir örneklemin belirlenmesidir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2017). Araştırmada tipik durum örneklemesine göre ortalama düzeyde bir kurum anaokulu belirlenmiştir. Belirlenen anaokulunda bulunan 4 yaş grubundan 3, 5 yaş grubundan 3 sınıf olmak üzere 6 sınıf katılımcı sınıflar olarak belirlenmiştir. Bu sınıflarda 32 kız ve 28 erkek olmak üzere toplam 60 çocuk çalışmaya katılmıştır. Çocuklardan 16 kız, 14 erkek olmak üzere 30 çocuk 4 yaş grubunda, 16 kız, 14 erkek olmak üzere 30 çocuk da 5 yaş grubundadır.

### Araştırmanın Aşamaları

- I. Araştırmada ortak kültürel mirasa sahip olduğumuz ilgili alanyazına dayalı olarak belirlenmiş, oyunların oynanış tanımları detaylandırılarak düzenlenmiştir. Belirlenen oyunların tanımları okul öncesi öğretmenleri ile paylaşılmış, bazı oyunların oynanışı öğretmenlere uygulamalı olarak anlatılmıştır.
- II. Eğitim-öğretim yılının tamamını kapsayacak şekilde haftalık plan yapılmış ve güz döneminde haftada iki, bahar döneminde ise okulun etkinlikleri açısından daha yoğun bir dönem olduğu için haftada bir olmak üzere oyunların uygulanma çizelgeleri oluşturulmuştur.

- III. Her bir oyun için okul öncesi eğitim programına uygun olarak bütünleştirilmiş etkinlik planları hazırlanmıştır. Örneğin, beş taş oyunu bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği olarak hazırlanırken, körebe oyunu bütünleştirilmiş fen ve oyun etkinliği olarak hazırlanmıştır. Hazırlanan planlar hafta başında öğretmenlerle paylaşılmış ve uygulama öncesinde gerekli gördükleri düzenlemeleri yapabilecekleri belirtilmiştir. Haftanın başında ilgili materyallerin hazırlığı kontrol edilmiş, aşık, sapan, topaç gibi bulunmayan materyaller ise arařtırmacı tarafından temin edilmiştir. Etkinlikler uygulandıktan sonra öğretmenler çocukların istekleri ve kendi planlamaları dahilinde yıl içinde oyunları sıklıkla oynatmıştır.
- IV. Her haftanın sonunda en az bir saat değerlendirme toplantısı yapılmış ve öğretmenlerin görüşleri alınmıştır.
- V. Öğretmenlerin oyun etkinliklerini uygulamalarından sonra öğretmenlerden öğretmen, program ve çocuk açısından yaptıkları değerlendirme raporları alınmış ve uygulamalar hakkında görüşülerek bilgi alınmıştır.
- VI. Arařtırmacı tarafından hazırlanan etkinlik planlarının haricinde öğretmenler, çocukların oyunları öğrenme düzeyleri ve istekleri doğrultusunda oyunları tekrar oynatmıştır.
- VII. Bahar döneminin sonunda çocukların millî oyunlar hakkındaki düşünceleri açık uçlu sorularla görüşme yapılarak alınmıştır.

### **Arařtırmada Geliştirilen Etkinlik Planları**

Okul öncesi eğitim programında etkinlikler tek veya bütünleştirilmiş olarak ele alınmaktadır. Bütünleştirilmiş etkinlik birden fazla etkinliğin uygun geçişler sağlanarak bir araya getirilmesi ile oluşturulmaktadır (MEB, 2013). Etkinlikler birbirinden ayrı değil iç içe geçmiş olmalıdır. Arařtırmada millî oyunların sadece oyun etkinliği içinde değil fen, matematik, sanat, müzik diğer etkinlikler içinde de kullanılabileceği uygulamalı olarak gösterilmiştir. Millî oyunlarımız arasında yer alan körebe oyunu ile fen, kulaktan kulağa ile dil ya da mendil kapmaca ile matematik etkinliklerinin yapılabildiği bütünleştirilmiş etkinlik planları, okul öncesi öğretmenlerine hazırlanarak verilmiştir. Bazı etkinlik plan örnekleri ekte sunulmuştur.

### **Uygulama Süreci**

Uygulamaya başlamadan önce, çocukların geçmişte ebeveynleri tarafından oynanmış olan millî oyunlar hakkında bilgi ve deneyim kazanacakları herhangi bir uygulama yapılmadığı öğretmenler tarafından teyit edilmiştir. Çocukların millî oyunlara yönelik farkındalıklarını oluşturmak amacıyla hazırlanan bütünleştirilmiş millî oyun etkinlikleri haftalara göre belirlenen planlama doğrultusunda öğretmenlere verilmiştir. Öğretmenlere planları aldıktan sonra sınıflarındaki çocukların ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda planlar üzerinde düzenleme yapabilecekleri belirtilmiş ve o hafta içinde belirlenen millî oyun etkinliğini uygulamaları istenmiştir. Öğretmenlerin bilmediği bazı oyunlar, öğretmenlere uygulamalı olarak anlatılmıştır. Etkinliklerin uygulaması sonrasında öğretmenlerle yapılan görüşmelerde değerlendirmeler alınmıştır. Uygulama sürecinde çocuklar tarafından başlangıçta oynarken zorluk çekilen bazı oyunların yıl içinde daha başarılı oynanmaya başlandığı, çocukların oyuna yönelik ilgi ve algılarının süreçte geliştiği gözlenmiştir.

Öğretmenler günlük eğitim akışında yer alan oyun zamanında sıklıkla çocukların millî oyun oynamak istediklerini belirtmiştir. Millî oyunların aktarımı için hazırlanmış olan etkinlik planlarının haricinde, yıl içinde çocukların ilgi ve istekleri doğrultusunda oyunlar sıklıkla tekrarlanarak oynanmıştır. Öğretmenlerin etkinlik planlarında yazdıkları değerlendirmelere, öğretmenlerle yapılan görüşmelere ve arařtırmacı gözlemlerine dayalı olarak, çocukların millî oyunları



oynamaya olan istekliliklerindeki artışın, çocuğun oyunu ne kadar anlayabildiđi, ne kadar başarabildiđi ve oyunda ne kadar eđlenebildiđi ile ilgili olduđu dűŐunűlmektedir. AŐađıda bazı etkinliklerde ekilen fotođraflar yer almaktadır.

**Resim 1. Topa**



**Resim 2: Misket**



**Resim 3. Halat ekme**



**Resim 4. uval Yarışı**



**Resim 5. Mendil Kapmaca**



**Resim 6. Ařık Atma**





## **Verilerin toplanması**

Araştırmada uygulamanın doğru bir şekilde ilerlediği her hafta öğretmenlerle cuma günü yapılan toplantı ile değerlendirilmiştir. Öğretmenlerden planların değerlendirmeleri alınmış ve çocukların etkinliklerinin gözlemleri yapılmıştır. Millî oyunların tamamının uygulanması sonrasında, dört açık uçlu soru her bir çocuğa öğretmenler tarafından oyunların çocuklar üzerindeki etkisini ortaya koymaya yönelik sorulmuş ve çocukların cevapları not edilmiştir. Elde edilen veriler kodlanmış ve ilgili sorular altında temalar oluşturulmuştur.

## **Geçerlik ve Güvenirlik**

Nitel araştırmalarda araştırmacının gözlem yaptığı ortamda geçirdiği süreyi arttırması, araştırmacının ortam üzerindeki olabilecek etkisini azaltacak ve ortam doğal haline dönüşecektir. Doğal ortamda gerçekleşen araştırmanın güvenilirliği artacaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırmada bir eğitim öğretim yılını kapsayacak şekilde uzun süreli etkileşim gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte etkinliklerin uygulanma süreci gözlenmiş, birebir gözlemin yanı sıra okulun kamera kayıtlarından takip edilmiş ve uygulamalara yönelik fotoğraf, materyal ve etkinlik planlarının dönütleri incelenmiştir.

Bir diğer geçerliği ve güvenirliliği sağlayan unsur ise uzman incelemesidir. Uzman araştırmacıya önerilerde bulunarak araştırma sürecinin güvenilir olmasına katkıda bulunur (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırma sürecinde geliştirilen etkinlik planları için iki alan uzmanından görüş alınmış; uzmanların görüş ve önerileri doğrultusunda planlar düzenlenmiştir. Ayrıca planlar uygulama öncesinde öğretmenlerin incelemelerine sunulmuş, ortak olarak düzeltilmesi gereken hususlar olduğunda gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra uygulamaya konulmuştur.

Araştırmada elde edilen verilerin oluşabilecek öznel yargıları ortadan kaldırmak amacıyla katılımcı teyidinin alınması sonuçların gerçeği temsil etme olasılığını arttırmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu bağlamda her uygulama haftasının son gününde öğretmenlerle "teyit toplantısı" yapılmış ve uygulamalar değerlendirilmiştir.

## **BULGULAR**

Araştırmada Türk dünyasında oynanan oyunlar arasından 38 millî oyun, bir yıllık eğitim-öğretim süreci içinde bir kurum anaokulunda farklı etkinliklerle çocuklara aktarılmaya çalışılmış ve okul öncesi eğitim programı kapsamında uygulama yapılmıştır. Uygulama yapan öğretmenler tarafından etkinlik planlarının sonunda yaptıkları değerlendirmelerde istenilen kazanım ve göstergelere ulaşıldığının belirtilmesi, çocukların millî oyunları oynamaya ilgi ve istekli olduklarının ifade edilmiş olması ve eğitim öğretim yılı içinde araştırmacının doğrudan uygulama sürecinde çocuklar üzerinde yapmış olduğu gözlemler, millî oyunların okul öncesi eğitimde aktarımının gerçekleştiğini; bu aktarımla birlikte çocukların kültür gelişimlerinin yanı sıra diğer gelişim alanlarının da desteklediğini göstermiştir. Bir başka ifadeyle, okul öncesi eğitimde millî oyunlar, program dahilinde kolaylıkla uygulanabilmekte ve bu uygulamalarla çocukların bilgi, beceri ve gelişimleri desteklenebilmektedir.

Millî oyunların uygulanması sonucunda oyunların çocuklar üzerindeki etkisini ortaya koymak amacıyla yapılan araştırmada çocuklara aktarılan 38 millî oyundan beş yaş grubu çocukların 24 (%63) tanesinin, dört yaş çocukların ise 32 (%84) tanesinin adını sorulara verdikleri cevaplarda söyledikleri görülmüştür. Millî oyunların çocuklar üzerindeki etkisini ortaya koymaya yönelik belirlenen alt amaçlar doğrultusunda bulgular aşağıda verilmiştir.

### **(i) Çocukların bildikleri millî oyunlar**

Çocuklara geçmişte dedelerinin/ninelerinin hangi oyunları oynamış olabileceği sorulmuş ve verilen cevaplar doğrultusunda çocukların bildikleri oyunlar kodlanmıştır.

Beş yaş grubu çocuklar 13 farklı millî oyun ismi söylemiştir. Bu oyunlar, misket, 5 taş, topaç, aşık, ip atlama, körebe, seksek, bezirganbaşı, sapan, saklambaç, köşe kapmaca, lastik atlama, 3 taşdır. Çocuklardan 4'ü millî oyun kapsamında yer almayan oyun isimleri (deve cüce, kağıt gemi, sandalye kapmaca, halk oyunu) söylemiştir. Çocukların söyledikleri oyunlardan en fazla söylenerek tekrar edilen millî oyun, 5 taş (n=5) oyunu olmuştur. İkinci olarak ise üçer kez tekrar edilen topaç, sek sek ve aşık oyunları yer almaktadır.

Dört yaş grubu çocuklara bakıldığında 23 farklı millî oyun adının söylendiği ve beş yaş grubundaki çocukların adını söylediği 13 millî oyunun 3 taş oyunu haricinde tamamının adının bu yaş grubu tarafından ifade edildiği görülmüştür. Bu oyunlar, misket, 5 taş, topaç, aşık, ip atlama, körebe, seksek, bezirganbaşı, sapan, saklambaç, köşe kapmaca, lastik atlama, ip oyunu, istop, şapka, kedi-sıçan, uçtu uçtu, çelik çomak, evsiz tavşan, yüzük saklama, halat çekme, mendil kapmacadır. Bu oyunların içinde en çok tekrarlanan oyun topaç ve köşe kapmaca oyunları (n=4) olmuştur.

### **(ii) Çocukların oynamayı en çok sevdiği millî oyunlar**

Çocuklara geçmişte oynanan millî oyunlardan en çok hangisini oynamayı sevdikleri sorulduğunda, çocukların 38 millî oyun arasından en çok sevdiği oyunları seçmeleri beklenmiştir. Okul öncesi dönem için sorulan bu soru çocukların kendi kriterlerine göre değerlendirme yapmalarını gerektirmekte ve değerlendirme düzeyinde düşünme becerisini kullanmalarını sağlamaktadır. Soruya çocuklar birden fazla oyun adı söyleyerek değil sadece bir oyun adı söyleyerek cevap vermiştir. Beş yaş grubundaki çocuklar 16 farklı millî oyunun adını söylemiştir. Bu oyunlar, topaç, lastik atlama, 5 taş, bezirganbaşı, saklambaç, misket, evsiz tavşan, 3 taş, körebe, köşe kapmaca, çelik çomak, yüzük saklama, yağ satarım, aşık, köprü, seksektir. Bir önceki sorularda çocukların söylemiş oldukları millî oyunlara, bu soruda yağ satarım, evsiz tavşan, çelik çomak, yumurta taşıma, yüzük saklama ve köprü olmak üzere altı yeni oyun adı daha eklenmiştir. En fazla sevilen oyun olarak adı tekrarlanan oyun ise misket oyunu (n=6) olmuştur.

Oynamayı en çok sevdikleri oyun sorusunun devamında sorulan neden sorusu, bilişsel düşünme basamaklarından analiz düzeyinde cevabın verilmesini gerektiren bir sorudur. Çocukların bu soruya cevap verebilmeleri için oyunları bilmeleri anlamaları, uygulamaları ve parçalara ayırarak neden sevdiklerini analiz etmeleri gerekmektedir. Çocukların verdikleri cevaplar ilgili temalar altında gruplandırılmıştır. Ortaya çıkan temalar:

Eğlence (n=10)

Oynanış şekli (n=9)

Materyal (n=6)

Kolay olması (n=5)

Çocukların en çok sevdikleri oyunu sevme nedenlerine bakıldığında en başta eğlenmeleri ve oynanış şekilleri olduğu görülmektedir. Oyunları neden sevdiklerinin diğer nedenler ise oynanış şekli, oyunda kullandıkları materyal (oyuncak) ve oyunun kolay olması olarak belirtilmiştir. Bazı çocukların ifadeleri aşağıda verilmiştir.

Ç: 5 Taş. Çünkü çok eğlenceli ve her sıkıldığımda oynayabiliyorum.

Ç: 3 Taş. Kolay bir oyun olduğu için.

Ç: Aşık vurdurma. Aşıkları toplamak güzel.

Ç: Yağ satarım, bal satarım. Koştuğumuz için.

Dört yaş grubu çocuklarda en çok sevdikleri millî oyunlara bakıldığında 18 farklı millî oyunun adını söyledikleri görülmektedir. Bu oyunlar, topaç, kuyruk yakalamaca, yağ satarım, misket, istop, saklambaç, körebe, sek sek, sapan, halat çekme, aşık, çelik çomak, 5 taş, 3 taş, evsiz tavşan, lastik atlama, birdirbir, kedi-sıçandır. Birinci sorudaki millî oyunlardan farklı olarak bu soruda birdirbir, kuyruk yakalama, yağ satarım, sapan ve 3 taş olmak üzere beş oyun daha adı söylenmiştir. En çok sevilen oyun olarak çocukların saklambaç oyununun (n=4) adının tekrarladığı görülmüştür. Çocuklara neden bu millî oyunları oynamayı sevdikleri sorulduğunda verilen cevaplar ilgili temalar altında gruplandırılmıştır. Ortaya çıkan temalar:

Eğlence (12)

Oynanış şekli (8)

Seviyor (5)

Kolay olması (5)

Çocukların en çok sevdikleri oyunu neden sevdikleri sorulduğunda çoğunluğun eğlendiği için sevdiğini belirttiği görülmektedir. Diğer nedenler ise oynanış şekli, sevdikleri için ve kolay olduğu şeklinde belirtilmiştir. Bazı çocukların ifadeleri aşağıda verilmiştir.

Ç: Sapan. Çünkü atışı çok seviyorum.

Ç: Saklambaç. Çünkü saklanıyoruz, ebe yapıyoruz.

Ç: Sek sek. Çünkü o çok kolay.

Ç: 3 Taş. Çünkü 3 taşı yan yana getirmek çok eğlenceli.

Her iki yaş grubunun cevaplarına bakıldığında, çocukların oyunlara yönelik analiz düzeyinde düşünme sürecine sahip oldukları görülmektedir. Bu bağlamda düşünme süreçleri açısından bakıldığında cevapların içeriğinde çocukların oyunu bildikleri (bilme), kendi cümleleriyle ifade ettikleri (kavrama), oynadıkları (uygulama) ve sevme nedenini (analiz) belirttikleri görülmektedir.

### **(iii) Çocukların oynamakta en çok zorlandıkları millî oyunlar**

Çocuklara oynamakta en çok zorlandıkları millî oyunlar sorulduğunda da benzer şekilde çocukların millî oyunlar arasında bir değerlendirme yaparak cevap vermeleri beklenmiştir. Çocuklar sevdikleri oyuna verdikleri cevap gibi bu soruya da sadece bir oyun adı söyleyerek cevap vermiştir. Beş yaş grubunda ki çocuklar 19 farklı oyun adı söylemiştir. Bu oyunlar, 5 taş, lastik atlama, sek sek, topaç, kuyruk yakalama, bız, saklambaç, evsiz tavşan, köşe kapmaca, ip oyunu, aşık, körebe, misket, yağ satarım, mendi kapmaca, istop, ip atlama, bezirganbaşı, çelik çomaktır. Beş yaş çocukları daha önce söyledikleri millî oyunlara bu soruya verdikleri cevaplarla bız, istop, kuyruk yakalama, mendil kapmaca, ip oyunu olmak üzere beş oyun eklenmiştir. Bir çocuk halk oyunları arasında yer alan çayda çıra oyununun adını, bir çocuk millî oyun listesinde yer almayan evcilik oyununun adını, bir çocuk da çömlekçilik adını söylemiştir. Bu millî oyunlar arasında en çok tekrarlanan ve dolayısıyla çocukların en fazla zorlandıklarını belirttikleri oyun 5 taş (n=14) oyunu olmuştur. Diğer zorlandıkları oyunlar arasında ikinci olarak tekrar eden oyunlar arasında lastik atlama (n=4) ve aşık (n=4) oyunları yer almaktadır.

Dört yař grubunun verdiđi cevaplara bakıldıđında en çok zorlandıkları millî oyun sorusuna 16 farklı millî oyunun adını söyledikleri görölmektedir. Bu oyunlar, ip atlama, topaç, kuyruk yakalama, saklambaç, yakan top, körebe, sek sek, yađ satarım, mendil kapmaca, yerden yüksek, kazlar kazlar, kulaktan kulađa, yumurta taşıma, bezirganbaşı, lastik atlama, çelik çomak ve köprü oyunlarıdır. Çocuklar, bu soruya verdikleri cevaplarla daha önce söyledikleri millî oyun isimlerine dört yeni oyun adı daha eklemiştir. Bu oyunlar, yerden yüksek, kazlar kazlar, yumurta taşıma ve kulaktan kulađa oyunlarıdır. Çocukların en çok zorlandıklarını söyledikleri oyunlar tekrar sırasına göre saklambaç (n=5), sek sek (n=3), yađ satarım (n=3) ve lastik atlama (n=3) olarak belirlenmiştir.

Çocuklara bu oyunları oynamakta zorlanmalarının nedeni sorulduğunda, oyunların oynanış şekillerinde zorlandıklarını belirttikleri görölmüştür. Bazı çocukların ifadelerinden örnekler aşağıda verilmiştir.

Ç: 5 Taş. Taşları havaya atıp yakalamakta zorlandım.

Ç: Saklambaç. Çünkü saklanması zor.

Ç: Bezirganbaşı. Çünkü eğilerek geçmek çok zor.

Ç: Lastik atlama. Çünkü atlamak zor.

Ç: Çelik çomak. Çünkü çomađı atmakta zorlandım.

Ç: Sek sek. Çünkü zıplarken hep çizgilere basıyorum.

Ç: Aşık vurma. Denk getiremiyorum.

Zorlandıkları oyun sorusunun hemen akabinde sorulan "neden" sorusu, oyunu neden sevdikleri sorusunda olduđu gibi analiz düzeyinde cevabın verilmesini gerektiren bir sorudur. Çocukların bu soruya cevap verdikleri cevaplar, millî oyunların oynanış şeklini anladıklarını ve oyun içinde hangi konuda zorlandıklarını açıklayabildiklerini göstermektedir.

#### **(iv) Çocukların aileleri ile oynadıkları millî oyunlar**

Çocukların aileleri ile oynadıkları millî oyunlar sorulduğunda beş yař grubu çocukların 10 farklı millî oyun adı söylediđi görölmüştür. Bu oyunlar, 5 taş, 3 taş, saklambaç, misket, evsiz tavşan, sek sek, körebe, lastik atlama, yađ satarım, aşıktır. Çocuklardan bir tanesi millî oyunlar arasında yer almayan "çatlak patlak" oyununun adını söylemiştir. Çocukların çođunluđu aileleriyle saklambaç (n=6) ve misket (n=6) oynadıklarını belirtmiştir.

Dört yař grubu çocuklara baktığımızda aileleriyle 10 farklı millî oyun oynadıklarını belirttikleri görölmüştür. Bu oyunlar, topaç, saklambaç, yakan top, istop, kedi sıçan, bezirganbaşı, yađ satarım, evsiz tavşan, körebe, mendil kapmacadır. Çocuklardan dördü aileleriyle hiç millî oyun oynamadıklarını ifade etmiştir. Çocuklar tarafından en fazla tekrar eden oyun ise saklambaç (n=10) oyunu olmuştur.

### **SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER**

Arařtırma sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde, millî oyunların okul öncesi eğitim programı kapsamında rahatlıkla verilebildiđi ve çocukların kültürün önemli bir unsuru olan millî oyunlarla da çocukların gelişimlerinin desteklenebildiđi görölmüştür. Millî oyunlar, matematik, Türkçe, fen, sanat, müzik gibi etkinlik çeşitleri ile bütünleştirilmiş etkinlikler halinde uygulanmış

ve çocukların bilişsel, dil, sosyal-duygusal, fiziksel ve özbakım becerileri desteklenmiştir. Araştırmada aktarımı yapılan 38 farklı millî oyunun adının yüksek oranda çocuklar tarafından söylendiği, etkinliklerde oyunların oynanışlarının algılandığı ve uygulama sürecinde çocukların oyunları isteyerek ve eğlenerek oynadığı gözlenmiştir. Okul öncesi dönemde, bir uygulamanın çocuklar üzerindeki etkisini gösteren önemli yollardan birisi çocuklara duygu ve düşüncelerinin sorulmasıdır. Bu bağlamda yapılan gözlemin yanı sıra çocukların verdikleri cevaplarla da millî oyunların nasıl oynandığını anladıkları, deneyimledikleri ve millî oyunların çocuklar üzerinde algı oluşturduğu görülmüştür. Diğer bir ifade ile kültürel mirasımız olan oyunlarımızın gelecek nesil olan çocuklarımıza aktarımının gerçekleştiğini ve millî oyunların aktarımının çocukların duygu ve düşünceleri üzerinde etkili olduğu söylenebilmektedir.

Çocuklara geçmişte oynanan oyunların neler olabileceği sorulduğunda dört yaş grubunun (%84) beş yaş grubuna (%63) göre daha fazla millî oyunun adını belirttikleri görülmüştür. Aynı zamanda beş yaşa göre dört yaşında olan çocuklar üzerinde millî oyunların aktarımının daha etkili olduğu görülmüştür.

Yavuzer (2003), medya ve değişen toplumun bir getirisi olarak çocuklarda ekran ve bilgisayar bağımlılığının meydana geldiğini, bunun sonucu olarak da sokak oyunlarının azaldığını belirtmiştir. Artar ve arkadaşları (2002) yaptıkları araştırmada sonucunda çocukların oynadığı oyunların sayısının, oyun türlerinin ve grup oyunlarının gitgide azaldığı ortaya konulmuştur. Benzer araştırmalarda da kültürel oyunların sayısı ve çeşitliliğinin azalmaya ve yavaş yavaş yok olmaya başladığını göstermektedir (Başal, 2007; Akçay ve Özcebe, 2012; Koçyiğit ve Baydilek-Başara, 2015; Gündoğdu ve diğerleri, 2016). Brock arkadaşları (2013) 3- 6 yaş çocuklarına nitelikli oyun desteği sağlanması üzerine yaptığı çalışma sonucunda çocukların bir sonraki eğitim kademesi olan ilkokula daha hazır hale geldiğini, ancak bunun sağlanabilmesi için ise öğretmenlerin oyunla öğretim yöntemini kullanmaları gerektiğini belirtmiştir. Yapılan araştırmada, verilen eğitim sonucunda millî oyunların gelecek nesillere kazandırılabilirliği, dolayısıyla da oyunların yok olma riskinden kurtarılabilirliği görülmektedir. Bu sonuç aynı zamanda kültürel mirasa sahip çıkma ve korumada eğitimin en doğru yol olduğunun da göstergesi olmuştur.

Çocukların en çok sevdikleri oyunlar değerlendirildiğinde, beş yaş grubu çocukların misket, dört yaş grubu çocukların ise saklambaç oyunlarını daha fazla tekrar ettikleri görülmüştür. Tuğrul ve arkadaşlarının (2014) dede ve nineler ile torunların oynadıkları oyunlar karşılaştırıldığı araştırmalarında dede ve ninelerin saklambaç, sek sek ve 5 taş oyununu oynadıkları, torunların ise bilgisayar, telefon, savaş ve top oyunları oynadıkları ortaya konulmuştur. Kuşaklar arasında görülen bu fark günümüzde çocukların kültürel oyunları oynamadığının önemli bir göstergesidir. Araştırmada çocukların geçmişte dedelerin ve ninelerin oynadıkları millî oyunları oynamayı sevdiklerini ifade etmeleri, kuşaklar arası kopukluğun da önüne geçilmiş olduğunu göstermektedir.

Sevdikleri oyunları neden çok sevdikleri sorulduğunda ise çoğunlukla eğlenmiş olmaları çocuklar tarafından nedeni olarak belirtilmiştir. Pilten ve Pilten (2013) çocukların oyun algısı üzerine yaptıkları araştırmada, bir etkinliğin oyun olup olmadığına karar vermede çocukların kullandıkları temel ölçütün eğlence olduğu ortaya konulmuştur. Yavuzer (2001) oyunu çocukların sonucunu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yaptıkları hareketler olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla eğlenmek çocuklar için oyunla eş değer gözükmektedir. Araştırmada da çocukların eğlendikleri için oyunu sevdikleri belirtmeleri bunun en güzel göstergesi olmuştur. Kültürün yaşatılması ve gelecek nesillere aktarılmasında da eğlenme odak noktasındadır. Bu nedenle millî oyunlar, kültürel aktarımın sağlanmasında önemli bir araç olarak görülmelidir (Esen 2008).



Çocuklar sevdikleri oyunlara yönelik ikinci önemli neden olarak oyunların oynanış şeklini ifade etmiştir. Çocukların oyunun oynanış şekli üzerine cevap vermeleri ise oyunların çocuklar tarafından kavrandığının ve uygulandığının bir göstergesidir. Bloom'un düşünme becerilerini ortaya koyan taksonomiye göre, uygulama basamağı bir becerinin bilme, kavrama düzeylerinden sonra doğrudan yaparak gösterilmesi, gerçekleřtirmesi olarak tanımlanmaktadır (Bay, 2011; Aktaş, 2017). Çocukların cevaplarından oyunlar üzerinde uygulama basamağında düşünsel bir beceriye sahip oldukları söylenebilmektedir. Arařtırmada oyunu neden sevdikleri sorusunun cevabı ise çocukların bir yıl süresince öğrendikleri bütün millî oyunları sevmelerinin nedenini kendi algılarında analiz etmelerini gerektirmektedir. Analiz bütünün önemsiz parçalarından önemlileri veya ilişkili kısımlarından ilişkisizleri ayırma (Bay, 2011; Aktaş, 2017) olduğuna göre arařtırmada çocukların analiz düzeyinde cevap verdikleri görülmektedir. Bir diğeri ifade ile analiz düzeyinde öğrenme gerçekleşmiştir.

Çocukların oynamakta en çok zorlandıkları millî oyunlar sorulduğunda 5 yaş çocuklarının beş taş oyununu, dört yaş çocuklarının ise saklambaç oyununu sıklıkla tekrarladıkları görülmüştür. Zorlanmalarının nedeni ise oyunların oynanış şekilleri olarak belirtilmiştir. Çok eski tarihlerde oynanan "5 taş" oyunu çocukların en çok kullandığı oyun araçlarından olan taşlarla oynanan bir oyundur (Akandere, 2004) ve 5 taş oyunu dikkat ve el göz koordinasyonu gerektiren bir oyundur. Okul öncesi dönem bu becerilerin geliştiğı bir dönemdir ve 5 taş oyunu bu anlamda çocukların becerilerinin gelişimini destekleyen millî bir oyundur. Beceri süreç içerisinde gerçekleştiğinden başlangıçta çocukların zorlanmaları olağandır.

Saklambaç oyunu ise ciddi bir strateji oyunudur. İyi saklanmak ve saklandığın yerden zamanında ayrılmak gerekmektedir. Bu oyun sürecinde çocuk saklanacak mekanları değerlendirmekte, değerlendirmesi sonrasında seçmekte, seçtiğı mekanda en uygun şekilde saklanmakta, saklandığı alandan ebenin uzaklığını ve sobeleme yerine kendi yakınlığını hesap ederek sobeleme için alandan ayrılmaktadır. Basit bir oyun gibi görölse de aslında çok iyi planlama gerektiren bir oyundur. Dört yaş grubunun zorlandıkları durum aslında onların gelişmekte olan düşünme becerileri ile doğrudan ilgilidir. Düşünme becerileri geliřtikçe oyuna yönelik stratejileri de geliřecektir.

Çocukların aileleriyle oynadıkları millî oyunlar sorulduğunda her iki yaş grubu da 10 farklı millî oyunun adını söylemiştir. Arařtırmanın uygulama sürecinde ailelerin çocuklarıyla millî oyunları oynamış olmaları, onların millî oyunlara yönelik farkındalık oluşturduklarının bir göstergesidir. Saklambaç oyunu her iki yaş grubunda da sıklıkla ailelerin çocuklarıyla oynadıkları oyun olarak görülmektedir. Ayrıca beş yaş grubunda misket oyunu da sıklıkla oynanan oyun olarak belirtilmiştir. Bu soruda çocukların aileleriyle oynadıkları bir çok oyunun içinden millî olan oyunları ayırabildikleri görülmektedir. Verilen cevaplar, çocukların millî oyun kavramını, bir diğeri ifade ile geçmişte oynanan oyunları kavramış olduklarını göstermektedir.

Oyun sadece toplumun kültürünü kazandırmamaktadır. Toplumda halihazırda aktif olarak oynanan çocuk oyunları aynı zamanda toplumun kültürünü, dolayısıyla da toplumu etkilemektedir. Bu bağlamda oyun ve kültür arasında çift yönlü bir etkileşim vardır. (Yıldızbaş ve Apaydın, 2002). Tuğrul ve arkadaşlarının (2014) kuşaklar arasında oyunların değışimini incelediğı arařtırmasında günümüzde çocukların bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynadıklarını ve kuşaklar arasında oyun tercihlerinin farklılařtığını ortaya koymuştur. Aslında çocukların oyunlarındaki bu farklılaşma ailenin de bize değışim içinde olduğunun bir göstergesidir. Kültürün en önemli aktarım alanı olan aile, millî oyunların aktarımını yeterli düzeyde gerçekleştirememektedir. Günümüzde çocukların sanal ortamlarda; şiddet, bencillik, çıkarıcılık ve acımasızlık gibi kavramların ön plana çıkarıldığı oyunları oynamalarının gelecekte nasıl bir tehlike oluşturacağına hem aileler hem de eğitimciler tarafında görülmesi ve önlem alınması gerekmektedir. Bu önlem millî oyunların hatırlanması ve yeniden oynanarak hayata geçirilmesi ile mümkün olacaktır (Bay,

Turan ve Bay, 2015). Yapılan arařtırmada millî oyunların eđitim süreci içinde aktarımının ailelere de yansıdığı, çocukların aileleriyle millî oyunları oynadıkları görölmüřtür.

Sonuç olarak yapılan arařtırma okul öncesi dönemde çocukların millî oyunları bilme, kavrama ve uygulama düzeylerinde deneyimledikleri görölmüřtür. Arařtırma sonucunda ortaya çıkan geçmişte oynanan oyunların bilgisi, bu oyunlardan sevilen ve zorlanan millî oyunların bilgisi ve nedenine yönelik açıklamalar, ailelerle oynanan millî oyun bilgisi, kültürel mirasımız olan oyunlarımızın çocuklar üzerinde etkili olduğunu ve bu sayede kültürel aktarımın yapılabildiđini göstermektedir. Millî oyunların kazandırılması ile sadece çocukların ait olduđu toplumun bir bireyi olarak kültürel gelişimlerini deđil, aynı zamanda okul öncesi eđitim programı kapsamında uygulanarak çocuđun diđer tüm gelişim alanlarının da desteklenebildiđini göstermektedir.

Toplumunu bir bütün kılan ve devamlılıđını sađlayan kültürün gelecek nesillere aktarımının tesadüflere bırakılmaması ve millî eđitim politikasının temel unsurları arasında yer alması gerekmektedir. Bu bağlamda eđitimcilerle önemli görevler düşmektedir. Bilhassa eđitimin ilk kademesi olan ve çocuđun kişiliđinin oluşmaya bařladıđı okul öncesi eđitim, kültür gelişimi açısından kritik bir evredir. Özellikle bu evrede görev alan eđitimcilerin küreselleşme ve teknolojinin etkisini en aza indirecek tedbirler alması gerekmektedir. Bu bağlamda;

- Okul öncesi eđitim programı içinde kültürel aktarımın önemli bir unsuru olan oyunların aktarılmasının gerekliliđinin vurgulanması ve gerekli açıklamaların yapılması;
- Eđitimcilerin doğrudan kullanabileceđi etkinlik örneklerinin eđitim materyali olarak sunulması;
- Anaokullarında ve eđitim sürekliliđi esasına dayalı olarak diđer eđitim kademelerinde millî oyunların kazandırılmasına yönelik ortak proje çalışmalarının bařlatılması;
- Okul öncesi eđitimde millî oyun uygulamaların arttırılmasına yönelik eđitimcilerle millî oyunları ve uygulamaların anlatılacađı eđitim seminerlerinin düzenlenmesi;
- Öğretmenlik lisans programında "Millî Oyunlar" konulu ders içeriđinin oluşturulması;
- Millî oyunların gelişim alanları üzerinde etkisini ortaya koyacak derinlemesine arařtırmaların yapılması önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

- Akandere, M. (2004). *Eđitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eđitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının deđerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş, E. (2017). Öğretmen adaylarının farklı metin türlerine yönelik soru sorma becerilerinin yenilenmiş bloom taksonomisine göre deđerlendirilmesi. *Electronic Turkish Studies*, 12(25), 99-118.
- Akyüz, Y. (2016). Eđitimin kültür ve uygarlıkları geliştirme ve yeni nesillere aktarma işlevi. *Türkiye Eđitim Dergisi*, 1(1), 1-18.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A., & Koçkar, M. T. (2004). Geleneksel çocuk oyunlarının eđitimsel deđeri. *Omep Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı 3-5 Ekim 2003 (ss.2-10)*. Kuşadası, Türkiye.
- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çađdaş Eđitim*, 25(265), 15-17.
- Artar, M. (2004). Okul öncesi öğretmenlerinin çocukların oyun hakkına ilişkin tutumları, B. Onur ve N. Güney (Ed.), *Türkiye'de çocuk oyunları: Arařtırmalar (ss. 84-94)*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Arařtırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuřakta görölen deęişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Bay, N. (2011). *Öğretmenlerine verilen soru sorma becerisi öğretiminin etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Bay, D.N., Turan, S., & Bay, Y. (2015). Türk Dünyasında Çocuk Oyunları: Bir Saha Çalışması. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı 14-17 Mayıs 2015 (ss. 175-185)*. Eskişehir Osmangaz Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
- Bayat, B. (2003). Bireylerin benlik algısı (benlik tasarımları) sistemi ve bu sistemin davranışları üzerindeki rolü. *Kamu Dergisi* 7(2), 123-137.
- Bayrak, M. (1998). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları -Tokat ili örneęi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). *Bilimsel arařtırma yöntemleri* (18. Baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Brock, A., Dodds, S., Jarvis, P., ve Olusoga, Y. (2013). *Perspectives On Play: Learning For Life*. New York: Pearson Education Limited.
- Brooker, L. (2010). Play and learning in the early years. In P. Broadhead, J. Howard and E. Wood (Eds). *Learning to play in a cultural context (pp.27-43)*. London, Sage Publications.
- Cirhinlioęlu, F. G. (2001). *Çocuk ruh saęlığı ve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Cengiz, S. A. (1997). Karadeniz Ereęli örneęinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından deęerlendirilmesi, B. Onur (Ed.), *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri (ss. 441-476)*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Arařtırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Çolak, F. (2009). *Geleneksel Kayseri çocuk oyunları ve halkbilimsel incelemesi*. Konya: Kömen Yayınları.
- Dansky, J. L. (1999). Play. In M. Runco & S. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity (pp. 393-408)*. San Diego: Academic Press.
- Duruallp, E., & Aral, N. (2010). Altı yařındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 160-172.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel deęeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eęitim iliřkisi: Bezirgan başı örneęi. *Electronic Turkish Studies*, 8(13), 885-896.
- Fromberg, D.P., & Bergen, D. (2006). Introduction. In D.P. Fromberg and D. Bergen (Eds) *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives and meanings*. New York: Routledge.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yařam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor*, 24(95), 263-273.
- Gökřen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Arařtırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Göncü, A., Tuermer, J., & Johnson, D. (1999). Children’s play as cultural activity, A. Göncü (Ed.), *Children’s Engagement in the World (ss. 148-167)*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Gözalan, E., & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yař çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Arařtırmalar Dergisi* 16(2), 115-121.
- Gündoędu, Z., Seytepe, Ö., Pelit, B. M., Doęru, H., Güner, B., Arıkız, E., Akçomak, Z., Kale, B., Moran, İ., Aydoędu, G., & Kaya, E. (2016). Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. *Kocaeli Üniversitesi Saęlık Bilimleri Dergisi*, 2(2), 6-10.

- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 773-786.
- Kaya, A. (2010). *Oyun müdahale programının 3-5 yaş arasındaki özel gereksinimli çocukların bilişsel becerilerinin desteklenmesindeki etkililiğinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Kaytez N., & Durualp E. (2014) Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 110-122.
- Kerkez, F., (2002). Çocuklarını anaokuluna gönderen ailelerin oyun ve spora yönelik tutumları (Trabzon örneği). *Marmara Üniversitesi Spor Araştırmaları Dergisi*, 6 (16), 1-16.
- Koçyiğit, S., & Baydılek-Başara, N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-28.
- Kuru, O., & Köksalan, B. (2012). 9 yaş çocuklarının psiko-motor gelişimlerinde oyunun etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 1(2), 37-51.
- Mahiroğullari, A. (2005). Küreselleşmenin kültürel değerler üzerine etkisi. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, 50, 1276-1288.
- Malinowski B. (2000). *Büyük, bilim ve din* (Saadet Özkal, trans.). İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- MEB, (2013). *Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: MEB Basımevi.
- Neuliep, J.W. (2012). *Intercultural communication: A contextual approach* (5thEd.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Oksal, A. (2004). Kuşaklararası Oyun: Yetişkin ve çocuk kültürü arasında bir köprü, B. Onur ve N. Güney (Ed.), *Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar* (ss. 123-128). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Onur, B., & Güney, N. (2004). *Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar*. Ankara: ATAUM Yayınları, 12.
- Öncü, Ç. E., & Ünlüer, Ö. E. (2014). *Erken çocukluk dönemindeki çocuklar için oyun*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, S. (2015). Kıbrıs’taki geleneksel çocuk oyunlarının kübik öğretim programı temelinde okul öncesi eğitim ve bilişsel gelişim kazanımlarıyla ilişkilendirilmesi. *Turkish Studies*, 10(11) 1217-1230.
- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: emirdağ örneği. *Electronic Turkish Studies*, 11(14), 529-564.
- Pektaş, Ö. H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. *Journal of International Social Research*, 10(49), 478-490.,
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31.
- Russ, S. W. (2004). *Play in child development and psychotherapy: Toward empirically supported practice*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sağlam, T. (1997). Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Öğeler. *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*, 416-441.
- Senemoğlu, N. (1994). Okulöncesi eğitim programı hangi yeterlikleri kazandırmalıdır? *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(10), 21-31.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliği taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 2(1), 205-220.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studie*, 27, 1-16.

- Türkçe Sözlük. (1998). 9. baskı. Ankara: TDK Yayınları.
- Türkođlu, B. & Uslu, M. (2016). Oyun temelli biliřsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların biliřsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 50-68.
- Yardımcı, M., & Tuncer, H. (2002). *Çocuk edebiyatı*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Yörükođlu, A. (2004). *Çocuk ruh sađlıđı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yavuzer, H. (2003). *Dođal harika bir tedavi: Oyun. Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiřtirmenin Temelleri*. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yavuzer, H. (2001). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldızbař, F., & Apaydın, ř. (2002). Kültür ve çocuk oyunları iliřkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 96-104.
- Yıldırım, A., & řimřek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel arařtırma yöntemi*. (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.



## **A Transfusion of Culture in Preschool: National Games**

**Dr. Döndü Neslihan BAY(Academician)**  
Eskişehir Osmangazi University-Turkey  
bayn@ogu.edu.tr

### **Abstract**

The purpose of this research is to expose the effect of the national game activities, prepared to the extent of preschool education program, on children. In accordance with this purpose, subgoals were composed by the presentation of national games that children know, love playing the most, have the most difficulty playing with, and play with their families. With the execution of a new practice and research of collaborative act that includes the process of doing evaluation related to this practice, national games were practiced within the preschool education program and its effect on children was evaluated. Sixty children have participated in this research. In the process of the research, thirty-eight different national games were used during the yearlong study. The Children were interviewed and achievement of cultural transfusion is demonstrated by observation of children's desire to play the games, positive evaluation of teachers, and children's ability to usually recall the games. The following results were attained that children's most favorite games were "marbles" and "hide and seek"; the reason for them to like these games were "having fun" and the "game's mode of playing". The games they had the most difficulty with were "five stone" and "hide and seek". Children also played these games at home with their families. As results were evaluated, it was seen that national games were effective on children's attention and perception.

**Keywords:** National, play, culture, education, pre-school, kindergarten



**E-International Journal  
of Educational Research,  
Vol: 9, No: 2, 2018, pp. 82-104**

**DOI: 10.19160/ijer.398721**

Received: 26.02.2018  
Accepted: 03.08.2018

### **Suggested Citation:**

Bay, D.N. (2018). A Transfusion of Culture in Preschool: National Games *E-International Journal of Educational Research*, Vol: 9, No: 2, 2018, pp. 82-104, DOI: 10.19160/ijer.398721

## **EXTENDED ABSTRACT**

### **Introduction**

Game is an essential part of the child's life in preschool period, at the same time, it is an important cultural element that comes from past to present from generation to generation. For continuity of the existence of a society, the culture that carries the values of that society must also continue. National children games that will provide cultural continuity has a great importance to contribute to children who will form future generations, becoming an individual with values of society. Therefore, culture transfer with bringing national children games to children should not be left to chance; it is necessary to start in direct national education programs, especially in pre-school education, which is a critical stage for cultural development. In this context, how national children's games can be given to children in the preschool education program is the subject of research.

### **Purpose**

Purpose of the research is to demonstrate the influence of the national game activities prepared within the extent of preschool education program on children. In accordance with this purpose, after the implementation of national game activities for one year, Revealing of (i) national games that children know, (ii) national games that children like, (iii) national games that children are forced to play, (iv) national games that children play with their family are constituting sub-objectives.

### **Method**

Collaborative action research has been carried out from the qualitative research varieties. Collaborative action research involves the implementation of a new application and the evaluation of this application process. In this research, after national games applied as an integrated activities with different activities such as science, math and music in the preschool education program for one year; national games applied as a game activities and the influence of national games on children has been evaluated.

60 children studying in 4 and 5 age groups participated in this research. In the research process, 38 different national games were determined and implemented every week during one year of education as integrated and game activities. During the implementation process, children's participation in the games was observed and event evaluations were taken from the teachers. Children were interviewed and 4 open-ended questions were asked in order to determine the effect of the games that an important element of the culture on children.

### **Result**

As a result of research, firstly, the applicability of national games in the extent of preschool education program is revealed. These findings show that the cultural transfer takes place: during the application process, the observation that children were willing to play games, the positive evaluation expressions of teachers were both in written and verbalization, the expressions of children in the age of four 32 out of 38 and also the expressions of children in the age of five 24 to questions about what games played in the past might be.

When the findings obtained from other questions focusing on the effects of children were evaluated, these were observed that when children were asked about their favorite games, five-year-old children's repeated game was "marbles" and four-year-old children's repeated game was "hide and seek"; children stated the reasons for the likes of games as often having fun and the way of games were played; when children were asked about the most challenging games,

five-year-old children said "jacks", four-year-old children said "hide and seek" frequently; when asked about cultural games they played with their families, both age groups expressed the name of 10 different national games.

### **Conclusion**

As a result, it was seen that preschool children experienced the national games at the level of knowing, comprehension and application. The results of the research, the knowledge about past national games, the knowledge about national games which were popular and challenged and the explanation about the reason of these feelings indicate that games which are our cultural heritage are effective on children and in this way cultural transmission can be done. With the acquisition of national games, not only the cultural development of a society whose children belong as an individual, at the same time, it can be applied within the extent of preschool education program and all other development areas of the child can be supported.

On the other hand they stated that some problems such as the Turkish Ministry of Educational Affairs doesn't take the program into consideration and courses aren't practice oriented which have a negative effect on the efficiency of the program.

## **EKLER**

### **Ek 1. Millî Oyunların Listesi**

(1) Yağ Satarım, (2) Halat Çekme , (3) Aşık Vurma, (4) Yüzük Saklama, (5) İp Oyunu, (6) Saklambaç, (7) Körebe, (8) Yakan Top, (9) Semaver, (10) Uçtu Uçtu, (11) Kedi Sıçan, (12) Yumurta Taşıma, (13) Bezirganbaşı, (14) Sek Sek, (15) 5 Taş, (16) Mendil Kapmaca, (17) Topaç, (18) Kazlar Kazlar, (19) Kuyruk Yakalama, (20) Kulaktan Kulağa, (21) Fırıldak, (22) At Yarışı, (23) Birdirbir, (24) İstöp, (25) Kim Gerek, (26) Boya, (27) Çuval Yarışı, (28) Sapan, (29) Misket, (30) 3 Taş, (31) Yerden Yüksek, (32) Kızlar Kızlar Çık, (33) Çelik Çomak, (34) Lastik Atlama, (35) Köşe Kapmaca, (36) Evsiz Tavşan, (37) Köprü, (38) Şapka.

### **Ek 2. Bütünleştirilmiş Etkinlik Planı**

#### **Körebe**

**Etkinliğin Türü:** Oyun- Fen Etkinliđi (Bütünleştirilmiş Büyük Grup Etkinliđi)

**Yaş Grubu:** 3-4-5 Yaş

#### **Kazanım ve Göstergeleri:**

BG: Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın adını söyler.)

SDG: Kazanım 7: Bir işi veya göreve başlamak için kendini güdüler. (Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.)

MG: Kazanım 1: Yer deđiştirme hareketleri yapar. (Yönergeler doğrultusunda yürür.)

DG: Kazanım 1: Sesleri ayırt eder. (Sesin kaynağının ne olduđu söyler.)

ÖZB: Kazanım 7: Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur. (Temel güvenlik kurallarını bilir.)

#### **Millî Kazanımlarımız:**

Türk kültüründeki millî oyunları bilir.

Türk kültüründeki millî oyunları oynar.

**Sözcük:** Körebe

**Kavramlar:** Sert ve yumuşak (Duyu kavramı)

**Materyaller:** Dokunma kartları, müzik aletleri, sert ve yumuşak nesnelere, kutu

#### **Öğrenme Süreci:**

•Çocukların halıya daire şeklinde oturmaları istenilir. Ardından Öğretmen çocuklara; "Çocuklar bildiğiniz oyunlar nelerdir? Nasıl oynanır? Peki; Körebe adında oyun biliyor musunuz? Hiç duydunuz mu? İsmi neden Körebe olabilir? Bu oyun nasıl oynatılıyordur sizce?" denir ve cevaplar alınır. (İmkân varsa körebe oyununun videosu izletilir.) "Eskiden ninelerimiz dedelerimizde bu oyunu oynamışlar." denir ve çocukların düşünceleri alınır. Daha sonra "Oyun için hangi malzeme gerekiyor? Gözlerimiz bağlandığında nasıl hissederiz? Hadi bir deneyelim bakalım gözlerimiz bağlanınca ne oluyor?" denir. Öğretmen çocuklardan sayışma yoluyla ebe seçer. Ebinin gözlerini bağlar. Herhangi bir müzik aletini çalarak sesin hangi müzik aletine ait olduğunu bilmesini ister.

•Ardından seçilen başka bir çocuk tarafından ebeye "ellerine, ayaklarına dokun, başına dokun, olduğun yerde zıpla" gibi yönergeleri vererek oyun devam eder.

•Ardından bir kutuya konan sert ve yumuşak nesnelere ebenin önüne konur ve ebenin elini kutuya sokarak bir nesne seçmesi istenir. Ebeye dokunduğunda neler hissediyorsun? Yumuşak mı Sert mi? Büyük mü Küçük mü? Şekli nasıl? Denilerek cevaplar alınır. Sonra çocuğun gözleri açılır ve nesnenin rengi sorulur. Ardından "El ele tutuşalım Halkaya karışalım Haydi canım sende gel oynayalım birlikte" denilerek halıda daire oluşturulur.

•Öğretmen çocuklara; "Gözlerinizi kapatarak şimdi de körebe oynayalım." denir ve öğretmen, çocuklara oyunu anlatır. "Bu oyunda müzik çalmaya başladığında ebenin etrafında dönüyoruz müzik durduğunda ebenin karşısında kim varsa ebe karşısına gelen çocuk ebenin önüne gidiyor. Ebemiz ona dokunarak onu tanımaya çalışacak." denilerek oyuna başlanır. Oyun, çocukların istedikleri doğrultusunda oynanır.

### **Değerlendirme Soruları:**

Etkinlik sonunda çocuklara şu sorular yöneltilir;

- Gözlerin bağlanınca ne hissettin?
- Oyunumuzu nasıl oynadık?
- Gözlerin bağlanınca en çok hangi hareketi yaparken zorlandın?
- Seçtiği nesneyi nasıl tanıyabildin?
- Arkadaşını nasıl tanıdın?

**Aile Katılımı:** Birlikte körebe oyununu oynaması önerilir.

**Uyarılama:** Fiziksel yetersizliği olan çocuklarla etkinlik uygulanırken gerektiğinde fiziksel yardım sağlanarak çocuğun hareket etmesi sağlanmalıdır

**Desteklenen Değerler:** Kültürel mirasa sahip çıkma

**Öneriler:** Etkinlikte oyun sırasında oluşabilecek tehlikelere karşı gerekli önlemler alınmalıdır.

