

Eđitsel Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öđretimi

(Kazanım-beceri-deđer odaklı bir yaklaşım)

Editörler: Dođ. Dr. Ođuzhan KARADENİZ • Dođ. Dr. Harun ER



Editörler: Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Doç. Dr. Harun ER

EĞİTSEL OYUNLARLA SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ
(Kazanım-beceri-değer odaklı bir yaklaşım)

ISBN 978-625-7582-81-0

DOI 10.14527/9786257582810

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2021, PEGEM AKADEMI

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. A.Ş.ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, 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 yayınevi**dir. 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 2021, Ankara

Yayın-Proje: Zeynep Güler
Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan
Kapak Tasarım: Pegem Akademi

Baskı: Vadi Grafik Tasarım ve Reklamcılık Ltd. Şti.
İvedik Org. San. 1420. Cad. No: 58/1
Yenimahalle/ANKARA • Tel: 0 312 395 85 71

Yayıncı Sertifika No: 36306
Matbaa Sertifika No: 47479

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
E-ileti: pegem@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

“Oyun” kavramı insanoğlunun varoluşuyla ortaya çıkan, geçmişten günümüze önemini koruyan, insanlık tarihi için önemli bir noktayı teşkil etmektedir. İlk oyun örnekleri ilk çağlarda insanların çevrelerinde gördüklerini taklit etmesiyle başlamış ve bu durum zamanla sistemli ve amaçlı oyunlara dönüşerek günümüze kadar farklı şekillerde süregelmiştir. Oyunların temel özelliği ortaya çıktığı toplumlarda, toplumsal özellikleri içermesi ve bu şekliyle kültürel bir yapı kazanmasıdır. Bu durum oyunları toplumsal günlük yaşamın bir parçası haline dönüştürmekte ve insan hayatı için önemli bir uğraş alanı oluşturmaktadır. Dünya tarihi incelendiğinde oyunlar farklı uygarlıklarda farklı karakterlere sahip, değişik isimlerle anılsa da özünde dili ortaktır. Bu ortak dil insanları bir araya getiren ve onları ortak bir amaç etrafında birleştiren yegâne unsurdur. Bu yönüyle oyunlar evrensel bir nitelik taşımaktadır ve çocuğun olduğu her yerde oyunun varlığından bahsetmek mümkündür. “Eğitsel oyun” kavramı ise kökeni 17. yüzyıla kadar dayanan, çocukların eğitim sürecine katkı sağlamaya yönelik oyunların tasarlanmasını içeren bir anlayışla ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunlarda temel amaç; öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirerek, eğitsel amaçlara ulaşmada kolaylaştırıcı bir araç olarak kullanmaktır. Eğitici oyunların diğer oyunlardan temel farkı çocukların zihinsel, fiziksel, sosyal ve duygusal anlamda farklı türde birçok beceriyi eğitim ortamında kazanmasına doğrudan aracılık etmesidir.

Günümüzde bilim ve teknoloji alanında yaşanan değişim ve gelişimler dijitalleşmeyi beraberinde getirmiş ve bu durum toplumsal dönüşümü hızlandırmıştır. Bu dönüşümden en fazla etkilenenlerin yeni nesil çocuklar olduğu ifade edilebilir. Bu süreçte değişik alanlardaki farklılaşma çocukların oyunlara olan bakış açısını değiştirirse de aksine merakını azaltmadığı düşünülmektedir. Bu manada eğitsel oyunların çocukların kişilik ve karakter gelişimine ve aynı zamanda öğretim sürecine yaptığı olumlu etki düşünüldüğünde ne denli bir ihtiyaç oluşturduğu göz ardı edilemez bir gerçekliktir. Bu doğrultuda bu oyunların çocukluk döneminde özellikle eğitim ortamlarında kullanımı büyük önem arz etmektedir. Bu oyunların eğitim ortamına kattığı farklılık, çocukların yaparak-yaşayarak öğrenmesine, yüksek motivasyonla derse katılmasına ve işbirliği ve iletişimle kendini ifade etmesine kadar birçok beceriyi ve kazanımı elde etmesine imkân sağlamaktadır. Bu süreçte dikkat edilmesi gereken temel husus; bu oyunların derse, konuya, kazanım, beceri ve değerlere yönelik sistemli ve planlı bir biçimde, ortama uygunluk arz edecek şekilde tasarlanmasıdır. Bu unsurlar dikkate alınarak tasarlanan eğitsel oyunların öğretimsel hedeflere ulaşmada eğitimcilere büyük kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Bu amaçla hazırlanan bu çalışma sosyal bilgiler eğitimi alanında görev

yapan akademisyenlere, öğretmenlere ve öğretmen adaylarına bir kaynak olarak katkı sağlayacağı ifade edilebilir.

Kazanım, beceri ve değer odaklı bir yaklaşım esas alınarak eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimini amaçlayan bu eser uzun, özverili ve yoğun bir çalışma süreci sonunda ortaya çıkmıştır. Eserde birinci bölümde oyunun tanımı ve önemi, oyunun tarihsel süreci, oyunun eğitimdeki yeri, oyunların sınıflandırılması, eğitsel oyunlar ve özellikleri, eğitsel oyunlarda dikkat edilmesi gereken hususlar, eğitsel oyun türleri, sosyal bilgiler dersinin amacı ve önemi ve sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımı başlıklar halinde kavramsal yönden ele alınarak sunulmaya çalışılmıştır. İkinci bölümde ise 4. sınıf sosyal bilgiler dersi programında belirtilen kazanım, beceri ve değerler esas alınarak bunlara yönelik tasarlanan eğitsel oyunlara ver verilmiştir. Aynı şekilde üçüncü bölümde beşinci sınıf sosyal bilgiler dersi, dördüncü bölümde altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi ve beşinci bölümde yedinci sınıf sosyal bilgiler dersi programında belirtilen kazanım, beceri ve değerler esas alınarak bunlara yönelik tasarlanan eğitsel oyunlara ver verilmiştir. Tasarlanan oyunlar farklı aktiviteler içeren, eğitsel nitelik taşıyan ve eğitim ortamına uygunluk arz eden bir yapı içermektedir. Oyunlar farklı kaynaklardan yararlanmak suretiyle bunlardan esinlenerek ve yazarların eğitimsel birikimlerine dayalı olarak öğrenci seviyelerine uygun bir biçimde hazırlanmıştır.

Her çalışma ilgi, merak ve emek içeren bir süreci içinde barındırmaktadır. Sosyal bilgiler eğitiminde alana önemli katkılar sağlayacağını düşündüğümüz bu çalışmanın hazırlanmasında emek harcayan tüm bölüm yazarı arkadaşlarımıza, eleştirileriyle bize yön veren değerli öğretmenlerimize ve bu kitabın basımında büyük katkı sağlayan Pegem Akademi Yayıncılık ailesine teşekkürlerimizi sunarız.

Kitabın çocuklarımızın daha iyi bir geleceğe kavuşmasına katkı sağlaması dileğiyle....

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ
ORCID No: 0000-0002-1717-861X

Doç. Dr. Harun ER
ORCID No: 0000-0002-0454-6807

Ankara, 2021

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editörler: Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Doç. Dr. Harun ER

1. BÖLÜM: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Doç. Dr. Harun ER - Bartın Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-0454-6807

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-1717-861X

2. BÖLÜM: 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Bilim Uzm. Burcu KARAMAN - Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-0161-8825

3. BÖLÜM: 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Doç. Dr. Melike FAİZ - Kastamonu Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-8070-6086

4. BÖLÜM: 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-1717-861X

Doç. Dr. Harun ER - Bartın Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-0454-6807

5. BÖLÜM: 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı

Bilim Uzm. Damla YİĞİT - Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID No: 0000-0002-0738-1382

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	v

1. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Giriş.....	1
Oyun Kavramı ve Özellikleri.....	2
Oyunun Tanımı ve Önemi.....	2
Oyunun Tarihsel Süreci.....	6
Oyunun Eğitimdeki Yeri.....	8
Oyunların Sınıflandırılması.....	11
Eğitsel Oyunlar.....	15
Eğitsel Oyun Nedir?.....	15
Eğitsel Oyunların Özellikleri.....	18
Eğitsel Oyunlarda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....	21
Eğitsel Oyun Türleri.....	24
Sosyal Bilgiler Eğitimi ve Eğitsel Oyunlar.....	26
Sosyal Bilgiler Dersinin Amacı ve Önemi.....	26
Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Kullanımı.....	28
Kaynakça.....	31
Dikkat Edilecek Hususlar.....	33

2. BÖLÜM

4. SINIF SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Hikâyeleri Kap.....	38
Çembere Koş.....	41
Hadi Beni Bul.....	43
Kültür Kapmaca.....	45
Nerde Eski Oyunlar?.....	48
Kahramanımızı Bulalım.....	51
Kahramanım Kurtardı.....	54
Kutuyu Aç Görevi Tamamla.....	56

Eşleşen Kartlar	58
Yerden Yüksek.....	60
At Zarı Kap Soruyu	62
Afet Kuşağı	64
Sosbom.....	67
Sostabu.....	69
Bilye Kapma	71
Eller Soruda.....	73
Kap Mendili Bil Soruyu	75
Benim Bütçem Benim Alışverişim.....	77
Üfle Topu Vur Hedefi.....	79
Ortada Kuyu Var Yandan Geç	81
Zıp Zıp Zıpla	83
Labirent.....	85
Söyle Ülkeyi Bul Özelliği	87
Hedefi Bul.....	89
Dart Oyunu	92
Tak Tacı Tahmin Et Kültürü.....	94
Kaynakça.....	96

3. BÖLÜM

5. SINIF SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Sosyapoly	100
Olmasaydı Ne Olurdu?	102
Rolünü Tahmin Et	104
Müzik Dursun Sen Söyle Oyunu.....	106
Çarkıfelek.....	108
Topu Yakala	110
Bende Bu Var Sende Ne Var?	112
Var Mısın Yok Musun?	114
Körebe.....	116
Deve-Cüce	118
Şişe Çevirmece.....	120
At Topu Bil Soruyu.....	122
Nesi Var?.....	124
Dart	126

Aç Kapıyı Bezirgân Başı.....	128
Üret Tartış.....	130
Yumurta Taşıma.....	132
Silen Kazanır	134
Balıkçı Temel.....	136
Seç Kutunu Bil Hakkını	138
Adam Asmaca	141
Sek-Onomik	143
Döner Çember	145
Cicili Tavuk Kaç.....	147
Bul Beni	149
Kaynakça.....	151

4. BÖLÜM

6. SINIF SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Şişe Dikmece	156
Yağ Satarım Bal Satarım	158
Grup Değiştirme.....	160
Müzik Dursun Sen Söyle	162
Rüzgâr Gülü	164
Krokimle Buluyorum Tarihim Öğreniyorum	166
Tombala	169
Sosyotiring.....	172
Var Mısın Yok Musun?	176
Bilgi Kapmaca	179
Küpü Kap Geleceğe Bak.....	181
Tik Tak Bomm	183
Nesi Var?.....	185
Takım Oyun Turnuva	187
Bilirkişi.....	190
Dart	193
Topu At Kartını Seç.....	196
Zıp Zıp Zıpla	199
Mendil Kapmaca.....	201
Gruplar Yarışıyor	203
Eller Havaya	205
Kaynakça.....	207

5. BÖLÜM

7. SINIF SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Etkili İletişim Kutusu	212
Sen Dili Ben Dili	215
Zaman Makinesi	217
Beylikten Cihan Devletine İlerle	219
Tombala	223
Aman Patlamasın!	226
Çarkısosyal	229
Sosyopoli	232
Bil Soruyu Atla Çemberi	235
Çevir Küpü Söyle Bilgiyi	237
Çek-Bilim	239
Bilinkart	241
Risk Alan Kazanır	243
Sosyo Bil Kazan	245
Bilse Bilse?	248
Sosyal Basket	251
Bowling	254
Cumhuriyet Yolu	257
Patlat Balonu Çöz Soruyu	260
Cepheli Külâh	262
Yedi Kule	264
Halka Oyunu	267
Kaynakça	269
Yazarlar Hakkında	271

1. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

Doç. Dr. Harun ER - Bartın Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-0454-6807

Doç. Dr. Oğuzhan KARADENİZ - Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-1717-861X

Giriş

Eğitim insan hayatını doğumdan ölüme her aşamada etkileyen, geçmişin öğreticisi aynı zamanda geleceğinde kurucusu rolünde önemli bir olgudur. İnsanların gelişimi incelendiğinde fiziksel, zihinsel ve sosyal açıdan bir gelişim süreci içinde oldukları ifade edilebilir. Bu süreçler eş zamanlı bir şekilde ilerler ve gelişim gösterirler. Bu süreçler dâhilinde insanların bireysel ve toplumsal anlamda varoluşuna imkân sağlayan ve hayatını anlamlandıran eğitim olgusu aynı zamanda onların dünya hayatını kendileri için daha yaşanabilir kılmaya adına önemli bir noktayı teşkil etmektedir. İnsanın fitratı gereği okuması, yazması, kendini ve çevresini gözlemlemesi ve topyekûn yaşama bir anlam yüklemesi büyük ölçüde eğitim yoluyla kazanılabilecek nitelikler olduğu ifade edilebilir. İnsanların birey olarak doğduğu ve sosyal bir varlık olarak toplumda yaşamını sürdürdüğü düşünüldüğünde eğitime ne denli ihtiyaç duyduğu da anlaşılabilir. Bireylerin iletişim ve etkileşim yoluyla kendini ifade etmesi ve karşılığında dönüt alarak buna göre hayatına yön vermesi bir yaşamışlığın ve birikimin ortaya çıkmasına imkân sağlamaktadır. Bu yaşamışlık ve birikimler zamanla olgunlaşarak deneyim ve kazanıma dönüşmektedir. Bütünsel anlamda bakıldığında bu durumun insan hayatına dokunması ve tesir etmesi ya da davranışa dönüşmesi eğitim olarak nitelendirilebilir. Eğitimin insan hayatında teşkil ettiği önemi daha iyi anlamak ve onun gelişimsel sürecini daha iyi tanımlamak adına üzerinde durulması gereken bir diğer kavram da öğrenmedir.

Öğrenmenin insanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliklerden biri olduğu kabul edilmektedir. Farklı psikolojik ve biyolojik süreçlerin etkileşimi ile oluşan öğrenme sürecinin nasıl ve ne şekilde meydana geldiği eğitimcilerin üzerinde

önemle durduğu bir konu olmuştur (Keleş ve Çepni, 2006). Yetişkin ve bağımsız bir bireyin hayatı öğrenme olmadan düşünülemez. Çünkü zihnimizin ihtiyacı olan yetenek, beceri ve yaşamsal deneyimler öğrenme yoluyla kazanılan unsurlardır (Howe, 2001). Bu bağlamda öğrenme insan hayatını derinden etkileyen, çok boyutlu ve uzun bir süreç gerektiren bir evreyi temsil etmektedir. Öğrenme çoğunlukla öğretme kavramı ile birlikte kullanıldığı gibi bu iki kavramın birleşimi niteliğinde öğretim kavramı da literatürde sıklıkla kullanılmaktadır. Öğrenme temelde çok yönlü bir şekilde uzun bir zaman diliminde bireysel ve etkileşime dayalı olarak kişinin edindiği kazanımlar şeklinde ifade tanımlanabilir. Öğrenme dinamik bir süreç olduğu için insanlar hayatları boyunca her aşamada öğrenme eylemini gerçekleştirirler. Öğrenme olmadan gelişme belli bir düzeyin üstüne çıkmaz ve tam anlamıyla bir olgunlaşma gerçekleşemez. Öğrenme olgunlaşma sürecine eklenerek, gelişmeyi daha üst seviyelere çıkarır. Bu süreçte bireysel isteklilik ve çaba önemli bir motivasyon kaynağı oluşturmaktadır. Akabinde kişinin diğer insanlarla iletişime geçerek zihinsel ve sosyal bir alışverişte bulunması hayatında birtakım değişimlere yol açmaktadır. Özellikle bu değişimin davranış boyutunda gerçekleşmesi nispeten kalıcı bir iz oluşturmaktadır. Bu kalıcılıkta insan hayatının değişmesi, şekillenmesi ve kişilik oluşumunda önemli bir noktayı teşkil etmektedir. Öğrenme sürecinde temel nokta, bireyin çevresiyle farklı şekillerde ve kasıtlı olarak etkileşime geçme evresidir. Bu evrede bireyin sahip olduğu birikim ve kazanımlar devreye girerek bir ölçüde anlamlılığı test edilir. Bunlar diğer insanların öğrenmeleriyle karşılaştırılarak bütüncül bir olguya dönüşür ve yeni öğrenmelere bir kapı açılmış olur. Sonuç olarak bu dönem yeni bakış açılarının ortaya çıkmasına dayalı, farklı ve kalıcı öğrenmelere yol açar. Bu sürecin başarılı olabilmesi noktasında sistematik ve planlı bir programın takip edilmesi bir zorunluluk arz etmektedir (Demirel, 2009). Belli bir program dâhilinde çocukların yaşı ve gelişim düzeylerine uygun yöntem ve tekniklerin seçimi de önemlidir. Bu yöntem ve tekniklerden birisi de etkileşime dayalı, eğlenerek öğrenmeyi ifade eden “oyun” kavramıdır (Özyürek ve Çavuş, 2016). Oyun, fiziksel ve zihinsel becerileri işe koşarak sosyal ve duygusal olgunluğu geliştirmeye yönelik özel bir ortamda çıkar gözetmeksizin, kurallar dâhilinde yapılan, gönüllülük esasına dayalı eğlenceli bir aktivitedir (Gözalan ve Koçak, 2014).

1.1. Oyun Kavramı ve Özellikleri

1.1.1. Oyunun Tanımı ve Önemi

Oyun, insanoğlunun var oluşundan günümüze kadar geçen süreçte yaşamın her döneminde farklılaşarak ve gelişerek devam etmekte ve değişik ilgi ve gereksi-

nimlerin doyurucu bir kaynağı olarak her daim önemini koruyan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Özdemir ve Ramazan, 2012). Oyun kökeni itibariyle insanlık tarihinin bilinen en eski etkinliklerinden biridir. İnsanlığın geçirdiği evrelerde şekillenen ve günümüze kadar farklı içerik ve biçimlere bürünen oyunun, farklı anlamlarda karşımıza çıktığı ve bu itibarla değişik türde birçok tanımının yapıldığı görülmektedir (Güneş, 2015). Jones (2009) oyunu etkinlik temelli ele almış ve çocuklara yaparak yaşayarak öğrenme ortamları sunan onların fiziksel, zihinsel ve duygusal yönden gelişimini destekleyen, bedeni kontrol ederek nesnelere kullanabilme becerisi kazandıran bir eylem şeklinde tanımlamıştır. Burada yaşama dair gerçek deneyimler ön plana çıkarılarak zihin ve kas kontrolünün önemi vurgulanmıştır. Bu durumun bireyin çok yönlü gelişimini desteklemesi de üzerinde hassasiyetle durulması gereken bir konudur. Yalçın, Demirdağ ve Kazak (2017) öğrenme süreci yönüne vurgu yaparak oyunu; kurallı ya da kuralsız, amaca bağlı ya da amaçsız, çocuğun gönüllü olarak katıldığı, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası olarak görmektedir. Oyun aynı zamanda bir öğrenme sürecidir ancak belli bir sistematığe bağlı değildir. Oyun esnasında kazanılan farklı deneyimler, çocukların gerçek yaşamına olumlu bir şekilde transfer edilerek bir anlamda kalıcı öğrenmeye katkıda bulunurlar. Bu yönüyle oyun eğlenerek öğrenmenin oluştuğu bir ortam olarak kabul edilebilir. Çoban ve Nacar (2015)'de oyunu; bireyin duygu, düşünce ve arzularını ifade edebilmenin bir aracı olarak, kişisel, zihinsel ve fiziksel gelişimine katkı sağlayan bir faaliyet olarak ifade etmektedirler. Çocukların gelişimsel dönemleri dikkate alındığında kendilerini doğru bir şekilde ifade etme noktasında oyunu özel ve özgür bir alan olarak gördükleri söylenebilir. Burada özellikle çocukların kendi iç dünyalarını yansıtmaları açısından, akranlarıyla olmanın verdiği rahatlığı göz ardı edemeyiz. Çocukların kendilerini rahat hissettikleri ortamda daha samimi ve içten davrandıkları unutulmaması gereken bir gerçekliktir.

Huizinga (2015)'de oyunu; bireyin isteyerek özgür iradesi ile gerçekleştirdiği, belirli ortamlarda kendine özgü kurallar çerçevesinde yapılan eylemler şeklinde tanımlamaktadır. Burada oynanan her oyunun kendine ait bir karakteri ve amacı olduğu ve bu yönüyle bir özgünlük taşıdığı ifade edilebilir. Oyunlar temelde birbirine benzeyebilir ancak içerik ve amaç yönünden farklı biçimsel özelliklere sahip oldukları unutulmamalıdır. Ayrıca oyunların taşıdıkları niteliksel özelliklere göre de kendine özgü özel bir alan gerektirdiği söylenebilir. Bu manada her oyunun şematik olarak belli bir alana sıkıştırılmaması oyunların ruhunu yansıtması açısından önemlidir. Hazar ve Altun (2018) oyunu; bireyin gelişimine farklı açılardan katkı sunan sanatsal ve estetik duyguları ve becerileri geliştiren aynı zamanda yaşamı zevkli kılan faaliyetler şeklinde tasvir etmektedir. Oyunun sanat ve estetik açısın-