

**T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
HAREKET VE ANTRENMAN BİLİMLERİ BİLİM DALI**

**9-10 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARA UYGULANAN
EĞİTSEL OYUN AKTİVİTELERİNİN FİZİKSEL VE
MOTORİK ÖZELLİKLERİNE ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Öner CİRAV

Tez Danışmanı: Prof Dr. Ali Emre EROL

İSTANBUL, 2018

**T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
HAREKET VE ANTRENMAN BİLİMLERİ BİLİM DALI**

**9-10 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARA UYGULANAN
EĞİTSEL OYUN AKTİVİTELERİNİN FİZİKSEL
VE MOTORİK ÖZELLİKLERİNE ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Öner CİRAV

Tez Danışmanı: Prof Dr. Ali Emre EROL

İSTANBUL, 2018

T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS PROGRAM ADI

Tezin Adı: 9-10 Yaş Grubu Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Fiziksel Ve Motorik Özelliklere Etkisi.

Öğrencinin Adı Soyadı: Öner CİRAV

Tez Teslim Tarihi: .../.../2018

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Sağlık Bilimleri Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Prof. Dr. Nezir KÖSE
Müdür V.

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Ali Emre EROL

Üye
Dr. Öğr. Üyesi Kubilay ÇİMEN

Üye
Doç. Dr. Ahmet Nusret BULGURCUOĞLU

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazıma kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi ve proje çalışması sırasında faydalandığım diğer tüm bilgi ve yorumlara da kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

Öner CİRAV

İmza

TEZ YAZIM KILAVUZU UYGUNLUK ONAYI

“9-10 Yaş Grubu Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Fiziksel Ve Motorik Özelliklerine Etkisi” adlı Yüksek Lisans İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan
Öner CİRAV
İmza

Danışman
Prof Dr. Ali Emre EROL
İmza

Enstitü Yetkilisi
İmza

TEŐEKKÖR

Bu arařtırmanın konusu, alıřmaların ynlendirilmesi, sonuların deęerlendirilmesi ve yazımı da dahil olmak zere her ařamasında yapmıř olduęu byk katkılardan dolayı tez danıřmanım Sayın Prof. Dr. Ali Emre EROL'a ve tm alıřma srecinde bana destek olan sevgili aileme teőekkr ederim.

İstanbul, 2018

ner CİRAV

ÖZET

9-10 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARA UYGULANAN EĞİTSEL OYUN AKTİVİTELERİNİN FİZİKSEL VE MOTORİK ÖZELLİKLERİNE ETKİSİ

Öner Cirav

Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı
Hareket Ve Antrenman Bilimleri Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof Dr. Ali Emre Erol

Haziran 2018, 50 Sayfa

Bu çalışmanın amacı; eğitsel oyun etkinliklerinin çocukların motorik özelliklerinin gelişimi üzerine etkilerini incelemektir. Araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim öğretim döneminde M.E.B.'na bağlı Özel Yenidoğu İlkokulu'nda öğrenim gören 40 katılımcı (20 kız, 20 erkek) oluşturmaktadır. Araştırma sürecinde 12 hafta boyunca uygulanan eğitsel oyunların öncesi ve sonrasında katılımcıların motorik özelliklerini değerlendirmek için durarak uzun atlama, dikey sıçrama, 10x5m çabukluk, sağ ve sol el kavrama kuvveti, sağlık topu fırlatma, 20 m. sürat, kol hızı ve otur uzan ölçümleri alınmıştır.

Araştırma grubundan elde edilen verilerin ortalama ve standart sapmaları excel programı ile hesaplanmıştır. SPSS (Statistical Package for Social Science) 24.0 paket programı ile uygulama ve kontrol grubu katılımcıların grup içerisindeki gelişimleri, çalışmanın başında ve sonunda ön test ve son testler arasındaki farklılığın tespiti için eşleştirilmiş 'Wilcoxon Rank-Sum Testi' ile 0.05 anlamlılık seviyesinde değerlendirilmiştir. Bağımsız grupların (kontrol ve uygulama grupları) karşılaştırılması ise; çalışmanın başında ve sonunda ön test ve son testler arasındaki farklılığın tespiti için SPSS istatistik programında eşleştirilmiş 'Mann-Whitney U Testi' ile 0.05 anlamlılık seviyesinde değerlendirilmiştir.

Araştırma sonucunda; Deneysel grubu katılımcıların durarak uzun atlama, sağlık topu fırlatma, dikey sıçrama, sürat, çabukluk ve el kol koordinasyonu-kol hızı değişkenlerinde istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunmuştur. Esneklik, sırt kuvveti, sağ el kavrama ve sol el kavrama kuvveti değişkenleri açısından anlamlı fark bulunmamıştır. Kontrol grubu

katılımcıların ise; durarak uzun atlama, sađlık topu ve dikey sıçrama testlerinden elde ettikleri puanlarda istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilirken; esneklik, sűrat, abukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti ve kavrama kuvveti deđiřkenlerinde anlamlı fark bulunmadıđı gűrűlműřtűr.

Anahtar kelimeler: Eđitsel oyun, Motor gelişim, Motorik zellikler



ABSTRACT

EFFECTS OF EDUCATIONAL GAMES ON MOTOR AND PHYSICAL SKILLS IN CHILDREN 9-10 YEARS OF AGE

Öner Cirav

Coaching Education Department
Department of Motion and Training Science

Thesis Supervisor: Prof Dr. Ali Emre Erol

June 2018, 50 Pages

The aim of this study is to examine the effects of educational game activities on the development of children's motoric skills. The target population of the study consist of 40 participants (20 girls, 20 boys) who are studying at the Special Yenidogu Elementary School M.E.B in the period of 2017-2018 academic year. In the research process were taken before and after 12 weeks of training to evaluate participants motor skills standing long jump, vertical jump, 10x5 m quikness, right and left hand grip, health ball throw, 20 m sprint, arm speed and sitting length measurements. The avarage and standard deviations of the data obtained from the research group were calculated by the Excel program.SPSS (Statistical package for Social Science) 24.0 package program and application and control group participants' development within the group, at the beginning and end of the study to determine the difference between pre-test and post tests ' Wilcoxon The Rank-Sum test was evaluated at a significance level of 0.05. Comparison of independent groups (control and application groups); at the beginning and end of the study, the 'Mann-Whitney U test'' paired in the SPSS statistical program for the determination of the difference between pre- test and post tests which was evaluated at a signifiante level of 0.05.As a result of research; the experimental group is found statistically significant difference in participants' long jump, health ball throw, vertical jump, speed, quickness and hand arm coordination arm speed variables. There was no significant difference in terms of flexibility, back strength, right hand grip and left hand grip force variables.In the control group participants, there was a statistically significant difference in the scores

obtained by standing long jump, health ball and vertical jump test. There was no significant difference in the variables of flexibility, speed, velocity, hand arm coordination-arm speed, back strength and clutch force.

Keywords: educational game, engine development, motoric features.



İÇİNDEKİLER

İÇ KAPAK.....	
ONAY SAYFASI.....	
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK.....	iii
TEZ YAZIM KILAVUZU UYGUNLUK ONAYI.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER	x
TABLOLAR	xii
ŞEKİLLER	xiii
KISALTMALAR	xiv
1. GİRİŞ	1
1.1 TEZİN AMACI.....	1
1.2 TEZİN ÖNEMİ.....	2
1.3 PROBLEM CÜMLESİ	3
1.3.1 Alt Problemler.....	3
1.4 HİPOTEZLER.....	3
2. GENEL BİLGİLER.....	5
2.1 MOTOR GELİŞİM, TEMEL MOTORİK ÖZELLİKLER VE ÇOCUKLARDA MOTORİK ÖZELLİKLERİN GELİŞİMİ	5
2.1.1 Motor Gelişim	5
2.1.2 Motor Gelişim Safhaları.....	5
2.1.3 Temel Motorik Özellikler.....	7
2.1.3.1 Kuvvet	7
2.1.3.2 Dayanıklılık.....	8
2.1.3.3 Sürat	8
2.1.3.4 Hareketlilik (esneklik)	8
2.1.3.5 Beceri (koordinasyon).....	9
2.1.3 Çocuklarda Motorik Özelliklerin Gelişimi.....	9

2.2 OYUN VE OYUN KAVRAMINI AÇIKLAYAN KURAMSAL YAKLAŞIMLAR.....	10
2.2.1 Oyun.....	10
2.2.2 Oyunun Tarihçesi	11
2.2.3 Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunla İlgili Görüşler.....	11
2.2.4 Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri ve Önemi	13
2.2.5 Eğitimde Oyunun Kullanılması.....	15
2.3 EĞİTSEL OYUN VE EĞİTSEL OYUN KAVRAMINI AÇIKLAYAN KURAMSAL YAKLAŞIMLAR	16
2.3.1 Eğitsel Oyun	16
2.3.2 Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	16
2.3.3 Eğitsel Oyunların Motorik Özellikler Üzerine Etkileri	18
2.3.3.1 Kuvvet üzerine etkileri	18
2.3.3.2 Reaksiyon zamanı, çabukluk ve sürat üzerine etkileri.....	18
2.3.3.3 Dayanıklılık üzerine etkileri.....	18
2.3.3.5 Koordinasyon üzerine etkileri.....	19
3. MATERYAL VE YÖNTEM.....	20
3.1 ÇALIŞMA EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ.....	20
3.2 DENEY GRUBUNA UYGULANAN EĞİTSEL OYUNLAR.....	20
3.3 VERİLERİN TOPLANMASI	27
3.5 VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE ANALİZİ	29
4. BULGULAR.....	30
5. TARTIŞMA VE SONUÇ.....	37
KAYNAKÇA	43

TABLÖLAR

Tablo 2.1. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	17
Tablo 4.1. Erkek Katılımcıların Demografik Özellikleri	30
Tablo 4.2. Kız Katılımcıların Demografik Özellikleri	30
Tablo 4.3. Kontrol Grubu Erkek Katılımcıların Ön Test-Son Test Karşılaştırması	31
Tablo 4.4. Uygulama Grubu Erkek Katılımcıların Ön Test – Son Test Karşılaştırması	32
Tablo 4.5. Kontrol Grubu Kız Katılımcıların Ön Test – Son Test Karşılaştırması	34
Tablo 4.6. Uygulama Grubu Kız Katılımcıların Ön Test – Son Test Karşılaştırması.....	35

ŞEKİLLER

Şekil 2.1. Gallahue'nin Piramit Modeli	6
Şekil 3.2. Daire Benim Oyunu	20
Şekil 3.3. Gel Bu Tarafa Oyunu	21
Şekil 3.4. Deve Cüce Oyunu	21
Şekil 3.5. Hunili Stafet Oyunu	22
Şekil 3.6. Çemberi Kap Oyunu	22
Şekil 3.7. Avlanma Oyunu	23
Şekil 3.8. Sen de Sıçra Oyunu.....	23
Şekil 3.9. Altın Balık Oyunu.....	24
Şekil 3.10. Hızlı Tavşan Oyunu	24
Şekil 3.11. Yengeç Yarışı	25
Şekil 3.12. Al – Ver Oyunu.....	25
Şekil 3.13. İpini Çek Oyunu.....	26
Şekil 3.14. El Arabası Oyunu.....	26
Şekil 3.15. Elim Sende Oyunu	27

KISALTMALAR

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

N : Kişi Sayısı

ORT : Ortalama

P : Anlamlılık Düzeyi

SS : Standart Sapma



1. GİRİŞ

Günümüzde teknolojik gelişmelere bağlı olarak daha hareketsiz bir yaşam tarzı benimsenmektedir. Bu yaşam tarzından etkilenen yaş gruplarından birisi de çocuklardır. Hareket bir çocuğun bedensel gelişimi için çok önemlidir. Çocukluk dönemindeki fiziksel aktivitelere katılımın birçok olumlu etkileri bulunmaktadır. Bunlar arasında, büyüme ve gelişmenin daha iyi olması, aktif yaşam biçimi kazandırılması, ileride oluşabilecek hastalık risklerini azaltma, aşırı kilo alımının önlenmesi gibi olumlu etkiler gösterilebilir. Bu kapsamda düzenli bir spor dalıyla uğraşmak kadar, fiziksel aktivite içeren bazı etkinliklere katılım da çocukların bedensel gelişimleri için oldukça önemlidir (Çelik ve Şahin 2013). Bu durumda hareket ihtiyacını karşılayacak, enerjisini boşaltacak ders dışı sportif etkinlikler ve oyunlar giderek önem kazanmaktadır.

Çocuğun yaşamında bir sportif aktivite olarak oyun çok eski çağlardan günümüze gelen bir öyküye sahiptir. Çocuğun neredeyse doğumdan itibaren oynamaya başladığı ve ilk çocukluk yıllarında kendini, çevresini, dünyayı oyun oynayarak tanıdığı bir gerçektir. Modern eğitim anlayışında oyunun önemli bir yeri vardır. “Oyun oynama dürtüsü, eğer teşvik edilirse, okul yıllarında da hatta yaşam boyunca eğlenceli ve etkin bir öğrenme yolu olabilir” (Sağlam 1997). Günümüzde oyun, ders programlarında bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle küçük çocukların öğrenme sürecinin oyun aracılığıyla sağlanabileceği yaygın bir görüş haline gelmektedir. Çünkü çocukların öğrenmeleri, yaşantı ve deneyimleri aracılığı ile gerçekleşmektedir (Akandere 2004 ss. 78-80). Çocuğun bedensel, ruhsal ve zihinsel açıdan sağlıklı gelişimi ve eğitimi için beslenme ve uyku kadar oyunun da gerekli olduğu yadsınamaz bir gerçektir (Memiş 2006; Uluğ 1999). Yetişkinler açısından oyun farklı şekillerde algılansa da çocuğa göre oyun, onun en ciddi işidir ve bu nedenle çocuğa rahatça ve güvenli bir şekilde hareket edebileceği, uygun ve zengin bir oyun ortamı hazırlamak oldukça önemlidir (Aydın 2009 ss. 175).

1.1 TEZİN AMACI

Oyun; çocuğun bedensel, sosyal ve bilişsel yeteneklerini geliştirmede, ruhsal durumunu anlamada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde etkin bir işleve sahiptir (Erbay ve

Durmuşođlu 2012). Oyun sayesinde tüm gelişim görevleri yerine getirilebilirken, özellikle sinir sisteminin ve dolayısıyla motor becerilerin gelişimi de olumlu yönde etkilenmektedir (Hazar 2005; Akandere 2004 ss. 156).

Çocukluk dönemindeki gelişim, insan hayatının en önemli ve hassas dönemidir. Bu dönem gelecek yıllardaki gelişmenin temelini oluşturur. Bu kritik dönemin en önemli değişkenlerinden biri de oyundur. Ayrıca oyun yalnızca evde ya da sokakta çocukların yaptıkları bir etkinlik değildir. Özellikle okullarda verilen eğitimin yanı sıra oyunun da sürekli olarak oynatılması gerekmektedir. Oyunun, tüm gelişim alanlarına olumlu etki sağladığı halde motor ve bedensel gelişimdeki yeri çok daha önemlidir (Kuru ve Köksalan 2012).

Bu nedenle bu çalışmanın amacı, ilkokul I. Kademe öğrencilerinin fiziki etkinlikler dersi kapsamında uyguladıkları eğitsel oyun etkinliklerinin çocukların motorik özelliklerinin gelişimleri üzerine etkilerini incelemek olarak belirlenmiştir.

1.2 TEZİN ÖNEMİ

Geçmişten günümüze varlık gösteren her toplumda oyun ile ilgili materyallerle karşılaşılması oyunun, insan hayatında önemli bir yeri olduğunu göstermektedir (Memiş 2006). Günümüzde gelişen teknoloji, harekete dayalı olarak sürdürülmesi gereken hayatı, makinelere bağlı ve durağan bir hayat tarzına dönüştürmüştür. Bu durum, fiziksel hareketliliğin azalmasına, strese ve psikolojik nedenlere bağlı sağlık sorunlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu tür sağlık sorunlarının önüne geçebilmek adına fiziksel hareketlilik ihtiyacı olan insanlar için eğitsel oyunlar önemli bir araçtır (Timurkaan vd. 2013, ss. 75).

Oyun çocuđu yetişkin hayata hazırlayan en etkin yoldur (Memiş 2006; Öztürk 1998, ss. 20). Oldukça eski bir geçmişe sahip olmasına rağmen oyun etkinlikleri halen açıklanmaya ve üzerinde bilimsel çalışmalara gereksinim duymaktadır (Pehlivan 2005, ss. 3).

Cengiz'in (1997) açıklamasına göre oyunlar, içinde yaşanan kültürün yapısının ve özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir pencere açtığı için, kültür çözümleme çalışmalarının en önemli malzemeleri arasındadır ve bu nedenle araştırmacılar için bu konu özellikle araştırmaya değer niteliktedir. Zengin bir kültürel miras olarak karşımızda duran ve özellikle eğitsel amaçlarla kullanılabilen oyun etkinliklerini yaratıcı bir biçimde

değerlendirmek, bu oyunlardan ulusal bir eğitim malzemesi oluşturacak yolları araştırıp ortaya koymak bizlere düşen en önemli görevdir (Sağlam 1997).

Yapılan araştırmalar çocukların özellikle fiziksel aktivite içeren oyunlar oynayabilmek için rahat mekânlara ihtiyaç duyduklarını ortaya koymuştur (Cunningham ve Jones 2004). Apartman dairelerinde yaşayan, okula servisle giden, televizyon ve bilgisayar karşısında vakit geçiren çocukların, çarpık kentleşme nedeniyle çocuklar oyun alanı ve parklara da hasret kalmaktadırlar (Ruhi 1993, ss. 17). Çocuğun doğal ihtiyacı olan hareket ve oyun isteği, okulda beden eğitimi derslerinin önemini artırmaktadır. Günümüz eğitim öğretim kurumlarındaki okullarda okutulan derslerle, öğrencilerde geliştirilmek istenen, bilgi ve beceriler gibi bilişsel davranışlardaki değişikliklerin yanı sıra, psikomotor gelişim ile kişilik özellikleri, tutumlar, değerler ve ilgiler gibi duyuşsal davranışlardır (Gündüz 1988, ss. 132-133).

Oyunun tüm bu özellikleri, çocuğun ince ve kaba motor gelişiminde olması gereken gelişim ve olgunlaşmasını destekleyici, daha da ileri götürücü önemli bir yere sahiptir (Kuru ve Köksalan 2012).

1.3 PROBLEM CÜMLESİ

Eğitsel oyun etkinliklerinin çocukların motorik özelliklerinin gelişimi üzerinde etkisi var mıdır?

1.3.1 Alt Problemler

- a) Eğitsel oyun etkinliklerinin kuvvet gelişimi üzerine etkisi var mıdır?
- b) Eğitsel oyun etkinliklerinin sürat gelişimi üzerine etkisi var mıdır?
- c) Eğitsel oyun etkinliklerinin dayanıklılık gelişimi üzerine etkisi var mıdır?
- d) Eğitsel oyun etkinliklerinin hareketlilik gelişimi üzerine etkisi var mıdır?
- e) Eğitsel oyun etkinliklerinin beceri gelişimi üzerine etkisi var mıdır?

1.4 HİPOTEZLER

- a) Eğitsel oyun etkinliklerinin kuvvet gelişimi üzerine etkisi vardır.
- b) Eğitsel oyun etkinliklerinin sürat gelişimi üzerine etkisi vardır.
- c) Eğitsel oyun etkinliklerinin dayanıklılık gelişimi üzerine etkisi vardır.

d) Eğitsel oyun etkinliklerinin hareketlilik gelişimi üzerine etkisi vardır.

e) Eğitsel oyun etkinliklerinin beceri gelişimi üzerine etkisi vardır.



2. GENEL BİLGİLER

2.1 MOTOR GELİŞİM, TEMEL MOTORİK ÖZELLİKLER VE ÇOCUKLARDA MOTORİK ÖZELLİKLERİN GELİŞİMİ

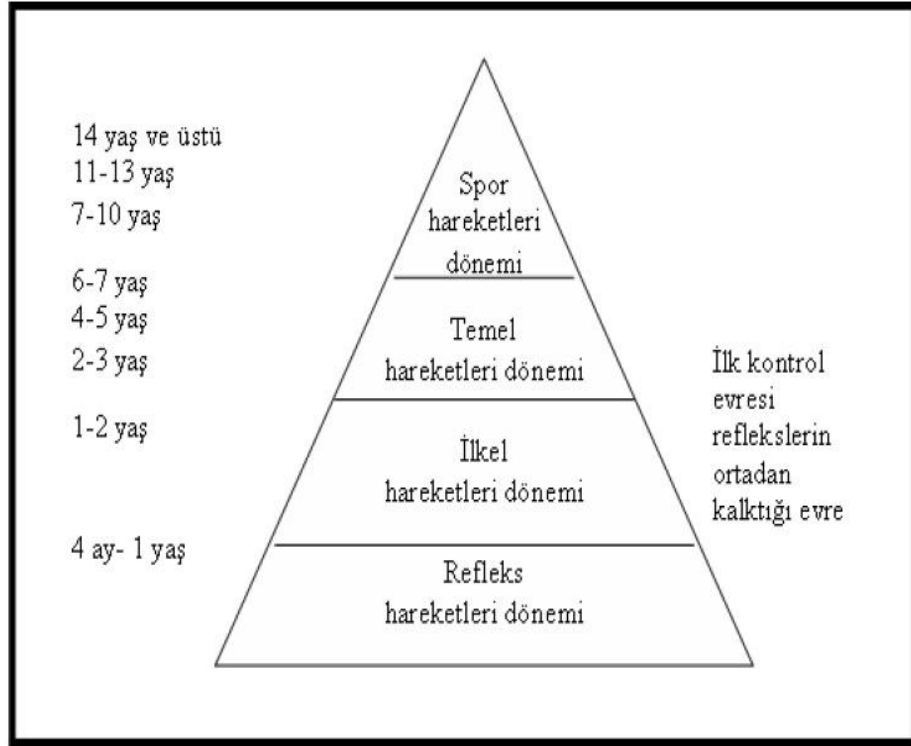
2.1.1 Motor Gelişim

Motor gelişim, fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin (MSS) gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı hareketlilik kazanmasıdır. Motor gelişim süreci gerçek gözlenebilir çeşitli hareketlerin gelişim sürecinin gözlemlenmesi ile de olabilmektedir. Bunlar dengeleme, lokomotor, lokomotor olmayan ve manipulatif hareketlerdir. Çocuklarda motor becerilerin gelişimi özellikle fiziksel gelişimi ile yakından ilişkilidir. Bu gelişim süreci birbirini takip eden bir dizi safhadan oluşur (Özer ve Özer 2007, ss. 8-11).

2.1.2 Motor Gelişim Safhaları

Gallahue (1982), psiko-motor gelişimini çocukluk dönemi ile sınırlayarak incelemiş ve kuramını piramit modeli ile açıklamıştır. Bu modele göre her bir psiko-motor gelişim dönemi, bir diğerinin üzerine kurulur. Piramidin temeli, refleksif hareketler dönemini göstermektedir. Bu dönemi, ilkel hareketler dönemi ve temel hareketler dönemi takip eder. Piramidin tepe noktasını spor hareketleri dönemi oluşturur (M.E.B., 2013 ss. 8-10).

Refleks Hareketler Dönemi: Refleks hareketler bebeğin ilk motor tepkileri ve ilk bilgi edinme kaynaklarıdır (Muratlı 2007, ss. 122). Refleks hareketler, ilkel refleksler ve postural refleksler olmak üzere iki bölümde incelenebilir. İlkel refleks hareketlerinin (emme, besin arama, yakalama, sarılma vb.) beslenme ve koruma gibi işlevleri vardır. Bu refleksler doğum öncesi ve bir yaşına kadar gözlemlenmektedir. Postural refleksler ise; istemli davranışlara benzese de tümüyle istem dışı hareketlerdir. Bu refleksler adım atma, emekleme gibi bebeğin otomatik olarak dik pozisyonda durmasını sağlayan reflekslerdir (Demiral 2010)



Şekil 2.1. Gallahue'nin Piramit Modeli

İlkel Hareketler Dönemi: İlkel hareketler, ilk iki yaşta gözlenen istemli hareketlerin ilk biçimidir. Bebeğin oturması, emeklemesi, ayakta durabilmesi, gelişimde olgunlaşmanın önemini ortaya koymaktadır. Bu hareketler, yaşamın ilk iki yılında kemik, kas ve sinir sistemindeki gelişimin yanı sıra, bebeğe sağlanan alıştırma olanakları sonucu ortaya çıkar. İlkel hareketler, olgunlaşmaya bağlıdır ve ortaya çıkışlarında önceden kestirilebilen bir sıra izler. Normal koşullarda bu sıra değişmez ancak bunların ortaya çıkış zamanları, hızları çocuktan çocuca farklılık gösterebilir. Bu bireysel farklılıkların kaynağını kalıtsal ve çevresel etmenler oluşturur (Özer ve Özer 2012, ss. 100-102).

Temel Hareketler Dönemi: Yaşamın ikinci yılından başlayarak yedinci yılına kadar geçen süre temel becerilerin kazanıldığı dönemdir. Tüm çocukların ortak özellik taşıması ve yaşam için gerekli beceriler olmasından dolayı "temel beceriler" olarak ifade edilir. Bunlar; koşma, atlama, sıçrama, sekme, yakalama, fırlatma, topa ayakla vurma gibi hareketlerdir.

İki yaşından sonra temel hareketler kaba bir şekilde ortaya çıkar. Önce çocuk, kendi bedeninin hareket becerisini anlamak ve bunu denemek için çaba gösterir. Daha sonra bedeni üzerindeki kontrolü ile hareketlerini daha uyumlu ve kontrollü yapmaya başlar.

Dönemin sonlarında ise çocuk, uyumlu ve kontrollü gelişmiş hareketlerini mekanik yönden etkili olarak gerçekleştirir. Beş-altı yaş döneminde temel beceriler olgunlaşmış olarak görülür. Çocuğun olgunlaşmasında iyi bir öğretim verilmesinin, cesaretlendirilmesinin ve alıştırma olanağı yaratılmasının önemi büyüktür (M.E.B. 2013, ss. 15-16).

Sporla İlişkili Hareketler Dönemi: Yedi ile on iki yaş arasını kapsayan bu dönemde ilkokul çocukları, yeni beceriler kazanmaktan çok daha önce kazandıkları temel becerileri daha akıcı ve doğru olarak ortaya koyarlar. Burada “spor” terimi geniş anlamıyla kullanılmıştır. Yani yalnız yarışma değil aynı zamanda eğlence ve spor etkinlikleri açısından gönüllü katıldıkları faaliyetler, oyun, dans gibi aktiviteleri de kapsayan bir araç olarak benimsenmiştir. Bu dönemde, lokopsiko-motor, manipülatif ve dengelemeye ilişkin hareketler birleştirilerek ip atlama, üç adım gibi oyunlarda ya da futbol, basketbol gibi sporlarda kullanılır (Timurkaan vd. 2010, ss. 75-76). Sporla ilişkili hareketler dönemi, spor becerilerine geçiş evresi, spor becerilerini uygulama evresi ve spor aktivitelerine yaşam boyu katılım evresi olmak üzere üç evre halinde incelenmektedir (Özer ve Özer 2007, ss. 168).

2.1.3 Temel Motorik Özellikler

Temel motorik özellikler, kişinin beden gücü ve yeteneğini ve karmaşık nitelikteki motorik spor gücü derecesini belirleyen öğelerdir. Bu özellikler antrenman sürecinde yapılan her motorik spor hareketinin temeli ve en öncelikli koşuludur. Temel motorik özellikleri önem sırasına göre kuvvet, dayanıklılık, sürat, hareketlilik ve beceri şeklinde sıralayabiliriz. Bunlardan ilk üç tanesi ana, diğer ikisi ise tamamlayıcı özelliklerdir (Sevim 2007, ss. 31).

2.1.3.1 Kuvvet

Kuvvet karmaşık bir özellik olduğu için bilim adamları bir branşa yönelip yönelmemesine göre, çalışma biçimi ve kasın kasılma çeşitlerine göre, niceliğine ve karşı konulan dirence göre farklı birçok sınıflandırmalarla açıklamaya çalışmışlardır (Muratlı 2007, ss. 279). Biyolojik yaklaşımla kuvvet, sporcunun bir kütleyi (kendi vücudu, rakip ya da bir araç olabilir) hareket ettirme yani bir direnci yenebilme ya da onu kas çalışmasıyla etkileme anlamına gelen bir kavramdır (Muratlı 2007, ss. 279-280). Hollmann’a göre kuvvet “Bir

dirençle karşı karşıya kalan kasların kasılabilme ya da bu direnç karşısında belirli bir ölçüde dayanabilme yeteneğidir (Sevim 2007, ss. 186).

2.1.3.2 Dayanıklılık

Dayanıklılık, “genelde, sporcunun fiziki ve fizyolojik yorgunluğa dayanma gücü” olarak tanımlanabilir. Frey’e göre; sporcunun fiziki dayanıklılık yeteneği şu anlamdadır; “Tüm organizmanın fiziki yorgunluğa mümkün olduğu kadar karşı koyabilme gücüdür” (Sevim 2007, ss. 187). Köktaş’a (2013) göre dayanıklılık, motorsal ve bireysel karakter ile ilgili bir yetidir. Bu yetinin kalitesi kalp-dolaşım sistemi, solunum sistemi, sinir sistemi ve psikolojik etkenlerle belirlenir. Bundan dolayı dayanıklılık, karşı direnç yetisidir (Köktaş 2013). Martin (1988)’e göre dayanıklılık, uzun süreli spor çalışmaları sırasında organizmanın yorulmaya karşı gösterdiği yüksek direnç yeteneğidir. Weineck’e (1990) göre ise dayanıklılık “sporcunun psiko-fiziki yorgunluğa karşı direnç yeteneği” olarak tanımlanmıştır (Muratlı 2007, ss. 54-57).

2.1.3.3 Sürat

Sporda verimi belirleyen motorsal özelliklerden biri diğeri ise sürat özelliğidir. Sürat, faaliyetlerin sonucu ortaya konulan bir performanstır. Bompa sürati, “çok çabuk olarak hareket etme ya da taşınma yeteneğidir” olarak tanımlamaktadır. Aynı zamanda anaerobik kas metabolizmasının da bir göstergesidir (Güler 2016). Fizyolojik açıdan bakıldığında sürat; kaslar ve sinir sistemlerinin hızlı çalışma yeteneğine bağlı olarak hareketsel bir yetenek olarak algılanmaktadır (Muratlı vd. 2011, ss. 429). Sevim (2007)’e göre sürat; “sporcunun kendisini en yüksek hızda bir yerden bir yere hareket ettirebilme yeteneği ya da hareketlerin mümkün olduğu kadar yüksek bir hızla uygulanması yeteneği” olarak tanımlanır (Sevim 2007, ss. 71).

2.1.3.4 Hareketlilik

Hareketlilik; bir ya da daha fazla eklemden hareketleri istemli olarak, mümkün olduğunca geniş bir açı içerisinde yapabilme yeteneğidir (Weineck 1990; Muratlı 2007, ss. 497). Sevim (2007)’e göre esneklik; sporcunun hareketlerini eklemlerin müsaade ettiği oranda, geniş bir açıda ve değişik yönlerde uygulayabilme yeteneğidir (Sevim 2007, ss. 79). Noble’ye göre ise esneklik; anatomik, fizyolojik, biyomekanik ve diğeri bazı faktörlerden etkilenen bir özelliktir. Bu faktörleri; kas kuvveti, eklemin yapısı, kaslar arasındaki koordinasyon, genel vücut ısısı, çok özel kas ısısı, yorgunluk, kas tonusu, merkezi sinir

sistemi fonksiyonları, kasın kasılma ve gevşeme yeteneği, ısınma, antrenman kalitesi ve yoğunluğu, sakatlıklar, yapılan egzersizin saatleri, iklim, yağ ve cinsiyet esnekliği olarak sıralanabilir (Keleş 2016).

2.1.3.5 Beceri

Sporda koordinasyon; Martin (1988)'e göre; amaca yönelik bir harekette, iskelet kasları ile merkezi sinir sisteminin uyum içerisinde çalışması, etkileşimi anlamında kullanılan bir terimdir. Spor pedagojisinde bu kavram için sık sık “beceri”, bazen de çabukluk kavramını da içeren “çeviklik” terimi ile kullanıldığına rastlanmaktadır. Beceri; hassa motor davranışlarda hareket aygıtının bölümleri arasındaki koordinasyon kalitesini anlatır. Buna karşılık çeviklik; bütün motorik davranışların kondisyonel ve koordinatif kalitesini anlatır (Muratlı vd. 2011, ss. 555). Koordinasyon, iskelet sisteminin belli bir amaca yönelik bir hareketin gerçekleşmesi sırasında merkezi sinir sistemi ile ahenkli iş birliğidir (Sevim 2010, ss. 104).

2.1.3 Çocuklarda Motorik Özelliklerin Gelişimi

Çocuk ve gençlerde motorsal gelişim, takvim yaşına bağlı olarak olası biyolojik gelişimle olduğu gibi değişik yaşlarda hareket verimliliği; kas, merkezi sinir sistemi, solunum ve dolaşım sisteminin yeterlilik düzeyi ile doğrudan ilişkilidir. Motorsal özelliklerin gelişimi değişik gelişim hızında ve birbirinden bağımsız olarak oluşur (Sevim 2010, ss. 364).

Okul öncesi dönemde motor becerilerin gelişmesinde sosyalleşmenin etkileri görülmeye başlar. Bu sürede atlama, dikey sıçrama ve sürat koşullarında cinsiyet farkının erkekler lehine ortaya çıktığını görüyoruz. Buna karşılık kızlar oyunlarında daha çok ip atlama ve sek sek oynadıkları için koordinasyonu ve dengeyi gerektiren becerilerde erkeklerden daha üstündürler. Daha sonraki yıllarda cinsiyet farkı daha belirgin şekilde ortaya çıkar (Muratlı 2007, ss. 368).

Çocuklarda kas kuvvetinin artışı ise; yaşa, cinsiyete, olgunlaşma düzeyine, önceki fiziksel etkinlik düzeyine ve beden ölçülerine bağlıdır. Birçok araştırmada 7-17 yaşları arasında erkek ve kızlarda kuvvetin yıldan yıla arttığı gözlenmiştir. Kızlar ve erkeklerde okul öncesi ve ilkököl döneminde kuvvet artışı benzerlik gösterirken cinsiyete özgü gelişmenin ortaya çıkması ile farklılık ortaya çıkar (Özer ve Özer 2012, ss. 186).

Dayanıklılık, çocuklarda çok erken yaşlarda görülen bir özelliktir. Çocuklar oyun ortamında uzun süre çalışabilirler (Sevim 2010, ss. 366). Kas dayanıklılığı erkeklerde 5 yaştan 13-14 yaşa kadar, yaşla birlikte doğrusal olarak artar. Kas dayanıklılığı, kızlarda da yaşla birlikte artar fakat erkeklerdeki gibi atılım açık değildir. “Leuven’nin çalışma sonuçlarına göre, 8 yaşından sonra kız ve erkeklerdeki kas dayanıklılığı farkı belirgindir (Özer ve Özer 2012, ss. 188).

Buna karşılık motorik özellik olarak esneklik söz konusu olduğunda kızlar erkeklerden daha avantajlıdır (Muratlı 2007, ss. 502). Çocukların esneklik yetenekleri 5 yaştan 8 yaşa kadar sabittir. 12-13 yaşlarında en uç noktaya ulaşarak yaşla birlikte azalır. Kızlar tüm yaşlarda erkeklerden daha esnektirler ve en büyük cinsiyet farklılığı, ergenlik atılımı ve cinsel olgunlaşma sırasında görülür. Ayrıca, çocukluk sırasında denge işlemlerinde kızların performansı daha iyidir (Özer ve Özer 2012, ss. 188).

2.2 OYUN VE OYUN KAVRAMINI AÇIKLAYAN KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

2.2.1 Oyun

İnsanlık tarihi kadar eski ve süregelen aktivitelerden biri olan ve (Koçyiğit vd. 2007) çocuğun hayatında vazgeçilmez bir yeri olan oyun kavramının çok çeşitli ve çok yönlü tanımları yapılmıştır. Birçok kuramcı, oyunun farklı niteliklerini ortaya koyan yaklaşımlar sergilemişlerdir. Lazarus oyunu “kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite” olarak ifade ederken, Montaigne oyunu “çocukların en gerçek uğraşları” olarak tanımlamıştır. Freud ise, oyunun işlevsel yönünü ele almıştır ve açıklamasına göre oyun sayesinde kişi; korkularının, engellenmesinin ve sosyal çatışmasının üstesinden gelebilir. Oyun, sosyal olgunlaşmada, öz benliği bulmada yardımcı olabilir. Piaget’e göre oyun, “dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu” olup çocuğun zihinsel gelişimini desteklemektedir (Aral vd. 2001, ss. 152). Jersild’e göre oyun, çocuğun en ciddi uğraşısıdır. Bu uğraş esnasında çocuklar tıpkı yetişkinler gibi güçlerini ve marifetlerini sergilerler. Okul öncesi dönemdeki çocuk için, içinde yaşadığı dünyayı, sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluk ve kırıklıklarını, düşmanlıklarını ve iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dil olarak kabul edilmektedir (Khalaj ve Amri 2000).

Oyun sosyal becerileri geliştirebilmenin en iyi yolu olarak da tanımlanmaktadır. Yaşam için gerekli olan davranışlar, bilgi ve özellikle sosyal beceriler oyun sırasında doğal olarak öğrenilmektedir (Darwish vd. 2001; Swindells ve Stagnitti 2006).

Caillios (1958), “Oyun ve insanlar” adlı kitabında oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun, serbestçe kabul edilmiş ama bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.”(Kıldan 2001). Daha kapsamlı olmakla birlikte yukarıdaki tanıma benzeyen bir diğer tanım ise; “fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğunu geliştirmek amacıyla gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan, ayrıca katılanları tümü ile etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir” şeklindedir (Hazar 2005; Çamlıyer ve Çamlıyer 1997, ss 20).

Bütün bu tanımlardan yararlanarak yeni bir tanım yapmak gerekirse; "oyun, belli bir amaca yönelik veya amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araç ya da araçsız olarak gerçekleştirilen en doğal öğrenme aracıdır” denebilir (Koçyiğit vd. 2007).

2.2.2 Oyunun Tarihçesiri

Oyunun geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da yetişkinlerin oynadıkları oyunları değiştirerek oynamışlardır (Akandere 2004, ss. 72-73). Oyun, hayatın her döneminde var olan bir etkinliktir. Oyunların şekli, özellikleri, kullanılan malzemeleri, çağdan çağa ve kültürden kültüre değişse de çocuğun bulunduğu her yerde oyun bulunmaktadır ve oyunun değişmeyen evrensel bir özellik taşıdığı görülmektedir (Erşan 2006).

2.2.3 Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunla İlgili Görüşler

Tarihsel süreç içerisinde oyunla ilgili görüşlere bakıldığında, oyunun önemi her dönem vurgulanmış ve oyunla öğretim yöntemine gereken önemin verilmesi üzerinde durulmuştur.

Platon (M.Ö.427-347), çocuğun eğitiminde beden eğitimi ve ruh eğitiminin birlikte ele alınmasını önerir. Çocuğun oyunla büyümesi gerektiği üzerinde dururken, yetişkinin

çocuğu aşırı engellemesinin zararlı olacağını ve çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde oyunun önemli bir yere sahip olduğunu belirtmiştir. Gazali (1058-1111), oyunun çocuğun eğitiminde önemli olduğunu belirtir ve ona göre oyun, çocuğun dinç ve zinde kalmasını sağlamanın, belleğini tazelemenin en uygun yoludur (Akandere 2003, ss. 56). Comenius (1592 - 1671), oyunun çocuğun gelişiminde çok önemli bir öğrenme aracı olduğu görüşündedir. Oyunun insanın özgür olma isteği, hareket etme, rekabet etme, arkadaşlık kurma, disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü olduğunu belirtmiştir. Ayrıca, çocuğun kişilik gelişimi ve ahlaki değerleri kazanmasının yanı sıra oyun sayesinde özgün bir ortamda çocuğun yaratıcılığının gelişeceğini de vurgulamıştır (Sevinç 2005, ss. 328).

Pestalozzi (1746- 1827), oyunun amaçlı ve topluma yararlı olacak etkinlikler içermesi ve gereğinden fazla doğal ortamına bırakılmaması gerektiğini belirtir. Pestalozzi, çocuğun içinde onu etkinliğe iten, harekete yönelten bir gücün var olduğunu, bu itici güçle çocuğun yerinde durmadığını ve durmadan kıpırdadığını belirtmiştir (Akandere 2003, ss. 57). Froebel (1782- 1852) oyunun, çocuğun en içten, gerçek ve kendini anlatma biçimi olduğu görüşündedir (Akandere 2003, ss. 57). Froebel, çocuğun tüm gelişim alanlarını etkileyen oyunun, aynı zamanda çocuğun iç dünyasını yansıtan bir ayna ve yetişkinlerle iletişim kurma aracı olduğunu söylemektedir. Çocuk oyun ortamında hem eğlenir hem de öğrenir. Montessori'ye (1870-1952) ise, oyun çocuğun işidir görüşündedir. Yani öğrenmeyi çağrıştıran etkinliklerdir. Montessori, eğitimde ödül-ceza uygulamasının iç disiplin kazanımını zorlaştırdığını bildirir. Oyunda çocuğun arkadaş ve oyun seçimin konusunda kararı kendisinin vermesine fırsat tanımak gerektiği üzerinde durmaktadır.

Önemini vurguladığı diğer bir görüş ise, yetişkinin çocukla birlikte oyun oynaması hususudur. Eğitim materyalleriyle çocukların öğrenmesine yönelik oyunların oynanabileceğini belirtmiştir. Montessori, hayali oyunlara pek önem vermemiş ancak oyunun bir amacı olması gerektiğinin üzerinde durmuştur (Sevinç 2005, ss. 329). John Dewey (1859-1952), ezberlemenin yeterli bir yöntem olmadığı, onun yerine çocuğun yaparak yaşayarak öğrenme ortamı içine alınmasının önemli olduğunu savunur. Bu nedenle oyunda böyle bir ortam hazırlanmasını savunur (Koçyiğit vd. 2007).

2.2.4 Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri ve Önemi

Geçmişten günümüze kadar oyunun önemi üzerinde durulmuş ve bilimsel pek çok çalışma ile çocuk için ne kadar yararlı olduğu ortaya konmuştur (Tezel Şahin 1993). Oyunun çocuk gelişimine çeşitli yönlerden etkileri vardır (Toksoy 2010). Çocuk kişilik, beceri ve zekâ bütünlüğünü oyun oynayarak geliştirir (Memiş 2006). Yaşam için gerekli davranışları, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenmektedir. Çocukların her an oynadıkları düşünülürse, oyun aracılığıyla eğitim çok daha kolay gerçekleştirilebilmektedir (Çoban ve Nacar 2006, ss. 18-23).

Oyun yoluyla insan ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, deneyim kazanma, psikomotor gelişim, duygusal ve sosyal gelişim etkilendiği gibi zihin ve dil gelişimi de etkilenir (Toksoy 2010; Memiş 2006). Yetişkinler oyunu, çocuğun eğlenmesi, oyalanması ve başlarından savmak için bir uğraşı olarak görsele de oyun çocuk için önemli ve ciddi bir iştir (Memiş 2006; Öztürk 1998). Çocuk için çok ciddi bir uğraş olan oyun, bir eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır (Aral vd. 2001; Çoban ve Nacar 2006; Melendez vd. 2000, ss. 152). Çocuk oynadıkça becerileri artar, yetenekleri gelişir (Memiş 2006). Oyun sayesinde çocuklar karar verme, kurallara uyma, başkalarına karşı saygılı ve dürüst olma, grup içinde davranışlarını denetleme, başkalarıyla iş yapabilme özelliklerini geliştirirler (Tamer 1987, ss. 28).

Psikomotor gelişimde bazı yeterliliklerin kazanılması gerekmektedir. Bu yeterliklere ulaşıldığı zaman psikomotor gelişim büyük ölçüde tamamlanmış olur (Yeşilyaprak 2006, ss. 56). Oyunda çocuk dikkatini toplamayı, koordinasyonu sağlamayı öğrenir, tepki hızını ayarlar, vücutlarını kontrol etme ve denge kazanma becerileri gelişir (Arı vd. 2002, ss. 41). Oyun oynama, özellikle koşma, atlama, tırmanma, sürünme gibi fizik gücü gerektiren oyunlar sayesinde çocuğun vücut sistemlerinin (solunum, dolaşım, sindirim, boşaltım gibi) düzenli çalışmasını sağlar. Vücuttaki fazla yağların yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin daha düzenli çalışması gibi büyümeye ilişkin işlevlerin yerine getirilmesi, vücudun hareketini gerektiren oyunlarla sağlanır (Baykoç ve Dönmez 2000, ss. 57). Oyun aktivitelerinde motor tepkilerin denenmesi süratli, akıcı ve doğru motor becerilerin kazanılmasına yol açmaktadır. Oyun süresince çocuk, kendi vücudunun etkisini ve kontrolünü öğrenmektedir (Pehlivan 2005, ss. 19). Bu bilgilere dayanarak

oyun aktivitelerinin çocuğun psiko-motor gelişimi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu ifade edilebilir (Çelik ve Şahin 2013).

Hareketli bir oyunu ilk kez oynayan bir çocuk, bir yandan zihniyle öğrenirken, diğer yandan da kaslarıyla öğrenir. Aynı oyunu her oynadığında, hem zihin hem de kaslar, o oyuna ilişkin hareketleri biraz daha pekiştirir. Bunun sonucunda, bir çeşit kas belleği oluşur. Kaslar, daha önce öğrenmiş oldukları hareketleri öğrenilmemiş hareketlere göre daha kolay yaparlar. Bu kolaylık kas gelişimini hızlandırır ve güçlendirir, gelişimini sağlıklı kılar (Tamer 1987; Atlı 1992). Oyun sırasında kullanılan araç ve gereçler çocuğun vücut organlarını ve kaslarını kontrollü kullanmasını sağlar. Vücut organları ve kasların hareketlerindeki zenginlik, sinir-kas koordinasyonuna bağlı olarak vücudunu çok yönlü kullanabilme becerisini geliştirir (Çamlıyer ve Çamlıyer 1997, ss. 25). Oyunun tüm bu özellikleri sayesinde çocuğun ince ve kaba kaslarının gelişimi sağlanırken, ihtiyacı olan gelişim ve olgunlaşmasını destekleyici, hatta daha da ileri götürücü olması nedeniyle oyun çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahiptir (Kuru ve Köksalan 2012).

Çocuğun gelişimi açısından ayrı bir öneme sahip olan diğer bir gelişim türü de sosyal gelişimdir. Sosyal gelişim, doğumdan itibaren başlayan, yaşam boyu devam eden, kişinin başkalarıyla iyi ilişkiler kurmasını ve içinde yaşadığı topluma uyumunu sağlayan bir süreçtir (Arı vd. 2002, ss. 21-22). Oyun çocuğun eğitiminde ve kişiliğin gelişiminde de önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda çocuğun çevresi ile ilişki kurmasına, duygu ve düşüncelerini yansıtmaya yardımcı olmaktadır (Hazar 2005, ss. 55-57). Oyun sayesinde çocuk etrafında olup bitenlerden haberdar olur ve onlarla etkileşime girer. Çocuklar oyun aracılığıyla kişisel özelliklerini öğrenirler ve hayallerini gerçekleştirirler (Patrick 1996, ss. 54). Psikolojik açıdan ise, çocuğun duyguları çok çabuk iniş ve çıkışlar gösterir (Sargın 2001, ss. 47). Çocuk ağlarken gülme durumuna çok çabuk geçer. Gülerken oyuncağının elinden alınmasıyla ağlamaya başlar. Bu iniş çıkışlar ve duygu değişimlerini oyun ile kontrol etmeyi öğrenir. Oyunda çocuk, yetişkinin ve dış dünyanın baskısı olmaksızın birçok çatışmalarını ve problemlerini ifade ederek ilgili duyguları bastırılmadan yaşama fırsatı yaratabilmektedir. Çocukluk çağında karşılaşılan birçok olumsuz durum ve yaşantılar çocuğun tüm yaşamını olumsuz etkileyebilecek şekle dönüşebilmektedir. Bu durumların erken teşhisinde oyun çok önemli bir araçtır. Çocuk ben merkezli hareket ederken bunu çoğu zaman oyuna yansıtır. Çocuğun, oyun oynayarak paylaşım duygusu gelişir. Gelişim aşamalarına bağlı olarak ta bencillikten işbirliğine

yönelir (Baykoç ve Dönmez 2000, ss. 47-48). Çocuk oyunlarındaki duygusal paylaşımlar, gelecekteki toplumun ruh sağlığı açısından büyük öneme sahiptir. Oyun sırasında, mutluluk, sevinç, acı, korku, kaygı, kin, nefret, sevgi, sevilme, bağımlılık, bağımsızlık, ayrılık gibi birçok duyguyu öğrenir (Akandere 2003, ss. 56). Çocuk oyun içerisinde kendini tanıma, tepkilerini kontrol etme becerisi kazanır (Huizinga 1999, ss 43-52). Çocuğun oynayacağı oyunu seçmesini etkileyen yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey, kültür, iklim, kitle iletişim araçları, sağlık gibi bazı faktörler de vardır. Ayrıca oyun; duygusal, hareket, taklit, mücadele, hayal, sosyal içerikli, zihinsel aktiviteye dayalı oyunlar olarak çeşitlilik göstermektedir (Özdenk 2007). Bu durum çocukların oyun seçeneklerini daha da zengin kılmaktadır.

Oyunun çocuğun bedensel, sosyal ve bilişsel yeteneklerini geliştirmede, ruhsal durumunu anlamada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde yadsınamaz bir işlevi vardır (Yavuzer 2000, ss. 14). Eğer çocuk oyun oynamaz ise fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal yönden gelişimini tam olarak sağlayamaz. Bu nedenle de oyun ihtiyacı giderilmeyen bir çocuğun, bedensel ve ruhsal açıdan sağlıklı olduğu ifade edilemez (Baykoç ve Dönmez 2000, ss. 49-50).

2.2.5 Eğitimde Oyunun Kullanılması

İçinde bulunduğumuz bilgi çağı, eğitim sisteminde bireylerin bilgiyi yorumlayıp anlamlandırması, gerektiğinde uygulamaya koyması ve değerlendirmesi, kısacası bilgiyi kendilerinin üretmesi gibi bazı değişikliklere yol açmıştır. Öğretmenin tek hâkim ve yönetici olduğu sistemin yerini çocukların ilgi ve yeteneklerini geliştirmeyi, yaparak ve sürece etkin bir şekilde katılarak öğrenmelerini hedefleyen bir anlayış almıştır (Ulutaş 2011).

Günümüzde çocukların oyun yoluyla öğrendiği ve geliştiği, öğrenmenin ilerlemesi için oyun ortamlarını düzenlemenin yetişkinlerin önemli sorumlulukları arasında yer aldığı çocuk eğitiminde benimsenen en temel ilkelerdendir (Erşan 2006).

Çocuk gerekli ortam ve malzemeyi bulduğunda bedeni ve hareketleriyle, duyuları, duyguları algılaması ve anlatımıyla her zaman yeni şeyler üretmeye yönelmektedir. Çünkü oyun çocuğa yaratıcı bir ortam sunar. Çocuk yalnızca büyüklerden öğrendiğini ve gördüğünü oyuna aktarmakla kalmaz aynı zamanda kendi yeteneklerini de bunlara ekleyerek yeni şeyler yaratır. Oyun öğretmenlere, anne-babalara çocukların gizli

yeteneklerini keşfetme imkânı sunar. Böylece, çocukların eğitimlerine bu açıdan destek sağlar (Poyraz 2003, ss. 77).

Oyunlar, öğrencileri pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri nedeniyle dikkat üzerinde, diğer öğrenme tekniklerine göre daha fazla etkiye sahiptir (Çelik ve Şahin 2013). Oyun, bir eğitim aracı durumunda olup, temel eğitimin bütün dallarında hem öğretim yöntemi hem de öğretim aracıdır. Oyunla eğitim, öğrenilenin hafızada daha iyi kalması, mukayeseli düşünme becerisi, karar verme ustalığı gibi becerilerin kazanılmasını sağlar ve davranışları olumlu yönde etkiler (Tkachuk vd. 2003).

Çocuk, oyun sayesinde öğrenebildiğine göre, oyun haline getirilmiş eğitim durumlarıyla çocuğa yaşamayı ve birçok konuyu daha az zorlayarak, daha kolay öğretmek mümkündür (Aral ve Baran 2000, ss. 75).

2.3 EĞİTSEL OYUN VE EĞİTSEL OYUN KAVRAMINI AÇIKLAYAN KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

2.3.1 Eğitsel Oyun

Oyun deyince çocuk, çocuk deyince oyun akla gelmektedir. İçgüdüsel olarak çocuk, oyunla iç içe bir yaşam görüntülemiştir (Bulut ve Kılıçarslan 2009). Temel eğitimin bütün alanları ile beden eğitimi ve spor dersinde, hem öğretim metodu hem de öğretim aracı olan oyun, öğrenmeyi kolaylaştırmanın en etkili yollarından biridir. Temel eğitimde kişi düşünerek öğrenmez. Çeşitli durumlarda oluşan deneyimlere göre öğrenme gerçekleşir. Gerçek durumlardan örnekler oluşturan oyunlar, çocukların gerçek hayatta karşılaşacağı durumlarda nasıl davranması gerektiğini ortaya koyan bir eğitim yoludur (Hazar 1996, ss. 83). Eğitsel oyunda iki amaç vardır. Birincisi: oyuncu oyunun çekiciliği ve zevk verme özelliği içerisinde oyunu kazanmayı ve üstün gelmeyi amaçlar. İkincisi; öğretmenin amacı olup oyuncuların kazanma arzularından ve mücadelelerinden faydalanarak bireylere bazı yetenekleri kazandırmayı ve geliştirmeyi amaçlar (Aracı 1998, ss. 144).

2.3.2 Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar çeşitli şekillerde sınıflandırılmıştır. Eğitsel oyunların çok yönlü ve amaçlı olması nedeniyle farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. Genel olarak eğitsel oyunlar; uygulanış biçimlerine göre ve oynanma ya da oynatılma amaçlarına göre iki şekilde sınıflandırılır.

Tablo 2.1. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Taklit Oyunları		Mücadele Oyunları		Sportif Oyunlar	
Yaş gruplarına göre	Oyun alanlarına göre	Oyuncu sayılarına göre	Oyun düzenlerine göre	Oyun araç gereçlerine göre	Oyunun amacına göre
-Okul öncesi (0-6 yaş)	-Sınıf oyunları	-Bireysel oyunlar	-Çizgide oynanan	-Araçlı oyunlar	-Eğlence amaçlı
-Temel eğitim (6-14 yaş)	-Salon oyunları	-İkili oyunlar	-Çemberde oynanan	-Araçsız oyunlar	-Eğitim amaçlı
-Yetişkinlik (18 yaş +)	-Bahçe oyunları	-Takım oyunları	-Dağınık düzende oynanan		-Beden eğitimi dersinde
-Yaşlılık (45 yaş +)	-Kış oyunları -Su oyunları				-Spor eğitiminde -Sağlık amaçlı *duygusal *fiziksel

Eğitsel oyunların oynatılma amaçlarına göre sınıflandırılması: Eğitsel oyunlar oynatılma amaçlarına göre; eğlence amaçlı, eğitim amaçlı ve sağlık amaçlı olmak üzere üçe ayrılır.

Eğlence amaçlı eğitsel oyunlar: Amaç, hoşça vakit geçirmek ve eğlenmektir. Bu amaçla uygulanan oyunlar aynı zamanda kuvvet, çabukluk, denge, zeka, dikkat ve koordinasyon özellikleri taşıyan oyunlar oynanır.

Eğitim amaçlı eğitsel oyunlar: Eğitim amaçlı eğitsel oyunlarda, oyunun bir araç olarak kullanılması yoluyla bireylerde bazı yeteneklerin geliştirilmesi hedeflenir. Eğitim amacıyla eğitsel oyunların kullanılması birçok fiziksel özelliğin gelişmesini sağladığı gibi antrenmanların başında ısınma, sonunda dinlenme, rahatlama, antrenmanın ana evresinde performans, teknik ve taktik gelişime de katkıda sağlar.

Sağlık amaçlı eğitsel oyunlar: Oyunlar psikolojik ve fizyolojik rahatlama sağlamanın yanında insanların el, kol bacak gibi zayıf organlarını da geliştirmektedir. Bu oyunlar

sağlık amaçlı kullanılacağı gibi kişilerin kondisyonlarının geliştirilmesi amacıyla da uygulanabilir (Timurkaan vd.2013, ss. 5-8).

2.3.3 Eğitsel Oyunların Motorik Özellikler Üzerine Etkileri

Eğitsel oyunlar, genelde motorik özelliklere dayandığından, farklı çevre şartlarında her zaman ve her mevsimde yapılabilmesi sebebiyle fiziksel, zihinsel ve sağlık açısından gelişimin sağlanabilmesinde (Hazar 1996, ss. 128) ve kişilerde fiziksel uygunluğu geliştirmek ve sağlığı korumak için fizyolojik etkilerinden dolayı çok önemli bir araçtır. Oyunun bireyin gelişimi üzerinde farklı etkileri vardır ve bu etkilerden biri de temel motorik özellikler üzerine olan etkisidir (Timurkaan vd. 2013, ss. 3).

2.3.3.1 Kuvvet üzerine etkileri

Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar, oyuncunun kendi vücut ağırlığı ile yer çekimine karşı, rakibini kendine doğru çekme veya itme ile karşıdakinin kuvvetine karşı uygulanan dirençleri içerir. Mücadele oyunları kuvvetin ağırlıklı olarak kullanıldığı oyunlardır. Oyndaki bu mücadele sonucunda kuvvet gelişimi kasların, eklemlerin ve tendonların gelişmesiyle sağlanmış olur (M.E.B. 2013, ss. 5).

2.3.3.2 Reaksiyon zamanı, çabukluk ve sürat üzerine etkileri

Oyunda rakibini, ebevi yakalamaya çalışma, komuta göre hareket etme, diğer oyuncularla yarış ve mücadele içerisinde olma; oyuncuların sürat, çabukluk ve reaksiyon zamanı gelişimine olanak verir. Yarış havası içinde oynanan hareketli oyunlar, oyuncuların oyun içerisindeki hareketlere bir an önce başlayıp bu hareketleri en çabuk sürede yapmasını gerektirir. Oyunların bu yapısı reaksiyon zamanı, çabukluk ve süratin gelişmesini sağlar (Timurkaan vd. 2013, ss.49).

2.3.3.3 Dayanıklılık üzerine etkileri

Oyunlar, yapısı gereği oyuncuların isteyerek ve hevesle katıldığı faaliyetlerdir. Oyunun heyecanına kapılan oyuncular, yorgunluklarını geç fark ederler. Bu durum, ister istemez oyunun oynanma süresini uzatır. Böylelikle oyuncular dayanıklılık bakımından gelişirler (M.E.B. 2013, ss. 5).

2.3.3.4 Hareketlilik üzerine etkileri

Esneklik, eklem hareketliliğini ifade ettiğinden oyun içerisinde eklemlerin hareket genişliğine neden olan çekmeler, itmeler, germeler, eğilip bükülmeler vb. esnekliği sağlar. Oyunlar, engellerin altından, üstünden geçmeler, sürünmeler, esnetme hareketleri ve eşli çalışmalar gibi eklem hareketliliğini sağlayan çeşitlendirmeler yapılarak esneklik gelişimine yönelik düzenlenebilir (Timurkaan vd. 2013, ss. 66).

2.3.3.5 Beceri üzerine etkileri

Beceri karmaşık bir motor becerisidir. Koordinasyon temel teknik ve taktiklerin öğrenilip üst düzeyde gerçekleşmesinde önemli bir beceridir. Sürat, kuvvet, dayanıklılık ve esneklik becerileri ile çok yakın ilişki içerisinde. Dolayısıyla, kuvvet, sürat, çabukluk, branşlara özgü teknik-taktik vb. yönelik oyunlar, aynı zamanda koordinasyon gelişimine yönelik oyunlardır (M.E.B. 2013, ss. 7).

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1 ÇALIŞMA EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Bu çalışmanın evreni 2017-2018 eğitim öğretim döneminde M.E.B.'na bağlı Özel Yenidoğu Okulları'nda öğrenim gören 9-10 yaşları arasında lisanslı sporcu olmayan ve düzenli spor yapmayan 20 kız ve 20 erkek olmak üzere toplam 40 katılımcıdan oluşmaktadır.

3.2 DENEY GRUBUNA UYGULANAN EĞİTSEL OYUNLAR

Katılımcı deney grubuna çalışma süresince 12 hafta, haftada 2 gün, günde 60 dakika süreyle uygulanan eğitsel oyunlar ve oyunlara ait açıklamalar aşağıda sunulmuştur.

OYUN NO:	7
OYUNUN ADI:	DAİRE BENİM
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	8-10 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler, büyük bir dairenin üzerinde sıralanır. Her öğrenci sağ el ile sol ayağını tutar ve diğer elini sırtından sağ koluna kenetler. Başlama işaretleriyle birlikte öğrenciler, omuz darbeleriyle ve tek ayak üzerinde sekererek birbirlerini dairenin dışına çıkarmaya çalışır. Dairenin dışına çıkan veya ayağını bırakan öğrenciler, oyun dışı kalır. Dairede en son kalan öğrenci, oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Öğrencilerin çarpışma ve düşme sonucu sakatlanmamaları için gerekli güvenlik önlemleri alınmalıdır.



Görsel 5.39.



Görsel 5.40.



Görsel 5.41.



Görsel 5.42.




Görsel 5.43.




Görsel 5.44.

Şekil 3.2. Daire Benim Oyunu


OYUN NO:	9
OYUNUN ADI:	GEL BU TARAF
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	3-5 tekrar
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk iki takım, aralarında bulunan bir çizginin her iki yanına karşılıklı olarak geçer. Takımlar, geniş kolda tek sıra olur. Karşılıklı birbirlerinin iki elinden tutan oyuncular, başlama işaretyle birlikte rakiplerini kendi sahaslarına çekmeye çalışır. Bunu başaran oyuncular takımına 1 puan kazandırır. Oyunun sonunda her takım, kendi sahasına çektiği rakip oyuncu sayısı kadar puan alır. Fazla oyuncu çeken takım, oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Oyuncular, rakiplerini çekerken vurma, sarıma gibi hareketler yapmamalıdır.




Görsel 5.51.




Görsel 5.52.




Görsel 5.53.



Görsel 5.54.



Görsel 5.55.



Görsel 5.56.

Şekil 3.3. Gel Bu Tarafa Oyunu

OYUN NO:	11
OYUNUN ADI:	DEVE CÜCE
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	-
OYUNUN SÜRESİ:	3-5 tekrar
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler arasından bir lider seçilir. Lider, öğrencilerin karşısına geçer ve "deve-cüce" komutlarını verir. Liderin "deve" dediği zaman öğrenciler ayağa kalkar, "cüce" dediği zaman öğrenciler oturur. Lider, öğrencuları papırtmak için komutlarını hızlandırır. Liderin "deve" dediğinde oturan, "cüce" dediğinde ayağa kalkın öğrencular yanar ve oyundan çıkar. Hiç yanmadan diğer arkadaşları yanına kadar katabilen oyuncu, oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Bu oyun sınıf içerisinde, sıraya kapanarak ve doğrularak gece-gündüz şeklinde de oynanabilir.



Görsel 5.65.



Görsel 5.66.



Görsel 5.67.



Görsel 5.68.



Görsel 5.69.



Görsel 5.70.

Şekil 3.4. Deve Cüce Oyunu

OYUN NO:	14
OYUNUN ADI:	HUNİLİ STAFET YARIŞI
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Hunli ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	18-20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler eşit sayıda iki takıma ayrılır. Takımlar derin kolda sıraya geçer. Her takımın önünde 1 metre aralıklarla dizilmiş 4 tane hunli vardır. Bağlama işaretleriyle birlikte takımın ilk oyuncuları koşarak çıkış yapar ve tüm hunlileri sırasıyla eli ile devirir. Belirlenmiş dönüş noktasından dönüşü yapar ve ikinci oyuncunun eline vurarak takımın arkasına geçer. İkinci oyuncu devrilen hunliyi yerine koyar. Dönüş noktasından dönerek sıradaki arkadaşının eline vurur ve takımın arkasına geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Önce bitiren takım oyunu kazanır.
ONERİ:	Hunliyi devirirken sert vuruş yapılmaması ve hunliğin çok uzağa girmemesi için öğrenciler uyarılmalıdır.



Görsel 3.53.



Görsel 3.54.

Şekil 3.5. Hunili Stafet Oyunu

OYUN NO:	15
OYUNUN ADI:	ÇEMBERİ KAP
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Çember ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	10 dakika
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	10-12 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Belirli sayıda çember, voleybol sahasına dağınık şekilde konur. Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler çemberlerin içine girer. Bağlama işaretleriyle birlikte oyun başlar ve öğrenciler diğer çembere girer. Ebe ise boş çember bulup içine girmeye çalışır. Herkes çembere girince boşta kalan öğrenci ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.
ONERİ:	Bir çemberin içinde birden fazla öğrenci bulunamaz. Çember kapmada, birden fazla öğrenci aynı çemberin içine girense ilk giren öğrenci çembere hüküm olur. Çemberden çıkarma ve engelleme yasaktır.



Görsel 3.89.



Görsel 3.90.



Görsel 3.91.



Görsel 3.92.



Görsel 3.93.



Görsel 3.94.

Şekil 3.6. Çemberi Kap Oyunu

OYUN NO:	17
OYUNUN ADI:	AVLANMA
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Voleybol topu ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRE Sİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	18-20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler arasından iki eşit takım oluşturulur. Bir takım avcılar takımı, diğer takım av takımı olur. İki takım da voleybol sahasında dağınık halde durur. Takımlar farklı renkte antrenman yeleği giyer. Avcılar, voleybol topunu birbiriyle pas olarak verir ve uygun zaman yakaladıklarında av olan öğrenciyi topa vurur. Bütün avlar vurulduktan sonra takımlar rollerini değiştirir.
ÖNERİ:	Avcı rolündeki oyuncular topa hareket edemez ve topa ayakla vuramaz. Av rolündeki oyuncular ise topu tutamaz.



Görsel 5.101.



Görsel 5.102.



Görsel 5.103.



Görsel 5.104.



Görsel 5.105.



Görsel 5.106.

Şekil 3.7. Avlanma Oyunu

OYUN NO:	20
OYUNUN ADI:	SEN DE SİÇRA
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman hunisi, jimnastik sopası ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRE Sİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	16-20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler eşit iki takıma ayrılır. Takımlar derin kolda tek sıra olur. Takımın başındaki öğrencinin elinde birer jimnastik sopası bulunur. Verilen komutla beraber ilk oyuncular, hunilere doğru koşar ve hunilerin üzerinden çift ayak sıçrayarak geçer. Elindeki sopa ile birlikte son engelin 5 metre ilerisinde bulunan gembereğin içine girip gembereğin içinden geçer. Sonra gembereği bırakıp takımına doğru koşar. Sopaanın diğer ucunu, sıranın başındaki oyuncuya tutturur ve onunla birlikte sıçrayan arkadaşlarının ayaklarının altından geçirir. İlk çıkan oyuncuyu sıranın sonuna geçer. İkinci oyuncu ise sopayı alarak ilk oyuncunun yaptığı çalışmayı tekrarlar. Bu şekilde tüm oyuncular sıra ile çalışmayı yapar. Önce bitiren takım oyunu kazanır. Antrenman sopası, sıçrayan öğrencilerin altından geçirilken yaklaşık 50 cm yükseklikte olmalıdır.
ÖNERİ:	



Görsel 5.119.



Görsel 5.120.



Görsel 5.121.



Görsel 5.122.




Görsel 5.123.




Görsel 5.124.

Şekil 3.8. Sen de Sıçra Oyunu


OYUN NO:	21
OYUNUN ADI:	ALTIN BALIK
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe kendisinden kaçan öğrencilere dokunmaya çalışır. Dokunduğu öğrencinin elinden tutarak balık ağını oluşturur. İki öğrenci el ele diğer öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenci balık ağına dâhil olur. Yakalanmayan en son öğrenci, oyunu kazanır.
ONERİ:	Oyun alanının dışına çıkan öğrenci yakalanmış sayılır. Balık ağı, yakalama anında koparsa yakalama geçersiz sayılır.




Görsel 5.127.




Görsel 5.128.




Görsel 5.129.



Görsel 5.130.



Görsel 5.131.



Görsel 5.132.

Şekil 3.9. Altın Balık Oyunu

OYUN NO:	24
OYUNUN ADI:	HIZLI TAVŞAN
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	10 dakika
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	10-12 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe dâhil tüm öğrenciler, verilen komutla birlikte tavşan sıçraması yaparak hareket eder. Ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyun sonunda hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci, oyunu kazanır.
ONERİ:	Oyun esnasında ayağa kalkmak yasaktır. Eberin diğer oyunculara elyle dokunması yeterlidir.



Görsel 5.145.



Görsel 5.146.



Görsel 5.147.



Görsel 5.148.



Görsel 5.149.



Görsel 5.150.

Şekil 3.10. Hızlı Tavşan Oyunu

OYUN NO:	31
OYUNUN ADI:	YENGEÇ YARIŞI
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Sağlık topu ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	3-5 tekrar
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	16-20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler iki eşit takıma ayrılır ve her takım kendi içinde karşılıklı iki grup oluşturur. İlk sıradaki oyuncular yengeç pozisyonu alır. Karınlarının üzerinde birer sağlık topu vardır. Başlama işaretleriyle birlikte oyuncular, yengeç yürüyüşü ile topu karşı grubun ilk oyuncusunun hizasına ulaştırır ve sıranın arkasına geçer. Topu alan oyuncu da aynı şekilde topu karşı tarafa taşır. Tüm oyuncular karşılıklı top taşıyarak yer değiştirmiş olur. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Topu taşırken düşüren oyuncu, topu tekrar kamına koyarak düşürdüğü yerden oyuna devam eder. Oyunu başlangıç çizgisine gelmeden top değişimi yapılmamalıdır.



Görsel 5.189.



Görsel 5.190.



Görsel 5.191.



Görsel 5.192.



Görsel 5.193.



Görsel 5.194.

Şekil 3.11. Yengeç Yarışı

OYUN NO:	6
OYUNUN ADI:	AL - VER
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Sağlık topu
OYUNUN SÜRESİ:	3-5 tekrar
OYUNUN SEVİYE Sİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	16-18 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	İki eşit sayıda takım, voleybol sahası üzerindeki paralel çizgilerden oluşan sıraya geçer. Başlama işaretleriyle birlikte sıranın önündeki oyuncu, elindeki sağlık topunu başının üzerinden arkasındaki takım arkadaşına verir. O da topu arkasındaki arkadaşına aynı şekilde verir. Bu şekilde top en arkadaki oyuncuya gelir. Takımın en öndeki oyuncu, top kendisine geldiğinde koşarak sıranın önüne geçer ve topu başının üzerinden arkasındaki takım arkadaşına verir. Oyun bu şekilde devam eder. Başlangıçtaki çizgi pozisyonuna önce gelen takım oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Sağlık topu elden ele verirken sıranın arkasına gönderilmeli, atılmamalıdır. Top yere düştüğünde düştüğü yerden oyuna devam edilmelidir.



Görsel 5.33.



Görsel 5.34.



Görsel 5.35.



Görsel 5.36.



Görsel 5.37.



Görsel 5.38.

Şekil 3.12. Al – Ver Oyunu

OYUN NO:	8
OYUNUN ADI:	İPİNİ ÇEK
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman hunisi, kalın bir ip ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler, fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk 4 takıma ayrılır. İki ucu bağlı ip, oyun sahasının ortasına kare şekilde konur. İpni her köşesine birer kişiden oluşan takımın, dertm kolunda tek sıra olarak dizilir. Önde duran ilk öğrenciler ipni köşelerinden tutar. Her oyuncunun arkasına 2 metre mesafede birer antrenman hunisi konur. Bağlama işaretiyle birlikte öğrenciler ipni kendilerine doğru, arkasından bulunan huniye kadar çekip huniye değmeye çalışır. Huniye değmeyi başaran öğrenci, o oyunu kazanır. En çok kazananı olan takım, oyunun galibi sayılır.
ÖNERİ:	Takımlar, fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk öğrencilerden ayarlanmalı ve ip tek elle çekilmelidir.



Görsel 5.45.



Görsel 5.46.



Görsel 5.47.



Görsel 5.48.



Görsel 5.49.



Görsel 5.50.

Şekil 3.13. İpini Çek Oyunu

OYUN NO:	10
OYUNUN ADI:	EL ARABASI
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman hunisi ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Fiziksel özellikleri bakımından birbirlerine denk iki takım oluşturulur. Oyuncular kendi takım arkadaşlarıyla iki olarak eşleşir. Birinci öğrenci, başlangıç çizgisinde cephe duruşuna geçer. Diğer öğrenci ise sırtın ayak bileklerinden tutarak "el arabası" sürme pozisyonunu alır. Bağlama işaretiyle birlikte 5-10 metre uzaklıktaki antrenman hunisine doğru ilerlerler. Huniyi döndükten sonra roller değişir, el arası ile sürücü yer değiştirir. Başlangıç çizgisine geldiklerinde ikinci çift çıkış yapar. İlk olarak hangi takımın en son oyuncusu bbb çizgisine gelirse o takım oyunu kazanır.
ÖNERİ:	El arabası pozisyonundaki oyuncunun çok hızlı ibrek sakatlanmamasına dikkat edilmelidir.



Görsel 5.57.



Görsel 5.58.



Görsel 5.59.



Görsel 5.60.



Görsel 5.61.



Görsel 5.62.

Şekil 3.14. El Arabası Oyunu

OYUN NO:	12
OYUNUN ADI:	ELİM SENDE
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	-
OYUNUN SÜRESİ:	10 dakika
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Bir ebe seçilir ve diğer öğrenciler voleybol sahası içerisinde dağınık pozisyonda yer alır. Ebe, diğer öğrencileri kovalar ve onlara dokunarak ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu, ebe ile yer değiştirir. Ayrıca voleybol sahasının dışına çıkan oyuncu da ebe olur.
ONERİ:	Oyunu daha heyecanlı hâle getirmek için oyun alanı daraltılabilir. Ayrıca sadece kollara, sadece bacaklara veya sadece gövdeye dokunma sınırı getirilerek oyun daha zevkli hâle getirilebilir.



Görsel 5.71.



Görsel 5.72.



Görsel 5.73.



Görsel 5.74.



Görsel 5.75.



Görsel 5.76.

Şekil 3.15. Elim Sende Oyunu

3.3 VERİLERİN TOPLANMASI

Dikey sıçrama: Ölçüm dikey sıçrama panosu kullanılarak yapıldı. Ayaklar bitişik ve vücut dik durumda iken çift kol yukarı uzatılarak parmak uçlarının temas ettiği en son nokta işaretlendi. Daha sonra katılımcı çift ayağı ile yukarı doğru tüm gücüyle sıçrayarak panoya temas etti. Katılımcı yukarı sıçrama esnasında adım almadı. Bu işlem üç kez tekrar edildi ve en iyi değer kayıt edildi (Polat vd. 2009).

Durarak uzun atlama: Katılımcılar, ayaklar bitişik ve ayak parmak uçları sıçrama çizgisinin gerisinde olacak şekilde durdu. Dizleri bükerek kolların ikisini de geriye doğru alması istendi. Bu pozisyonda bacakları iterek, kolları da öne doğru savurarak mümkün olduğu kadar uzağa atladı. İki ayak üzerine ayaklar bitişik olarak ve geriye düşmeden inmeye çalıştı. İki defa yapılan testin en iyi derecesi skor olarak kaydedildi (Erol ve Alpkaya 2011).

Otur-uzan: Katılımcıların esnekliklerinin ölçümü esneklik sehpasında yapıldı. Katılımcılar çıplak ayak tabanlarını, yere oturmuş şekilde test sehpasına dayar durumda,

dizlerini bükmeden öne doğru uzanarak, sehpa üzerindeki cetveli ileri doğru itti ve uzandığı en uzak noktada 1-2 sn durarak esnetme mesafesi kaydedildi (Polat vd. 2009).

20 m. sürat: Tam olarak ölçülmüş, başlangıç ve bitiş çizgileri belirgin, 20m düz bir parkurda gerçekleştirildi. Katılımcı başlama çizgisinin gerisinde yerini aldı. Başlama pozisyonu, ayakta çıkış şeklindeydi. Katılımcı hazır olduğunda, başlama sinyali ile birlikte depar şeklinde 20 metrelik koşuyu tamamladı. Başlama çizgisinde duran katılımcının ayağı başlama çizgisinin gerisindeydi. Katılımcının hafifçe öne doğru eğilmesine izin verildi. Bitiş çizgisine yaklaştıkça hızını kesmemesi deneğe bildirildi. Test iki kez tekrar edildi ve en iyi zaman, skor olarak kaydedildi (Kamar 2003, ss. 88).

10 x 5 m. çabukluk: 5 metre arayla zemin üzerine iki paralel çizgi çizildi. Çizgiler 120 cm. uzunluğunda olup, çizgi uçları işaret konisi işaretle belirlendi. Test lideri tarafından, katılımcıların yaptığı koşularda her iki ayağın çizgi ötesine geçmesini koşunun istenilen parkurda ve dönüşlerin çabuklukla yapılması sağlandı. Her turu takiben, yapılan tur sayısı yüksek sesle test lideri tarafından okundu. Kronometre, katılımcının bitiş çizgisini bir ayağıyla geçtiği an durduruldu. 5 turu tamamlamak için gereken süre 1/10 zamanla kaydedildi. Örneğin; 21.6 saniyelik bir test süresi sonucu katılımcı 216 puan aldı (Erol ve Alpkaya 2011).

El kavrama kuvveti: El kavrama kuvveti ölçümleri 5–100 kg arası ölçüm yapabilen el dinamometresi ile önce sağ el, sonra sol el olmak üzere iki tekrar yaptırılarak maksimum el kavrama kuvveti ölçüldü ve en iyi derece kaydedildi (Kurt ve Pekünlü 2015).

Disklere dokunma: Katılımcılar masa önünde, ayaklar biraz yanlara açık şekilde durdu. Tercih etmediğı elini dikdörtgenin üzerine koydu. Tercih ettiğı elini, diğer elinin üzerinden çapraz geçirerek, tercih elin zıt yönündeki disk üzerine koyarak hazırlığını yaptı. Disk üzerine koyduğu tercih ettiğı elini, diğer elin üzerinden hareket ettirerek mümkün olan hızla disklere dokundu. Hazır ol... Başla komutları ile elini bir diskten diğerine, mümkün olan hızla ve 25 defa hareket ettirdi. Hareket anında yaptıkları dokunma sayıları yüksek sesle test lideri tarafından sayıldı. Test iki defa yapıldı ve en iyi performans test sonucu olarak kaydedildi (Erol ve Alpkaya 2011).

Sırt kuvveti: Katılımcı sırtı düz başı dik ve dizleri gergin olarak dinamometre platformunun üzerinde durdu. Tutamak, sağ avuç içi bedene, sol avuç içi dışarıya bakacak şekilde kavrandı. Zincir arzu edilen dik pozisyona göre ayarlandı. Katılımcı geriye bükülmeksizin sırt kaslarını kullanarak, tutamağı yukarıya doğru güçlü bir şekilde çekti. Katılımcının hareket öncesinde çok hafif biçimde gövdesini başı dik biçimde fleksiyoona getirmesi istendi. Dinamometrenin göstergesi maksimuma eriştiği noktada hareketi sonlandırıldı ve elde ettiği derece test sonucu olarak kaydedildi (Özer ve Özer 2012, ss. 77).

Sağlık topu fırlatma: Katılımcıdan bant ile belirlenmiş başlama noktasında durması ve dizlerinin üzerinde, taç atışı pozisyonunda sağlık topunu başının üzerinden ileri doğru fırlatması istendi. Sağlık topunun yerle temas ettiği ilk nokta belirlendi. Başlangıç noktası ile topun yere temas ettiği ilk nokta metre ile ölçülerek kayıt altına alındı. İki deneme yaptırdıktan sonra en iyi performans test sonucu olarak kaydedildi (Diker ve Müniroğlu 2016).

3.5 VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE ANALİZİ

Araştırma grubundan elde edilen verilerin ortalama ve standart sapmaları excel programı ile hesaplanmıştır. SPSS 24.0 paket programı ile uygulama ve kontrol grubu katılımcıların grup içerisindeki gelişimleri, çalışmanın başında ve sonunda ön test ve son testler arasındaki farklılığın tespiti için eşleştirilmiş ‘Wilcoxon Rank-Sum Testi’ ile 0.05 anlamlılık seviyesinde değerlendirilmiştir. Bağımsız grupların (kontrol ve uygulama grupları) karşılaştırılması ise; çalışmanın başında ve sonunda ön test ve son testler arasındaki farklılığın tespiti için SPSS istatistik programında eşleştirilmiş ‘Mann-Whitney U Testi’ ile 0.05 anlamlılık seviyesinde değerlendirilmiştir.

4. BULGULAR

Bu bölümde; uygulama ve kontrol grubu katılımcıların demografik özellikleri, motor performans testlerinden elde ettikleri bazı değişkenlerle ilgili ön test ve son test puanlarının karşılaştırması ve gruplar arası performans değerleri arasındaki karşılaştırmalar sunulmuştur.

Tablo 4.1. Erkek Katılımcıların Demografik Özellikleri

	Kontrol Grubu		Uygulama Grubu	
	Ort.	Ss	Ort.	Ss
Yaş	10,04	0,28	9,90	0,27
Ağırlık	33,30	5,10	33,22	4,39
Boy	138,01	3,48	138,47	3,04

Tablo 4.1'e göre kontrol grubu erkek katılımcıların yaş ortalamaları 10,04, ağırlık ortalamaları 33,30, boy ortalamaları 138,01 olarak bulunmuştur. Uygulama grubu erkek katılımcıların yaş ortalamaları 9,90, ağırlık ortalamaları 33,22, boy ortalamaları 138,47 olarak bulunmuştur.

Tablo 4.2. Kız Katılımcıların Demografik Özellikleri

	Kontrol Grubu		Uygulama Grubu	
	Ort.	Ss	Ort.	Ss
Yaş	10,08	0,27	9,95	0,30
Ağırlık	34,44	6,59	38,39	5,93
Boy	139,92	8,19	142,21	5,96

Tablo 4.2'ye göre kontrol grubu kız katılımcıların yaş ortalamaları 10,08, ağırlık ortalamaları 34,44, boy ortalamaları 139,92 olarak bulunmuştur. Uygulama grubu kız katılımcıların yaş ortalamaları 9,95, ağırlık ortalamaları 38,39, boy ortalamaları 142,21 olarak bulunmuştur.

Tablo 4.3. Kontrol Grubu Erkek Katılımcıların Ön Test-Son Test Karşılaştırması

Değişken	Zaman	N	Ort. ± SS	Ortanca	% Değişim	Z	P
Durarak Uzun Atlama	Ön Test	20	146,39±15,58	148	2,342	-2,546	0,011
	Son Test	20	149,9±15,59	146,5			
Sağlık Topu	Ön Test	20	483,93±70,94	492,5	2,922	-1,979	0,048
	Son Test	20	498,5±63,29	505,5			
Dikey Sıçrama	Ön Test	20	23,46±3,61	23,275	3,155	-2,464	0,014
	Son Test	20	24,23±3,32	24,45			
Esneklik	Ön Test	20	14,42±5,13	14	1,871	-0,826	0,409
	Son Test	20	14,7±4,64	14,5			
20 Metre Sprint	Ön Test	20	3,90±0,27	3,89	-0,500	-0,411	0,681
	Son Test	20	3,92±0,23	3,91			
10x5 Metre Çabukluk	Ön Test	20	18,42±1,16	18,54	0,108	-0,84	0,401
	Son Test	20	18,40±1,13	18,45			
Kol Sürati	Ön Test	20	12,06±1,28	12,4	0,957	-0,915	0,360
	Son Test	20	11,95±1,09	12,035			
Sırt Kuvveti	Ön Test	20	39,85±5,72	38,75	0,994	-1,724	0,085
	Son Test	20	40,25±5,22	38			
	Ön Test	20	18,58±2,05	18,45	0,721	-1,78	0,075

Sağ El Kavrama Kuvveti	Son Test	20	18,71±2,02	18,79			
Sol El Kavrama Kuvveti	Ön Test	20	17,67±1,76	17,8	1,367	-1,856	0,063
	Son Test	20	17,92±1,82	17,85			

Kontrol grubu erkek katılımcıların ön test-son test karşılaştırması ile ilgili bulgular tablo 4.3'te sunulmuştur. Eğitsel oyun uygulamalarına dahil edilmeyen kontrol grubu katılımcıların durarak uzun atlama, sağlık topu ve dikey sıçrama testlerinden elde ettikleri puanlarda istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilmiştir ($p<0,05$). Esneklik, sürat, çabukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti ve kavrama kuvveti değişkenlerinde ise anlamlı fark bulunmamıştır.

Tablo 4.4. Uygulama Grubu Erkek Katılımcıların Ön Test – Son Test Karşılaştırması

Değişken	Zaman	N	Ort.± Ss	Ortanca	% Değişim	Z	P
Durarak Uzun Atlama	Ön Test	20	148,075±10,39	150	3,754	-3,812	0,000
	Son Test	20	153,85±7,29	155			
Sağlık Topu Fırlatma	Ön Test	20	484,72±56,48	471	6,971	-3,865	0,000
	Son Test	20	521,05±64,46	505,5			
Dikey Sıçrama	Ön Test	20	24,94±3,08	25,385	6,489	-3,883	0,000
	Son Test	20	26,67±3,31	26,8			
Esneklik	Ön Test	20	14,5±5,90	14,5	1,361	-0,337	0,736
	Son Test	20	14,7±5,88	14,5			
20 Metre Sprint	Ön Test	20	3,77±0,29	3,775	2,356	-3,236	0,001

	Son Test	20	3,68±0,26	3,705			
10x5 Metre Çabukluk	Ön Test	20	18,35±0,74	18,335	4,382	-3,92	0,000
	Son Test	20	17,55±0,61	17,375			
Kol Sürati	Ön Test	20	12,26±1,47	12,33	8,209	-3,808	0,000
	Son Test	20	11,255±1,09	11,45			
Sırt Kuvveti	Ön Test	20	43,9±7,82	43,75	0,623	-0,795	0,427
	Son Test	20	44,17±7,46	44			
Sağ El Kavrama Kuvveti	Ön Test	20	17,51±2,01	17,3	0,989	-1,877	0,060
	Son Test	20	17,69±2,03	18			
Sol El Kavrama Kuvveti	Ön Test	20	16,98±1,72	16,9	1,821	-1,778	0,075
	Son Test	20	17,29±1,55	17,25			

Uygulama grubu erkek katılımcıların ön test-son test karşılaştırması ile ilgili bulgular tablo 4.4'te sunulmuştur. Eğitsel oyun uygulamalarına dahil edilen uygulama grubu katılımcıların durarak uzun atlama, sağlık topu fırlatma, dikey sıçrama, sürat, çabukluk ve el kol koordinasyonu-kol hızı değişkenlerinde istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Esneklik, sırt kuvveti, sağ el kavrama ve sol el kavrama kuvveti değişkenleri açısından anlamlı fark bulunmamıştır.

Tablo 4.5. Kontrol Grubu Kız Katılımcıların Ön Test – Son Test Karşılaştırması

Değişken	Zaman	N	Ort. ± SS	Ortanca	% Değişim	Z	P
Durarak Uzun Atlama	Ön Test	20	126,49±19,07	125,00	2,565	-3,475	0,001
	Son Test	20	129,82±17,74	127,90			
Sağlık Topu Fırlatma	Ön Test	20	392,30±95,43	392,05	3,747	-3,584	0,000
	Son Test	20	407,57±91,51	403,80			
Dikey Sıçrama	Ön Test	20	21,91±4,51	21,89	1,487	-1,307	0,191
	Son Test	20	22,24±4,82	21,10			
Esneklik	Ön Test	20	13,67±5,07	13,00	0,545	-0,185	0,853
	Son Test	20	13,75±4,80	13,00			
20 Metre Sprint	Ön Test	20	4,20±0,27	4,26	1,730	-1,904	0,057
	Son Test	20	4,13±0,23	4,16			
10x5 Metre Çabukluk	Ön Test	20	20,12±1,56	20,25	-0,116	-0,149	0,881
	Son Test	20	20,14±1,61	19,83			
Kol Sürati	Ön Test	20	11,35±1,22	11,57	-0,315	-0,579	0,563
	Son Test	20	11,38±1,38	11,21			
Sırt Kuvveti	Ön Test	20	40,05±6,82	40,00	-0,150	-0,321	0,748
	Son Test	20	39,99±6,56	39,00			

Sağ Pençe Kuvveti	Ön Test	20	17,76±3,10	17,20	1,497	-1,776	0,076
	Son Test	20	18,03±2,78	17,50			
Sol Pençe Kuvveti	Ön Test	20	16,92±3,22	17,15	0,500	-1,278	0,201
	Son Test	20	17,00±3,16	17,10			

Kontrol grubu kız katılımcıların ön test ve son test karşılaştırması sonucu elde edilen bulgular tablo 4.5’te sunulmuştur. Tablo 4.5’e göre; durarak uzun atlama ve sağlık topu fırlatma değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilirken, dikey sıçrama, esneklik, sürat, çabukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti, sağ el ve sol el kavrama kuvveti değişkenlerinde anlamlı fark bulunmamıştır ($p<0,05$).

Tablo 4.6. Uygulama Grubu Kız Katılımcıların Ön Test – Son Test Karşılaştırması

Değişken	Zaman	N	Ort. ± Ss	Ortanca	% Değişim	Z	P
Durarak Uzun Atlama	Ön Test	20	126,79±19,76	128,50	7,411	-3,92	0,000
	Son Test	20	136,93±16,10	138,10			
Sağlık Topu Fırlatma	Ön Test	20	421,61±98,83	421,00	8,594	-3,921	0,000
	Son Test	20	461,25±92,36	458,50			
Dikey Sıçrama	Ön Test	20	21,06±3,27	20,53	8,826	-3,702	0,000
	Son Test	20	23,10±3,13	22,97			
Esneklik	Ön Test	20	14,5±6,42	13,00	0,515	-0,581	0,561
	Son Test	20	14,57±5,63	13,50			

20 Metre Sprint	Ön Test	20	4,29±0,33	4,28	4,912	-3,824	0,000
	Son Test	20	4,08±0,28	4,02			
10x5 Metre Çabukluk	Ön Test	20	20,53±2,06	20,80	4,584	-3,173	0,002
	Son Test	20	19,59±1,83	19,86			
Kol Sürati	Ön Test	20	11,76±1,42	11,91	8,448	-3,845	0,000
	Son Test	20	10,77±0,87	10,91			
Sırt Kuvveti	Ön Test	20	40,12±7,41	38,25	0,249	-0,508	0,611
	Son Test	20	40,22±6,78	39,50			
Sağ El Kavrama Kuvveti	Ön Test	20	18,28±2,52	18,50	0,841	-1,95	0,051
	Son Test	20	18,43±2,49	18,35			
Sol El Kavrama Kuvveti	Ön Test	20	18,43±2,89	17,85	0,833	-2,269	0,023
	Son Test	20	18,43±2,86	17,95			

Uygulama grubu kız katılımcıların ön test – son test karşılaştırmasının sunulduğu tablo 4.6'ya göre elde edilen bulgularda; durarak uzun atlama, sağlık topu fırlatma, dikey sıçrama, sürat, çabukluk ve el kol koordinasyonu-kol hızı değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilmiştir ($p<0,05$). Esneklik, sırt kuvveti, sağ el kavrama ve sol el kavrama kuvveti değişkenlerinde anlamlı fark bulunmamıştır.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmanın amacı, eğitsel oyunların çocukların motorik özelliklerinin gelişimi üzerine etkisini incelemektir. Alanyazın çalışmalarıyla ilişkilendirdiğimiz araştırma sonuçlarımız bu bölümde sunulmuştur.

Araştırmaya katılan kontrol grubu erkek katılımcıların yaş ortalamaları 10,04, ağırlık ortalamaları 33,30, boy ortalamaları 138,01 olarak bulunmuştur. Uygulama grubu erkek katılımcıların yaş ortalamaları 9,90, ağırlık ortalamaları 33,22, boy ortalamaları 138,47 olarak bulunmuştur. Kontrol grubu kız katılımcıların yaş ortalamaları 10,08, ağırlık ortalamaları 34,44, boy ortalamaları 139,92 olarak bulunmuştur. Uygulama grubu kız katılımcıların yaş ortalamaları 9,95, ağırlık ortalamaları 38,39, boy ortalamaları 142,21 olarak bulunmuştur.

Eğitsel oyunların motorik özellikler üzerine etkisini incelediğimiz araştırmamızda kontrol grubu erkek katılımcılar için ön test-son test karşılaştırması ile ilgili elde edilen bulgularda; durarak uzun atlama, sağlık topu fırlatma ve dikey sıçrama testlerinde istatistiksel olarak anlamlı fark ($p<0,05$) bulunmuştur. Diğer değişkenler olan esneklik, sürat, çabukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti, sağ el ve sol el kavrama kuvveti değişkenlerinde ise uygulamaya katılmayan kontrol grubu için anlamlı fark bulunmamış olması hipotezimizi destekler şekilde beklendik bir durumdur.

Araştırmaya katılan kontrol grubu kız katılımcıların ön test ve son test karşılaştırması sonucu elde edilen bulgulara göre; durarak uzun atlama ve sağlık topu fırlatma değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı fark ($p<0,05$) tespit edilirken; dikey sıçrama, esneklik, sürat, çabukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti, sağ el ve sol el kavrama kuvveti değişkenlerinde anlamlı fark bulunmamıştır ($p<0,05$). Eğitsel oyun uygulamalarına dahil edilmeyen kontrol grubu erkek ve kız katılımcıların bazı değişkenlerde ilerleme göstermesi, çocukluk döneminde hareketin ve okul dışında kalan zamanlarda sokakta ya da parklarda oyun oynama imkanının doğal olarak sağladığı etkilerle açıklanabilir.

Deney grubu katılımcıların ön test-son test karşılaştırması ile ilgili araştırma bulgularımız; durarak uzun atlama, dikey sıçrama, sağlık topu fırlatma, sürat, çabukluk ve el kol koordinasyonu-kol hızı değişkenlerinde istatistiksel açıdan anlamlı fark olduğunu göstermiştir ($p<0,05$). Buna karşılık; Esneklik, sırt kuvveti, sağ el ve sol el kavrama kuvveti değişkenleri açısından anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Çocuklar oyunların heyecanı içerisinde, farkında olmadan karşı rakibin kuvvetiyle mücadele eder ve kuvveti gelişir. Özellikle mücadele oyunlarında kuvvetin etkisi oldukça fazladır. Karşı rakip oyuncuların dışında kendi vücut ağırlıklarını kullanmaları da kuvvetlerinin gelişmesinde etkili olur (Hazar 1996). Mücadele oyunlarının içerisinde çocuk sürekli olarak koşmak, tırmanmak, zıplamak, boğuşmak, çekmek, itmek ve taşımak gibi hareket etkinlikleriyle ve vücut özellikleriyle mücadele eder durumdadır. Bu mücadele sonucunda çocuğun içerisine girmiş olduğu hareketlilik ile birlikte motorik özellikler olan, kuvvet, dayanıklılık, çabukluk, hareketlilik ve beceri–koordinasyon gibi özelliklere de olumlu etki sağlar (Bompa 1988, ss. 396).

Eğitsel oyun aktivitelerinin motorik özellikler üzerine etkisini incelediğimiz bu araştırmada, katılımcıların kuvvet gelişimini ölçmeyi hedeflediğimiz durarak uzun atlama ve dikey sıçrama testlerinden elde ettikleri puanlar, deney grubunun lehine istatistiksel olarak anlamlı fark göstermiştir ($p<0,05$). Demiral (2010) tarafından yapılan eğitsel oyun temelli antrenmanların judo yapan çocuk sporcuların motor beceri gelişimine etkisinin incelendiği çalışma sonucunda, deney grubu erkek ve kız judokaların durarak uzun atlama ve dikey sıçrama değerlerinde kontrol grubuna göre çok anlamlı bir gelişme kaydedildiği (Demiral 2010) bildirilmiştir. Yapılan bir başka araştırma sonucu, eğitsel oyun etkinliklerinin deney grubu üzerinde durarak uzun atlama parametrelerinde son testler lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunduğunu açıklamaktadır (Ongül vd. 2017). İşitme engelli öğrencilere eğitsel oyunların uygulandığı bir başka araştırma sonucu, özel antrenmana dâhil edilen grubun ön ve son testleri kuvvet testi açısından değerlendirildiğinde anlamlı fark ortaya koyduğunu bildirmiştir (Elieyioğlu,2014). Kuvvetin ölçüldüğü el kavrama kuvveti ve sırt kuvveti testlerinde uygulama grubu lehine anlamlı fark elde etmediğimiz araştırma sonuçlarımıza karşılık, bizim bulgularımızdan farklı olarak; Demiral (2010)'ın çalışmasına katılan uygulama grubunun el kavrama kuvveti ve sırt

kuvveti deęerlerinde kontrol grubuna gre ok anlamlı bir geliřme kaydedildięi bildirilmektedir (Demiral 2010).

Eęitsel oyunların esneklik geliřimine de katkı saęladığını aıklayan bazı alıřmalara (Ongl vd. 2017; Demiral 2010) raęmen bu arařtırmada deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıřtır ($p>0,05$). El kavrama kuvveti, sırt kuvveti ve esneklik parametreleri zerine etki gstermedięi belirlenen arařtırmanın uygulama programı, eęitsel oyun seimi aısından tekrar deęerlendirilebilir. Arařtırmadan elde ettięimiz bulgular, bu zellikleri geliřtirmeye ynelik oyunlara yeterince yer verilmedięini dřndrmektedir.

Deney grubunda geliřim gsterdięini tespit ettięimiz dięer bir deęiřken saęlık topu fırlatma testidir. Ongl ve arkadařları eęitsel oyunların etkisini inceledikleri kendi alıřma sonularında deney grubu iin son testler lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulmuřtur (Ongl vd. 2017). Kuru ve Kksalan (2012), yaptıkları 9 yař ocuklarının psiko-motor geliřimlerinde oyunun etkisi arařtırmasında, mfredat dahilinde oynatılan oyunların, ocukların kaba motor becerilerini olması gerekenden daha ileri seviyede geliřtirdięini (Kuru ve Kksalan 2012) aıklamaktadır. Demiral tarafından yapılan dięer bir alıřma da, deney grubunun top fırlatma deęerlerinde kontrol grubuna gre anlamlı bir geliřme kaydedildięini aıklamıřtır (Demiral 2010).

Eęitsel oyunların srat ve abukluk deęiřkenleri zerine etkisini de inceledięimiz arařtırma bulguları deney grubu lehine anlamlı fark olduęunu ortaya koymuřtur. Alan yazın taramalarında bu parametrelerle ilgili birok alıřma bizim bulgularımızı destekler niteliktedir. Altınkk, (2012) arařtırmasında elde ettięi bulgusuyla, alıřma grubunun; eviklik ve abukluk motor beceri dzeylerine gre birinci ve ikinci lm deęerlerinde son testler lehine anlamlı farklılık olduęunu bildirmiřtir (Altınkk 2012). Ko (2017) tarafından yapılan bir bařka alıřma, eęitsel oyun etkinliklerine katılan ikinci ve nc sınıf ęrencilerinde kořu hızı ve abukluk deęerlerinde anlamlı bir farklılık tespit ettięini (Ko 2017) bildirmektedir. 7-12 yař judoculara eęitsel oyun temelli verilen antrenman sonucunda deney grubu erkek ve kız judokaların abukluk deęerlerinde, kontrol grubuna gre ok anlamlı bir geliřme kaydedilmiřtir (Demiral 2010). Livonen ve arkadařlarının (2011) yaptıęı alıřmada deney grubunun kořma hızı (Livonen vd. 2011), Draper ve arkadařları'nın (2012) yaptıęı bir bařka alıřmada

ise, çalışma grubunun koşma becerilerine ait ön ve son test değerlerinde son test lehine ölçümler arasında istatistiksel açıdan önemli bir gelişme olduğu belirtilmiştir (Draper vd. 2012). Eğitsel oyunlar, süratin geliştirilmesinde ve korunmasında çok etkin bir rol üstlenir. Yüksek hızda ve kısa mesafeli koşuları içeren eğitsel oyunların tamamı süratin geliştirilmesinde etkili olmaktadır (Tortop 2005).

Araştırmamızda incelenen bir diğer motor beceri özelliği olan el kol koordinasyonu-kol hızı testi, deney grubunun lehine sonuçlar ortaya koymuştur. Koç (2017) tarafından yapılan çalışmada el kol koordinasyon ön ve son test değerlerine bakıldığında; ön test değerleri her iki grupta da birbirine benzerlik gösterirken süreç ve eğitsel oyunlarla çalışma grubunda daha önemli gelişim olduğu görülmektedir. Ayrıca, Akın (2015) tarafından yapılan çalışma da el kol koordinasyonu değerlerinde kontrol grubu ve çalışma grupları arasında istatistiksel açıdan önemli bir farklılık olduğu sonucunu ortaya koymuştur (Akın 2017). Livonen ve arkadaşlarının (2011) çalışmasında, kol hızı ve el becerileri değerlerine ait ön ve son test değerlerinde son test lehine istatistiksel açıdan önemli bir gelişme olduğu ifade edilmiştir (Livonen vd. 2011). Vidoni ve arkadaşlarının (2014) yaptığı çalışmada elde edilen bulgular son test lehine istatistiksel açıdan önemli bir gelişme olduğunu ortaya koymaktadır (Vidoni vd. 2014).

Koç (2017) tarafından yapılan ilköğretim çağındaki çocuklara 12 haftalık süreyle uygulanan eğitsel oyunların temel motor beceri gelişimini olumlu etkilediği tespit edilmiştir. Çocukluk döneminde oyun etkinliklerine katılan çocukların, ilköğretim döneminde hareket becerilerinin kazanılmasında daha başarılı olduğu (Gray 2003) ve ileriki yaşlarda daha sağlıklı ve bilinçli olacağı (Jimmy 2003) belirtilmiştir. 1938-39 yıllarında Amerika'nın 14 eyaletinde yaşları 2 ile 7 arasında değişen 2000 çocuk oyun oynarken incelenmiştir. Çocukların fiziksel gelişiminde zengin uyarımların, çeşitli oyunların ve bedensel faaliyetlerin etkisinin araştırıldığı bu çalışmada, çocukların büyük bir çoğunluğunun yedi yaşına gelinceye kadar büyük bir gelişme gösterdiği ve tırmanma, atlama, kayma, bisiklete binme ve ata binme becerilerinde başarılı olduğu görülmüştür (Atlı 1992).

Bir eğitsel oyun içerisinde hangi motorik özellik ağırlıkta olursa olsun, mutlaka diğer motorik özelliklerin gelişmesi de mümkün olmaktadır. Sadece geliştirilen özelliklerin

oranı farklılık gösterir. Bu açıdan bakıldığında eğitsel oyunların hem motorik özelliklerin, hem de sinir, kas ve eklem koordinasyonunun çok yönlü geliştirilmesi açısından önemli bir araç olduğu anlaşılmaktadır (Hazar 1996, ss. 118).

Yukarıda belirtilen tüm çalışma sonuçları, yapmış olduğumuz araştırma bulgularını destekler niteliktedir. Eğitsel oyunların çocuklarda motorik özelliklerin gelişimini büyük ölçüde desteklediğini araştırma bulgularımız ve alanyazın taramalarımız doğrultusunda söyleyebiliriz.

Eğitsel oyun etkinliklerinin çocukların motorik özelliklerinin gelişimi üzerine etkilerinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu araştırma sonuçları ve öneriler aşağıda sıralanmıştır.

1. Deney grubu katılımcıların durarak uzun atlama, sağlık topu fırlatma, dikey sıçrama, sürat, çabukluk ve el kol koordinasyonu-kol hızı değişkenlerinde istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunmuştur. Esneklik, sırt kuvveti, sağ el kavrama ve sol el kavrama kuvveti değişkenleri açısından anlamlı fark bulunmamıştır.
2. Kontrol grubu katılımcıların durarak uzun atlama, sağlık topu ve dikey sıçrama testlerinden elde ettikleri puanlarda istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilirken; esneklik, sürat, çabukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti ve kavrama kuvveti değişkenlerinde ise anlamlı fark bulunmamıştır.
3. Uygulama grubu kız katılımcıların ön test – son test karşılaştırması sonucu elde edilen bulgulara göre; durarak uzun atlama, sağlık topu fırlatma, dikey sıçrama, sürat, çabukluk ve el kol koordinasyonu-kol hızı değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı fark elde edilmiştir. Esneklik, sırt kuvveti, sağ el ve sol el kavrama kuvveti değişkenlerinde anlamlı fark bulunmamıştır.
4. Kontrol grubu kız katılımcıların ön test ve son test karşılaştırmasına ilişkin araştırma bulgulara göre; durarak uzun atlama ve sağlık topu fırlatma değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Dikey sıçrama, esneklik, sürat, çabukluk, el kol koordinasyonu-kol hızı, sırt kuvveti, sağ el ve sol el kavrama kuvveti değişkenlerinde anlamlı fark bulunmamıştır.

Öneriler;

1. Oyun kurgusunda ve uygulamasında karşılaşılan zorlukların ve çözüm önerileri konusunda bilimsel araştırma yapılması
2. Anaokulu, ilkokul, ortaokul ve lise yaş gruplarında hazır bulunuşlarının ve seviyelerinin tespit edilmesi konusunda bilimsel arařtırmaların yapılması.
3. Grupların sosyo- kültürel yapıları, ailede spor yapan ebeveynlerin tespit edilmesi ve gelişimlerine etkileri konusunda bilimsel arařtırmaların yapılması.
4. Grupların sosyo- kültürel yapıları, ailede spor yapan ebeveynlerin tespit edilmesi ve gelişimlerine etkileri konusunda bilimsel arařtırmaların dış faktörleri dikkate alınarak ayrı bir araştırma yapılması.
5. Eğitsel oyunların disiplinlerarası işbirliği dikkate alınarak yapılandırılması noktasında bilimsel araştırma yapılması.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akın, S. (2015). Okul Öncesi 60-72 Aylık Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi. *Doktora Tezi*, Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kütahya.
- Akın, S. (2017). Okul Öncesi Çağda Oyunun Temel Beceriler Üzerine Akut ve Kronik Etkisi. *Lambert Academic Publishing*. 4 (1), 181-185.
- Altınkök, M. (2012). İşbirliği İle Öğretim Yöntemine Dayalı Beden Eğitimi 9– 10 Yaş Grubu Çocukların Temel Motor Becerileri İle Problem Çözme Becerilerinin Gelişimine Etkisinin Araştırılması. *Doktora Tezi*, Akdeniz Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu.
- Aral, N. & Baran, G. (2000). *Drama*. İstanbul: Ya Pa Yayıncılık.
- Aral, N., Baran, G., Bulut, Ş. ve Çimen, S. (20001). *Çocuk gelişimi 1*. 1nci Baskı. YaPa Yayınevi, 152 s., İstanbul.
- Aracı, H. (1998). *Okullarda beden eğitimi*. Ankara: Yardımcı Ofset Yayıncılık.
- Arı, R. (2002). *Çocuk ve ergende sosyal ve ahlak gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Atlı, M. (1992). İlköğretim Öğrencilerinin Spora Yönelmelerinde Sportif Amaçlı Eğitsel oyunların Rolü. *Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Ayan, S., Memiş, U.A. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (2), 143-149.
- Aydın, A. (2009). *Eğitim psikolojisi (gelişim-öğrenme-öğretim)*. Ankara: Pegem Akademi
- Balcı, Ş.S., Pekel, H.A., Karakuş, S., Pepe, H., Revan, S. & Bağcı, E. (2009). 9-11 Yaş Grubu İlköğretim Öğrencilerinin Performansla İlgili Fiziksel Uygunluklarının Değerlendirilmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.10 (3), 108-110.

- Baykoç Dönmez, N. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Bompa, T.O. (1998). *Antrenman kuramı ve yöntemi*. Ankara: Bağırğan Yayımevi.
- Bulut, Z., Kılıçarslan, Ç. (2009). Çocuğa Özgüven Kazandırmada Önemli bir ilke; çocuk oyun alanlarında güvenlik. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*. 10 (1), 78-85.
- Çamlıyer, H. (1999). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. İzmir: Can Ofset Basım.
- Çamlıyer, H. & Çamlıyer, H. (1997). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Can Ofset.
- Çelik, A. & Şahin, M. (2013). Spor ve Çocuk Gelişimi. *International Journal of Social Science*. 6 (1), 467-478.
- Çoban, B. & Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Cunningham, C, & Jones, M.A. (2004). Middle childhood and the built environment. *NSW Parliamentary Committee*. 1-37, 234- 278.
- Darwish, D., Esquivel, G.B., Houtz, J.C. & Alfonso, V.C. (2001). Play And Social Skills in Maltreated And Non-Maltreated Preschoolers During Peer Interactions. *Child Abuse and Neglect*. 25 (1), 13-31.
- Demiral, Ş. (2010). JUDO Çalıgan 7–12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay-Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi. *Yükseklisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Diker, G., Müniroğlu, S. (2016). 8-14 yaş grubu futbolcuların seçilmiş fiziksel özelliklerinin yaş gruplarına göre incelenmesi. *Sportmetre Dergisi* , 14 (1): 45-52
- Draper, C.E., Achmat, M., Forbes, J. & Lambert, E.V. (2012). Impact of a Community-Based Programme For Motor Development On Gross Motor Skills And Cognitive Function İn Preschool Children From Disadvantaged Settings. *Early Child Development and Care*. 182 (1), 137-152.

- Elieyiođlu, S. (2014). 10-15 Yaş İřitme Engelli Öđrencilerde Sportif Eđitsel Oyunların Fiziksel Geliřimlerine Etkisinin Arařtırılması. *Yükseklisans Tezi*, Atatürk Üniversitesi, Sađlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Erbay, F. & Durmuřođlu Saltalı, N. (2012). Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yařantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı. *Ahi Evran Üniv. Kırřehir Eđitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*. 13 (2), 249-264.
- Erol, K. & Alpkaya, U. (2011). Çocuklarda Fiziksel Uygunluk Düzeyini Belirlemede Kullanılan Eurofit Ve Fitnessgram Test Bataryalarının Türk Çocuklarında Uygulanması. *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, Sađlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erřan, ř. (2006). Okul Öncesi Eđitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Grubundaki Çocukların Oyun Ve Çalıřma (İř) İle İlgili Algılarının İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi, Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gray, T. A., & Judy, O. (2003). Physical education. *Rec. And Dance*. 74 (6), 52-55.
- Güler, U. (2016). 10-16 Yaş Grubu Erkek Basketbol Ve Futbolcular Seçili Antropometrik Ve Motorik Özelliklerinin Karřılařtırılması. *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Geliřim Üniversitesi, Sađlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Gülüm, V, (2008). Adana İlindeki Beden Eđitimi Öđretmenlerinin İlköđretim Okullarında Uygulanmakta Olan Beden Eđitimi Öđretim Programına Yönelik Görüřlerinin Deđerlendirilmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi, Sađlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eđitimi ve Spor Anabilim Dalı, Adana.
- Gündüz, N. (1988). *Beden eđitiminde öđrencilerin deđerlendirilmesi, orta öđretim kurumlarında beden eđitimi ve sorunları*. Ankara: Türk Eđitim Der. Yayınları.
- Hazar, M.(1996). *Beden eđitimi ve sporda oyunla eđitim*. Ankara: Tutibay Yayınları.
- Hazar, M. (2005). *Beden eđitimi ve sporda oyunla eđitim*. Ankara: Tutibay Yayıncılık.
- Hollmann, W. (1991). Development Of Physical Performance And Endurance İn Childhood And Adolescence. *Monatsschr Kin, derhilkd*. 139 (1), 742-748
- Huizinga, J. (1995). Homo Ludens. *Oyunun toplumsal iřlevi üzerine bir deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınlan.

- Jimmy, A. (2003). Participation in Extracurricular Physical in Middle Schools. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 4 (4), 10.
- Kamar, A. (2003). *Sporda yetenek beceri ve performans testleri*. Ankara: Nobel yayınevi.
- Keleş, A. (2016). Çocuklarda Motorik Özelliklerin Yaş Gruplarına Göre Önem Ağırlıklarının Belirlenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kırıkkale.
- Khalaj, N., Amri, S. (2014). Mastery of Gross Motor Skills İn Preschool And Early Elementary School Obese Children. *Early Child Development and Care*. 184 (5), 795-802.
- Koç, M.C. (2017). İlkokul Çağındaki Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi. *Doktora Tezi*, Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kütahya.
- Koç, H. & Tekin, A. (2011). Beden Eğitimi Derslerinin Çocuklarda Seçilmiş Motorik Özellikler Üzerine Etkisi. 7. *Ulusal Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Kongresi*, 25-27 Mayıs 2011, Van / YYÜ. Eğitim Fakültesi. Van, Türkiye.
- Koşar, N.Ş. & Demirel, H.A. (2004). Çocuk Sporcuların Fizyolojik Özellikleri. *ACTA Orthopaedica et Traumatologica Turcica Supplementum*. 38 (1), 1-15.
- Kıldan, A. O. (2001). Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Bir Etkinlik Olarak Oyun. *KKEFD/JOKKEF*. 16 (1), 54-65.
- Köktaş, E. (2013). Beden Kütle İndeksleri Spor Yapmaya Uygun Çocukların Tenis Branşına Göre Yetenek Düzeylerinin Araştırılması (Konya İli Örneği). *Yüksek Lisans Tezi*, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Kurt, C. & Pekünlü, E. (2015). Acute Effect of Whole Body Vibration on Isometric Strength, Squat Jump, and Flexibility in Well-Trained Combat Athletes. *Biology of Sport*. 32 (2), 115-122.
- Kuru, O. & Köksalan, B. (2012). 9 Yaş Çocuklarının Psikomotor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*. 1(2), 37-51.

- Kuter, M, Öztürk, F. (1999). *Antrenör ve Sporcu El Kitabı*. Bağırhan Yayınları İstanbul
- Livonen, S., Saakslahli, A. & Nissinen, K. (2011). The Development Of Fundamental Motor Skills Of Four- To Five- Year-Old Preschool Children And The Effects Of A Preschool Physical Education Curriculum. *Early Child Development and Care*. 181 (3), 335-343.
- Mauritius, A.N., Gürsoy, F. & Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama.
- Melendez, W. R., Beck, V. & Fletcher, M. (2000). *Teaching social studies in early education*. USA: Delmar Thomson Learning.
- Memiş, D.A. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Eğitimdeki Önemi. *Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi*, 14-16 Nisan, Gazi Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2013). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: psikomotor gelişim*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Muratlı, S. (2007). *Antrenman bilimi yaklaşımıyla çocuk ve spor*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Muratlı, S., Kalyoncu, O., Şahin, G. (2011). *Antrenman ve müsabaka*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Ongül, E., Bayazıt, B., Yılmaz, O. & Güler, M. (2017). Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin Çocuklarda Seçilmiş Motorik Özellikler Üzerine Etkisi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi/Journal Sport Science Research*. 2(1), 45-52.
- Özdenk, Ç. (2007). 6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri Ve Önemi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Özer, M.K., Özer, D. (2012). *Çocuklarda motor gelişim*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Özer, D. S., Özer, K. (2007). *Çocuklarda motor gelişim*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Öztürk, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Esin Yayınları.
- Öztürk F. (1998). *Toplumsal boyutlarıyla spor*. Ankara: Bağırhan Yayımevi.

- Patrick, T. (1996). *Play: an important component of preventative behavior management*. Arkansas: Archild Inc.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Piek, J.P., McLaren, S., Kane, R., Jensen, L., Dender, A., Roberts, C., Rooney, R., Packer, T. & Straker, L. (2012). Does the animal fun program improve motor performance in children aged 4-6 years. *Humman Movement Science*. 32 (1), 1086-1096.
- Polat, Y., Çınar, V., Savucu, Y. & Polat, M. (2009). 16 Yaş Gençlerin Fiziksel Uygunluk Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of New World Sciences Academy*. 4 (1), 1-9.
- Pollard, A., Thiessen, D. & Filer, A. (1997). *Children and their curriculum: the perspectives of primary and elementary school children*. Hong Kong: Garamond by Graphicraft Typesetters.
- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayınları.
- Ruhi, S. (2005). *Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. 2nci Baskı. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Sağlam, T. (1997). Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Öğeler, Çocuk Kültürü. *I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri, 1997*, Ankara Üniversitesi. Ankara, Türkiye.
- Sargın, N. (2001). *Çocuklarda ruh sağlığı*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Sevim, Y. (2010). *Antrenman bilgisi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Sevim, Y. (2007). *Antrenman bilgisi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Sevim, Y. (1990). *Hentbol öğreniyoruz*. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları.
- Sevinç, M. (2005). *Erken çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Swindells, D. & Stagnitti, K. (2006). Pretend Play And Parents' View Of Social Competence: The Construct Validity Of The Child-Initiated Pretend Play. *Australian Occupational Therapy Journal*. 53 (1), 314-324.
- Şimşek, S. (1998). İlköğretim 8. Sınıf Beden Eğitimi Dersinin Öğrencilerin Psikomotor Gelişimine Katkısı Konusunda Beden Eğitimi Öğretmenleri ve Öğrencilerin

- Görüşleri. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- Tamer, K. (1987). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi, anadolu üniversitesi aöf eğitim ön lisans programı*. Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Temel, C., Avşar, P., (2009). *İlköğretim beden eğitimi dersi 1-8. sınıflar öğretmen kılavuz kitabı*. Ankara: Saray Matbaacılık.
- Tezel Şahin, F. (1993). Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun Ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tınazcı, C., Emiroğlu, O. & Burgul, N. (2004). KKTC 7-11 Yaş Kız Ve Erkek İlkokul Öğrencilerinin Eurofit Test Bataryası Değerlendirilmesi. *The 10th Ichper Sd European Congress And The Tssa 8th International Sports Science Congress Which Will Be Organized Jointly During,17th - 20th of November 2004*, Mirage Park Resort. Antalya, Turkey.
- Timurkaan, S., Özen, G., Güllü, M., Meriç, F., Uğraş, S., & Çelik Çoban, D. (2013). *Güzel sanatlar ve spor liseleri / eğitsel oyunlar*. Ankara: MEB Devlet Kitapları.
- Tkachuk, G., Leslie-Tosgood, A., & Martin, G. L. (2003). Behavioral Assessment İn Sport Psychology. *The Sport Psychologist*. 17, 104–117.
- Toksoy, A.C. (2010). Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları. *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*. 2 (1), 206-220.
- Tortop, Y. (2005). Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi ve Eğitsel Oyun Uygulamaları. *Yüksek Lisans Tezi*, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Afyon.
- Uluğ, M. (1999). *Niçin oyun*. İstanbul: Özne ve Göçebe Yayın.
- Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama Ve Oyunun Önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 4 (6), 233-244.
- Ünal Gürocak, S. (2007). Anasınıfına Devam Eden 60–72 Ay Çocukların Dil Gelişimi Ve İnce Motor Gelişimi Açısından Değerlendirmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, A.İ.B.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

Vidoni, C., Lorenz, D.J. & Paleville, D.T. (2014). Incorporating a Movement Skill Programme Into A Preschool Daily Schedule. *Early Child Development and Care*. 184(8), 1211-1222.

Weineck, J. (1990). *Optimales trainings lehre*. Erlangen.

Yavuzer, H. (2000). *Bedensel, zihinsel ve sosyal gelişimiyle çocuğunuzun ilk 6 yılı*. İstanbul: Remzi Kitapevi.

Yeşilyaprak, B. (2006). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Ankara: Pegem Yayıncılık.

