

# Eđitsel Oyunlar ile İngilizce Öğretimi

İlkokul Kazanımları

Murtaza AYKAÇ · Hamide ÇAKIR SARI



Doç. Dr. Murtaza AYKAÇ - Dr. Öğr. Üyesi Hamide ÇAKIR SARI

## EĞİTSEL OYUNLAR İLE İNGİLİZCE ÖĞRETİMİ

ISBN 978-625-6764-18-7

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2023, PEGEM AKADEMI

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayinevidir**. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

I. Baskı: Ekim 2023, Ankara

Yayın-Proje: Şehriban Türüldür  
Dizgi-Grafik Tasarım: Müge Kuyrukcu  
Kapak Tasarımı: Doç. Dr. Engin Aslan

Baskı: Vadi Grup Basım AŞ  
Saray Mah. 126. Cad. No: 20/A  
Kazan/ANKARA  
Tel: (0312) 802 00 53-54

Yayıncı Sertifika No: 51818  
Matbaa Sertifika No: 49180

### **İletişim**

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA  
Yayınevi: 0312 430 67 50  
Dağıtım: 0312 434 54 24  
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60  
İnternet: [www.pegem.net](http://www.pegem.net)  
E-ileti: [pegem@pegem.net](mailto:pegem@pegem.net)  
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

## **Doç. Dr. Murtaza AYKAÇ**

1974 yılında Çorum'da doğdu. İlköğretim ve Lise öğrenimini Ankara'da tamamladı, 2008 yılında Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Yaratıcı Drama Yüksek Lisans Programından mezun oldu. Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Doktora Programını 2011 yılında tamamladı. 2021 yılında Hayat Boyu Öğrenme alanında doçentlik unvanını almıştır. 2012 yılından beri Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Fakültesi Okulöncesi Eğitimi Ana Bilim Dalında Öğretim Üyesi olarak görev yapmaktadır. Yaratıcı drama alanının değişik konularında atölyeler yürütmektedir. 2007-2012 yılları arasında Çağdaş Drama Derneği yönetim kurulu üyesi olarak görev yapmıştır. Çağdaş Drama Derneği'nde 2007 yılından tarihinden itibaren eğitimci olarak görev yapmaktadır. Ulusal ve uluslararası dergilerde drama ve yetişkin eğitimi ile ilgili yayımlanmış birçok çalışması bulunmaktadır.



ORCID No: 0000-0001-7204-0835

## **Dr. Öğr. Üyesi Hamide ÇAKIR SARI**

1969 yılında Balıkesir'de doğdu. İlköğretimi Balıkesir'de, Ortaöğretimi Almanya'da ve Lise öğretimini İzmir'de tamamladı. Hacettepe Üniversitesi İngilizce Mütercim-Tercümanlık Bölümünden mezun oldu. 2005 yılında İngilizce Mütercim-Tercümanlık Yüksek Lisans Programını ve 2011 yılında Genel Dilbilim Doktora Programını Dokuz Eylül Üniversitesinde tamamladı. 1995-2004 yılları Ankara Üniversitesi TÖMER, Ege Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulunda İngilizce Okutmanı olarak çalışmıştır. 2004-2011 yılları arasında Dokuz Eylül Üniversitesi Dilbilim Bölümünde Araştırma Görevlisi olarak ve 2012-2015 yılları arasında Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Eğitim Fakültesi İngiliz Dili Eğitimi Anabilim dalında öğretim üyesi olarak görev almıştır. 2015 yılından beri Niğde Ömer Ha-



Halisdemir Üniversitesi Eğitim Fakültesi İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalında öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. 2022 yılında Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezinde düzenlenen Yaratıcı Drama Liderliği Uzmanlık Programının 3. Aşamasını tamamlamıştır. Ulusal ve uluslararası dergilerde İngilizce öğretimi, uygulamalı dilbilim, sınıfıçi söylem çözümlemesi ve bilimsel söylem üzerine yayımlanmış birçok çalışması bulunmaktadır.

ORCID No: 0000-0002-0136-8216

## ÖN SÖZ

Bu kitap, çocuklara İngilizce öğretme sürecinde oyunların ne kadar önemli olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Dil edinimi, özellikle çocuklar için hayati bir öneme sahiptir ve bu süreci oyunlarla birleştirmek, öğrenme deneyimini zenginleştirirken öğrencilerin dikkatini çekmekte ve motive olmalarını sağlamaktadır.

Çocuklar, dünyayı anlama ve iletişim kurma isteğiyle doğarlar. Bu nedenle, onlara yeni bir dil öğretme görevi, en başından itibaren dikkatle ele alınmalıdır. Oyunlar, bu dil edinme sürecinin merkezinde yer alması gereken araçlardan biridir. Oyunlarla öğrenme, çocukların etkili bir şekilde dil ve iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken aynı zamanda öğrenmeyi keyifli bir deneyime dönüştürür. İngilizceyi oyunlarla öğrenmek, çocukların dilin inceliklerini anlamalarına ve kullanmalarına olanak tanırken sıkılmadan, istekle öğrenmelerini sağlar.

Bu doğrultuda bu kitap, çocuklara İngilizce öğretme sürecinde oyunların nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğini açıklamaktadır. İngilizceyi oyunlarla öğretme yaklaşımı, çocukların dil öğrenme motivasyonunu artırırken aynı zamanda özgüvenlerini güçlendirmektedir. Bu kitap, eğitimciler için bir rehber olma amacı taşımaktadır. İngilizce öğretimini oyunlarla zenginleştirerek çocuklara daha etkili bir şekilde dil öğretebilmeniz için gerekli stratejileri sunmaktadır.

Sonuç olarak, bu kitap, çocuklara İngilizceyi oyunlarla öğretme konusundaki öneminin altını çizerek, dil öğretiminde yenilikçi ve keyifli bir yaklaşımın ne kadar değerli olduğunu vurgulamaktadır. Umarız bu çalışma, İngilizce öğretimi alanında önemli bir kaynak olur ve dil öğretiminde oyunların gücünü daha fazla eğitimciyle paylaşma yolunda ilham verir. Kitapta sunulan eğitsel oyunlar, kazanımların öğretimini desteklemek amacıyla özel olarak tasarlanmıştır. Bu oyunlar, kavramların öğretimini ve değerlendirilmesini kolaylaştırmak için iki aşamalı bir yapıya sahiptir. Bu oyunlar, sınıf içinde veya sınıf dışında uygun mekânlarda oynanabilir.



## İÇİNDEKİLER

Doç. Dr. Murtaza AYKAÇ.....	iii
Dr. Öğr. Üyesi Hamide ÇAKIR SARI.....	iii
Ön Söz.....	iv

### 1. BÖLÜM GİRİŞ

Oyunun Özellikleri .....	2
Özgürlük.....	3
Öyleymiş Gibi Olma ve Yapma .....	3
İkili Durum ve Çatışma Gerilimi.....	3
Kendine Özgüllük .....	4
Eğlence ve Haz.....	4
Süreç Bakımından Bir Öneme Sahip Olma .....	4
Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları .....	4
Çocuğun Dil Gelişimine Katkıları .....	4
Çocuğun Fiziksel ve Psikomotor Gelişimine Katkıları .....	5
Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimine Katkıları .....	6
Çocuğun Zihinsel (Bilişsel) Gelişimine Katkıları .....	6
Yabancı Dil Eğitiminde Eğitsel Oyunlar .....	7
Çocuklar Dili Nasıl Öğrenir? .....	10
Oyunun Dil Öğrenimindeki Önemi .....	11
Kaynakça.....	12

### 2. BÖLÜM

#### EGİTSEL OYUNLARLA İNGİLİZCE ÖĞRETİMİNE İLİŞKİN OYUNLAR

Dön ve Oku .....	16
Kutudan Kartını Çek ve Göster .....	16
Sıranı Şaşıрма Adını Doğru Söyle .....	20
Tokalaşarak Selamlaşıyorum ('İnci Hanım' oyunundan uyarlanmıştır.) .....	20
Topu Verirken Özür Diliyorum. ....	22
Teacher Says ('Simon Says' oyunundan uyarlanmıştır).....	23
Balonu Tut Yönergeyi Uygula .....	23
Araba Kullanırken Yönleri Öğreniyorum .....	24
Hazineyi Bul Zengin Ol .....	24
İngilizce 1'den 10'a Kadar Sayabiliyorum ('İsim Zinciri' oyunundan uyarlanmıştır) ....	27
Gözümü Kapatıyorum Yaşını Soruyorum ('Neredesin? Buradayım' oyunundan uyarlanmıştır) .....	27

Sınıfta Bulunan Nesnelere Torbası (‘Aşure’ oyunundan uyarlanmıştır).....	28
Renkleri Sever Misin? (‘Komşularını Sever Misin?’ Oyunundan uyarlanmıştır).....	31
Sandalyeye Otur Rengini Söyle .....	32
Önerileri Anlayarak Yanıtlıyorum (‘Bellek’ oyunundan uyarlanmıştır.) .....	34
Gözüm Kapalıyken Sorular Sorabiliyorum (‘Neredesin? Buradayım’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	35
Dokun, Eline Vur ve Grubuna Doğru Koş.....	37
Vücut Bölümlerini Eşleştiriyorum .....	38
Vücudumun Bölümlerini Tanıyorum (‘Simon says’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	38
Eller Yukarı Kıvılcama .....	38
Evcil Hayvanlar Diyarı (‘Meyve Sepeti’nden uyarlanmıştır.) .....	41
Hayvanların Yerini Biliyorum.....	42
Meyveleri Sever misin? (‘Komşularını sever misin?’ Oyunundan uyarlanmıştır) ....	44
Yönergeleri Uyguluyorum.....	45
Hayvanların İsmi Ekle Ekle Gelsin .....	47
Hayvanların İsimlerini ve Yeteneklerini Öğreniyorum (‘Soğan mı? Sarımsak mı?’ oyunundan uyarlanmıştır.) .....	48
Dizlerine Vur, Ellerini Çırp ve İsmi Söyle .....	52
Tokalaş ve İsmi Söyle (‘İnci Hanım’ oyunundan uyarlanmıştır.) .....	52
İngilizce Alfabeyi Okuyabiliyorum .....	53
Harfler Sakın Çakışmasın .....	53
İngilizce 1’den 20’ye kadar sayabiliyorum. (‘İsim Zinciri’ Oyunundan Uyarlanmıştır).....	54
Aile Bireylerini Tanıyorum (‘Çarşaf’ oyunundan uyarlanmıştır).....	57
Bu kim?.....	58
Fiziksel Özelliklerini Söyleyebiliyorum (‘Bellek’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	60
Dönerek Duygularımı İfade Edebiliyorum.....	63
Dansımı Ederim. Önerimi de Söylerim .....	64
Dans Ederek Oyuncakları Tanıtıyorum (‘Eşini Bul’ oyunundan uyarlanmıştır).....	66
Dinliyorum ve İfade Ediyorum (‘Kulaktan Kulağa’ oyunundan uyarlanmıştır).....	67
Evin Bölümlerini Duraklamadan Söyleyebiliyorum. ....	69
Evin İçinden Geç .....	69
Eşyalarımın Tümünü Söyleyebiliyorum.....	70
Simon Says.....	70
Soruyu Sor ve Eve Gir (‘Ev Sahibi Kiracı’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	72
Yönergeyi Ver Adresi Bul (‘Ara Sokak Dar Sokaklar’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	73
Gözünü Bağla Adresine Git (Neredesin? Buradayım oyunundan uyarlanmıştır).....	74
Ritm ile Ulaşım Araçlarını Öğreniyorum .....	77
Ulaşım Araçlarını ve Yerlerini Söyleyebiliyorum.....	77
Yumağı Yakala Hava Koşullarını Tanımla.....	79



Doğayı ve Hayvanları Canlandırıyorum .....	81
Doğayı ve Hayvanları Taklit Et Mindere Otur (“Benim Yanım Boş” oyunundan uyarlanmıştır) .....	82
Hayvanları ve Doğayı Sever misin? (‘Komşularını Sever Misin?’ Oyunundan uyarlanmıştır) .....	82
Basit Yönergelerle Nesnelere Verebiliyorum. ....	87
Çöküyorum kalkıyorum İzin Alıyorum (‘Deve Cüce’ oyunundan uyarlanmıştır)....	87
İngilizce 1’den 50’ye Kadar Sayabiliyorum (İsim Zinciri oyunundan uyarlanmıştır) ....	88
Yönünü Bul .....	90
Dönerek Ülkelerin Adını Söylüyorum (‘Çarkıfelek’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	91
Becerilerimi İfade Edebiliyorum (‘Davul Zurna 1-2-3’ oyunundan uyarlanmıştır) ..	94
Bu Kimin?.....	95
Gözlerim Kapalı Seni Bulurum .....	97
Topu Verirken Sevdiğim Şeyleri Söyleyebiliyorum .....	98
Basit Sorularımı Bedenimle ve Sözle Anlatabiliyorum (Parazit oyunundan uyarlanmıştır) .....	98
Postacı ile Günlük Rutinleri Konuşuyorum.....	101
Dönerek Saatleri Söylüyorum (‘Çarkıfelek’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	102
Gün Zinciri.....	102
Ritim ile Bilim Sözcüklerini Keşfediyorum. (‘Tuz buz’ oyunundan uyarlanmıştır ....	105
Nesne Yerleştirme Bulmacası.....	105
Ritm ile Meslekleri Öğreniyorum (‘Tuz Buz oyunu’ndan uyarlanmıştır) .....	107
Mesleğini Söyle Yanıma Öyle Gel (Benim Yanım Boş oyunundan uyarlanmıştır) ....	108
Kıyafetlerimi Söylüyorum (‘Çarşaf’ oyunundan uyarlanmıştır.).....	112
Hava Durumunu Söyle Kıyafetini Söyleyeyim. ....	112
İngilizce Mevsimleri Öğreniyorum (‘İskele Güverte Sancak’ oyunundan uyarlanmıştır.).....	113
Fiziksel Özellik Takası .....	117
Benim Kim Olduğumu Söyle.....	117
Yiyecek ve İçecekleri Sıralıyorum (‘Yattı Kalktı’ oyunundan uyarlanmıştır) .....	120



# 1. BÖLÜM

## GİRİŞ

Günümüz teknolojik gelişmelerle birlikte küreselleşen dünyada yabancı dil bilmenin önemi tartışmasız bir biçimde öne çıkmaktadır. Türkiye, Avrupa Birliği üyeliği yolunda ilerlerken çağın teknolojisini ve bilimini öğrenme, anlama, benimseme ve üretme konusunda da kendini kanıtlamak zorundadır. Artık bu becerilere sahip olmak, çağın gereksinimlerine ayak uydurabilmek ve onunla başa çıkabilmek için bir ön koşuldur. Bu nedenle, yabancı dil bilgisi, çağın gerekliliği olmuştur. Bu bağlamda, yabancı dil öğretimi çağın gereksinimlerine dayalı ve kültürlerarası iletişimi destekleyici nitelikte olmalıdır.

Ülkemizde yabancı dil öğretimi alanında önemli değişikliklere yol açan gelişme, “4+4+4” olarak bilinen 12 yıllık Zorunlu Eğitim Sistemi oldu. Bu yeni eğitim sistemiyle birlikte, yabancı dil dersleri 2. sınıfta başlamaktadır. Bu değişiklikle, öğrencilerin yabancı dille daha erken yaşta tanışmaları hedeflenmiştir. 2011 yılında yürürlüğe giren bu yeni düzenlemeyle birlikte, İngilizce öğretimi 2. sınıftan başlamakla kalmayıp, aynı zamanda 5. sınıfta ders saatleri iki saatten dörde çıkarılmıştır. Ancak, yabancı dil öğretiminin niteliğini artırmak amacıyla gerçekleştirilen tüm değişikliklere ve yeni ders kitabı tasarımlarına karşın, Türkiye’de yabancı dil öğretiminde istenen başarı yakalanamamış ve yabancı dil öğretim uygulamalarına yönelik olumsuz eleştiriler yoğunluğunu artırmıştır. Bu bağlamda belki de yabancı dil öğretiminde başarıya ulaşmak, sınıf ortamında yabancı dil öğretimini etkili bir biçimde gerçekleştirmek için öğrencinin öğrenme süreci göz önünde bulundurulmalıdır.

Son yıllarda gerçekleştirilen eğitim çalışmaları, başarılı bir yabancı dil öğretiminin sıkıcılıktan uzak olmasının önemini vurgulamaktadır. Dil eğitiminde, öğrencinin ilgi, istek ve beklentilerinin göz önünde bulundurulması gerekir, çünkü dil öğrenimi bir süreçtir ve bu süreç bir çaba gerektirir. Bu uzun süreli çabayı daha etkili kılmak amacıyla eğitimciler, oyunun eğitim-öğretim süreçlerinde kullanılmasını önerirler (Aydın, 2014). Öğrencilerin öğrenme sürecine etkin olarak katılmasına olanak tanıyan ve öğrenme sürecini etkili kılan temel yöntemlerden biri eğitsel oyunlardır (Adıgüzel, 1993). Eğitsel oyunlar, dersleri etkili ve eğlenceli

kılarak öğretmen ve öğrencilerin ders sürecinde eğlenmelerini sağlayabilir. Öğrencilerin fiziksel, zihinsel ve duyuşsal olarak sürece etkin katılımlarını sağlayan zevkli ve eğlenceli bir biçimde dersin kazanımlarına ulaştıran etkinlikler olarak tanımlanabilir. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin yaşantılar yoluyla önemli deneyimler kazanmalarında, bağımsız düşünebilmelerinde, sorun çözmelerinde, farklı düşünce becerileri geliştirmelerinde ve duygularını dile getirebilmelerinde, yaratıcılık ve düş gücünün gelişmesinde köprü görevi gören önemli bir araçtır (Aykaç ve Köğce, 2020).

Oyunun eğitim-öğretim ortamlarında kullanılması, geleneksel öğrenme yöntemlerinin sıkıcılığından kaçınarak öğrenci ve öğretmenin daha etkili bir biçimde katılımını sağlar. Bu yaklaşım, öğrenmeyi daha anlamlı kılarak hedeflenen amaçlara daha kolay ulaşmayı sağlar. Oyunun öğrenme sürecinde kullanılması, aslında eğitim ortamının okulla sınırlı olmadığı bir gelenekten gelmektedir. Oyun, çocuğun okula başlamadan önceki yaşamının doğal bir parçasıdır ve eğitimciler, oyunun çocuğun gelişim sürecini tamamlayıcı ve öğrenmede önemli bir araç olarak işlev gördüğünü vurgular (Aydın, 2014).

Erken yaşta İngilizce öğretmek, öğrencilerin dili doğal ve kolay bir biçimde öğrenmesini sağlar. Yabancı dil de erken yaşta doğal bağlamlarda öğretilmelidir. Çocuklar, oyunlar, şarkılar, oyuncaklar ve tekerlemeler yoluyla dili daha iyi öğrenir. Oyunlar öğrencileri güdüler ve öğrenmelerini kolaylaştırır. Bu nedenle, oyunlar yabancı dil öğretiminde en önemli etkinlikler olarak ön plana çıkmaktadır (Coşkun, 2008).

## **Oyunun Özellikleri**

Oyunlar, belirli kurallara ve bir hedefe sahip olan ve eğlenceli bir öğrenme etkinliğidir. Oyunlar, işbirlikçi veya rekabetçi bir ortamda oyuncuların belirli kurallara uyarak hedeflerine ulaşmayı amaçladığı faaliyetler olarak tanımlanmıştır (Koster, 2005). Yabancı dil öğretiminde oyunlar, yalnızca öğrenciler arasındaki iletişimi kolaylaştırmak veya zaman geçirmek için değil, aynı zamanda belirli hedeflere ulaşmak için çabalayan bir oyuncu kümesini, kurallar tarafından tanımlanan eylemler, eylemlerin gerçekleştiği bir çerçeve, rekabet, rahatlama, zaman sınırları, eğlence ve öğrenme gibi çok sayıda etmeni içeren karmaşık etkinliklerdir (Koster, 2005). Oyun kimilerine göre keyifli zaman geçirmek, gülmek, eğlenmek iken kimilerine göre ise yaşama farklı pencereden bakmak, eğlenirken keşfetmek, zekâyı geliştirmek olarak düşünülmektedir (Kayan ve Aydın, 2023). Dolayısıyla, oyunların kullanımının temel nedenlerinden biri hem öğretmen hem de öğrenci için son derece eğlenceli olmalarıdır. Bu bağlamda, üç temel unsur öne çıkmaktadır:

oyunun kuralları, öğrencilerin açıkça anlamaları gereken kurallar; oyunun hedefi, dersin nasıl etkili bir biçimde öğretileceği ve amaçlanan öğrenme hedefleri yani dersin kazanımları ve tabii ki eğlence etmeni, dersin nasıl daha eğlenceli ve çekici duruma getirileceğidir (Hadfield, 1998).

Oyun, belirli bir amacı, mücadeleyi ve hedefe ulaşma çabasını içerir. Bu etkinlik sürecinde diğer oyuncularla etkileşim gerçekleşir ve oyunun sonunda oyuncuların süreç içindeki başarımları değerlendirilir. Genellikle ölçülebilir sonuçlarla tamamlanan bu etkileşim, bir oyunu kazanmak veya kaybetmek, hedefi başarıyla tamamlamak gibi oyuncular arasında duygusal tepkilere neden olabilir (Boller ve Kapp, 2017). Kısacası, oyun genellikle örgütlü bir etkinlik olarak tanımlanır ve bu etkinliğin bazı temel özellikleri bulunur. Bu özellikler şunlardır: belirli bir görev veya amaç, belirli kuralların uygulanması, oyuncular arasında rekabet ve oyuncular arasında iletişim. Bu iletişim, sözlü veya yazılı dil aracılığıyla gerçekleşebilir (Jones, 1995; Richards ve Schmidt, 2013).

Adıgüzel (2019), oyunların oyunculara özgürlük sunduğunu, “öyleymiş gibi olma” becerisine dayandığını ve oyunda ikili durumlar, çatışmalar ve gerilimlerin bulunduğunu belirtir. Ayrıca, oyunların kendine özgü bir gelişim sürecine sahip olduğunu, kurgusal bir dünyada geçtiğini ve oyuncuların tam katılımını gerektirdiğini belirtir. Adıgüzel (2019) oyunun temel özelliklerini bazı üst başlıklar çerçevesinde değerlendirir. Bunlar şöyledir:

### **Özgürlük**

- Oyunlar, kendi amaç ve hedeflerinden bağımsız bir biçimde gelişir ve oyunculara özgürlük sunar.
- Oyuncular, oyun sırasında özgür bireyler gibi davranabilir ve kendi kararlarını alabilir.

### **Öyleymiş Gibi Olma ve Yapma**

- Oyunlar, oyuncuların “öyleymiş gibi olma” becerisine dayalıdır.
- Çocuklar, oyun sırasında çeşitli rolleri canlandırırken “yapma” özelliğini kullanır.

### **İkili Durum ve Çatışma Gerilimi**

- Oyunlar, içerisinde ikili durumlar, çatışmalar ve gerilimler barındırır.

- Kazanma ve kaybetme durumu, oyuncuların tamamını içine alır ve bu ikilem oyunda gerilim yaratır.

### **Kendine Özgüllük**

- Oyunlar, kendi amaç ve hedeflerinden bağımsız bir biçimde gelişir.
- Oyunlar, kurallar içerirken oyunculara sınırsız özgürlük sunar.
- Çocuklar, oyun oynarken özgür bireyler gibi davranma olanağı bulur.

### **Eğlence ve Haz**

- Oyunlar, oyunculara eğlence ve haz yaşatır.
- Bu eğlence, oyunun içindeki gerilimler, çatışmalar ve kazanma durumları gibi farklı boyutlardan kaynaklanabilir.
- Çocuklar, oyunlar sırasında tatmin olma ve eğlenme deneyimi yaşarlar.

### **Süreç Bakımından Bir Öneme Sahip Olma**

- Oyuncular için oyunun sonucu değil, oyunun süreci ve deneyimleri önemlidir.
- Oyunlar, oyuncuların tekrar edilmesini istedikleri deneyimler sunar.
- Oyunlar, oyuncular için anlamlı ve öğretici bir süreç sunar.

### **Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları**

#### **Çocuğun Dil Gelişimine Katkıları**

Oyunlar, çocukların dil gelişimini destekleyen önemli bir araçtır. Çocuklar, oyunlar sırasında yeni sözcükleri öğrenir, dil becerilerini geliştirir ve iletişim becerilerini artırır (Sevinç, 2004). Oyunda rol yapma, öykü oluşturma veya sözcük oyunları gibi etkinlikler çocukların dil becerilerini geliştirir. Oyunlar, dilbilgisi kurallarını öğrenmeyi eğlenceli bir deneyime dönüştürür. Örneğin, dil oyunları sırasında çocuklar doğru dil yapısını kullanmayı uygulamaya döker. Oyunlar, çocukların dil becerilerini etkin kullanmasını sağlar. İletişim odağında olan oyunlar, çocukların konuşma ve anlama becerilerini geliştirir (Akandere, 2013). Oyunlar, soyut kavramların somut bir biçimde anlaşılmasını sağlar. Örneğin, sayılar, renkler, şekiller ve mevsimler gibi kavramlar oyunlar aracılığıyla öğretilir. Oyunlar, dil öğrenimini eğlenceli kılar ve çocukların güdüsünü artırır. Dil öğrenimi oyunlarla ilişkilendirildiğinde, çocuklar daha istekli bir biçimde öğrenir.

Oyunlar, çocuğun yabancı dilde iletişim becerilerini geliştirmesine yardımcı olur. İletişim odağına sahip oyunlar, çocuğun dilin anlamlı bağlamlarda kullanımını öğrenmesine ve anlatma becerisini geliştirmesine katkı sağlar. Yabancı dil eğitiminde oyunlar, çocukların dil öğrenimlerini olumlu bir biçimde etkiler. Bu oyunlar, çocuğun yeni sözcükler öğrenmesini ve sözvarlığının varsıllaşmasını sağlar. Ayrıca dil bilgisi kurallarının bağlam içinde anlamlı girdi olarak edinilmesine olanak tanır. Çünkü oyunlar bilginin uygulanarak yapılandırılmasını sağlar. Bu durum yapılandırmacı öğretme-öğrenme modelinin de temel yaklaşımıdır (Çetinkaya ve Yolcusoy, 2020). Oyunlar, yeni sözcükleri öğrenmeyi eğlenceli ve etkili bir biçimde gerçekleşmesine olanak tanır (Moon, 2000). Çocuklar yeni sözcükleri oyunlar aracılığıyla farklı ortamlarda kullanma olanağı bulur. Bununla birlikte oyunlar, çocukların sesletim becerilerini geliştirir ve hedef dilde çocukların sözcükleri doğru bir biçimde dile getirmelerini sağlar. Şarkılar, rol yapma ve tekerlemeler hedef dilde doğru ses kullanımını geliştirir. Dolayısıyla, öğrenciler, oyun tabanlı dil öğretiminde, dilin doğru sesletimini ve ezgisini öğrenir. Bir dilin sesleriyle denemeler yapmak, tekerlemelerdeki ve şarkılardaki sözcükleri kullanmaya çalışmak ve tekrar tekrar bir şeyler söylemek, çocukların sevdiği etkinliklerdir. Çocuklar oyun etkinliklerinde farkına bile varmadan yeni sözcükleri, dil yapılarını ve sesletimi öğrenir.

### **Çocuğun Fiziksel ve Psikomotor Gelişimine Katkıları**

Oyunlar çocuğun fiziksel ve psikomotor gelişimine pek çok yarar sağlar. Fiziksel etkinlikler, çocuğun kas gücünü, koordinasyonunu ve denge becerilerini artırır. Örneğin, oyunlar sırasında top atma, yakalama veya dans etme gibi etkinlikler, çocuğun motor becerilerini geliştirir. Birçok oyun, çocuğun el-göz koordinasyonunu geliştirmesine katkı sağlar. Oyunlar sırasında çocuklar, bedenlerini yönlendirmeyi öğrenir. Bu durum günlük yaşam etkinliklerini daha etkili bir biçimde yerine getirmelerine yardımcı olur. Etkin oyunlar, çocuğun fiziksel dayanıklılığını artırır ve kas kuvvetini geliştirir (Aksoy ve Çiftçi, 2008). Koşma, zıplama veya tırmanma gibi etkinlikler, çocuğun fiziksel dayanıklılığını artırırken aynı zamanda sağlıklı bir yaşam tarzının temellerini atmalarına yardımcı olur (Sevinç, 2004). Bununla birlikte, oyunlar, çocuğun çevresel duyuşsal algılarını geliştirmesine yardımcı olur. Farklı dokuları hissetme, renkleri ayırt etme veya sesleri tanıma gibi oyunlar, duyuşsal algıların gelişimine katkı sağlar. Oyunlar, çocuğun bedensel becerilerini, koordinasyonunu ve dayanıklılığını artırırken aynı zamanda psikomotor yeteneklerini güçlendirmesine olanak tanır. Koordinasyon, denge, el-göz uyumu gibi beceriler, oyunlar aracılığıyla geliştirilebilir. Aynı zamanda çocuklar, oyun aracılığıyla hareket etme ve fiziksel enerjilerini dengeleme olanağı bulur.