



**T.C.**

**HİTİT ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**11-13 YAŞ ARASI BİREYLERDE BEDEN EĞİTİMİ DERSİNDE  
UYGULANAN GELENEKSEL OYUNLARIN BAZI TEMEL  
MOTORİK ÖZELLİKLERE ETKİSİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Abdülmelik ORAN**

**Çorum - 2023**



**11-13 YAŞ ARASI BİREYLERDE BEDEN EĞİTİMİ DERSİNDE  
UYGULANAN GELENEKSEL OYUNLARIN BAZI TEMEL MOTORİK  
ÖZELLİKLERE ETKİSİ**

**Abdumelik ORAN**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**

**Yüksek Lisans Tezi**

**TEZ DANIŞMANI  
Dr.Öğr.Üyesi Fatih EVLİ**

**Çorum 2023**

## KABUL VE ONAY

Abdurmelik ORAN tarafından hazırlanan "11-13 Yaş Arası Bireylerde Beden Eğitimi Dersinde Uygulanan Geleneksel Oyunların Bazı Temel Motorik Özelliklere Etkisi" adlı tez çalışması .../.../2023 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından oy birliği ile Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Dr.Öğr. Üyesi Fatih EVLİ .....

Doç.Dr. Hasan Erdem MUMCU .....

Dr.Öğr. Üyesi Emrah CERİT .....

Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../..... tarih ve ..... Sayılı kararı ile Abdurmelik Oran'ın Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında Yüksek Lisans derecesi alması onanmıştır.

Prof.Dr. Muhammed Asıf Yoldaş  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını beyan ederim.

Abdumelik ORAN



# 11-13 YAŞ ARASI BİREYLERDE BEDEN EĞİTİMİ DERSİNDE UYGULANAN GELENEKSEL OYUNLARIN BAZI TEMEL MOTORİK ÖZELLİKLERE ETKİSİ

Abdurmelik ORAN

ORCID: 0009-0001-2698-5296

HİTİT ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Yüksek Lisans Tezi

Haziran 2023

## ÖZET

Oyunlar insanlık tarihi kadar eski etkinliklerdir ve nesilden nesile aktararak kültürel öğelerin taşınmasında aracılık ederler. Çocukların eğlenceli vakit geçirmelerinin yanında eğitimlerinin bir parçası olarak müfredatlarda yer verilmektedir. Beden eğitimi ve spor derslerinde oynatılan geleneksel oyunlar çocukların dijital oyunlardan uzaklaşmasında, bedensel, psikolojik, motorik ve sosyal açıdan gelişmesinde yardımcı olmaktadır. Gelişimlerinin önemli bir kısmını oluşturan motorik özellikler arasında sürat, esneklik, kuvvet, koordinasyon gibi unsurlar bulunur. Geleneksel oyunların içeriğinde bu özelliklerle ilişkilendirilen hareketler olduğundan çalışmamızın amacı 11-13 yaş arası bireylerde beden eğitimi dersinde uygulanan geleneksel oyunların belirlenen motorik özelliklere etkisi olup olmadığını tespit etmektir.

Araştırmanın amacı kapsamında Siirt Sancaklar Ortaokulunda öğrenim gören öğrenciler evren olarak seçilmiştir. Gönüllülük esasına göre belirlenen örnekleme 11-13 yaş aralığındaki 30 kadın ve 30 erkek bulunmaktadır. Uygulanan ön test- son test yöntemi gereği 30'ar kişiden oluşan deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Her grup kendi içinde 15 kadın ve 15 erkek öğrenci barındırmaktadır. Uygulamalara başlanmadan önce öğrencilerin ön test ölçümleri yapılarak kayıt altına alınmıştır. Belirlenen beş farklı geleneksel oyun 8 hafta boyunca haftada bir gün ve iki ders saati süresince deney grubu öğrencilerine oynatılmıştır. Süre sonunda öğrencilerin son test ölçümleri yapılarak yeniden kaydedilmiştir. Elde edilen veriler SPSS25 paket programıyla analiz edilmiştir.

Yapılan analizlerde ağırlık ve boy ölçümleri ön test- son test verilerinde hem deney hem de kontrol grubunda anlamlı fark bulunmuştur. Fark toplamları değerlendirildiğinde ise anlamlı farklılık yoktur. Koordinasyon özelliğinde hem deney hem de kontrol grubunda anlamlı

farklılık bulunamamıştır. Ayrıca esneklik ve sürat ön test - son test sonuçlarında deney gruplarında anlamlı farklılık bulunurken, kontrol gruplarında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bulgular sınırlı sayıdaki literatür arařtırmalarıyla kıyaslanmış ve önerilerle desteklenmeye çalışılmıştır.

**Anahtar Kavramlar:** Geleneksel oyunlar, motorik özellikler, 11-13 yaş, Beden eğitimi

**Bilim Kodu:** 130102



# **THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES APPLIED IN PHYSICAL EDUCATION LESSON ON SOME BASIC MOTORIC PROPERTIES OF INDIVIDUALS AGED 11-13**

Abdulmelik ORAN

ORCID: 0009-0001-2698-5296

HITIT UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL

Master of Science Thesis

April 2023

## **ABSTRACT**

Games are events as old as human history and they mediate in the transfer of cultural items by being transferred from generation to generation. In addition to having fun, children are included in the curriculum as a part of their education. Traditional games played in physical education and sports classes help children move away from digital games and develop physically, psychologically, motorically and socially. Motoric features that make up an important part of their development include elements such as speed, flexibility, strength and coordination. Since there are movements associated with these features in the content of traditional games, the aim of our study is to determine whether the traditional games applied in the physical education lesson of individuals aged 11-13 have an effect on the determined motoric skills.

Siirt Sancaklar Secondary School was chosen as the universe within the scope of the research. There are 30 women and 30 men between the ages of 11-13 in the sample determined on a voluntary basis. In accordance with the pretest-posttest method applied, experimental and control groups consisting of 30 people were formed. Each group includes 15 female and 15 male students. Before starting the applications, pre-test measurements of the students were made and recorded. Five different traditional games determined were played to the experimental group students once a week for 8 weeks and for two lesson hours. At the end of the period, the post-test measurements of the students were made and recorded again. The obtained data were analyzed with the SPSS25 package program.

In the analyzes made, a significant difference was found in both the experimental and control groups in the pretest-posttest data of weight and height measurements. When the difference



totals are evaluated, there is no significant difference. No significant difference was found in the coordination feature in both the experimental and control groups. In addition, it was determined that there was a significant difference in the experimental groups in the flexibility and speed pretest-posttest results, while there was no significant difference in the control groups. The findings were compared with a limited number of literature studies and tried to be supported with recommendations.

**Keywords:** Traditional games, motoric skills, 11-13 years old, Physical education

**Science Code:** 130102



## TEŐEKKÖR

Bu alıőmamın gerekleőtirmesinde hem lisan hem de yűksek lisans űğrenimimde bana yol gűsteren yoğun alıőma zamanına rağmen bana vakit ayıran ok değeri danıőmanım, hocam Dr. Őğr. Ŭyesi Fatih EVLİ 'ye

Eğitim űğretim hayatım boyunca bana her zaman desteklerini hissettiren ve yanımda olan sevgili aileme sonsuz teőekkűrlerimi sunarım.



## İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET .....	iv
ABSTRACT .....	vi
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER .....	ix
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR .....	xiii
GİRİŞ.....	1

### 1.BÖLÜM

#### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Beden Eğitimi.....	3
1.1.1. Beden eğitiminin ve sporun tarihi gelişimi .....	4
1.1.2. Beden eğitimi ve spor dersinin amaçları.....	5
1.1.3. Beden eğitimi ve oyun içeriği.....	6
1.2. Oyun.....	6
1.2.1. Oyunun tarihçesi .....	8
1.2.2. Oyunun özellikleri .....	8
1.2.3. Oyun aşamaları .....	10
1.2.4. Oyun kuramları.....	11
1.2.5. Oyunun çocuğun gelişimine etkisi .....	13
1.2.6. Geleneksel oyunlar .....	14
1.3. Temel Motorik Özellikler .....	15
1.3.1. Kuvvet.....	16
1.3.2. Dayanıklılık.....	16
1.3.3. Sürat .....	17

1.3.4. Hareketlilik.....	17
1.3.5. Beceri (Koordinasyon).....	17
1.3.6. Çeviklik.....	17
1.3.7. Esneklik.....	17
1.3.8. Denge .....	18

## **2.BÖLÜM**

### **MATERYAL VE YÖNTEM**

2.1. Çalışmanın Amacı .....	19
2.2. Çalışmanın Önemi .....	19
2.3. Çalışma Evreni ve Örneklemi.....	19
2.4. Çalışmanın Yöntemi.....	19
2.5. Araştırma Verilerinin Elde Edilmesi.....	20
2.5.1. Deney grubuna uygulanan geleneksel oyunlar .....	20
2.5.2. Verilerin kayıt altına alınması .....	25
2.5.3. Araştırma bulguları.....	26
<b>TARTIŞMA ve SONUÇ.....</b>	<b>32</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>37</b>

## TABLULAR DİZİNİ

<b>Tablo</b>	<b>Sayfa</b>
<b>Tablo 2. 1.</b> Verilerin Normallik Testleri .....	<b>26</b>
<b>Tablo 2. 2.</b> Katılımcıların Tanımlayıcı Bilgilerine Göre Yüzde Ve Frekans Dağılımları.....	<b>27</b>
<b>Tablo 2. 3.</b> Katılımcıların Boy Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları.....	<b>28</b>
<b>Tablo 2. 4.</b> Katılımcıların Ağırlık Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları.....	<b>28</b>
<b>Tablo 2. 5.</b> Katılımcıların Esneklik Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları.....	<b>29</b>
<b>Tablo 2. 6.</b> Katılımcıların Sürat Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları.....	<b>30</b>
<b>Tablo 2. 7.</b> Katılımcıların Koordinasyon Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları.....	<b>30</b>
<b>Tablo 2. 8.</b> Katılımcıların Kuvvet Değişkenine Göre Ön Test- Son Test Puanları.....	<b>31</b>

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil	Sayfa
Şekil 1. 1. Temel ve Birleşik Motorik Özellikler .....	16
Şekil 2. 1. Halat Çekme Oyunu .....	20
Şekil 2. 2. Mendil Kapmaca Oyununun Görsel Anlatımı (Sedat, 2022: 25).....	21
Şekil 2. 3. Çizgide Denge Oyununun Görsel Anlatımı (Sedat, 2022: 25).....	22
Şekil 2. 4. İp Atlama Yarışması Görsel Anlatımı(Sedat, 2022: 26) .....	23
Şekil 2. 5. Yengeç Mekiği Oyununun Görsel Anlatımı (Sedat, 2022: 27) .....	24



## SİMGELER VE KISALTMALAR

Kg	: Kilogram
Cm	: Santimetre
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
M	: Metre
IPA	: Uluslararası Oyun Derneği
K	: Kuvvet
Sn	: Saniye
Koor	: Koordinasyon

## GİRİŞ

Beden eğitimi, kişinin ruhsal ve bedensel sağlığını korumaya, fiziksel becerilerini geliştirmeye yönelik, yeri geldiğinde çevresel faktörlere, bireysel özelliklere göre farklılık gösteren, esnek kurallardan oluşan bünyesinde oyun, jimnastik, spor bulunduran araştırma ve çalışmaların bütününe kapsayan geniş tabanlı bir etkinlik alanıdır (Arabacı, 2001: 4). Bir başka ifadeyle; oyun etkinliklerin ve sporun birbiriyle olduğu fiziksel etkinliklerin yapıldığı geniş bir ders olarak ifade edilmektedir (Zengin, 2013: 8).

Kişiyi sosyal topluma hazırlayan beden eğitimi dersi, fiziksel ve ruhsal yetiştirmenin gelişmesinde, kişinin fiziksel özelliklerinin gelişmesinde ve eğitilmesinde önemli görev üstlenmektedir. Bireylerin yeniliklere açık ve üretken yetiştirilmesinde sosyal adaptasyon ve sosyal ilerleme konusunda olumlu bir etkisi bulunan beden eğitimi, bireyleri sağlıklı ve kaliteli bir hale getirip gerekli bilgi ve becerilerle donatmakla yetinmeyip, aynı zamanda sosyal alanlarının ve ilgi alanlarının farklı olmasını da sağlamaktadır. Gelişim döneminde olan bireylerin tüm yönlerini olumlu etkiler ve bedensel sağlık, fizyolojik gelişim, sağlıklı kişilik oluşumu ve olumlu ruh sağlığı açısından gelişim dönemindeki kişiler için büyük bir öneme sahiptir (Aracı, 1999: 12).

Çocukların günlük yaşamının ve beden eğitimi derslerinin de büyük bir parçası olan oyun, küçük yaştaki bireyler için önemli bir yere sahiptir ve toplumsal - ahlaki değerlerin kazanıldığı bir etkinliktir. Oyun, belirli bir alana dönük olarak, bedensel, ruhsal ve zihinsel becerilerle yeri ve zamanı belli, kendine has kuralları belirlenmiş, sosyal uyumun, zekâ ve becerinin gelişimine katkı sağlayan, bununla birlikte keyif veren faaliyetlerdir(Çoban, 2006: 7).

Çocuk oyunları, beyin egzersizleri, yarışma, başarı, rekabet, sürat, enerji, örgütlenme gibi çok farklı yönlerin gelişimi açısından gereklidir(Demir, 2008: 223). Çocukların fiziksel, bilişsel, duyuşsal, sosyal ve dil gelişimi için arkadaş çevreleriyle birlikte veya bireysel olarak denedikleri, merak ettikleri oyunları öğrenmeleri adına uygun oyun alanı ve oyun malzemelerine ihtiyaç duyulmaktadır(Seyrek ve Sun, 1991: 15). Bunların yanında hangi tarz oyunların oynatılması gerektiğine karar verilmesi istenen sonuçların elde edilmesinde öncül unsurlardandır.

Oyun türleri arasında bulunan geleneksel oyunlar; fiziksel faaliyetlerin daha çok bulunduğu, oyuncuların belirlenmiş oyun kurallarına, sahasına, zamanına, oyuncu sayısına ve oyun malzemelerine etkide bulunarak kendi iradeleriyle oynadıkları oyunlardır. Öne çıkan nokta yaratıcılık, çocuklar arası iletişim ve oyun oluşturmaktır. Bunlar sayesinde çocukların bedensel, zihinsel, davranışsal ve duyuşsal gelişimleri desteklenmektedir(Hazar vd., 2017: 180).



Çocuklar; fiziksel etkinliklere, planlı hareket eğitimi programlarına katıldıkları geleneksel oyunlarda yalnızca motorik gelişim olan temel hareket becerileri, koordinasyon, fiziksel uygunluk, beden farkındalığı, spor yapma alışkanlığı gibi özellikleri geliştirmezler. Aynı zamanda bilişsel gelişim alanında sorun çözme, yaratıcılık, hayal gücünü kullanma, kavram gelişimi ve sosyal duygusal gelişim bölümünde de pozitif benlik gelişimi, kendini tanıma, empati geliştirme, problemlerle başa çıkma, sosyal yeterlilik, etkileşim tarzında özelliklerin gelişim sağlandığı görülmektedir (Boz ve Aytar,2012: 52). Çok yönlü ve birbirini tamamlayan katkıların ortaya çıkabildiği anlaşılmaktadır.

Geleneksel oyunlarda daha fazla yer kaplayan unsur bedensel hareketliliklerdir. Hareket denildiğinde ise akla ilk gelen gelişim kriterlerinden birisi motor gelişimdir. Motor gelişim, yetenek ve performansın artan şekilde gelişmesini sağlayan sinir-kas mekanizmasının büyüme şekli olarak tanımlanır (Gallahue 1982: 32). Spor, oyun ve çocuklarla yakından ilişkili olduğundan alanyazında ve uygulamalarda önemli bir yere sahiptir. Temel motorik özellikler; kuvvet, dayanıklılık, sürat, hareketlilik ve koordinasyondur. Bu motorik özellikler kalıtsal olabileceği gibi sonradan çevresel etmenlerle gelişme gösterebilir ve geliştirilebilirler (Çakıroğlu, 1997: 29).

İnsan organizması kuvvet, dayanıklılık, koordinasyon, sürat ve de beceri gerektiren motorik hareketleri uygulayabilmek için motor özelliklerini kullanmaktadır. Bahsedilen motorik özellikler kişilerin kalıtsal olarak yüklenmiş özelliklerini ve de organizmanın büyüme ve olgunlaşma aşamalarında kazanılmış özelliklerini meydana getirmektedir (Zeybek, 2007: 7).

Motor gelişim alanında yapılan son çalışmalar, çevresel etmenlerin küçük yaşta çocuklar üzerinde erken beyin gelişimini etkileyebildiğini ve yapılan etkinliklerin çocukların gelişiminde hayati bir etkisi olduğunu ortaya çıkarmıştır. İyi yaşam koşullarında büyümüş bir çocuk normal gelişimini sürdürebilirken, buna benzer şartlarda büyümemiş çocukların gelişiminde yavaşlamalar olduğu görülmüştür (Kalkavan, 1996: 32).

Çocukların oyunlarla en sık ilgilendikleri yaş dönemlerinde geleneksel oyunlar oynamasının bahsedilen motorik özellikler üzerinde etkisinin gözlemlenmesi bu konudaki çalışmalara destek olacağından önemli görülmektedir.

## 1.BÖLÜM

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 1.1. Beden Eğitimi

Beden eğitimi, bireyin fiziksel ve zihinsel açıdan sağlığını korumak ve iyileştirmek için yaptığı bütün eylemlerdir. Bireylerin fiziksel aktivitelerde zihinsel açıdan , güçlü ve daha etkili hale gelmeleri, sağlıklı, verimli, ve mutlu olması beraberinde istikrarlı bir biçimde kas, kemik ve eklemlerinin kontrolünü kolaylaştırmaktadır. Aynı zamanda insanların psikolojik açıdan kendisini rahat hissetmeleri ve birbirleriyle sosyalleşmesi gelişim bakımından bir basamak olarak görülmektedir. Beden eğitimi ve spor, çevredeki insanlarla etkili bir iletişim kurulmasına imkan tanıyarak sağlıklı bir toplum oluşturmasını mümkün hale getirir. Bireylerin zararlı alışkanlıklarından uzaklaşmasına yardımcı olmaktadır. Kas ve sinirlerin gelişimine katkıda bulunması bireyin kendisini tanımmasını kolaylaştırmaktadır. Spor; insanların yeteneklerinin fark edilmesini sağlayarak güçlü ve zayıf yönlerini göstermektedir. Kişiler kendi vücudunun ve sağlığının önemini kavrayan ve bu konuda bilince sahip bireyler haline gelmektedir. Beceri kazanarak bedenini en faydalı bir şekilde kullanmayı öğrenmektedir. Bunun sonucunda fiziksel uygunluk gelişir. Sağlıklı ve kaliteli bir yaşam için gerekli görülen bilgi, davranış ve alışkanlıklar beden eğitimi sayesinde kazanılmaktadır (Açak, 2005: 4).

Beden eğitimi aktiviteleri, bireylerin hareketli olma, psikomotor yeteneklerine tecrübe kazandırma, mücadele etme, takdir görme, sosyalleşme gibi birtakım duyuşsal ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Temel amacı, kişilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerini en yüksek seviyeye çıkarmaktır.

Bir başka tanıma göre; insanların fiziksel, ruhsal ve bilişsel yetilerinin gelişmesini sağlamak, günlük hayat koşullarına uyumlu olmak, millî duygularını kuvvetlendirmek için yapılan, belli bir planı ve programı bulunan egzersizlerin tamamı beden eğitimi ve spor kapsamına girmektedir. Aktiviteler sayesinde, fazladan olan kilolardan kurtulma, sağlıklı bir bağışıklık sistemi, dolaşım ve solunum sistemine sahip olma, beslenme alışkanlığı gibi özellikler kazanılması söz konusu olmaktadır. Farklı spor branşlarına has beceri, tarz ve taktikler konusunda bilgi edinilebilir. Bununla beraber beden eğitimi ve spor dersi öğrencilerin sağlık, estetik, kendine saygı, güç, kuvvet, öz benlik gibi yeteneklerini fark etmesini hızlandırmaktadır(İrez, 2005: 22).

Beden eğitiminin tanımını yapan bazı yazarların görüşleri şunlardır:

- Kişilerin sağlıklı ve motivasyonu yüksek bireyler olmasını, öz benliğini sağlamlaştırmasını, milli hislerin kuvvetlendirilmesini hedefleyen planlı eğitim yöntemleridir(Ukuişık, 2016: 46).

- Harrison ve Blakemore(1992: 3)'ye göre; bilişsel ve duyuşsal niteliklerle çevresinde oluşturulmuş hedefler ve bunlara ulaşmak amacıyla yol ve tekniklerin bulunduğu, bu yol ve tekniklerin öğretme merkezli sınıflandırma yapıldığı bir terimdir.
- Bir anlamda beden eğitimi ve spor etkinlik anlamına gelmektedir. İnsan vücudunun araç olduğu ve amacın tüm karakterin eğitilmesi şeklinde belirlendiği bir kavramdır. Sağlıklı, mutlu hisseden, karakter ve ahlak sahibi olma, kültür edinme, sosyalleşme ve vatandaşlık eğitimi kazanma yöntemidir(Yalçın, 1995: 1).
- Öztürk ise beden eğitimini daha kapsamlı şekilde ele almıştır. İnsanların yaptıkları etkinliklerle fiziksel açıdan sağlıklı hissedeceği ve kendini ifade edebileceği, vücut yapısı ve işlevselliğini geliştirebileceği üzerinde durulmaktadır. Ayrıca eklem ve kasların kontrol edilmesi, okul sonrasındaki zamanlarda iş ve eğlence faaliyetlerinde gereken fiziki gücün en verimli şekilde kullanımı ve organların kontrol edilmesini yöntemlere dayalı halde öğretme eylemidir(Öztürk, 1982: 2).
- Eğitim kurumlarında verilen eğitimin tamamlayıcı unsurlarından birisi olan beden eğitimi eş zamanlı şekilde kişilik eğitimidir. Çünkü öğrencilerin fiziksel anlamdaki gelişimlerine bağlı şekilde kişi ve topluluk açısından mutlu, ahlaklı ve kontrollü bir kişilik sahibi olmasına aracılık etmektedir. Yapıcı, verimli, milli ve kültürel değerlere bağlı davranışlar sergileyen bireylerin topluma kazandırılmasında önemli bir unsurdur.

### **1.1.1. Beden eğitiminin ve sporun tarihi gelişimi**

Bireylerin beslenme, konaklama, korunma ve zorlayan doğa olaylarıyla baş ederek hayatta kalması için gereken birçok faaliyet, belirli bir hedefe yönelik kurullarla birleştirilerek sporun temelini oluşturmaktadır. Tarihsel süreçte bakıldığında insanlar eğlenmek için bir araya gelmiş ve etkinlikler düzenlemişlerdir. İlerleyen aşamalarda farklı branşlarda yarışmalar yaparak oyunların günümüzdeki şeklini almasına aracılık etmişlerdir.

Dünya tarihi sayısız savaşa ev sahipliği yapmıştır. Bunlardan en çok bilinen ve sonuçları bakımından dünyayı etkileyen ise II. Dünya Savaşı'dır. II. Dünya Savaşı sonrasında insanların yüz yüze geldiği zayıflık, güçsüzlük ve mutsuzluk sorunlarına çare aranması beden eğitimi çalışmalarını doğurmuştur. Kadın, çocuk ve erkeklerin zayıf bedensel yapılarına çare bulmak amacıyla beden eğitimi faaliyetlerine önem verilmiştir. Devamında, beden eğitimine ihtiyaç duyan kadınlara ve çocuklara beden eğitimi imkânı sunulmuştur. Okul hayatı boyunca sporla içiçe olunması, okul içi ve dışı yarışmalar düzenlenmesi ve spor anlayışının yaygınlaştırılması fikri gelişmeye devam etmiştir (Çöndü, 2004: 5).

Dünyaya yayılan hümanizm hareketiyle birlikte beden eğitimi yeniden canlanmıştır. Bazı insanlar ve otoriteler tarafından kötülenmiş olmasına rağmen, Avrupa ve diğer ülkelerde beden eğitimine verilen büyük önem, hümanizm hareketinin yeniden canlanmasıyla yeniden

hız kazanmıştır. ABD'nin 19. yüzyılda eğitim faaliyetleri sağlık, kuvvet ve vücut hareketleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Buna karşın 20. yüzyılın başlarına kadar eğitim programlarında oyun sporlarına yeterince yer verilmemiştir. ABD'li uzmanlar, üniversite lisans programlarına beden eğitimi dersini 20. yüzyıldan itibaren dahil ettirmişlerdir. Zaman içinde ve dünya genelinde, kişilerin ruh ve beden sağlığını koruyarak daha sağlıklı bir toplum oluşturmak ve daha pozitif yaşayan bir genç nesil meydana getirmek amacıyla beden eğitimi dersleri ilk-orta düzeylerde zorunlu dersler arasına eklenmiştir (Karataş, 2019: 11).

Türkiye'de sporun ve beden eğitiminin tarihine bakıldığında ise, Osmanlı İmparatorluğu döneminde okçuluk, ata binme, güreş, kürek ve su sporları, atıcılık, zıpkın ve avcılık gibi sporlar yapıldığı görülmüştür. 19. yüzyılın sonlarına doğru, imparatorluk sınırları içinde bazı spor öncüleri ortaya çıkmıştır. Selanik'te bisiklet sürüp yarışan, İstanbul'da boks gösterisi düzenleyenler ve halkın merakla izlediği koşucular görülmüştür. Azınlık denilen sporcular sayısız okulda toplanmıştır. Bahsedilen öncüler arasında yabancı öğretmenlerden öğrendiklerini uygulamayı tercih edenler de olmuştur (Hiçyılmaz, 1990: 29).

Ülkemizde beden eğitimi ve spor derslerinin şuanaki duruma gelmesi ve okullardaki eğitim içinde yerini alması, çok uzun bir zamana yayılarak gerçekleşmiştir. Bu süreç Osmanlı İmparatorluğu'nun tanzimat öncesi dönemi olan 1299'larda başlamıştır. Tanzimat, meşrutiyet, Kurtuluş Savaşı ve cumhuriyetle birlikte gelişerek günümüzdeki haline ulaştığı anlaşılmaktadır (Bilge, 1988: 18).

### **1.1.2. Beden eğitimi ve spor dersinin amaçları**

Beden eğitimi ve spor her çocukta farklı şekilde gelişim gösteren değişkenlerin sağlıklı biçimde gerçekleşmesi açısından hayati öneme sahip olan genel eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır. Eğitim süreci içinde büyük bir payı bulunan beden eğitimi ve spor derslerinin temel amacı, çocukların bedensel faaliyetler aracılığıyla eğitilmesi ve öğrencilerin hareket kapasitesinin en üst seviyeye ulaşmasına yardımcı olmaktır (Tamer, 1987: 2).

Beden eğitiminin bir başka büyük amacı daha sağlıklı ve dinç bireyler oluşturmaktır. Öğrencilerin sigara içme ve uyuşturucu kullanma gibi kötü alışkanlıklar geliştirmesini önlemek de hedefler arasında bulunmaktadır. Beden eğitimi sadece bireyleri fiziksel olarak geliştirmenin yanında zihinsel, ruhsal ve sosyal gelişime de katkıda bulunmaktadır. Aktiviteler sayesinde birey daha sağlıklı, huzurlu, özverili ve çevresindeki olaylara daha duyarlı hale gelir. Kişiler; enerjisini doğru yönlendirdiği için, topluma, insanlara, kendisine veya başkalarına zarar verme olasılığı azalmaktadır. Birey, vücudunu doğru şekilde geliştirerek kendisine ve çevresine faydalı bir hale gelir. Çünkü, vücuttaki dengesizlikler ve rahatsızlıklar, kişiyi diğer alanlarda da başarısız ve mutsuz kılmaktadır. Beden eğitimi dersi sayesinde, birey hem bedensel hem de zihinsel olarak rahatlama hissedeceğinden diğer dersler kadar gerekli görülmelidir (Şahin vd. 2001: 373-375).

Dersler sayesinde amatörlük ruhunu ve içeriğini anlama, sporun her düzeyinde aktif olunması, yaşam boyu spor anlayışı ile toplumu oluşturan her kesime bu felsefeyi yerleştirme amaçları hayata geçirilmek istenmektedir. Bununla birlikte, bireylerin fiziksel ve zihinsel sağlığını koruma, çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirmelerine yardımcı olma ve toplumdan dışlanmış hisseden insanların topluma kazandırılmasını hedefleme amaçları da bulunmaktadır (İnal, 2015: 64).

Amaçlar göz önüne alındığında, bireyin sadece fiziksel açıdan gelişimini sağlamakla kalmayıp; psikolojik, ruhsal ve sosyal anlamda da bireyin bütünsel gelişimini sağlamak üzerinde durulduğu anlaşılmaktadır (Ünlü ve Aydos, 2007: 72). Çok yönlü amaçların gerçekleştirilebilmesi için beden eğitimi ve spor derslerine diğer dersler kadar önem verilmesi zorunlu bir durum olmaktadır.

Günümüzde benimsenen eğitim yaklaşımı, zihinsel eğitimin yanı sıra fiziksel eğitimin de eğitim hedeflerine ulaşmada etkisi bulunduğunu vurgulamaktadır. Genel anlamda beden eğitimi ve spor dersinin temel amacını özetlemek gerektiğinde; fiziksel etkinliklerle eğitimi bir arada gerçekleştirip öğrencilerin bilişsel, fiziksel ve sosyal alanlarda çok yönlü gelişimlerine katkıda bulunmak denebilir (Kangalgil, Hünük ve Demirhan, 2006: 49).

### **1.1.3. Beden eğitimi ve oyun içeriği**

İlkokul seviyesindeki çocukların yaşlarına uygun şekilde hareket etmeleri ve oyunlar oynamaları son derece gerekli bir durumdur. Okul ortamında özgürce hareket edebilecekleri, oyunlar oynayabilecekleri ve kendilerini rahatça ifade edebilecekleri alanlar bulmaları beden eğitimi ve oyun dersleri aracılığıyla mümkün olmaktadır. Bu derslerin hedefi, öğrencilerin yaptıkları hareketlerle gelişimlerini desteklemek ve öğrencide var olan potansiyeli en üst seviyeye çıkarmaktır (Arslan, 2008: 2).

İlkokulda beden eğitimi ve oyun dersi programı başarıyla uygulandığında, öğrenciler diğer eğitim kademelerindeki hareket becerilerini öğrenirken sorun yaşamazlar. Ayrıca, diğer eğitim kademelerinin beden eğitimi öğretim programları, ilkokul beden eğitimi dersi programının tamamına bakılarak ve öğrencilerin hedeflenen çıktılara ulaşabilme olasılığı göz önünde bulundurularak oluşturulmuştur (Yaylacı, 1998: 106).

Çocukların eğlenirken ve arkadaşlarıyla sosyalleşme olanağı elde ederek bedensel, mental, sosyal ve duygusal boyutlardan gelişebilmesi büyük bir kolaylıktır. Eğlenirken fark etmeden çok yönlü gelişim elde edilmesini de beraberinde getiren unsurlar beden eğitimi dersleri ve içeriğindeki oyunlardır.

## **1.2. Oyun**

İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olan oyun; çocuğun bedensel, zihinsel ve

psikososyal alanlarda gelişimini destekleyen, çocuğun hayat tecrübelerine zenginlik katan, içinde yaşadıklarını dışarıya yansıtmasında aracı olabilen işlevselliği fazla bir sistemdir(Kara, 2022: 4).

Türkçe'de oyun kelimesinin kökeni oldukça eskilere dayanmaktadır. Türklerin İslamiyet'ten önceki inancı olan şamanizmde şamanın çeşitli adları arasında bulunan bir kavramdır. Yakut Türklerinde şamanın kullandığı ad "oyun, uyun"dur. Kadın şamana Moğolca'da "Udahan", orta şamana "Orta oyun", yüce şamana ise "Uluhan-Oyun" denmektedir. Önemli olan, oyun kelimesinin yalnızca şaman için değil şaman töreninin tümü için de kullanılmış olmasıdır. Böylece oyun kelimesiyle tiyatro, dans ve çeşitli seyirlik oyunların kökeni bir noktada birleşmiştir (And, 1974, s. 305-306).

Kelimenin kökeninin eskilere dayanması ve çok boyutlu anlamlar taşıması tanımlamaların yönünü değiştirmiştir. Türk halk biliminde çalışan birçok araştırmacı ve derleyici, oyun ve çocuk oyununu farklı açılardan tanımlamıştır. Bu tanımlar, pedagoğ ve psikologların yaptığı bilişsel ağırlıklı tanımlara paralellik göstermektedir. Ama oyunun çocuğun fiziksel, bedensel, ruhsal ve ahlaki gelişmesine katkıda bulunan bir araç olduğu vurgulanarak, kavramın farklı bir açıdan analiz edilmesi ve tanımlanması kavramın bütünlüğü açısından önemlidir(Kayar, 2008: 6-7).

Oyun, çocukların sosyal etkileşim kurallarını öğrendikleri, davranışlarını düzenledikleri, duygusal ve gelişimsel problemleri ortadan kaldırdıkları, sosyal sorumluluklarına karşı sınırları artırdıkları ve kendilerini dünyaya hazır hale getirdikleri en büyük aktivitedir. Çocukların gerçek dünya ile hayalleri arasında kurması gereken bağı geliştiren bir uygulamadır (Ayan, 2016: 13).

Kavram genelde ilk duyulduğunda ve tanımına bakıldığında akla hoş vakit geçirme, eğlence amaçlı yapılan etkinlikleri getirmektedir. Ama sadece çocuklarla sınırlandırılmayan ve tüm yaş grupları için uygun olan oyunlar vardır (Altunay, 2004: 18). Çocuklar için oyun, en önemli fırsat olduğu halde, yetişkinler için çoğu zaman boşa geçen zaman şeklinde değerlendirilmektedir. Ancak oyun, çocukların kendilerini ve duygularını ifade etmesine, yeteneklerini geliştirmesine, yaratıcı potansiyelini kullanmasına yardımcı olduğu gibi dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirdiği en doğal ve aktif öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993: 14).

Oyun, antropolojiden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimlerine dek çeşitli disiplinlerin ilgi alanına giren bir etkinliktir. Hatta " ludoloji" adındaki disiplin; disiplinlerarasılık içinde çalışan, çoğunlukla video oyunlarını inceleyen, oyun çalışmaları alanını karakterize etmeyi amaçlamaktadır. Oyunlar, saklambaç, körebe, yakar top adındaki geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masada oynanan oyunlara, tetris, mayın tarlası gibi 'arkaik' diye tanımlanan bilgisayar oyunlarından kitlesel online oyunlara dek çeşitlilik gösterdiğinden oyuna ilişkin tek bir bakış açısı geliştirmek ve oyunları bu tanım üzerinden

ele almak oldukça zordur(Binark vd., 2009: 25). Kavramın özünde her yaştan birey için gelişimi destekleyici unsurları barındıran keyifli etkinlikler olduğu fikri yatmaktadır.

### **1.2.1. Oyunun tarihçesi**

Oyunların geçmişini merak eden kişilerin yapacağı araştırmalarda insanlığın ilk çağlarına kadar gitmesi gerekmektedir (Huizinga, 2010: 80). İnsanlığın hayatta kalma mücadelesi var olduğu andan itibaren başlamıştır ve insanlık için çok önemli bir yere sahiptir. Geçmişte insanlar, dini törenlerinde, düğün eğlencelerinde, anma törenlerinde, avlanma ve savaşlara hazırlık yapılırken spor hareketleri ve etkinliklerini de içeren oyunları çeşitli müzikler eşliğinde oynamışlardır. Bu nedenle, spor hareketlerinin ve oyunun ortaya çıkması benzer dönemlere denk gelmektedir (Hazar, 2010: 3).

Oyunların başlangıcının insanlık tarihi kadar eski olduğunun söylenmesinde bir başka etmen daha söz konusudur. İnsanlar, ilk zamanlardan itibaren yaşadığı tecrübeleri ve faaliyetleri kendilerinden sonra gelen nesillere taklit yoluyla aktarmışlardır. Çocuklar da benzer şekilde, büyüklerinin ve çevrelerindeki diğer canlıların davranışlarını ve yaşamlarını taklit ederek kendilerine özgü davranış tarzları geliştirmişler ve zamanla bu özgün davranış tarzları, diğer nesillere aktararak oyun kavramının ortaya çıkmasına yol açmıştır. (Yalçın vd., 2018: 21-22). Yani oyunlar sadece müzikle beraber yapılan faaliyetler şeklinde gelişmemiş olup bahsedilen taklitler yoluyla da yayılmaya devam etmiştir.

Geçmiş boyunca ve çeşitli toplumlardan çocuklar, yaşadıkları çevrenin, buldukları bölgenin ve yaşadıkları dönemin etkisi altında kalarak oyunlar oynamışlardır. Mısır ve İran'da yapılan araştırmalar ve kazılarda çeşitli oyuncakların varlığına rastlanmıştır. Girit Uygarlığı'na ait olduğu tespit edilen kalıntılarda ise bebek oyuncakları ve diğer farklı oyuncaklar bulunmuştur (Güven, 2006: 20). Buluntuların tarihlerine bakıldığında bile oyunların oldukça eski tarihlerden beri var olduğu doğrulanabilmektedir.

Oyun kavramı insanların sosyalleşme yönünü kuvvetlendirmektedir. Toles, oyunun doğrudan kültürü yansıttığını ifade etmiştir. Kültür kavram olarak toplumsallaşmanın özünü oluşturan değerlerin tamamını kapsamaktadır. Oynanan oyunlar insanlar tarafından korunmuş ve nesilden nesile aktarılmaya devam etmiştir (Atalay,2004: 38).

### **1.2.2. Oyunun özellikleri**

Oyun; önceden belirlenmiş belirli bir düzen dahilinde, daha çok özgürce keşfetmek, sorgulamak, keyif almak gibi nitelikler taşıyan aktivitelerdir. İnsan hayatının her evresinde belirli düzenlemeler bulunduğu gerçeği oyun için de geçerlidir. Kurallara uyulmadığı takdirde oyun sonlandırılmaktadır. Kuralların amacı oyuncuları oyun içerisinde tutmak, kurallara uymak zorunda bırakmak ve eşit şansa sahip olmalarına yardımcı olmaktır(And, 2003: 2).

Çocuklar, oyun vasıtasıyla çevreyi daha iyi anladıklarını ifade etmektedirler. Ayrıca oyun sayesinde iletişim becerilerinin geliştiğini, tecrübe ve uygulama şansı kazandıklarını, duygularını kontrol altına aldıklarını belirtmişlerdir. Çocukların oyun yoluyla paylaşmayı öğrendiklerini ve arkadaşlarıyla birlikte keyifli vakit geçirdikleri tespit edilmiştir (Sevinç, 2004: 3).

Oyunlar temel açıdan basit görünmesine rağmen aslında oldukça karmaşık bir yapıya sahiptir. Oyun sırasında her şey mümkündür ve oyun kendisini sürekli olarak yenileyebilmektedir. Farklı ortamlarda düzenlenebilir ve dışarıdan bakıldığında genellikle belli bir sıra izlediği düşünülmektedir. Aslında sanılanın aksine belirli bir sıraya yoktur (Gazetoğlu, 2007: 27).

Huizinga (2010: 81) oyunla ilgili kesin bir tanımlama yapılamayacağını düşündüğünden oyun özelliklerini içeren bir liste oluşturma yoluna gitmiştir. Bu liste şu şekildedir:

1. Oyun kişinin içinden gelmektedir. Oyun zorunluluklar dünyasından ve hatta doğal akıştan bir süreliğine ayrılışı ifade eder. Çocuklar ve hayvanlar oyun oynamaları yönünde yönlendirildiklerini hissetmelerine rağmen bunu kendi belirledikleri dönem, mekan ve içeriklerle yaparlar. Oyun oyuncular tarafından farklı bir zamana ötelenebilir ve tipik bir görev gibi düşünülmemelidir.
2. Oyun sıradan ve olağan yaşamın bir parçası değildir. Oyun farklı ve özel duygularla yaşatılır. Oyuncular hareketlerinin sadece rol olduğunu fark ederek davranır ama oyun boyunca bu emeklerini boşa çıkarmamaya çalışır. Gerçekten de kendilerini tam anlamıyla kaptırdıkları anlarda, rol yapma özellikleri ortadan kaybolmaktadır. Huizinga bu özelliği umursamazlık kavramıyla ilişkilendirir. Bir anlamda oyun maddi değer kaybolsununu ifade etmek istemektedir. Çünkü oyun sırasında, insanların istekleri oyun alanıyla sınırlandırılmıştır. Dış dünyadaki toplumsal statü veya diğer durumlar oyunda geçerli değildir.
3. Oyun ayrıştırılmış ve sınırlandırılmıştır. Oyunda insanlar içinde buldukları anı yaşarlar. Belirlenen zaman ve yer sınırlarıyla oyundaki unsurlarla ilişkide bulunurlar. Bu nedenle oyun oyuncuların sıradan dünyadan apayrı bir dünyaya adım attıkları, mutluluk veren bir durumdur. Bu ayrılma, diğer dünyaya karşı farklı bir bakış açısı oluşmasına aracılık etmektedir.
4. Oyunda oluşturulan düzen içinde bir düzen vardır. Söz konusu düzenin benimsenmesi birlik ve tamamlanma duygularını doğururken yapıyı reddetmek gerilime neden olur. Ayrıca, bazı yapıların benimsenmesi yaratıcı işlem bilincini geliştirir. Öyleyse oyun, düzen ve düzensizlik olaylarının değişimi üzerine bir bakış açısı olarak görülmelidir. Bu bakış açısına göre Huizinga için kuralların önemi dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Sonuç olarak kurallara bağlı kalmak oyun dünyasına bağlı kalmakla eşdeğerdir.



5. Oyunun kendine has bir özel alanı vardır. Oyuncuların kendilerini oyuncu olmayanlardan farklı bir yerde görmeleri ve elbise, dil ve oyun araçlarının kendine özel biçimlerini kabul etmeleri ayırt edici olmalarını kolaylaştırmaktadır. Kıyafet değiştirme konusu, diğer dünyadan ayrılmak ve istenilen farklı kişiliği yaratmak için olmazsa olmaz bir unsurdur. Huizinga'nın da üzerinde durduğu gibi maskesini takmış ya da kılık değiştirmiş kişi başka birisini canlandırmaktadır. Artık o kendisi olmaktan uzaklaşır. Tüm bunların yanı sıra oyun çocukların sahip olması gereken bir haktır.

### **1.2.3. Oyun aşamaları**

#### **1.2.3.1. Tek Başına Oyun**

Bu dönem çocuğun yalnızca kendisiyle oyun oynadığı bağımsız bir dönemdir. Çevresinde başka insanlar olmasına rağmen çocuk oyununu kendi başına sürdürmek ister. Çocuğun hiçbir dış etmenden etkilenmeden oyununa devam etmesi dönemin öne çıkan bir özelliğidir. Çocuklar bu dönemde nesnelere hareketleri, sesleri ve renkleriyle oyunlarını oluşturmaktadır(Pehlivan, 2005: 32).

#### **1.2.3.2. Paralel Oyun**

Paralel oyun; çocukların etrafındaki diğer çocuklarla birlikte aynı ortamı paylaştıkları oyun aşamasıdır. Ortamı paylaşmalarına rağmen aralarında herhangi bir bağlantı veya iletişim olmadan oynadıkları dönemi ifade eden bir evren söz konusudur. Paralel oyun dönemi içinde olan çocuklar, etraflarındaki diğer insanların ve çevrenin etkisinde kalmadan kendi oyunlarına devam ederler. Birbirleriyle sözlü olarak iletişim kurma oranları oldukça kısıtlıdır (Dönmez, 1992: 44).

#### **1.2.3.3. Kurallı Oyun**

Çocuk bu evrede işbirliği yapmaya ve grup oyunlarını oynamaya başlamaktadır. Ayrıntılar daha önemlidir, oyunlarda belli bir düzen vardır ve roller daha gerçekçidir. Bu evrede çocuklar herkesçe bilinen doktorculuk, evcilik ve savaş oyunlarından daha fazla keyif almaktadır. Sorumluluk almayı ve kurallara bağlı şekilde davranmayı öğrenirler. Çocuklar sosyal olgunluğa ulaşmamış olsalar bile oyun kurallarını kendi çıkarlarına göre değiştirebilirler. Kaybetmeleriyle sonuçlanan bir durum olması halinde bile benliklerini korumayı başarırlar(Pehlivan, 2005: 33).

#### **1.2.3.4. Birlikte Oyun**

Bu evrede çocukların çevresindeki insanlara olan ilgisinde artış yaşanmaya başlamaktadır. Akranlarıyla birlikte oynamayı tercih eden, gruplar oluşturan ve iletişim kuran çocuklar haline gelmeye başlarlar. Birlikte oynadıkları oyunda çocuklar birbirlerinden oyuncak alıp

verirken fikir alışverişi de yaparlar. Oyunu birlikte sürdürürler, ortak nesne ve malzemeler kullanırlar. Bunlara rağmen kendi oyunlarına devam ederler ve şahsi düşünceleri ön plandadır (Kadim, 2012: 43).

#### 1.2.3.5. İş Birlikçi Oyun

Bu dönemde çocuklar, grup oyunlarını tercih etmek için birbirleriyle daha fazla iletişim kurmak zorunda kalırlar. Aralarında güçlü bir iletişim mevcuttur. Oyunda birbirlerine olan ihtiyaçlarının farkındadırlar ve ortak bir hedefe sahiptirler. Oyundaki araçlar ve malzemeler amaca uygun şekilde aralarında paylaşılır. Bu dönemde çocuklar hareket ve fikirlerinde yalnız olmadıklarını kabul etmektedirler. Paylaşma ihtiyacı doğduğunu anlayabilirler. Bu tür oyunlar, sosyal gelişimin sağlanması adına fazlasıyla gereklidir. Zorunlu şekilde kurulan etkileşim sayesinde sosyal iletişimi sağlarlar (Bayhan ve Artan, 2004: 245).

#### 1.2.4. Oyun kuramları

Oyun kavramının farklı tanımlarla ilişkili olması ve çeşitlilik doğurması kuramlarla ilgilenen kişilerin de dikkatini çekmiştir. Bu nedenle oyunlarla alakalı farklı kuramlar ortaya çıkmıştır. Çünkü oyun, her toplumun kültüründe önemli bir etkinlik olarak uzunca zamanlar boyunca var olmuş ve var olmaya devam etmiştir (Songur, 2006: 32). Zamanı, yeri ve toplumla ilişkisi düşünüldüğünde oyunun kuramlarla ifade edilmeye çalışılması olağandır.

##### 1.2.4.1. Klasik Oyun Kuramı

Geleneksel oyun kuramcıları çocuk oyunlarının çocuklarda daha fazla enerji harcaması gerektiğini iddia etmişlerdir. Çünkü daha fazla oyunun fiziksel ve içsel duygunun tetiklenmesiyle gerçekleşeceği inancına odaklanmışlardır (Kotan ve Arslan, 2023: 76). Geleneksel oyun kuramı kendi içinde dört grupta incelenir.

##### 1.2.4.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Vücutta biriken enerji belirlenmiş bir amacı olan veya herhangi bir amaca bağlı olmayan etkinliklerle harcanabilmektedir. Bu etkinliklerin oyunlar olduğunu söyleyen kurama fazla enerji kuramı adı verilir (Erşan, 2006: 12). Bu kurama göre kişinin vücudu bu şekilde harcadığı enerjiyle bir anlamda rahatlamaktadır.

##### 1.2.4.1.2. Dinlenme Kuramı

İnsanlar, günlük yaşamlarında yapmak zorunda oldukları işler, görevler ve sorumluluklar nedeniyle bedensel yorgunluk yaşayabilirler. Bunun yanında tatilden dönmek üzere olan bir çalışanın işe başlayacağını bilmesi kendini zihinsel açıdan yorgun hissetmesine neden olabilmektedir. Moritz Lazarus'un ortaya koyduğu teoriye göre oyunlar sayesinde yapılan

işler dolayısıyla kaybedilen enerji geri kazanılmaktadır. Enerji hareketsiz kalındığında geri kazanılmazken değişik oyunlarla yapılan aktif dinlenme sayesinde yeniden depolanmaktadır(Gazozoğlu, 2007: 37).

#### 1.2.4.1.3. Öncül Deneme Kuramı

Kişinin hayatının ileriki dönemlerinde yaşayabileceklerine karşı hazır olmasında oyunun etkisi olduğunu söyleyen kuram öncül deneme teorisi. Bu teoriyi destekleyenler, oyunun içgüdüsel olduğunu ileri sürmektedir (Çoban ve Nacar, 2008: 17). Böylece kendiliğinden gelişen bir şekilde oynanan oyunlar ileriye yönelik tecrübeler olarak şekillenmektedir.

#### 1.2.4.1.4. Tekrarlama Kuramı

Bu teori, Stanley Hall (1846-1924) tarafından geliştirilmiştir. Burada öncül, deney teorisinin aksine oyun ile gelecek arasında bir ilişki olmadığı savunulmaktadır. Kuram; oyunu çocuklara genetik olarak verilen bir miras olarak ele alır. Oyun sırasında çocukların yaptığı koşma, fırlatma gibi hareketler insanlığın var oluş döneminde keşfedilen hareketlerdir. Bir anlamda çocuklar oyunlarda kültürlerinden doğan ve atalarından aldıkları her şeyi kullanırlar (Gül, 2006: 28).

#### 1.2.4.1.5. Modern Oyun Kuramları

Bahsedilen klasik oyun teorileri oyunun amaçlarını sorgulama üzerine kuruludur. Modern oyun teorileri çocukların oyun içeriğini anlamaya ve uygulamaya çalıştıklarını savunmaktadır. Klasik ve modern oyun kuramları odak noktaları açısından oldukça fazla değişiklik gösterirler. Çocuklar oyun oynarken, bir hedefe değil; oyun sırasındaki kimlikleri ve hayal güçlerini kullanarak sağladıkları kazanımlara ve zaman içindeki isteklerinin karşılanmasına yoğunlaşmış durumdadırlar. Modern oyun teorisinde, çocukların davranışları, psikolojik ve zihinsel süreçlerin gözlemlenerek araştırılması amaçlanmıştır (Tüfekçioğlu ve Ayça, 2008: 3).

#### 1.2.4.1.6. Psikoanalitik Oyun Kuramı

Psikoanalitik oyun kuramı; oyunun çocukların duygusal gelişimi üzerindeki etkisini vurgulayan bir teoridir. Bu kuramın öncüsü psikoanalitik denilince akla gelen isimlerden olan Sigmund Freud'dur. Çocukların kendilerini ifade edebildikleri bir alan olarak gördüğü oyun sayesinde çocukların duygusal problemleri hakkında bilgiler elde edilebileceğini savunmuştur (White, 2013: 11). Oyun oynayan çocuklar o anda hayatın gerçeklerinden kopabilecekleri için oyun esnasında kendilerini yenilmez ve daha güçlü hissedeceklerdir. Bu da psikoanalitik gelişimin desteklenmesi anlamına gelmektedir.

#### 1.2.4.1.7. Psikososyal Oyun Kuramı

Erikson, terapi sürecinde oyunu kullanan ilk arařtırmacılardan biridir. Psikoanalitik yaklařıma benzer bir şekilde, benlik gelişiminde oyunun büyük bir rol oynadığını gözlemlemiştir. Oyun sırasında çocuklar, normal hayatlarından ilham alarak karakterler yaratırlar.

Erikson, uzun bir süre boyunca çocukları oyun sırasında gözlemledikten sonra, kız ve erkek çocuklarının oyun oynama tarzlarında farklılıklar olduğunu fark etmiştir. Erkeklerin daha hareketli, atak ve aktif olduklarını, kızların ise erkeklere kıyasla daha pasif olduklarını gözlemlemiştir(Koçyiğit vd, 2007: 335)

#### 1.2.4.1.8. Bilişsel Oyun Kuramı

İsviçreli psikolog Jean Piaget, adaptasyon ve benimseme süreci olarak gördüğü oyunu, çocuğun tüm zihinsel gelişiminin bir parçası olarak kabul etmiştir. Gelişim psikolojisinde Piaget'in oyun teorisi, genel anlamda en kapsamlı ve açıklayıcı tanım olarak görülmüştür. Oyun, çocuğun içinde bulunduğu durumda hızlı ve pratik bir şekilde düşündüğü şeyleri yansıtmaktadır. İlk dönemlerde, çocuk çevresiyle etkileşim halindeyken kendisini merkeze koyar ve bu şekilde anlamsal bütünlükleri meydana getirir. Oyun sırasında, çocuk genellikle kendi kafasındaki düşünceleri eşleştirir ve belleğine kendi anlamlarını yükleyerek yerleştirme çalışmalarında bulunur. Hayali oyunun rolü, çocuğun yeni olgunlaşan bilişsel yeteneklerinin antrenman olanağı bulmasına zemin hazırlar. Bu şekilde, çocuk yeteneklerini sağlam bir şekilde pekiştirir ve kaybolmalarını engellemek için çaba göstermiş olur (Fink, 1994: 942).

#### 1.2.4.1.9. Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı

Sosyo-kültürel gelişim kuram temsilcilerinden Vygotsky'ye göre, oyun keşif ve farklı bir oluşumdan meydana gelen üründür. Oyun çocuk için; karmaşık bir yapı barındırır ve çözülmesi zor, çatışma ve anlaşmazlığın olduğu bir durumda hayal gücünü kullanarak çözüm bulunan bir etkinliktir. Vygotsky, sembol kullanma özelliğinin oyunun ilerlemesinde etkili olduğunu belirtmektedir ve bu oyunlarla zihinsel faaliyetlerin araç ve sembol kullanarak şekillendiğini ifade eder. Ayrıca, oyunu anlam çıkarma ve öğrenme için bir fırsat şeklinde değerlendirmektedir. O'na göre; çocuk yalnız başına oyun oynadığında bile içinde bulunduğu kültürün izlerini taşır. Oyunun konularının ve parçalarının sosyo-kültürel ilişkisine değinmektedir(Bağlı, 2004: 146).

### 1.2.5. Oyunun çocuğun gelişimine etkisi

Erken çocukluk döneminde oynanan oyunlar, çocuğun toplumsal ilişkiler kurabilmesine,

kendini ifade edebilmesine, diğer bireylerle paylaşımında bulunabilmesine aracılık ederek sosyal açıdan faydalar sağlar. Bu oyunlar, çocuğun bilişsel, duygusal ve bedensel açıdan gelişim göstermesine de katkıda bulunur. Oynadıkları oyunlar sayesinde karar alma ve problemleri çözme becerilerini geliştirerek zihinsel açıdan da gelişimlerini hızlandırabilirler. Ayrıca, bedensel faaliyetler ile çocuğun biyolojik açıdan gelişimine de katkı sağlarlar ve desteklemiş olurlar (Horzum 2011: 58).

Çocuklar, oynadıkları oyunlar sayesinde kendilerini keşfederler. Oyun, çocuğun isteklerini ve ihtiyaçlarını anlamak için önemli bir araçtır. Ayrıca, günlük hayatta karşı karşıya kaldığı stresle başa çıkabilmesine ve enerjisini uygun bir şekilde harcamasına yardımcı olmaktadır. Bu nedenle, oyunun çocuğun gerçek yaşamı ile hayal dünyası arasında bir köprü görevi gördüğü söylenebilir (Yavuzer 2001: 6).

Özellikle mücadele oyunları, çocukların koşma, tırmanma, çekme, zıplama, itme, boğuşma, taşıma ve taşınma gibi fiziksel özelliklerini kullanarak mücadele etmek zorunda kaldıkları oyunlar kategorisindedir. Çocuklar, diğer oyunculara karşı sahip oldukları fiziksel yeteneklerini kullanarak bir yarış içine girerler. Bu aktiviteler solunum, dolaşım ve sindirim sistemlerini pozitif yönde etkiler ve iç salgı bezlerinin daha fazla salgı üretmesine katkıda bulunarak gelişimlerini artırır(Hazar, 2006: 12).

Zamanla teknolojinin gelişmesiyle birlikte iletişim ve eğlence araçları da değişiklik göstermeye başlamıştır. Söz konusu gelişim geleneksel çocuk oyunlarının niteliğinin değişmesini beraberinde getirmiştir. Bu nedenle, hareketsiz bir yaşam stiline neden olan ve sanal ortamda geliştirilen değişik bilgisayar oyunları, geleneksel oyunlardan uzaklaşılmasına ve tercih edilmez hale gelmesine aracılık etmiştir (Arslan vd., 2010: 39). Oldukça fazla olumsuz yönü bulunan ve çocukların dijital oyun bağımlılığına kadar uzanan aşamalarda ciddi sorunlar yaşamasıyla sonuçlanabilen sanal oyunların yerine geleneksel oyunların yerleştirilmesi beklenen sonuçların alınmasını sağlayabilecektir.

### **1.2.6. Geleneksel oyunlar**

Geleneksel oyunlar, Türk milletinin kültürel özelliklerini yansıtan, sistematiği ve kıyafetleri inanç ve geleneklerden ileri gelen canlı ve uygulamalı örneklerdir. Nesilden nesile aktarılarak yaşatılması sağlanan sportif ve folklorik değerlerdir (İşler, 1997: 37). İnsanlığın varlığından beri çeşitli kültürlerden izler taşıyarak şekillenmiş, her kültürün özellikleri üzerine inşa edilmiş oyun tiplerini kapsamaktadır.

Geleneksel oyunlara bakıldığında, çocukların oyun sırasında iyi ve kötü, haklı ve haksız gibi kavramlarını öğrendikleri görülmektedir. Beraberinde duygusal tepkilerini kontrol etmeyi, kendilerine güvenmeyi, disiplinli olmayı, sevgi gereksinimlerini gidermeyi ve sorunlarından uzaklaşmayı öğrenirler. Arkadaşlarıyla oynarken büyüklerinden ilgi beklemeyecekleri için benmerkezci anlayıştan daha uzak dururlar ve bağımlılık hissini göz ardı edebilirler. Ayrıca,

oyun sırasında işbirliği, yardımlaşma, paylaşma, karşılıklı sevgi ve saygı, kurallara uyma gibi değerleri ve becerileri kazanırlar ve sosyal iletişimi güçlendirirler. Tüm bu özellikler özellikle geleneksel oyunlar için geçerlidir (Fırat, 2013: 888).

Bir şekilde unutulmaya başladığı görülen geleneksel çocuk oyunlarının yeniden canlandırılması ve eğitimde kullanılabilir hale getirilmesi öğrenme sürecinin kalıcılığı ve öğrencilerin gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır. Bu konunun önemi, günümüz çocuklarının yaşadığı ortamın geçmişteki yaşamlarla kıyaslandığında oldukça farklı olmasından kaynaklanmaktadır. Teknolojideki hızlı ilerleme ve gelişmelerle özellikle bilgisayarların yoğun olarak kullanıldığı bir dönemde büyüyen çocuklar sosyal alanlarda şanssızlık yaşar duruma gelmiştir. Aynı zamanda günümüz öğrencileri, internetin, bilgisayarların, cep telefonlarının ve sanal oyunlarının olmadığı bir hayatı anlayamaz hale gelmiştir. Sek sek, kör ebe ve ip atlama gibi geleneksel oyunların heyecanını, paylaşımını yaşamadan kapalı ortamlarda yaşamak zorunda kalmaktadırlar. Geleneksel oyunların getirdiği sosyal bağlardan yoksun kalarak büyümeleri söz konusudur (Prensky, 2001: 5).

Ülkemiz zengin bir geleneksel oyun kültürüne sahip olup, hemen hemen her bölgeyle özdeşleşmiş farklı oyunları barındırmaktadır. Ancak, yaşam şartlarındaki değişim ve bahsedilen teknolojik gelişmeler nedeniyle geleneksel oyunlara olan ilgi azalmıştır. Dijital oyunlar yerini sokakta oynanan geleneksel çocuk oyunlarının yerine bırakmaya başlamıştır (Gümüştas, 2010: 17). Eğitime ve çocukların yaşamlarına yeniden geleneksel oyunların kazandırılması olası gelişimsel risklerin en aza indirgenmesi bakımından da gereklidir.


### **1.3. Temel Motorik Özellikler**

İnsan bedeni; güç, dayanıklılık, hız veya beceri gerektiren eylemleri gerçekleştirebilmek için motor özelliklerini kullanmaktadır. Motorik özellikler organizmanın hem genetik olarak şifrelenmiş bazı yeteneklerini hem de gelişim ve olgunlaşma sürecinde kazanılan becerilerini içerir (Günsel, 2004: 52).

Motorik özellikler daha somut şekilde anlatılmak istendiğinde mücadele oyunları üzerinden açıklanabilir. Oyunlara katılan çocuklar ilk bakışta doğuştan gelen oyun içgüdülerinin etkisiyle vücut özelliklerini kullanmaktadır. Bunlar zıplama, koşma, tırmanma, atlama tarzında hareketlerin yapılmasını sağlamaktadır. Bu özellikler sayesinde oyunda mücadele edebilirler. Bu mücadele sonucunda, çocuğun içinde bulunduğu ortam ve etkileşim vücut fonksiyonlarını olumlu yönde etkiler. Böylelikle motorik özellikler üzerinde de yukarı yönlü gelişim gözlemlenebilir (Bompa, 1998: 11).

Beceriler, hareket yeteneği, hız ve dayanıklılık gibi motorik özellikler insan organizmasında bulunması gereken temel özelliklerdir. Hatta bunların eksikliği insanın birinden bağımsız şekilde hayatını sürdürebilmesini imkansız hale getirir. Hayati özelliklerin geliştirilmesi için

hareket ve antrenman faaliyetleri kaçınılmazdır. Başka bir deyişle; bu özellikler sportif açıdan bedene yüklenme olmadığında gelişim gösteremezler. Temel motorik özellikler, kuvvet, dayanıklılık, beceri, hız ve hareket kabiliyeti olarak beş ana başlık altında incelenmektedir. İlk üç madde temel iken kalan ikisi ise tamamlayıcı özelliktedir (Günay vd., 2017: 188)

	TEMEL ÖZELLİKLER		MOTORİK	
	BİRLEŞİK ÖZELLİKLER		MOTORİK	
	KUVVET	DAYANIKLILIK	SÜRAT	HAREKTLİLİK- BECERİ
	ÇABUK KUVVET	KUVVETTE DEVAMLILIK	SÜRATTE DEVAMLILIK	

**Şekil 1. 1.** Temel ve Birleşik Motorik Özellikler (Günay vd., 2017: 230).

### 1.3.1. Kuvvet

İnsan vücudunun kaslar aracılığıyla gerilerek ve gevşeyerek belirli bir dirence karşı koyabilme yeteneği vardır. Her aktivitenin doğasına göre farklı bir kuvvet ihtiyacı mevcuttur (Zorba, 2001: 42). Kuvvet antrenmanlarda büyük bir etkiye sahip olan en önemli biyomotor özelliklerden biridir ve doğru bir şekilde nasıl geliştirileceğinin anlaşılması birincil derece önem taşımaktadır (Bompa, 1998: 15).

Kuvvet kavramı genel ve özel kuvvet olmak üzere iki başlık altında incelenir. Genel kuvvet, herhangi bir spor dalına has olmayan, bütün kasların üretebildiği toplam kuvvet anlamına gelmektedir. Özel kuvvet ise belirli bir spor dalına özgü olan kuvvettir. Genel kuvvet, ayrı ayrı kas gruplarının statik ve dinamik şekildeki en üst seviye değerlerini ifade eder. Özel kuvvetin dayandığı iki ana unsur vardır. Bunlar; bir spor dalında doğrudan etkili olan kas gruplarının geliştirilmesine ilk sırada yer vermek ve spor branşına özgü diğer temel motorik özelliklerle birleştirmektir (Murath vd., 187).

### 1.3.2. Dayanıklılık

Bir diğer motorik özellik olan dayanıklılık, uzun süren antrenmanlarda veya yüklenmelerde meydana gelen yorgunluğa karşı direnme ve uzun süre dayanabilme becerisi olarak tanımlanır (Sevim, 2002: 39). Temel anlamda motor ve bireysel performanslarda ağırlığı bulunur ve kalitesi kardiyovasküler, solunum, sinir sistemi ve psikolojik etmenler

çerçevesinde geliştirilebilir. Bu nedenle, dayanıklılık dirence karşı koyabilme yeteneğidir ve sonucunda yorgunluk doğurur(Dündar, 2017: 233).

Dayanıklılık yeteneği, uygulandığı enerji sisteminin türüne göre aerobik ve anaerobik dayanıklılık olarak iki farklı şekilde incelenir (Çakıroğlu, 1997: 35).

### **1.3.3. Sürat**

Sürat, sporcunun bir hareketi veya yer değiştirme eylemini en yüksek hızda yapabilme yeteneğine verilen isimdir (Sevim, 2002: 60). Motorik özellikler arasında verimliliği etkileyen önemli bir faktör olmasıyla öne çıkmaktadır. Ama genellikle sporcunun bedensel potansiyeliyle kısıtlı olan ve geliştirilmesi zorlaşabilen bir özelliktir. Her spor dalında belirli bir seviyede sürat gereklidir ve diğer özelliklere kıyasla sınırlı bir gelişme potansiyeli söz konusudur(Temoçin vd.,2004: 31).

### **1.3.4. Hareketlilik**

Hareketlilik; hareketin uygun açıda uygulanabilme becerisidir. Sporcuların yeteneklerinin büyük ölçüde hareket genişliği ve kolaylığına bağlı olması hareketliliği temel bir gereklilik haline getirmektedir. Bu tür hareketlerin başarısı, uygun eklem açısı ve hareket genişliği ile birlikte ihtiyaç duyulan düzeyden daha yüksek olabilir (Kaya, 2001: 31).

### **1.3.5. Beceri (Koordinasyon)**

Spor alanında koordinasyon, bilinçli veya bilinçsiz yapılan hareketlerin bir düzen içerisinde belirli bir amaca yönelik hareket sırası ile uygulanmasıdır. Bir başka ifadeyle organizmanın sinirsel gücüdür. Koordinasyon, vücut bölümleri ve organları olan kaslar, eklemler ve bağlar ile merkezi sinir sistemi arasındaki uyumlu veya aynı anda aynı amaç için hareket etme durumudur. Aslında hareketlerin ortaya çıkmasına katkısı bulunmaktadır (Sevim, 2002: 76).

### **1.3.6. Çeviklik**

Çeviklik, sinir-kas koordinasyonunun diğer motorik özelliklerle birleştirilerek vücudun bir noktadan diğerine doğru mümkün olabilen en iyi seviyede hızlı, düzgün, kontrol edilebilir ve temel bir şekilde hareket ettirilmesidir (Turner, 2011: 22).

### **1.3.7. Esneklik**

Esneklik, genel anlamıyla bakıldığında bir eklem hareket açıklığı veya hareket serbestliği olarak tanımlanabilir. Esneklik özelliği, kasların esnekliği, bireylerin değişiklikleri ve eklem bağları gibi fiziksel özelliklere bağlanmaktadır. Kuvvet özelliği gibi esneklik özelliği de, kişinin günlük işlerini daha verimli ve daha etkili bir şekilde yapabilmesinde önemli bir yere



sahiptir(Tamer, 2000: 47). Esneklik genel ve özel olmak üzere iki ayrı şekilde incelenir.

Genel esneklik; özel bir spor dalına özgü olmayan, büyük eklemlerin hareket açlarına odaklanan egzersizleri içeren bir kavramdır. Özel esneklik ise özel hareketlerin gerçekleştirilmesi için gereken ve özellikle spora özgü olan belirli eklemlere yönelik hareketlilik ve açıları içermektedir (Çavdar, 2021: 13).

### **1.3.8. Denge**

Denge; bedenin dinlenme halinde veya faaliyet esnasında, var olunan yüzeyde yer çekimi merkezini göz önünde bulundurarak en uygun şekilde konumlanma yeteneğidir. Statik denge, hareket olmadığı bir durumda, herhangi bir ekstra kuvvete ihtiyaç duyulmadan vücudun veya herhangi bir vücut parçasının belirli bir pozisyonu koruma yeteneğidir. Dinamik denge ise hareket sırasında dengeyi bozmadan koruma, sürdürme veya dengeyi yeniden sağlama yeteneğidir (Nichols ve ark. 1995: 700).

## 2.BÖLÜM

### MATERYAL VE YÖNTEM

#### 2.1. Çalışmanın Amacı

Beden eğitimi ve spor dersleri öğrencilerin genel eğitimlerinin bir parçası olarak eğitimlerinde özel bir öneme sahiptir. Fiziksel, zihinsel, ahlaki, sosyal ve birçok yönden öğrencilerin gelişimlerine olanak tanımaktadır. Hem beden eğitimi derslerinin hem de çocukların günlük hayatlarının bir parçası olan oyunlar yerini sanal oyunlara bırakma eğilimi göstermesine karşın hala değerini kaybetmemiştir. Yaşanılan kültürle alakalı izler taşıyan ve nesilden nesile aktarılan geleneksel oyunların öğrencilerdeki motorik özelliklerle ilişkisini önemini ortaya koymak açısından gereklidir. Bu nedenle araştırmamız kapsamında 11-13 yaş arası bireylerde beden eğitimi dersinde uygulanan geleneksel oyunların bazı temel motorik özelliklere olan etkisini ölçümlemek amaçlanmıştır.

#### 2.2. Çalışmanın Önemi

Yapılan alanyazın taramasında beden eğitimi ve spor, geleneksel oyunlar ve motorik özellikleri tek başına veya farklı ilişkilerle ele alan çalışmaların olduğu görülmüştür. Geleneksel oyunlar; bireylerin motorik özelliklerinin gelişmesi yanında çok yönlü gelişim destekleyen etkilerde bulunabilmektedir. Bunun ortaya koyulmasının ve motorik özellikler üzerinden elde edilen sonuçlarla ilişkilendirilmesinin alanyazına katkıda bulunacağı düşünülmüştür. Benzer örneklem ve konular ekseninde sınırlı sayıda çalışma olması ise çalışmanın alanında önemli bir yere sahip olabileceğine işaret etmektedir.

#### 2.3. Çalışma Evreni ve Örneklemi

Bu çalışma, 2022-2023 eğitim ve öğretim döneminde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Siirt Sancaklar Ortaokulunda öğrenim gören öğrenciler olarak belirlenen evrenden elde edilen örneklem üzerinden yürütülmüştür. Örneklem; okulda öğrenim gören 11-13 yaş arasındaki 30 erkek ve 30 kadın öğrenciden oluşan toplamda 60 katılımcıdan meydana gelmektedir. Deney grubu, 15 erkek ve 15 kadın katılımcıdan oluşurken, kontrol grubu da 15 erkek ve 15 kadın öğrenciden seçilmiştir. Tüm katılımcılar, herhangi bir spor dalında düzenli antrenman yapmayan ve sporcu olmayan öğrenciler arasından rastgele örneklem yöntemiyle belirlenmiştir.

#### 2.4. Çalışmanın Yöntemi

Araştırma deneysel araştırma modelleri arasında bulunan öntest-sontest tek deney gruplu desene göre gerçekleştirilmiştir. Örneklemdeki bireyler bu çalışma dışında herhangi bir düzenli fiziksel aktivite yapmamışlardır. Deney grubu katılımcılarına, 8 hafta boyunca haftada

bir gün 2 ders saati (40+40) dakika boyunca beden eğitimi dersinde farklı geleneksel oyunlar oynatılmıştır. Kontrol grubu katılımcılarına ise, 8 hafta boyunca hiçbir oyun oynatılmamış ve fiziksel aktivite yaptırılmamıştır. Çalışmanın başlangıcında, deney ve kontrol grubunun ön testleri alınarak kaydedilmiştir. 8 hafta sonunda, her iki grubun son testleri alınarak kaydedilmiştir.

## 2.5. Araştırma Verilerinin Elde Edilmesi

Araştırma verilerinin elde edilmesi için kontrol grubuna herhangi bir fiziksel etkinlik veya geleneksel oyun oynatılmamıştır. Deney grubuna ise halat çekme, mendil kapmaca, çizgide denge, ip atlama yarışması ve yengeç mekiği oyunları oynatılmıştır. Grupların ön testleri kayıt altına alındıktan sonra deney grubuna oynatılan oyunlar tamamlanmıştır. Son test ölçümleri de kayıt altına alındıktan sonra verilerin analizlerine geçilmiştir.

### 2.5.1. Deney grubuna uygulanan geleneksel oyunlar

#### 2.5.1.1. 1.Oyun

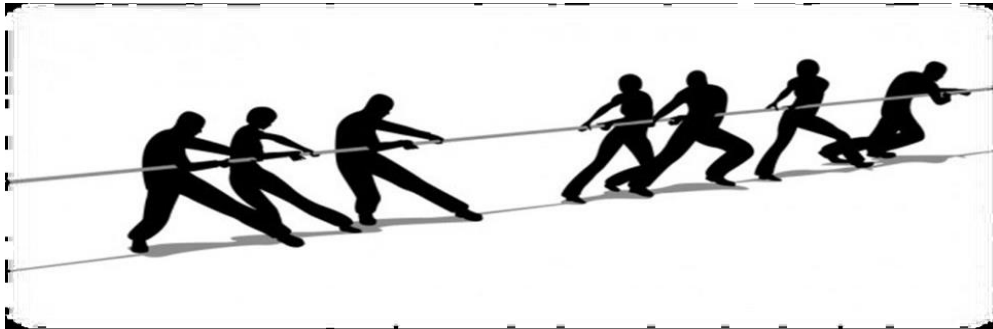
**Oyunun Adı :**Halat çekme

**Oyunun Yeri :**Salon veya bahçe

**Oyun Malzemeleri :**15-20 metre kalın ip (halat)

**Oyunun Amacı :**Kuvveti geliştirmek

**Oyunun Açıklaması :**Oyun sahasında, ortasına bir çizgi çizilir ve bu çizginin her iki tarafına da 4 metre uzaklıklarda çizgiler oluşturulur. Gruplar, kendilerine ayrılan halat bölümlerine tutunarak verilen komutla birlikte karşı takımı orta çizgiye doğru çekmeye çalışırlar. Hangi takımın daha fazla çektiği belirlenerek, o takım oyunu kazanır



Şekil 2. 1. Halat Çekme Oyunu

### 2.5.1.2. 2.Oyun

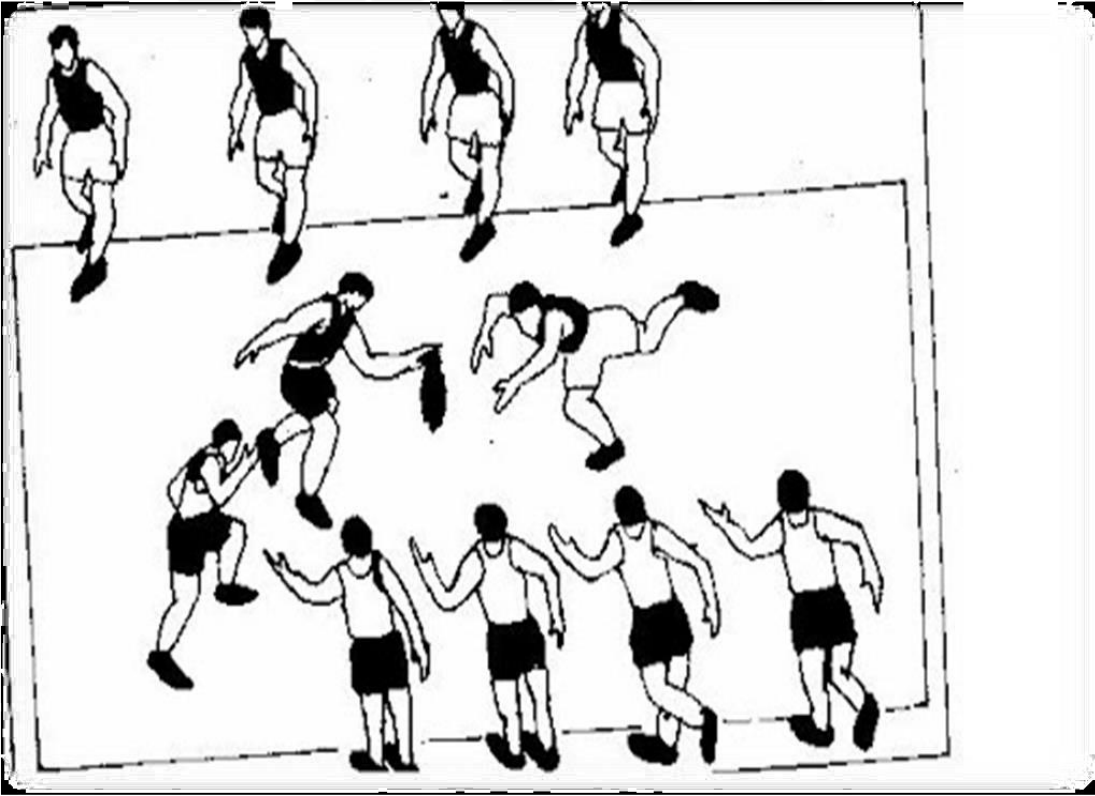
Oyunun Adı :Mendil Kapmaca

Oyunun Yeri :Salon veya bahçe

Oyun Malzemeleri :Bir adet küçük kumaş

Oyunun Amacı :Sürati, reaksiyon süratini geliřtirmek

Oyunun Açıklaması: Eřit sayıda oyuncudan oluřan iki takım, karřı karřıya sıralanırlar. Aralarından bir ebe seçilir ve elinde bir mendil ile iki takımın tam ortasına geçer. Ebinin komutuyla her iki takımın en önde bulunan oyuncuları, mendili almaya çalıřmak için kořarlar. Mendili alan oyuncu, rakibine yakalanmadan kendi takımına getirmeye çalıřır. Mendili alamayan oyuncu elenir. Oyunun sonunda fazla sayıda oyuncusu olan takım, oyunu kazanır.



řekil 2. 2. Mendil Kapmaca Oyununun Görsel Anlatımı (Sedat, 2022: 25)

### 2.5.1.3. 3.Oyun

**Oyunun Adı :**Çizgide Denge

**Oyunun Yeri :**Salon veya bahçe

**Oyun Malzemeleri :**Yok

**Oyunun Amacı :**Denge özelliğini geliştirmek

**Oyunun Açıklaması:** Oyun alanına bir metre aralıklarla hatlar çizilir. Oyuncular iki takıma ayrılır ve sırayla karşılıklı hatlar üzerinde geçerler. Komutla beraber, rakiplerini iterek veya çekerek, hatlarının dışına çıkarmaya çalışırlar. En çok rakibini dışarı çıkaran takım oyunu kazanır.



**Şekil 2. 3.**Çizgide Denge Oyununun Görsel Anlatımı (Sedat, 2022: 25)

#### 2.5.1.4. 4.Oyun

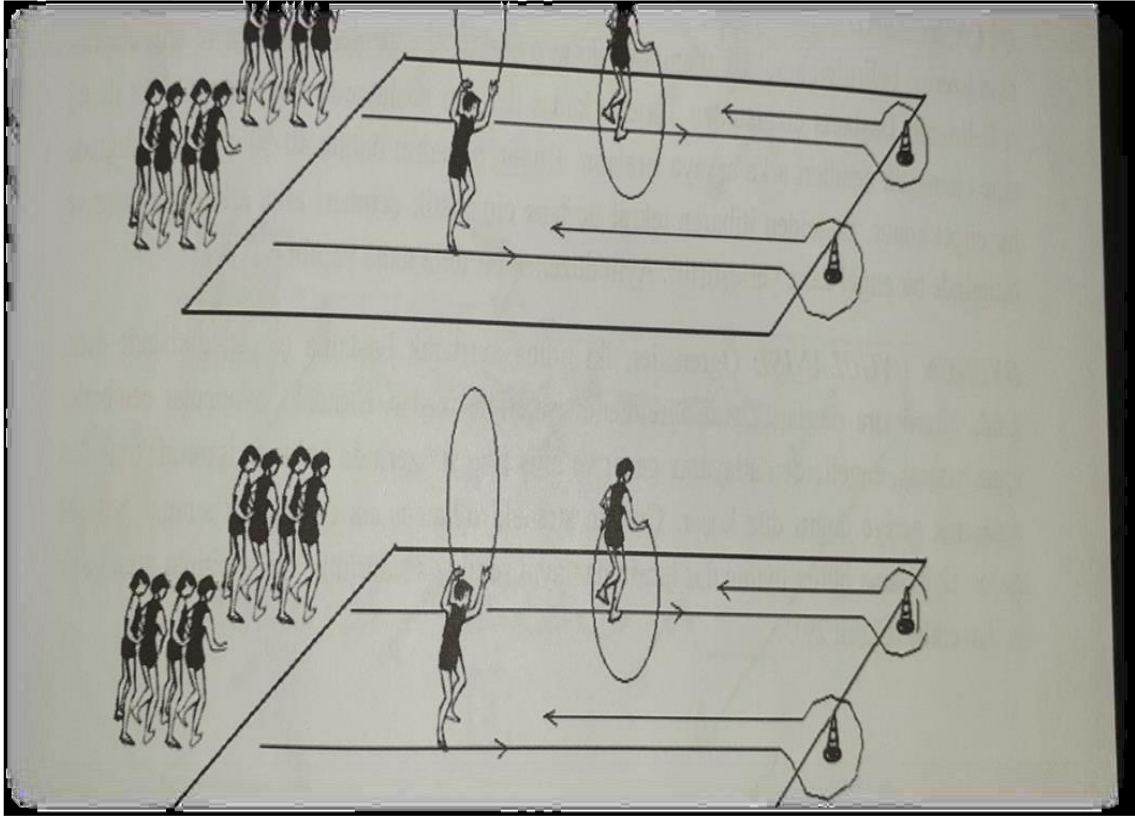
**Oyunun Adı :**İp Atlama Yarışması

**Oyunun Yeri :**Salon veya bahçe

**Oyun Malzemeleri :**Grup sayısı kadar atlama ipi ve koni

**Oyunun Amacı :**Koordinasyonu geliřtirmek

**Oyunun Açıklaması:**Oyun alanı 20 metre uzunluęunda iřaretlenir ve oyuncular iki takıma ayrılır. Takımlar sırayla başlama çizgisine geçerler. İlk sıradaki oyunculara birer ip verilir ve komutla başlarlar. Oyuncular ipi atlayarak karşıdaki koninin etrafında dönerler ve başladıkları yere geri gelirler, ardından ipi sıradaki oyuncuya teslim ederler. Takımın tüm oyuncularını aynı şeyi yapar ve ilk bitiren takım oyunu kazanır.



**Şekil 2. 4.İp Atlama Yarışması Görsel Anlatımı(Sedat, 2022: 26)**

### 2.5.1.5. 5. Oyun

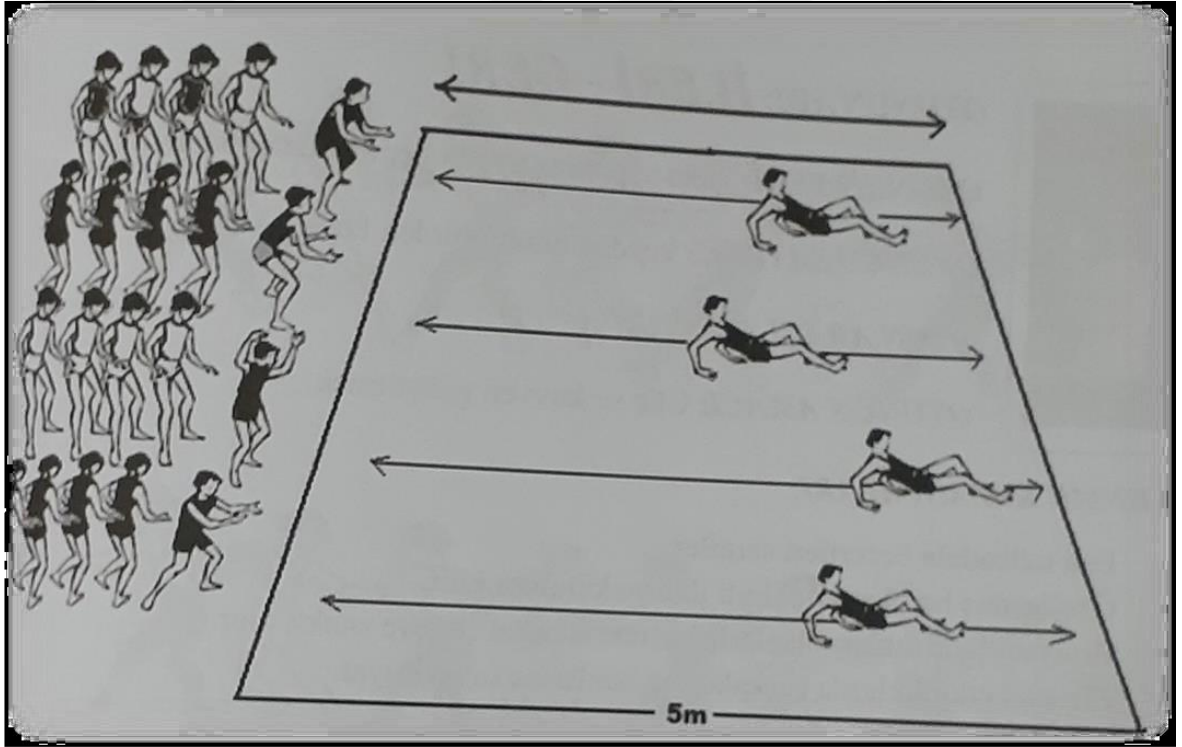
Oyunun Adı :Yengeç Mekiđi

Oyunun Yeri :Salon veya bahçe

Oyun Malzemeleri :Yok

Oyunun Amacı :Kuvveti geliřtirmek

Oyunun Açıklaması: İki paralel çizgi 5 metre mesafede olacak şekilde oyun alanı belirlenir. Eřit sayıda 8 kişilik takım oluşturulur ve takım üyeleri başlama noktasında sıraya girerler. Komutla beraber baştaki oyuncular ters bank pozisyonu alır ve karşı çizgiye gidip gelirler. İlk olarak başlangıç noktasına dönen oyuncu takımı için oyunu bitirir. En hızlı bitiren takım oyunu kazanır.



Şekil 2. 5. Yengeç Mekiđi Oyununun Görsel Anlatımı (Sedat, 2022: 27)

## 2.5.2. Verilerin kayıt altına alınması

Araştırma yöntemine uygun şekilde ilk olarak çocukların boy ve ağırlık ölçümleri, çalışmanın başlangıcından 8 hafta önce yapılarak ön test verileri kapsamında kayıt altına alınmıştır. Araştırmanın bu basamağındaki amaç etkisi olup olmadığına bakılmak istenen motorik özelliklere uygun veriler elde edebilmektedir. Ardından 8 hafta sonunda son test verileri olarak kullanabilmek adına aynı ölçümler yeniden ölçümlenerek kaydedilmiştir.

### 2.5.2.1. Boy Ölçümü

Öğrencilerin boy ölçümleri duvar skalası kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler, yalın ayak ve dik durumda baş frankfort pozisyonunda düz bir zemin üzerinde dururken, sırtları duvar skalasına dönük bir şekilde boy uzunluklarına karşılık gelen uzunluk olarak belirlenmiştir. Değerler santimetre cinsinden kaydedilmiştir.

### 2.5.2.2. Vücut Ağırlığını Ölçümü

Elektronik tartı kullanılarak öğrencilerin vücut ağırlığı ölçülmüştür. Ölçümler yalın ayak ve hafif spor kıyafetlerle gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar kg birimi üzerinden yazılmıştır.

### 2.5.2.3. 20 Metre Sürat Testi

Parkur 20 metre uzunluğunda düzgün bir şekilde ölçülerek ayarlanmıştır. Katılımcı, başlangıç çizgisinin ve bitiş çizgisinin bir adım gerisinde pozisyon alarak beklemiştir. Başlangıç pozisyonu ayakta durma pozisyonudur. Katılımcının başlangıç çizgisinin bir adım gerisinde hafifçe öne eğilmesine müsaade edilmiştir. Katılımcıya bitiş çizgisine yaklaşırken hızını azaltmaması sözlü olarak hatırlatılmıştır. Katılımcı kendisini hazır hissettiğinde koşuya başlayarak depar şeklinde 20 metrelik koşuyu fotoselin çıkış noktasından başlayarak tamamlamıştır. Test, iki kez tekrarlanmış ve en iyi sonuç kaydedilmiştir.

### 2.5.2.4. Otur-Uzan(Eriş) Testi

Test sehpasında, katılımcıların esneklik ölçümleri yapılmıştır. Katılımcılar çıplak ayakları ile sehpa oturmuş vaziyette, dizlerini bükmeden öne doğru en uzak noktaya ulaşmaya çalışmaktadır. Sehpa üzerindeki ölçüm cetvelini ileri doğru iterek ulaştıkları en uzak noktada 1-2 saniye bekleyerek esnetme ölçümü kaydedilmiştir (Polat vd, 2009: 8).

### 2.5.2.5. Durarak Uzun Atlama Testi

Denekler, kaymaz bir yüzeyde, belirlenen çizginin gerisinde dizleri bükük ve parmak uçlarında atlayarak mümkün olan en uzak mesafeye ulaşmaya çalışmıştır. Başlangıç noktası ile topuk noktası arasındaki mesafe metre cinsinden ölçülmüştür. (Katic vd., 2006: 12).



Bu test, arařtırmaya katılan çocukların denge, koordinasyon ve bacak kuvvetleri ile birlikte patlayıcı güçlerini belirlemek için yapılmaktadır. Çocukların ayakları belirli bir sınırı geçmeyecek şekilde arkalarında yerleştirilmiştir ve ayaklarını omuz genişliđi aralıđında tutmaları istenmiştir. Dizleri bükülü konumda, kolları önde, kollarını salarak ileri doğru sıçrayabilecekleri kadar uzađa atlamaları hatırlatılmıştır ve iki ayakları aynı anda yere temas edip hareketsiz durmaları gerektiđi hatırlatılmıştır. Test iki kez tekrarlanmış ve çocuđun en iyi mesafesi metre olarak kaydedilmiştir (Yılmaz, 2014: 7).

#### 2.5.2.6. Altıgen Koordinasyon Testi

Kenarları 1 metre uzunluđunda altıgen şeklinde düz bir zemin üzerine çizilmiş bir çizginin merkezinde durulur. Ayaklar omuz genişliđinde açık bir şekilde ayarlanmıştır. Ardından, merkezden başlayarak numaralandırılmış çizgilere doğru çift ayak sıçrayarak ilerlenir ve geri dönülür. Bu şekilde sırasıyla altıgen tamamlanmaktadır (Ateş vd. 2007).

#### 2.5.3. Arařtırma bulguları

Verilerin analizinde SPSS 25 paket programı kullanılmıştır. Arařtırma grubunun sonuçlarının normal dađılım testlerine bakıldıđında uygun olduđu anlaşılmıştır. Bu nedenle ölçüm modeli olarak Paired Samples t-Testi uygulanmıştır. İstatistiksel olarak anlamlılık düzeyi  $p < 0.05$  olarak kabul edilmiştir.

**Tablo 2. 1.** Verilerin Normallik Testleri

Deđişken	Gruplar	N	X		Ss		Çarpıklık		Basıklık	
			Ön test	Son test	Ön test	Son test	Ön test	Son test	Ön test	Son test
Ađırlık	Deney	30	50,30	52,06	8,284	8,22	-,588	,653	-,501	-,513
	Kontrol	30	49,83	51,40	7,497	7,29	-,311	,359	-,992	-,985
Boy	Deney	30	153,2	155,0	8,123	8,21	-,704	,802	-,239	-,148
	Kontrol	30	153,8	155,5	7,055	7,14	-,716	,552	-,233	-,538
Esneklik	Deney	30	19,53	20,46	6,207	5,66	-,210	,253	-,117	-,133
	Kontrol	30	19,53	19,86	5,210	4,92	-,285	,152	-,983	-,108
Sürat	Deney	30	465,3	464,3	45,05	46,5 2	,552	,517	-,772	-,839
	Kontrol	30	471,8	471,5	37,01	36,7 6	,320	,357	-,565	-,548
	Deney	30	25,96	25,40	3,488	3,79	,249	,663	-,216	,874

<b>Koordinasyon</b>	<b>Kontrol</b>	30	26,00	25,53	2,959	2,87	,128	,150	,53 9	,211
	<b>Deney</b>	30	151,3	153,3	23,40	23,0 8	,175	,123	-,869	-,945
<b>Kuvvet</b>	<b>Kontrol</b>	30	153,0	154,3	20,01	20,0 5	,079	,029	-,641	-,525

Tablo 2.1' de katılımcıların parametrelere göre yapılan ön test ve son test puanlarının, ortalamaları, standart sapmaları ve çarpıklık ile basıklık değerleri gösterilmiştir. Ayrıca çarpıklık ve basıklık değerleri dikkate alındığında, bütün puanların  $\pm 1.5$  aralığında yer aldıkları tespit edilmiştir. Tabachnick ve Fidell (2013) yapmış oldukları çalışmalarda çarpıklık basıklık değerlerinin  $\pm 1.5$  aralığında yer almalarının kabul edilebilir bir durum olduğu belirtilmiştir (Tabachnick ve Fidell; 2013).

**Tablo 2. 2. Katılımcıların Tanımlayıcı Bilgilerine Göre Yüzde Ve Frekans Dağılımları**

	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Deney Grubu</b>	30	50,0
<b>Kontrol Grubu</b>	30	50,0
<b>Erkek</b>	30	50,0
<b>Kadın</b>	30	50,0
<b>11 yaş</b>	20	33,3
<b>12 yaş</b>	20	33,3
<b>13 yaş</b>	20	33,3
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100,0</b>

Tablo 2.2' de dağılımlar incelendiğinde deney ve kontrol grupları n=30, %50,0, kadın ve erkek grupları n=30, %50,0 olarak eşit dağılım göstermiştir. Ayrıca katılımcıların 11 yaş %33,3'ü (20 kişi) 12 yaş ve %33,3'ü (20 kişi) 13 yaşındadır.

Analizlere katılımcıların fiziksel parametrelere göre elde ettiği puanlarla geleneksel oyunlar öncesi ve sonrası farklılıklarının olup olmadığı incelenerek devam edilmiştir.

**Tablo 2. 3.** Katılımcıların Boy Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları

Boy Değişkeni		N	X	Ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test	30	153,2	8,12	-14,84	<b>,000*</b>
	Son Test	30	155,0	8,21		
Kontrol Grubu	Ön Test	30	153,8	7,05	-7,36	<b>,000*</b>
	Son Test	30	155,5	7,14		
Fark Toplam	Deney grup	30	308,3	16,3	-1,155	,257
	Kontrol grup	30	309,4	14,14		

Tablo 2.3' de deney grubunun boy değişkenine göre ön test puan ortalamaları  $153,2 \pm 8,12$  son test puan ortalamaları  $155,0 \pm 8,21$  olarak bulunmuştur. Kontrol grubu boy değişkenine göre ön test puan ortalamaları  $153,8 \pm 7,05$  son test puan ortalamaları  $155,5 \pm 7,14$  olarak tespit edilmiştir. Uygulanan test sonucuna göre deney grubu ön test  $153,2 \pm 8,12$  ve son test puanları  $155,0 \pm 8,21$  arasında anlamlı bir farkın olduğu belirlenmiştir ( $t = -14,84$ ,  $p < 0,05$ ). Uygulanan test sonucuna göre kontrol grubu ön test  $153,8 \pm 7,05$  ve son test puanları  $155,5 \pm 7,14$  arasında anlamlı bir farkın olduğu görülmüştür ( $t = -7,36$ ,  $p < 0,05$ ). Kontrol ve deney grubunun boy değişkenine göre deney grubu puan ortalamaları  $308,3 \pm 16,3$ , kontrol grubu puan ortalamaları ise  $309,4 \pm 14,14$  olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre iki grup arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir ( $t = -1,155$ ,  $p > 0,05$ ). Başka bir ifade ile bu durum kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test sonuçlarının istatistiki olarak birbirinden farklı olmadığını desteklemektedir.

**Tablo 2. 4.** Katılımcıların Ağırlık Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları

Ağırlık Değişkeni		N	X	Ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test	30	50,30	8,28	-14,25	<b>,000*</b>
	Son Test	30	52,06	8,22		
Kontrol Grubu	Ön Test	30	49,83	7,49	-5,71	<b>,000*</b>
	Son Test	30	51,40	7,29		
Fark Toplam	Deney grup	30	102,36	16,49	1,57	,127
	Kontrol grup	30	101,23	14,72		

Tablo 2.4'de deney grubunun ağırlık değişkenine göre ön test puan ortalamaları  $50,30 \pm 8,28$  son test puan ortalamaları  $52,06 \pm 8,22$  olarak bulunmuştur. Kontrol grubu ağırlık değişkenine

göre ön test puan ortalamaları  $49,83 \pm 7,49$  son test puan ortalamaları  $51,40 \pm 7,29$  olarak tespit edilmiştir. Uygulanan test sonucuna göre deney grubu ön test  $50,30 \pm 8,28$  ve son test puanları  $52,06 \pm 8,22$  arasında anlamlı bir farkın olduğu belirlenmiştir ( $t = -14,25$ ,  $p < 0,05$ ). Uygulanan test sonucuna göre kontrol grubu ön test  $49,83 \pm 7,49$  ve son test puanları  $51,40 \pm 7,29$  arasında anlamlı bir farkın olduğu görülmüştür ( $t = -5,71$ ,  $p < 0,05$ ). Kontrol ve deney grubunun ağırlık değişkenine göre deney grubu puan ortalamaları  $102,36 \pm 16,49$ , kontrol grubu puan ortalamaları ise  $101,23 \pm 14,72$  olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre iki grup arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir ( $t = -1,57$ ,  $p > 0,05$ ). Başka bir ifade ile bu durum kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test sonuçlarının istatistiki olarak birbirinden farklı olmadığını desteklemektedir.

**Tablo 2. 5.** Katılımcıların Esneklik Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları

Esneklik Değişkeni		N	X	Ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test	30	19,53	6,20	-4,25	<b>,000*</b>
	Son Test	30	20,46	5,66		
Kontrol Grubu	Ön Test	30	19,53	5,21	-1,35	,186
	Son Test	30	19,86	4,92		
Fark Toplam	Deney grup	30	40,00	11,82	1,15	,258
	Kontrol grup	30	39,40	10,05		

Tablo 2.5’de deney grubunun esneklik ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları  $19,53 \pm 6,20$  son test puan ortalamaları  $20,46 \pm 5,66$  olarak bulunmuştur. Kontrol grubu esneklik ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları  $19,53 \pm 5,21$  son test puan ortalamaları  $19,86 \pm 4,92$  olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre deney grubu ön test  $19,53 \pm 6,20$  ve son test puanları  $20,46 \pm 5,66$  arasında anlamlı bir farkın olduğu belirlenmiştir ( $t = -4,25$ ,  $p < 0,05$ ). Uygulanan test sonucuna göre kontrol grubu ön test  $19,53 \pm 5,21$  ve son test puanları  $19,86 \pm 4,92$  arasında anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir ( $t = -1,35$ ,  $p > 0,05$ ). Kontrol ve deney grubunun esneklik ölçüm değerlerine göre deney grubu puan ortalamaları  $40,00 \pm 11,82$ , kontrol grubu puan ortalamaları ise  $39,40 \pm 10,05$  olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre iki grup arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür ( $t = 1,15$ ,  $p > 0,05$ ). Başka bir ifade ile bu durum kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test sonuçlarının istatistiki olarak birbirinden farklı olmadığını desteklemektedir.

**Tablo 2. 6.** Katılımcıların Sürat Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları

Sürat Değişkeni		N	X	Ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test	30	4,65	4,50	1,328	,195
	Son Test	30	4,64	4,65		
Kontrol Grubu	Ön Test	30	4,71	3,70	,677	,504
	Son Test	30	4,71	3,67		
Fark Toplam	Deney grup	30	9,29	7,37	1,590	,123
	Kontrol grup	30	9,43	9,14		

Tablo 2.6'da deney grubunun sürat ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları  $4,65 \pm 4,50$  son test puan ortalamaları  $4,64 \pm 4,65$  olarak bulunmuştur. Kontrol grubu sürat ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları  $4,71 \pm 3,70$  son test puan ortalamaları  $4,71 \pm 3,67$  olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre deney grubu ön test  $4,65 \pm 4,50$  ve son test puanları  $4,64 \pm 4,65$  arasında anlamlı bir farkın olduğu belirlenmiştir ( $t= 1,328$ ,  $p>0,05$ ,). Uygulanan test sonucuna göre kontrol grubu ön test  $4,71 \pm 3,70$  ve son test puanları  $4,71 \pm 3,67$  arasında anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir ( $t= ,677$ ,  $p>0,05$ ,). Kontrol ve deney grubunun sürat ölçüm değerlerine göre deney grubu puan ortalamaları  $9,29 \pm 7,37$  kontrol grubu puan ortalamaları ise  $9,43 \pm 9,14$  olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre iki grup arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir ( $t=1,590$ ,  $p>0,05$ ,). Başka bir ifade ile bu durum kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test sonuçlarının istatistiki olarak birbirinden farklı olmadığını desteklemektedir.

**Tablo 2. 7.** Katılımcıların Koordinasyon Değişkenine göre Ön Test-Son Test Puanları

Koordinasyon Değişkeni		N	X	Ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test	30	25,9667	3,48873	1,481	,149
	Son Test	30	25,4000	3,79292		
Kontrol Grubu	Ön Test	30	26,0000	2,95950	2,626	,014
	Son Test	30	25,5333	2,87358		
Fark Toplam	Deney grup	30	51,3667	6,98019	-,277	,783
	Kontrol grup	30	51,5333	5,75196		

Tablo 2.7'de deney grubunun koordinasyon ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları  $465,33 \pm 45,05$  son test puan ortalamaları  $464,30 \pm 46,52$  olarak bulunmuştur. Kontrol grubu

koordinasyon ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları 471,86±37,01 son test puan ortalamaları 471,53±36,76 olarak ölçümlenmiştir. Uygulanan test sonucuna göre deney grubu ön test 465,33±45,05 ve son test puanları 464,30±46,52 arasında anlamlı bir farkın olmadığı belirlenmiştir (t= 1,328, p>0,05,). Uygulanan test sonucuna göre kontrol grubu ön test 471,86±37,01 ve son test puanları 471,53±36,76 arasında anlamlı bir farkın olmadığı belirlenmiştir (t= ,677, p>0,05,). Kontrol ve deney grubunun koordinasyon ölçüm değerlerine göre deney grubu puan ortalamaları 929,63±73,73, kontrol grubu puan ortalamaları ise 943,40±91,49 olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre iki grup arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir (t=1,590, p>0,05,). Başka bir ifade ile bu durum kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test sonuçlarının istatistiki olarak birbirinden farklı olmadığını desteklemektedir.

**Tablo 2. 8.** Katılımcıların Kuvvet Değişkenine Göre Ön Test- Son Test Puanları

Kuvvet Değişkeni		N	X	Ss	t	p
Deney Grubu	Ön Test	30	151,33	23,40	-6,749	<b>,000*</b>
	Son Test	30	153,36	23,08		
Kontrol Grubu	Ön Test	30	153,00	20,01	-4,333	<b>,000*</b>
	Son Test	30	154,30	20,05		
Fark Toplam	Deney grup	30	304,70	46,46	-1,090	,285
	Kontrol grup	30	307,30	40,04		

Tablo 2.8’de deney grubunun kuvvet ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları 151,33±23,40 son test puan ortalamaları 153,36±23,08 olarak bulunmuştur. Kontrol grubu kuvvet ölçüm değerlerine göre ön test puan ortalamaları 153,00±20,01 son test puan ortalamaları 154,30±20,05 olarak tespit edilmiştir. Uygulanan test sonucuna göre deney grubu ön test 151,33±23,40 ve son test puanları 153,36±23,08 arasında anlamlı bir farkın olduğu belirlenmiştir (t= -6,749, p<0,05,). Uygulanan test sonucuna göre kontrol grubu ön test 153,00±20,01 ve son test puanları 154,30±20,05 arasında anlamlı bir farkın olduğu ölçülmüştür (t= -4,333, p<0,05,). Kontrol ve deney grubunun kuvvet ölçüm değerlerine göre deney grubu puan ortalamaları 304,70±46,46, kontrol grubu puan ortalamaları ise 307,30±40,04 olarak bulunmuştur. Uygulanan test sonucuna göre iki grup arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir (t=-1,090, p>0,05,). Başka bir ifade ile bu durum kontrol ve deney gruplarının ön test ve son test sonuçlarının istatistiki olarak birbirinden farklı olmadığını desteklemektedir.

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırma 11-13 yaş arası bireylerde beden eğitimi dersinde uygulanan geleneksel oyunların bazı temel motorik özelliklere etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda ön test ve son test ölçümleri yapılarak belirlenen geleneksel oyunların motorik özelliklerle ilişkisine odaklanılmıştır.

Araştırmanın kapsamı 11-13 yaş olarak belirlendiğinden buna uygun şekilde 2022-2023 eğitim öğretim döneminde Mili Eğitim Bakanlığı'na bağlı Siirt Sancaklar Ortaokulu öğrencileri evren olarak belirlenmiştir. Örneklem 11-13 yaş arasındaki 30 erkek ve 30 kadın öğrenciden rastgele örneklem yöntemiyle ve gönüllülük esasına göre oluşturulmuştur.

Belirlenen bilimsel araştırma yöntemi için deney ve kontrol grubu olarak örneklem ayrımı yapılmıştır. Hem deney hem de kontrol grubunda 15 erkek ve 15 kadın öğrenciye yer verilmiştir. Katılımcıların dağılımları %50 erkek, %50 kadın şeklindedir. Öğrencilerin %15'i (9 kişi) 11 yaşında, %33.3'ü (20 kişi) 12 yaşında ve %33.3'ü (20 kişi) 13 yaşındadır. Demografik anlamda dengeli bir dağılım söz konusu olduğu anlaşılmaktadır. 11-13 yaş arasını kapsayan 11, 12 ve 13 yaşlarından 12 ve 13 yaş ağırlıklı şekilde örneklem seçimleri yapıldığı görülmektedir.

Analizlere geçilmeden önce verilerin normallik dağılımları kontrol edilmiştir. Boy, ağırlık, esneklik, sürat, koordinasyon ve kuvvet ölçümleri alınarak elde edilen kayıtların SPSS25 paket programı ile değerlendirmesi yapılmıştır. Boy değişkenine göre hem deney grubunun hem de kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Ama kontrol ve deney grupları puan ortalamalarına bakıldığında anlamlı farklılık yoktur. Bir başka ifadeyle oynatılan geleneksel oyunlar deney grubunda değişim olmasını sağlamıştır. Bununla beraber geleneksel oyun oynamamasına rağmen kontrol grubunda da anlamlı fark oluşmuştur. Bu durum ortalamalar anlamında anlamlı değişim olmadığı yönünde sonuç doğurmuştur. Yani; geleneksel oyunları oynayan çocukların boylarında artış yaşanmıştır. Oynamayan çocuklarda da bağımsız şekilde değişim ölçülmüştür. Oyunların sadece 8 hafta oynatıldığı göz önüne alındığında kontrol grubu çocuklarının boylarında yaşanan değişim çocukların bazılarında görülen büyüme atak ve dönemlerine denk gelmesiyle açıklanmaktadır. Bu bile anlamlı farklılık yaratabileceğinden hem kontrol hem de deney grubunda değişim gözlemlenmiş olması muhtemeldir. Hayati ve arkadaşları(2017: 53) anaokulu çocuklarından oluşan bir örnekleme yaptıkları geleneksel oyun öğretiminden sonra boyda artış yaşandığını ve bütün motorik özelliklerde değişim yaşandığını ortaya koymuştur. Bu durum çalışmamızın boy ve diğer verileriyle oldukça paralel sonuçlar elde edildiğini işaret etmektedir.

Benzer şekilde ağırlık değişkeni için yapılan analizlerde de deney ve kontrol gruplarında anlamlı farklılık olduğu anlaşılmıştır. Ama ön test ve son test fark toplamlarına bakıldığında

anlamli farklilik söz konusu deęildir. Boy deęişkeninde olduęu gibi geleneksel oyun oynatılması çocukların kiloları üzerinde etkili olmuştur. Ama oynatılmayan öğrencilerde de kilo deęişimi yaşandıęı görülmüştür. Öğrenciler hem geleneksel oyun oynadıklarında hem de oynamadıklarında kilo deęişimi yaşamıştır. Kiloda yaşanan deęişim deney grubunda geleneksel oyunlar oynanmasıyla açıklanırken kontrol grubunda öğrenciden kaynaklanan farklı etmenlerle açıklanmaya çalışılmıştır. Kısa süreli bir iştah artışı, ek besin alınması, beslenme düzeninde yaşanan deęişiklik bile kilo deęişimini beraberinde getirebileceęinden Kontrol grubunda anlamli farklilik yaşanmış olabileceęi düşünölmüştür.

Tablo 2.5'de Esneklik ölçümlerine bakıldığında deney grubu ön test - son test puanları arasında anlamli farklilik tespit edilmiştir. Kontrol grubunda da ön test - son test puanları arasında anlamli farklilik görülmezken fark toplamları ise anlamli fark olmadığını göstermiştir. Örneklemedeki öğrencilerin geleneksel oyunları oynamaları sonucunda esneklik deęişimi yaşadıkları anlaşılmıştır. Kontrol grubunda anlamli farklilik olmaması oyun oynanmamasından kaynaklanmaktadır. Çocukların geleneksel oyunlar kapsamında oynadıkları beş farklı oyun esnekliklerinde artışa neden olmuştur. Ama fark toplamları hem kontrol hem de deney gruplarında anlamli farklilik olmadığı yönündedir. Geleneksel oyun oynayan çocukların esnekliklerinde belirlenen artış anlamli fark yaratacak düzeyde deęildir. Yılmaz ve Bozkurt(2017: 49) geleneksel oyunlar olmamasına rağmen oyuna dayalı temel beceri hareketlerinin esneklikle ilişkisine odaklanan çalışmasında esneklik üzerinde deęişim olduğunu ortaya koymuştur. Bir anlamda çalışmamızla benzer sonuçlar elde etmiştir.

Tablo 2.6'da Sürat özelliğinin ölçümlerinde deney grubunun ön test - son test ortalamaları arasında anlamli farklilik bulgulanmıştır. Kontrol grubunda ise anlamli farklilik belirlenememiştir. Uygulanan geleneksel oyunlar öğrencilerde sürat gelişimine neden olmuştur. Kontrol grubu sonuçlarının anlamli fark oluşturmaması geleneksel oyun oynamamış olmalarından ileri gelmektedir. Ama bulgulanan fark iki grup toplamları arasında anlamli fark yaratacak şekilde deęildir. Tohumat ve Arabacı(2017: 16) çalışmalarında deney grubuna 12 hafta boyunca halk oyunları eğitimi vermiştir. Son testlerde oyunları oynayan deney grubu öğrencilerinin sürat ölçümlerinde anlamli farklilik bulunurken, kontrol grubunda herhangi bir farklilik belirlenememiştir. Bu bağlamda bakıldığında elde ettiğimiz sonuçla literatüre katkıda bulunulduęu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı sonuçları eğitsel oyunlar oynatan Aynacıyan ve Özer(2020: 24) tarafından da elde edilmiştir. Araştırma sonucunda 8 haftalık ölçümlerin sürati artırdığı anlaşılmıştır. Geleneksel oyunlarla alakalı benzer çalışmaların literatürde sınırlı olmasından dolayı bulgular tam anlamıyla kıyaslanamamıştır. Bu nedenle çeşitli yaş gruplarındaki çocuklara oynatılan eğitsel ve geleneksel oyunlar ile eğitici oyunların sürat üzerinde etkisi olduęu sonucuna katkıda bulunulmuştur.

Tablo 2.7'de Koordinasyon ölçümlerinin ön test - son test puanlarından anlamli fark olmadığı görölmüştür. Geleneksel oyun oynanması veya oynanmaması koordinasyon özelliği üzerinde etkili deęildir. Zaten grupların toplam farklarına bakıldığında da anlamli farklilik olmadığı



bulgulanmıştır. Bu durum seçilen geleneksel oyunların içerik, oynanma şekli, öğrenci sayısı veya farklı özelliklerinden ileri gelmiş olabilir. Farklı oyunlar veya koordinasyon gerektiren içerikleri olanlar değişik sonuçların çıkmasına neden olabilecektir. Wibisona ve arkadaşları (2019: 1) çalışmalarında 10-12 yaş arasındaki çocuklara geleneksel oyunlar oynatarak motorik özellikleri gözlemlemişlerdir. Çalışma sonucunda koordinasyonun geleneksel oyunları oynayan deney grubunda artış gösterdiği belirlenmiştir. Çalışmamızın sonuçlarıyla benzerlik göstermeyen bu sonuç çalışmamıza katkıda bulunması açısından önemli görülmüştür.

Tablo 2.8'de Kuvvet özelliği ön test-son test sonuçlarına bakıldığında deney grubunda anlamlı farklılık görülmüştür. Kontrol grubunun sonuçlarında da anlamlı farklılık belirlenmiştir. Grupların farkları değerlendirildiğinde anlamlı farklılık bulunamamıştır. Geleneksel oyun oynanması deney grubundaki öğrencilerde kuvveti etkileyerek değişim yaratmıştır. Aynı zamanda geleneksel oyun oynamayan kontrol grubunun kuvvet özelliğinde de değişim olduğu tespit edilmiştir. Bu durum öğrencilerin kişisel gelişim, bedenleri veya gelişim eğrileriyle ilişki olarak açıklanmıştır. Geleneksel oyun oynatılan sürelerde kontrol grubu çocuklarının bazılarında kuvvet gelişimi olması büyüme çağına olmalarıyla ilişkilendirilmiştir. Ayrıca çocukların yaşı gereği açık alanlarda ve boş zamanlarında akranlarıyla çeşitli oyunlar oynadıkları gerçeği göz önüne alındığında kontrol grubunda farklılık olabileceği değerlendirilmiştir. Adı(2022: 1) çalışmasında öğretmenlerin geleneksel oyunlar ve motorik özellikler hakkındaki fikirlerini derlemiştir. Çalışmada öğretmenlerin geleneksel oyunların çocukların kuvvetini artırdığı yönünde fikirleri olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmamızla benzer şekilde yapılan çalışmalara bakıldığında Akbari ve arkadaşlarının(2009: 123) geleneksel oyun oynatılan 9-12 yaş arasındaki erkek çocuklarda motorik özellikleri ölçümledikleri anlaşılmıştır. Araştırma sonucuna göre geleneksel oyunlar çocukların motorik özelliklerini pozitif yönde etkilemektedir. Çalışmamızda da koordinasyon dışında ölçümlenen sürat, esneklik, kuvvet gibi motorik özelliklerin geleneksel oyunlarla gelişiminin sağlanabileceği tespit edilmiştir. Benzer şekilde Lestari ve Ratnaningsih(2016: 216) de uyguladıkları oyunlardan sonra anaokulu çocuklarının motorik özelliklerinde değişim olduğunu bulgulamıştır. Suherman ve arkadaşları(2019: 356) ile Ali ve arkadaşları (2022: 222) motor becerilerin geliştirilebilmesi için geleneksel oyunlara dayanan bir eğitim modeli oluşturulmasının üzerinde duran bir çalışmada bulunmuşlardır. Bu nedenle alanyazında geleneksel oyunların motorik özelliklerle ilişkili ve etkili olduğu fikrinin yaygınlığı görülmektedir. Çalışmamız da benzer sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Türkiye'de yapılan çalışmaların kısıtlılığı literatür kıyaslamalarının yapılmasını sınırlandırmaktadır.

Yapılan literatür taramalarından ve elde edilen çalışma bulgularının sentezlenmesiyle birlikte konu ekseninde bazı önerilerde bulunulmuştur:

- Konunun Türkçe alanyazında oldukça az çalışıldığı fark edilmiştir. Bu nedenle farklı

evren, örneklem ve bilimsel yöntem uygulamalarıyla araştırma sonuçlarının genişletilmesi gerektiği düşünülmektedir.

- Farklı yaş grupları üzerinden yapılan uygulamalar daha genel geçerliliği olan sonuçların elde edilmesinde etkili olacaktır. Bu nedenle anaokulu, ilkokul ve ortaokul çağlarındaki öğrencilerin geleneksel oyunlar ve motorik özellikler arasındaki ilişkisine odaklanılmalıdır. Bu yönde çalışmaların desteklenmesi gerekmektedir.
- Geleneksel oyunlar yerini teknolojik gelişmelerle birlikte sanal oyun türevlerine bırakmaya başlamıştır. Çocukların oturdukları yerden kullandıkları akıllı cihazlara bağlı kalmasına neden olan bu durum hareketsizlik, gelişim geriliği, obezite, dijital oyun bağımlılığı, sosyal becerilerde kopukluk, mental gelişimde birtakım eksiklikler gibi büyük sorunları beraberinde getirmektedir. Bunun engellenmesi adına beden eğitimi ve spor öğretmenlerine büyük pay düşmektedir. Çocukların geleneksel oyunlarla tanışmasına aracılık edilmesi önemlidir.
- Geleneksel oyunlar çocukların motorik özelliklerine etkide bulunmaktadır. Araştırma sonucuna göre boy ve kilo gelişimi üzerinde bile etkili olmaktadır. Fiziksel anlamda gelişim anlamına gelen bu veriler özellikle gelişim geriliği olan ve akranlarıyla kendini kıyaslayarak bunu sorun eden öğrenciler için bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Bu tarz çocukların geleneksel oyunlar oynamaya özendirilmesi fiziksel gelişim elde edilmesini veya psikolojik ve sosyal anlamda gelişimin desteklenmesini sağlayabilir.
- Çalışmamızın verilerine göre geleneksel oyunlar esneklik ve sürat üzerinde etkili olabilmektedir. Çocukların esneklik ve sürat gibi sporda başarılı olmasını sağlayacak özelliklerinin erken yaşlarda geliştirilmesi spor hayatına katılmasını sağlayabilir. Ayrıca sürat ve esneklik bazı spor branşlarında özellikle önemli olduğundan büyük avantaj elde edilmesini kolaylaştırabilir.
- Koordinasyon üzerinde geleneksel oyunların etkisi olmadığı yönünde bir bulgu elde edilmiş olmasına rağmen farklı geleneksel oyunlarla bu konuda daha detaylı ve kapsamı geniş çalışmalar yapılabilir. Yaş aralığı gereği enerjik olan çocukların koordinasyon konusunda sorun yaşamaları halinde geleneksel oyunlarla denge kurulması hedeflenebilir. Çünkü çocukların koordinasyonun geliştirilmesi farklı ders ve etkinliklerde de başarılı olmasını sağlayabilmektedir.
- Yapılan ve yapılacak olan çalışmaların sonuçlarına bakılarak geleneksel oyunların eğitim sistemi ve beden eğitimi dersi kapsamında daha çok yer alması yönünde kararlar alınabilir. Öğretmenlerin bu konuda mesleki alan bilgisini artırmaya yönelik kurum içi eğitimler düzenlenerek müfredatların uygulanabilirliği artırılabilir. Böylece geleneksel oyunların beden eğitim ve spor branşı kapsamında daha fazla rol oynamasına ön ayak olunabilir.

- Bazı arařtırmacıların geleneksel oyunlara dayanan bir anaokulu ve ilkokul eđitim sisteminin olabilirliđi üzerine alıřmalar yaptıđı grlmřtr. Geniř aplı etkileri ve sonuları deđerlendirildikten sonra sadece beden eđitimi derslerini kapsamayacak ynde geleneksel oyunların uygulama alanları geniřletilebilir. Hem eđlenerek hem de motorik zelliklerini geliřtirerek ocukların bir řeyler đrenmesi hedeflenebilir.
- Geleneksel oyunların okullarda yayılmasını sađlayacak olan projeler hazırlanabilir. Bu sayede daha ok ocuđun motorik zelliklerinin geliřimi zerinde etkisi olacak oyunlarla tanıřması kolaylařtırılabilir. Eđlenirken bedensel, motorik, mental ve sosyal becerileri geliřen ocukların sayısında artıřlar yařanacaktır.



## KAYNAKÇA

- Açak, M. (2005). *Beden Eğitimi Öğretmeninin El Kitabı*. İstanbul: Yayıncılık Matbaası.
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadehkenari, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The Effect of Tadtional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year Old Boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123-129.
- Ali, M., Nugraha, H., Maslikah, U., & Aqobah, Q. J. (2022). Trational Game- Based Manipulative Basiz Movement Model For Lower Grade Elemantary School Children. *JPsad (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 8(2), 222-232.
- Altunay D.(2004). *Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine Ve Kalıcılığa Etkisi*. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- And, M. (1974). *Oyun kavramı*. I. Uluslararası Türk Folklor Seminer Bildirileri. Ankara: Başbakanlık.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Arabacı, H. (2001) *Okullarda Beden Eğitimi*. Nobel Yayıncılık, Ankara, 2.Basım.
- Aracı, H. (1999). *Okullarda Beden Eğitimi*. Ankara: Bağırın Yayınevi.
- Arslan, Y. (2008). *Sınıf Öğretmenlerinin İlköğretim Birinci Kademe Beden Eğitimi Ders Programlarına ve Beden Eğitimi Dersine İlişkin Görüşleri (Ankara İli Örneği)*. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Arslan, C., Güllü, M., & Yücel, A. S. (2010) *İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi*. *Sport Sciences*, 5(1), 28-46.
- Atalay, B.(2004). *Divan-ü Lügat-üt-Türk dizini (4. Baskı)*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu.
- Ateş, M., Demir, M., Ateşoğlu, U. (2007). *Pliometrik Antrenmanın 16-18 Yaş Grubu Erkek Futbolcuların Bazı Fiziksel ve Fizyolojik Parametreleri Üzerine Etkisi*. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-12.
- Ateş, S. (2022). *On İki- On Dört Yaş Grubu Çocuklarda Eğitsel Oyunların Bazı Motorik Özelliklere Etkisi*. Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya.
- Ayan S.(2016). *Oyunla Renklendir Hayatı (1. Baskı)* Ankara: Vize Yayıncılık.
- Aynacıyan, N., & Özer, M. K. (2020). *Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin*

- Motorik Özelliklerine Etkisi. Journal Of Health And Sport Sciences, 3(1), 24-31.
- Bağlı, M. T. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Bayhan, S. P. ve Artan, İ. (2004). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi. İstanbul: Morpa Yayınları.
- B.G. Tabachnick, L.S. Fidell(2013). Using Multivariate Statistics (sixth ed.) Pearson, Boston.
- Bilge, N. (1988). Türkiye’de Beden Eğitimi Öğretmeninin Yetiştirilmesi. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. & Fidaner, I.,B. (2009). Dijital Oyun Rehberi “Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu”. İstanbul: Kalkedon.
- Bompa, T.O. (1998). Antrenman Kuramı ve Yöntemi. İlknur Keskin-A.Burcu Tuner (çev.). Ankara: Bağırhan Yayınevi.
- Boz, M. ve Aytar, A.G., (2012) Okul Öncesi Çocuklarında Temel Hareket Eğitim Programının Hareket Becerilerine Etkisi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education) Özel Sayı 1: 51-59.
- Çakıroğlu, M.İ. (1997). Antrenman Bilgisi-Antrenman Teorisi ve Sistematiği, Ankara.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(2), 115-127.
- Çavdar, E. (2021). Sirkadiyen Ritme Göre Isınma Çeşitlerinin Öğrencilerin (14-16 Yaş) Temel Motorik Özellikleri ile Beden Eğitimi ve Spor Dersi Tutumlarının İncelenmesi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Çoban B, (2006). Orta Öğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayınları, Ankara.
- Çoban, B. & Nacar, E.(2008). Beden Eğitimi Öğretmenleri, Stajyer Öğrenciler Sınıf Öğretmenleri ve Öğretim Elemanları için İlköğretim 1. Kademe Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayıncılık, Ankara.
- Çöndü, A. (2004). Beden Eğitimi ve Sporda Özel Öğretim Yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınları
- Erşan Ş, 2006. Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Grubundaki Çocukların Oyun ve Çalışma İş ile İlgili Algularının İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Fink, R. S. (1994). Bilişsel Gelişimde Düşsel Oyunun Rolü” Müge Artar, F. Oktay Zorlu (çev.). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 27(2), 941- 954.
- Fırat H, 2013. Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başî Örneği. Electronic Turkish

Studies, 8(13), 885-896.

Gallahue LD.(1982). Understanding Motor Development in Children, John Willey and Sons Publishing New York/ USA.

Gazezođlu, Ö. (2007). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Özbakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

Gül, M. (2006). Anasınıfına Devam Eden Alt Sosyo Ekonomik Düzeydeki 61-72 Ay Arası Çocuklara Sembolik Oyun Eğitiminin Genel Gelişim Durumlarına Etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Gümüştas, N. (2010). Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çağdaş Eğitimde Yararlanılması. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Günay, M., Şıktar, E., Şıktar, E.(2017). Antrenman Bilimi. Gazi Kitabevi, Ankara: p.187-237.

Günsel, A., N.,(2004). Anı Yayınları,Ankara.

Güven G, 2006. Kütahya'daki Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Uygulanan Oyun ve Spor Programlarının İncelenip Değerlendirilmesi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kütahya.

Harrison, M.J., & Blakemore, C.L. (1992). Instructional Strategies for Secondary School Physical Education. Dubuque: Wm. C. Brown Publishers.

Hayati, H. S., Myrnawati, C., & Asmawi, M. (2017). Effect of Traditional Games, Learning Motivation and Learning Style on Childhoods Gross Motor Skills. International Journal of Education and Research, 5(7), 53-66.

HAZAR, M., Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Ankara: Tutibay yayınları, 2010.

Hazar, M. (2014). Üniversite Öğrencilerinin Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutum Ölçeği (Oyunsallık Ölçeği). Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 8 (1). 166-172.

Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 15(4), 179-190.

Hiçyılmaz, E. (1990). Türk Spor Tarihi. İstanbul: Demet Yayınları.

Huizanga, J. (2010). Homo Ludens. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizanga, J. (2010). Homo Ludens. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 80-81.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36(159), 56-68.

İnal, A. (2015). Beden Eğitimi ve Spor Bilimi. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 63-67.

İrez, G. (2005). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarındaki Öğretim Elemanlarının Olması Gereken Niteliklere Uygunluklarının Değerlendirilmesi, Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla.

İşler, H. (1997). Tarihsel Kökenleri, Yayılma, Organizasyon Biçimleri ve Fonksiyonları Bakımından Geleneksel Aba ve şalvar Güreşlerinin İncelenmesi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

White, J. (2013). Playing and Learning Outdoors: Making Provision for High Quality Experiences in the Outdoor Environment with Children 3-7. Routledge.

Kadim M, 2012. Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine Yönelik Öz-Yeterliklerinin İncelenmesi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bolu.

Kalkavan, A.(1996). Çocuklarda Motorik Gelişim, Yayınlanmamış Ders Notları, Trabzon.

Kangalgil, M., Hünük, D. ve Demirhan, G. (2006). İlköğretim, lise ve üniversite öğrencilerinin beden eğitimi ve spora ilişkin tutumlarının karşılaştırılması. Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 17(2), 48-57.

Kara, S.(2022). Okul Öncesi Dönemde Sanal Oyun Oynayan Çocuklar ile Geleneksel Oyun Oynayan Çocukların Akran Oyun Davranışlarının Karşılaştırılması. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale.

Karataş, M. (2019). Ortaöğretim 9. Sınıf Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersine İlişkin Tutumlarının (İncelenmesi İstanbul İli Örneği). Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bartın.

Katic, R., Grgantov, Z. & Jurko D. (2006). Motor Structures in Female Volleyball Players Aged 14- 17 According to Technique Quality and Performance. Collegium Antropologicum.

Kaya, C. (2001). Sporun Reaksiyon Zamanlarına Etkileri (15-18 yaş Gruplarında Bir İnceleme). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya.

Kayar, P. (2008). Van'ın Geleneksel Çocuk Oyunları Ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Van.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Mehmet, K. Ö. K. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, (16),

324-342.

Kotan, S., & Arslan, T. Johan Huizinga'da Kültür Yapıcısı Olarak Oyun Kuramı Üzerine Bir İnceleme:"Squid Game". Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11(1), 73-95.

Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. International Journal of Evaluation and Research in Education, 5(3), 216-220.

Mangır, M. & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. Yaşadıkça Eğitim, 12(1), 14-18.

Muratlı S, Kalyoncu O, Şahin G, 2011. Antrenman ve Müsabaka. Kalyoncu Spor Danışmanlık San. Tic. Ltd. Şti. İstanbul: p.173-255.

Nichols DS, Glenn TM, Hutchinson KJ, 1995. Changes in themeancenter of Balance During Balancetesting in Youngadults, PhysTher, 75,699-706.

Ömeroğlu, E. (1992). Çocuk ve Oyun. Ankara: Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınlar

Öztürk, Ü.(1982). Orta Dereceli Okullarda Beden Eğitimi. İstanbul: Güven Matbaası.

Pehlivan, H. (2005). Oyun ve Öğrenme. Ankara: Anı Yayıncılık.

Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.

SarachoON, Spodek B, 1995. Children'sPlay and Early Childhood Education Insights from History and Theory, Journal of Education, s.129-148.

Serin, E. (2015), Anaerobik Dayanıklılık ile Dikey Sıçrama Arasındaki İlişki. Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya.

Sevim 2002. Antrenman Bilgisi, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, s.39-60-76.

Sevinç, M. (2004). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Seyrek, H. ve Sun, M. (1991). Çocuk Oyunları Okul Öncesi Eğitimde Oyun Dersi El Kitabı. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Songur, A. (2006). Harfli İfadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğrenilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.

Suherman, W. S., Dapan, G., & Muktiani, N. R. (2019). Development of Traditional Children Play Based Instructional Model to Optimize Development of Kindergarteners' Fundamental Motor Skill. Cakrawala Pendidikan, 38(2), 356-365.



Şahin, M., A. Z. Yetim ve A. Çelik (2012). Psikolojik Sağlamlığın Gelişiminde Koruyucu Bir Faktör Olarak Spor ve Fiziksel Aktivite. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 5(8), 373-380.

Tamer, K. (1987). *Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Ankara: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Tamer K, (2000). Sporda Fiziksel-Fizyolojik Performansın Ölçülmesi ve Değerlendirilmesi, Bağırın Yayımevi, Ankara, Baskı 2, s.47-51.

Temoçin, S., & Tekin, T. A. (2004). Futbolcularda Sürat ve Dayanıklılığın Solunumsal Kapasite Üzerine Etkisi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor bilimleri Dergisi*, 2(1), 31-35.

Tohumat, M., Arabacı, M. (2017) Halk Oyunları Çalışmalarının Çocukların Fiziksel Uygunluklarına Etkisi. İnönü Üniversitesi, *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1),16-27.

Turner A, 2011. Defining, Developing and Measuring Agility, *Prof Strength Cond*, s.22.

Tüfekçioğlu, E. & Ayça, B.İ. (2008). Okul Öncesi 4-6 Yaş Çocuklarında Algısal Motor Gelişim Programlarının Denge ve Çabukluk Üzerine Etkisi, *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(2), 1-11.

Uluşık, V. (2016). Ortaöğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersine Yönelik Tutumlarının Sınıf ve Cinsiyet Değişkenlerine Göre İncelenmesi. *Uluslararası Multidisipliner Akademik Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 45-53.

Ünlü, H. ve Aydos, L. (2007). Öğretmen Görüşlerine Göre; Beden Eğitimi Derslerinde Öğretmenlerin ve Öğrencilerin Tercih Ettikleri Öğretim Yöntemleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)* 8(2), 71-81.

Yalçın H., F.(1995). *Beden Eğitimi Öğretmeni El kitabı*, Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları.

Yalçın KY, Demirdağ M, Kazak ÖO (2018). MEB Ortaöğretim Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı s.21- 22.

Yavuzer, H. (2001). *Ana Baba ve Çocuk (14. bs.)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yaylacı, F. (1998). İlköğretim Okulları Beden Eğitimi Dersi Öğretim Programının Değerlendirilmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 95- 106.

Yılmaz, M. O., & Bozkurt S. (2017). Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Motorik Özelliklerinin Gelişimine Etkisi. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 43-50.

Yılmaz, M. (2014). 8 Haftalık Kuvvet Antrenmanının 13-16 Yaş Arası Çocuklarda Bazı Fiziksel Uygunluk Parametrelerine Etkisinin İncelenmesi. Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Konya.

Zengin, E. (2013). Çocuk ve Gençlik Merkezlerinde Hizmet Alan 12-18 Yaş Arası Erkek Çocukların Beden Eğitimi ve Spor Dersine İlişkin Tutum Düzeyleri ile Benlik Saygılarının İncelenmesi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya.

Zeybek, E. (2007). Ankara Beypazarı İlçe Merkezinde İlköğretimde Okuyan Dokuz Yaş Grubu Çocukların Temel Motorik Özelliklerinin Araştırılması. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kütahya.

Zorba E. (2001). Fiziksel Uygunluk, Ankara: Gazi Kitabevi.



## EKLER

### EK-1 Etik Kurul Onayı



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

Sayı : 2023-124

05/06/2023

Konu: Başvuru Değerlendirme Sonucu

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Fatih EVLİ

Etik Kurulumuza yapmış olduğunuz başvurunuzla ilgili kurul kararımız ve ilgili bilgiler aşağıda yer almaktadır.

Bilgilerinize rica ederim.

Başvuru Numarası	2023-151
Sorumlu Araştırmacı	Dr. Öğr. Üyesi Fatih EVLİ
Araştırma Başlığı	11-13 Yaş Arası Bireylerde Beden Eğitimi Dersinde Uygulanan Geleneksel Oyunların Bazı Temel Motorik Özelliklere Etkisi
Toplantı Tarihi	31.05.2023
Karar Numarası	2023-07

- Araştırma başvurunuz etik açıdan uygun bulunmuştur.
- Araştırmaya Kurum İzni/İzinleri alındıktan sonra başlanması uygun bulunmuştur.
- Başvurunun, ekte belirtilen düzeltmelerin yapılması halinde tekrar değerlendirilmesine karar verilmiştir.\*
- Araştırma projesi etik açıdan uygun olmadığından başvurunun reddine karar verilmiştir.

## EK-2 Bilgilendirilmiş Veli/Vasi Olur Formu



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

### BİLGİLENDİRİLMİŞ VELİ/VASİ OLUR FORMU

#### LÜTFEN DİKKATLİCE OKUYUNUZ!

Velisi/vasisi bulunduğunuz ..... bilimsel araştırma amaçlı ve detayları aşağıda yer alan bir çalışmaya katılmak üzere davet edilmiştir. Bu çalışmaya katılımına izin vermeden önce çalışmanın ne amaçla yapılmak istendiğini tam olarak anlamanız ve kararınızı, araştırma hakkında tam olarak bilgilendirildikten sonra özgürce vermeniz önemlidir. Bu bilgilendirme formu söz konusu araştırmayı ayrıntılı olarak tanıtmak amacıyla size özel olarak hazırlanmıştır. Lütfen bu formu dikkatlice okuyunuz. Araştırma ile ilgili olarak bu formda belirtildiği halde anlayamadığınız ya da belirtilmediğini fark ettiğiniz noktalar olursa araştırmacıya sorunuz ve sorularınıza açık yanıtlar isteyiniz. Bu araştırmaya katılıma onay verip vermekte serbestsiniz. Çalışmaya katılım **gönüllülük** esasına dayalıdır. Araştırma hakkında tam olarak bilgilendirildikten sonra, kararınızı özgürce verebilmeniz ve düşünmeniz için formu imzalamadan önce araştırmacı size zaman tanıyacaktır. Araştırmaya katılımı onayladığınız takdirde formu imzalayınız.

#### 1. ARAŞTIRMANIN ADI

11-13 Yaş Arası Bireylerde Beden Eğitimi Dersinde Uygulanan Geleneksel Oyunların Bazı Temel Motorik( Kuvvet, Koordinasyon, Esneklik, Sürat) Özelliklere Etkisi

#### 2. KATILIMCI SAYISI

Bu araştırmada yer alması öngörülen toplam katılımcı sayısı 60 öğrencidir.

#### 3. ARAŞTIRMAYA KATILIM SÜRESİ

Bu araştırmaya katılım için öngörülen süre 8 haftadır.

#### 4. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı; gelişme döneminde olan 11-13 yaş aralığındaki öğrencilere 8 hafta boyunca geleneksel oyun örneklerini oynatmaktır. 8 hafta sonunda geleneksel oyunların öğrencilerin kuvvet, koordinasyon, esneklik ve kuvvet değerleri üzerine etkisinin olup olmadığını incelemektir.

#### 5. ARAŞTIRMAYA KATILMA ve ÇIKARILMA KOŞULLARI

Bu araştırmaya dahil edilebilmek için Siirt İlinde Sancaklar Ortaokulunda eğitim görmek ve 11-13 yaş aralığında olmak gerekmektedir.

Araştırma dışı bırakılmamız durumunda da, o ana kadar elde edilmiş olan veriler bilimsel amaçla kullanılabilir.

#### 6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırmada uygulanacak veya yapılması istenecek olan işlemler şu şekildedir;

1. Araştırmaya dahil edilecek öğrenciler gönüllülük esasına göre belirlenecektir.
2. Belirlenecek öğrencilerin kuvvet, koordinasyon, esneklik ve kuvvet değerleri ölçülecektir.

**Dikkat:** Araştırma esnasında bu formun her bir sayfası hem araştırmacı hem de katılımcı tarafından imzalanacaktır ve bir kopyası katılımcıya verilecektir.



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

**BİLGİLENDİRİLMİŞ VELİ/VASİ OLUR FORMU**

3. Öğrencilere belirlenen geleneksel oyunlar 8 hafta boyunca haftada 3 gün 1 saat olarak oynatılacaktır.
4. Uygulama süresi olan 8 hafta sonunda yeniden kuvvet, koordinasyon, esneklik ve kuvvet değerleri ölçülecektir

**7. KATILIMCININ SORUMLULUKLARI**

Araştırmaya dahil olmayı kabul eden öğrenci 8 haftalık çalışmalara katılmakla ve testleri uygulamakla sorumludur.

**8. OLASI RİSKLER**

Araştırma herhangi bir risk taşımamaktadır.

**9. ARAŞTIRMAYA KATILIMIN OLASI YARARLARI**

Araştırmaya katılan öğrencilerin hem fiziksel hem de sosyolojik olarak gelişim sağlayacakları düşünülmektedir.

**10. GİDERLERİN KARŞILANMASI ve ÖDEMELER**

Bu araştırmaya katılım için veya araştırmadan kaynaklanabilecek giderler için sizden herhangi bir ücret istenmeyecektir. Bu araştırmaya katılım sağlanması halinde, araştırma ile ilgili çıkabilecek zorunlu masraflar tarafımızdan karşılanacaktır. Bunun dışında size veya yasal temsilcilerinize herhangi bir maddi katkı sağlanmayacaktır.

**11. BİLGİLERİN GİZLİLİĞİ**

Araştırma süresince elde edilen bilgiler size özel bir kod numarası ile kaydedilecektir. Her türlü kişisel bilgi gizli tutulacaktır. Araştırmanın sonuçları yalnızca bilimsel amaçla kullanılacaktır. Araştırma yayınlanırsa bile kimlik bilgileri verilmeyecektir. Ancak, gerektiğinde araştırmanın izleyicileri, etik kurullar ve resmi makamlar bilgilerinize ulaşabilecektir. Siz de istediğinizde bu bilgilere ulaşabileceksiniz.

**12. ARAŞTIRMAYI DESTEKLEYEN KURUM veya KURULUŞ**

Araştırmayı destekleyen kurum/kuruluş ..... dir.

**13. ARAŞTIRMAYA KATILMAYI REDDETME veya AYRILMA DURUMU**

Bu araştırmaya katılıma izin vermek tamamen sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer alınmasına onay verebilir, katılımı onaylamayabilir ya da herhangi bir aşamada araştırmadan ayrılma kararı verebilirsiniz. Araştırmadan çekilmeyi tercih etmeniz ya da araştırmacı tarafından araştırma dışında bırakılma durumunda da, o ana kadar elde edilmiş olan veriler bilimsel amaçla kullanılabilir.

**14. ARAŞTIRMAYA KATILMA ONAYI**

Velisi/vasisi bulunduğum ..... yukarıda detayları yazılı olan araştırmada yer almak için araştırmacı Fatih EVLİ tarafından "katılımcı" (denek) olarak davet edilmiştir. Aklıma gelen tüm soruları araştırmacıya sordum, yazılı ve sözlü olarak bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Araştırmanın yürütülmesi sırasında herhangi

**Dikkat:** Araştırma esnasında bu formun her bir sayfası hem araştırmacı hem de katılımcı tarafından imzalanacaktır ve bir kopyası katılımcıya verilecektir.



T.C.  
**HİTİT ÜNİVERSİTESİ**  
**GİRİŞİMSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU**

**BİLGİLENDİRİLMİŞ VELİ/VASİ OLUR FORMU**

bir sebep göstermeden araştırmadan çekilme hakkına sahip olduğumu biliyorum (Ancak araştırmacıları zor durumda bırakmamak için olası bir çekilme durumunda bunu önceden bildirmemim uygun olacağı bilincindeyim). Araştırmaya katılım konusunda karar vermeme için bana yeterli zaman tanındı. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerin özenle korunacağı konusunda bana gerekli güvence verildi. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Araştırmacılar tarafından da herhangi bir ödeme yapılmayacaktır. Bu koşullar altında, velisi/vasisi olduğum ve aşağıda ismi yazılı kişinin bilgilerinin gözden geçirilmesi, transfer edilmesi ve işlenmesi konusunda araştırma yürütücüsüne yetki veriyor ve söz konusu araştırmaya ilişkin bana yapılan katılım davetini hiçbir zorlama ve baskı olmaksızın büyük bir gönüllülük içerisinde kabul ediyorum. Bu formu imzalamakla yasaların bana sağladığı hakları kaybetmeyeceğimi biliyorum.

Bu formun imzalı ve tarihli bir kopyası bana verildi.

GÖNÜLLÜ		İMZASI
ADI SOYADI		
TELEFON		

VELİ/VASİ		İMZASI
ADI SOYADI		
ADRES		
TELEFON		
TARİH		

ARAŞTIRMACI		İMZASI
ADI SOYADI	Fatih EVLİ	
GÖREVİ	Dr. Öğr. Üyesi	
ADRES	Hitit Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi	
TELEFON	██████████	
TARİH		

Diğer Araştırmacılar  
Unvan, Adı ve Soyadı  
Tarih/İmza

Sorumlu Araştırmacı  
Unvan, Adı ve Soyadı  
Tarih/İmza

**Dikkat:** Araştırma esnasında bu formun her bir sayfası hem araştırmacı hem de katılımcı tarafından imzalanacaktır ve bir kopyası katılımcıya verilecektir.

