



**Teachers' metaphorical images on “*counting jingle – it – playground*” in children's plays of Turkish culture<sup>1</sup>**

**Türk kültüründeki çocuk oyunlarında “saymaca-ebe-oyun alanı” üzerine öğretmen metaforları**

**Abdülkadir Kabadayı<sup>2</sup>**

**Abstract**

It is a fact that play, indispensable part of child in Turkish cultural and educational system, is the most effective tool to develop children's emotional, mental, moral, social, personality and native language. In recent years, it has been seen that there is a considerable increase in the researches involving the functions of the children's plays in respect of metaphor, as in the other parts of the plays. In this respect, play gains importance as the most effective educational tools as an educational campus for children, their peers as their teachers, natural materials like stone, sand, water and tree they use. In this study, “Choosing rhyme -It-Playground” elements comprising traditional children's games are handled based on pre-service teachers' metaphorical images. In the qualitative research, content analysis of 23 metaphors the pre-service teachers produced in the “Choosing rhyme-It-Playground” context is done and explained. The participants put forward how they perceived Choosing rhyme, It and Playground separately via 72 sub-theme by generating human metaphors like “Voting-Deputy-Voting box”, animal metaphors like “Fishing rod-Fish-Sea” and object metaphors like “Probing-Sample-Cereal Sack” As a last remark, some recommendations are made to the parents and teachers to maintain this traditional culture inherited from our ancestors.

**Özet**

Türk kültüründe ve eğitim sisteminde, çocuğun ayrılmaz bir parçası olan oyunun, çocuğun duygusal, zihinsel, ahlaki, sosyal, kişilik ve ana dil bakımından gelişiminin en etkili aracı olduğu bilinen bir gerçektir. Son yıllarda, oyunun diğer alanlarında olduğu gibi, çocuk oyunlarının fonksiyonlarını, metaforik açıdan ele alan araştırmaların sayısında gözle görülür bir artma eğiliminde olduğu görülmektedir. Bu anlamda oyun, çocuk için bir eğitim merkezi, akranları birer öğretmen, oyun içinde kullandıkları, taş, toprak, su ve ağaç gibi doğal malzemeleri de en etkili eğitim araçları olarak önem kazanmaktadır. Bu çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarını meydana getiren “Saymaca-Ebe-Oyun alanı” unsurları öğretmen adaylarının metaforik algıları üzerine ele alınmıştır. Bu nitel çalışmada öğretmen adaylarının “Saymaca-Ebe-Oyun alanı” bağlamında ürettiği 23 metaforun içerik analizi yapılarak açıklanmaya çalışılmıştır. Katılımcılar, “Saymaca-Ebe-Oyun Alanı” bağlamını, “Seçim-Milletvekili-Sandık” gibi insan metaforları; “Olta-Balık-Deniz” gibi hayvan metaforlarını ve “Sonda-Numune-Hububat Çuvalı” gibi nesne metaforlarını kullanarak 72 alt tema oluşturmuşlar ve Saymaca, Ebe ve Oyun alanını kültürel olarak nasıl algıladıklarını ortaya koymuşlardır. Sonuç olarak, Atalarımızdan bizlere miras kalan bu geleneksel kültürün sürdürülmesi için öğretmen ve ebeveynlere bazı tavsiyelerde bulunulmuştur.

<sup>1</sup> This study is the re-arranged form of the paper submitted to 22nd National Educational Congress 2013, Eskişehir.

<sup>2</sup> Assoc. Prof. Dr., Necmettin Erbakan University, A.K. Faculty of Education, Elementary Department, [akkabadayi@konya.edu.tr](mailto:akkabadayi@konya.edu.tr)

**Keywords:** Cultural Children’s Plays; Metaphors; Pre-Service Teachers; Choosing Rhyme; It, Playground. **Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Çocuk Oyunları; Türk Kültürü; Metaforlar; Öğretmen Adayları; Saymaca; Ebe; Oyun Alanı.

[\(Extended English abstract is at the end of this document\)](#)

## 1. Giriş

Çocuklar, duygu ve düşüncelerini oyunlarda daha rahat ifade edebildiklerinden onlar için oyunların, birer eğitim aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Çocuğun olduğu her yerde oyun olduğu ve onun çevresindeki tüm çocukların da oyun oynadığı düşünülürse, çocuklar oyun ortamında farkında olmadan diğer çocuklarla iletişim kurarak bu sayede diğer alanların yanında işbirliği kavramını da geliştirmektedirler. Çocukların, çevrelerindeki objelerin özelliklerini deneme-yanılma yoluyla iyi kavrayarak yeteneklerinin sınırlarını geliştirdikleri görülmektedir. Oyun; çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal yönden gelişimini sağlayan, çocuğun yaşamı için son derece gerekli olan bir hayat iksiri konumundadır. Oyunun çocuk açısından en etkili bir sosyalleşme aracı, oyun alanının eğitim kampüsü, oyun arkadaşının da hem öğretmeni hem de öğrencisi olduğu düşünülürse, oyunun çocuk açısından dünü bugünü ve yarınını açıklamakta yarar vardır.

## 2. Çocuk Oyunlarının Tarihsel Gelişimi ve Metaforlar

Oyunun geçmişine bakıldığında, onun insanlık tarihi kadar eski olduğu ve çocuk açısından önemi ve tanımının pek çok kez yapıldığı görülmektedir (Poyraz, 1999). Bu tanımlarda, Erickson, Piaget, Vygotsky gibi önemli birçok kuramcının (Göncü, 2001) yanında, Türk-İslam düşünürleri de oyunun, çocuğun eğitiminde önemli bir yeri olduğunu vurgulamaktadırlar. Gazâlîye göre, oyun çocuğu dinlendirir, belleğini yeniler ve öğrenme gücünü artırır. Kaşkarlı Mahmut, meşhur eseri Divanu Lugati’t-Türk’te çocukların oynadığı “Çengli mengli” adlı bir çocuk oyunundan söz eder (Üşenmez, 2008). 17. yüzyılda Evliya Çelebi, İstanbul’u gezisinde özel olarak üretilen oyuncakların satıldığı 100 dükkân ve 105 oyuncak ustasından söz etmektedir. Bu oyuncakların, aşı boyalı, çiçek ve geometrik motifli, dümbelek, kemeçe, beşik gibi oyuncaklar olduğunu belirtmektedir (Akbulut, 2009; Sevinç, 2004). Türk İslâm kültüründe çocukluk dönemi, çok önemli bir dönem olarak nitelendirilmekte ve Mevlâna aşk ile eğitimciyi, yani hocayı adeta aşk ile aynileştirmektedir. Mevlâna’ya göre, ancak âşık olan eğitici, noksan sıfatlardan uzak olan Allah katından aşk şarabı alıp halka sunabilir. Bu noktada eğitim, insanlığı ilahi aşk şarabıyla sulama faaliyeti olarak görülebilir ([www.guzide.org](http://www.guzide.org)). Büyük bir halk eğitim filozofu olan Nasrettin Hoca da, çocuğun her yönüyle eğitilmesi gerektiğine inanır ve oyunun çocuğun eğitimi açısından ne kadar önemli olduğunu mizahi bir anlatımla ve örneklerle topluma gösterir. Nasrettin Hocaya göre, çocuk, yaşamında gerekli olan pek çok davranış, bilgi ve beceriyi oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Çocuğun kişiliği oyun ile şekillenir (Özbek, 2004). Oyunun, çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besin olduğu vurgulanmakta ve sevgi insan yavrusunun bereketli toprağı olarak düşünülürse, oyunun da onun ışığı ve suyu olarak görülmesi gerekmektedir (Yörükoğlu, 2002). Oyun, çocuğun tüm gelişim alanlarına yardım ederek çocuğun kendini, bedenini, yeteneklerini anlaması yönünden önemlidir. Buna ilaveten, oyun sırasında çocuk, pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenmekte, gizil güçlerini geliştirmekte ve pek çok beceriyi zorlanmadan kazanmaktadır (Yalçınkaya, 2002). Çocuk için oyunun temel işlevi, onun dünyaya uyum sağlamasını kolaylaştırmaktır. Ayrıca çocuk, çeşitli toplumsal rolleri oyun yoluyla deneyerek gerçek dünyada her zaman hazır bulamadığı uyarıcıları oyun yoluyla bulabilmektedir (Bacanlı, 2005). Çocuklar oyun oynarken karar verme, bellek, strateji, gözlem, mekânsal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünce gibi birçok bilişsel yeteneği de geliştirirler (Onur, 2004). Çünkü oyun, çocuğun en doğal

öğrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini sınavıp denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır (Yörüköğlu, 2002).

Oyunda kültür faktörünün büyük önem taşıdığı ve bu nedenle, belirli bir kültürdeki çocukların, çoğu oyunu bir önceki kuşaktan taklit ve paylaşma yoluyla öğrendikleri görülebilir.

Oyunlar, çocuğun gelişimine katkı sağlayarak eğitimde temel rol oynarlar. Oyun oynamayan ve oyun materyallerini kullanamayan çocuğun gelişimsel olarak sağlıklı olduğu söylenemez (Aral, 2001). Çocuğun eski dinliğini kazanması, çalışmalarından usanmaması için oyunun gerekli olduğu ifade edilmektedir (Akandere, 2003). Ayaydın’a (2011) göre, çocuğun güncel problemlerinin birçok sebebi olabilir ve bunların başında çağımızın mekanik dünyasında çocuğun çeşitli nedenlerle çocukluğunu yeterince yaşıyor olmamasıdır denebilir çünkü çocuğu “çocuk” yapan veya çocukluğunu yaşamasını sağlayan etkenlerden biri de oyundur. Yukarıdaki, Türk-İslâm düşünürleri ve çağdaş araştırmacıların oyun tanımlarına bakıldığında, bu araştırmacıların, oyunu metaforik açıdan ele alarak aşağıdaki örneklerde görüldüğü gibi kısaca, açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. Söz konusu düşünür ve araştırmacılar, çocuk ve oyunu, *âşık olan eğitimcinin çocuğu âşk şarabıyla* sulayacağı; çocuğun *çiçek bahçesi* öğretmenin *bahçivan* olduğu; oyunu, çocuğun *hayat iksiri* şeklinde; çocuğu *toprak*, oyunu onun *suyu ve ışığı*; çocuğu *laborant* oyunu ise onun *deney odası*; oyunu bir *sahne* çocuğu ise bir *aktör*; oyunu, çocuğun yenişmek ve kendi gücünü sınamak için bir *er meydanı* v.b. şeklinde metaforik olarak ele almaktadırlar. Bu açıklamalar ışığında, çocuk, oyun ve metaforlar arasında sıkı bir ilişki ve işbirliği olduğu söylenebilir. Metafor ve oyunu yetişkin gözüyle ele alan yeterli çalışmanın olmaması (Torreano et al, 2005; Talebinejad & Dastjerdi, 2005), böyle bir araştırmanın yapılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Son yıllarda, metaforlarla ilgili yapılan çalışmalarda eğitim, öğretim, öğretmen, öğrenci, çocuk kavramlarını gibi eğitim ve öğretimin sadece bir elementini içeren birçok çalışma mevcuttur (Saban, 2004; Saban, Koçbeker, ve Saban, 2007; Leavy, McSorley ve Bote, 2007; Saban, 2009; Saban, 2010, Kıldan, Ahi, ve Uluman, 2012; Kısa, 2013). Ancak bu araştırmaların hemen hiçbiri “*öğretmen – öğrenci – okul*”, “*çocuk – oyun – oyun alanı*” veya “*saymaca – ebe – oyun alanı*” gibi alana özgü olarak eğitim ve öğretimin hemen hemen tüm elementlerini kapsayan üçlü yada dörtlü metafor kavramını anlamaya yönelik çalışma son derece sınırlıdır (Kabadayı, 2008; Kabadayı, 2012) Bu araştırmanın, çocuklar arasında bir oyuna başlarken oyunun hemen hemen tüm önemli elementlerini tek bir metafor zinciri içerisinde buldurması onu, bu güne kadar yapılmış diğer araştırmalardan ayıran en önemli özelliğidir.

### 3. Metafor ve Çocuk Oyunlarındaki Saymaca, Ebe ve Oyun alanı Kavramları

Bu noktada, araştırma konusunda yer alan metafor, saymaca, ebe ve oyun alanı terimlerinin açıklanması okuyucuya azami derecede fayda sağlaması açısından önemlidir. Tunç (2008), metaforu, soyut bir kavramın daha somut bir kavramla açıklanması süreci olarak belirtmektedir. Earle (1995), İyi bir metaforun, zihni aydınlatan bir ışık olduğunu ve metaforun doğru ve etkili bir biçimde anlamlar arasında iletişimi sağlaması gerektiğini vurgulamaktadır. Edebi ürünler olarak, bir ülkenin kültürünün aynası olan metaforlar, gelenek ve göreneklere nüfuz edebileceğimiz en iyi yaklaşım araçlarından biridir (Zhou ve Li, 2005). Yob (2003) a göre, “bir metafor kullanıldığında, “şema” geleneksel anlamından yeni anlamına “geçiş” yapar. Bu noktada, metaforlar, eğitimcileri, karşılaştırmalar yapmaya ve farklı bir imaj açısından bunların benzerleri arasında bir bağ kurmaya zorlar. Göreceli olarak her hangi bir mecâzi karşılaştırmada, metafor araçları, metafora konu olan ana maddenin süzülmesi bir lens veya filtre görevi görmektedir” (s. 132). Saban (2006) yaptığı bir çalışmada, öğretmenlerin meslekle ilgili düşünüş ve bilişine açılan bir pencere olarak 10 farklı metafor teması oluşturmuştur

Yukarıdaki araştırmalarda metaforların, sınırlı sayıda da olsa, oyun ve bölümlerinin tarif ve tasvirinde kullanıldığı görülmektedir. Oyunun, çocuklar için başlama, süreç ve sonuç bölümlerinin kendine has

belli özellikleri olduğu bilinmektedir. Oyunun her aşamasında çocukların, oyunun bu bölümlerini bir tören edasıyla yerine getirdikleri ve oyunun bu özelliklerini korudukları, bunları bir bütün içinde değiştirmeksizin, kültür aracı olarak nesilden nesil'e aktardıkları görülmektedir. Araştırmamıza da konu olan oyunun başlangıç bölümü, *saymaca*, *ebe seçimi* ve oyunun oynanacağı *yer* gibi bazı karakteristik özellikleri kapsamaktadır. Bu özelliklerin kısaca açıklanması, oyunun bu bölümü üzerine kurgulanacak metaforların anlaşılması açısından önem taşımaktadır.

Bu oyunların ilk bölümünde, ebe seçmede çeşitli saymaca tekerlemeleri söylenir. Bu söylenen saymacalar sonucunda ebe seçilir (Bakırcı, 2007). Özbakır (2009) a göre, “ebe, oyunu başlatan, oyunu yönlendiren, ceza veren, ceza çeken, ödüllendiren, bir grup oyuncuya karşı tek başına mücadele eden, oyunun sonucunu direkt ya da dolaylı olarak belirleyen, genellikle oyunun merkezinde bulunan, çok fonksiyonlu bir oyuncudur” (s. 491). Çocuk oyunlarında “ebe” nin, genellikle bu görevlerden sadece birini üstlenebildiği gibi, nadiren hepsini birlikte de üstlendiği görülmektedir, Çocuk oyunlarında “ebe”nin, adil bir seçimle daha önceden belirlenen kurallar dâhilinde, diğer oyuncularla eşit oranda şansla belirlendiği görülmektedir.

Zullinger (1997) e göre, çocuk oyunlarındaki saymacalar, hem bilinen, hem de bilinmeyen veya uydurulan kelimelerle, anlamsız, yarı anlamlı veya tam anlamlı olarak kurulmaktadır. Saymacalar, ikiden fazla çocukla oynanan oyunlarda bir kişinin ebe olması gerektiğinde diğer çocukları ayıklamak için kullanılmaktadır (Tuncer & Yardımcı, 2000). Çocuk oyunlarında yer belirleme, genellikle, oynanacak oyunların özelliğine göre, iklim şartları göz önüne alınarak kapalı ya da açık havada gerçekleştirildiği görülmektedir.

#### 4. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamında öğretmen adaylarının metaforik algılarını nitel açıdan incelemek ve kaybolmakta olan geleneksel çocuk oyunlarına karşı toplumsal duyarlılığı artırarak yeniden oluşturmaktır.

#### 5.Yöntem

Nitel araştırma yöntemi benimsenerek gerçekleştirilen araştırmanın bu bölümünde, katılımcılar, verilerin toplanması, çözümlenmesi ve yorumlanması bölümüne yer verilmiştir.

##### 5.1. Çalışma Grubu

Bu çalışma için Selçuk Üniversitesi A. K. Eğitim Fakültesi Okulöncesi Öğretmenliğinde eğitim gören 16 öğretmen adayı tesadüfi küme örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Bu yöntemle göre çalışma grubunda yer alan her bir katılımcının çalışmaya katılmasında eşit şansa sahip olmasıdır (Fraenkel ve Wallen, 2000). Katılımcıların 3' ü erkek, 13' ü kızdır. Katılımcıların yaş ortalaması, 21 dir.

##### 5.2. Süreç

Katılımcılar tarafından üretilen söz konusu metaforların incelenmesi, 4 aşamada gerçekleştirilmiştir., (1) Metafor örnekleme aşaması, (2) Kodlama / Ayıklama aşaması, (3) Kategori geliştirme aşaması, (4) Geçerlilik ve güvenilirlik aşaması

##### 5.2.1. Metafor örnekleme aşaması

Katılımcılara, araştırmacı tarafından, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamında metaforik algılarının ne olduğunu ve bunları nasıl üretecekleriyle ilgili eğitim verilmiştir. Örnek olarak, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı tıpkı, Kura-Öğretmen-MEB Salonuna benzer nasıl ki, Ebe, Saymacayla, Oyun alanında belirleniyorsa, Öğretmenin tayin edileceği görev yeri de Kurayla Milli Eğitim Bakanlığı salonunda bir çekilişle belirleniyor*” şeklinde verilmiştir. Açık-uçlu anketlerin katılımcıların konu ile ilgili görüşlerini doğal ve samimi

olarak yansıtılmalarına imkan verdiğinden (Kılıç, 2014), katılımcılardan “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı* .....*dır, çünkü,.....*” yönergesi verilerek bu bağlamda kendi ürettikleri metaforları yazarak nedenini açıklamaları istenmiştir.

### 5.2.3. Kodlama / Ayıklama aşaması

Daha sonra, katılımcıların bu bağlamda ürettikleri metaforlar teker teker içerik analizine (Yıldırım & Şimşek, 2005; Gökçe, 2001) tabi tutulmuştur. Katılımcılar, ilk etapta 27 metafor üretmişler, ancak bunlardan 4 metafor zinciri, söz dizimi ve kelimelerin yüklendiği anlam bakımından örnekteki metafor üçlüsüne uymadığından, örneğin; *Tombala Çekmek – Tombalacı – Tombala Kesesi; Kader Çekmek – Tavşan – Kader Tahtası; Futbol-Hakem-Futbol Sabası; Defîne Arama – Defînci – Tarihi Kalıntı*, liste dışına çıkarılmıştır. Sonuçta çalışmaya sadece 23 adet metafor dahil edilmiştir.

### 5.2.4. Kategori geliştirme aşaması

Bozlk (2002) 49 üniversite birinci sınıf öğrencilerinden dersin ilk günü, dönem ortası, dersin son günü ve takip eden dönem için kendileri için dördü metafor üretmelerini istemiştir. Çalışmanın sonunda, % 37 *hayvan* metaforları, örn. *katır*, % 29 *nesne* metaforları, örn., *sünger*, % 26 *insan* metaforları, örn., *şeker yiyen çocuk* ve % 8 *eylem* metaforları, örn., *ağaca tırmanma* şeklinde 35 metafor toplayarak onları sınıflandırmıştır. Bu çalışmaya paralel olarak, araştırmanın bu aşamasında, katılımcılar, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” kavram zincirini karşılayabilecek bir metafor zinciri oluşturmuşlar ve bu metafor zincirinin neden “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” kavramlarının yerine kullanılabileceğini kendi algılarına göre 3 ana tema ve 3 alt tema çerçevesinde açıklamaya çalışmışlardır. Bu çalışmada ana temalar, “Eylem-İnsan-Nesne”, “Eylem – Hayvan – Nesne”, “Eylem – Nesne– Nesne” şeklinde belirlenmiş. Bu noktada, “*Saymaca*”, “*Ebe*” ve “*Oyu nalanı*” alt temalarına karşılık gelen ve katılımcıları ürettikleri metaforlar belirlenmiştir.

### 5.2.5. Geçerlilik ve güvenilirlik aşaması

Katılımcıların “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamında ürettikleri metaforlar, alan uzmanı 3 öğretim elemanı tarafından bir ön değerlendirmeye tutularak **görüş birliği ve görüş ayrılığı olan maddeler belirlenmiştir**. “*Futbol-Hakem-Futbol Sabası*” gibi bu üçlü zincire uymayan veya “*Uzun Çöp Çekme-Oyuncu Seçme*” gibi eksik bırakılan veriler değerlendirme dışı bırakılmıştır. **Araştırmanın güvenilirlik hesaplaması için Miles ve Huberman’ın (1994) önerdiği P (Uzlaşma yüzdesi) = (Na (Görüş Birliği) / Na (Görüş Birliği)+Nd (Görüş Ayrılığı)) x100 güvenilirlik formülü kullanılmıştır. 23/3 x 100 = hesaplamalar sonucunda araştırmanın güvenilirliği % 87 çıkmış ve araştırma güvenilir kabul edilmiştir.**

## 6. Bulgular

Çalışmanın bu safhasında, katılımcıların ürettikleri metaforlar, metafor temaları ve alt temalarıyla frekans ve yüzdelerle dağılımlarla aşağıdaki gibi tablolar halinde incelenmiştir.

Tablo 6.1 Metafor Temaları “*Eylem – İnsan – Nesne*”

Alt tema	Metaforun Kaynağı	Metaforlar	f	Oran
<i>Saymaca</i>	Öğretmen	<i>Oylama (2), Çekiliş (1), Kura (1), Çarkefelek (1), Talih kuşu (1), Şans topu (1), As/ikili (1), Sportoto (1), Torba çek.(1), İstisare (1), Tombala çekmek (1), Yoklama (1), Altın Koyma (1), Seçim (1)</i>	15	% 62,5
<i>Ebe</i>		<i>Talibli (4), Şanslı (4), Sınıf başkanı (1), Muhtar(1), Şanssız (1), Rakip(1), Kurban (1), Kızmetli (1), Milletvekili (1)</i>	15	
<i>Oyun alanı</i>		<i>Sınıf (2), Stüdyo (2), Bayii (2), Köy ( 1), Milli Piyango (1), Oturma (1), Oyun masası (1), Zürih (1), Aile Meclisi (1), Torba (1), Düğün Evi (1), Sandık (1)</i>	15	
<i>Toplam</i>			45	% 62,5

Tablo 1 de, katılımcıların, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforunu “*Eylem – İnsan – Nesne*” bağlamında ele alarak her bir alt temadan 15 er metafor üreterek (45) tüm metaforların % 62,5 ini ürettikleri bulunmuştur. Katılımcılardan elde edilen bu metaforlar kodlanarak aşağıda detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

#### **6.1.1. Çarkıfelek-Şanslı-Stüdyo:**

K1 “Stüdyoda, çarkıfelek, yarışmacı ya da çekilişi yönlendiren kişi tarafından döndürülür, çarkıfelekte bulunan sayı ve numaralar, büyüklüğüne göre veya “iflas”, “pas” gibi numaralar yarışmacıya isabet ederse ve yarışmacı şanslıysa kazanır eğer, şanssızsa iflas eder, bekler veya küçük bir ödülle yetinmek durumunda kalabilir. Burada, “*çarkıfelek*” saymaca’yı, “*şanslı/şansız*”, ebe’yi, “*stüdyo*” da, oyun alanını temsil etmektedir.”

#### **6.1.2. Talih kuşu-Talihli-Bayi:**

K5 “Oyunda saymaca yoluyla oyundan çıkıp aktif rol alacak ebe, piyango bayiiine gidip talih kuşunun kendisine konmasını ümit ederek büyük ikramiyenin kendisine çıkmasını bekler. Bu alışverişte, talih kuşu iyi haber ve ikramiye, talih kuşunun başına konduğu kimse de talihlidir ve bunun sonucunda kazançlıdır. Burada, “*Talih kuşu*” nun uçarak bir kişiye konması, oyundaki saymaca’yı, “*Talihli*”, ebe’yi ve piyango “*Bayii*” de çocuğun oyun alanına işaret etmektedir.”

#### **6.1.3. Seçim-Milletvekili-Sandık:**

K8 “Saymaca bir “seçim” dir. Tıpkı ebenin saymacayla seçildiği gibi “Milletvekili” adayı da seçime girer. Ebe nin saymacayla belirlendiği yer, oyun alanı “Milletvekili” adayının seçimle ve oylamayla belirlendiği yer ise “sandık” tır. “Milletvekili” adayı, seçmenlerinin ortak kanısıyla “sandık ” tan çıkar ve seçmenlerini başarılı bir şekilde temsil eder. Çocuk oyunlarında da durum aynıdır. “*Seçim*” saymacayı, “*Milletvekili*” ebe’yi, “*Sandık*” ta, oyun alanını temsil eder.”

#### **6.1.4. Çekiliş-Talihli- Milli Piyango:**

K9 “Çocuk oyununda saymaca bir çeşit “Çekiliş” tir. Tıpkı, saymacayla ebenin belirlendiği gibi, çekilişle de “*Talihli*” belirlenir. Bu noktada, talihlinin belirlenmesi için çekiliş bir süreçtir. Tıpkı ikramiyenin kime çıkacağı önceden belli olmadığı gibi, ebenin de saymacadan önce kimin olacağı belli değildir. Bu noktada, nasıl ki ebe oyun alanında saymacayla belirleniyorsa, “*Talihli*” de “*Milli Piyango*” merkezinde “*Çekiliş*” le belirlenmektedir.”

#### **6.1.5. Kura-Şanslı-Oturma:**

K12 “Nasıl ki oyun alanında saymacayla ebe belirleniyorsa, aile ve ev oturmalarında veya kadın / erkeklerin düzenlediği günlerde oturma sırası da buna benzer bir yöntemle belirlenmektedir. Oyunda, ebe’yi seçmek için saymaca kullanılır, saymaca, “*Kura Çekme*” yi, ebe kuradaki “*Şanslı*” kişiyi, oyun alanı da ev “*Oturma*” sını temsil etmektedir.”

#### **6.1.6. Oylama-Sınıf başkanı-Sınıf:**

K14 “Burada, saymaca “*Oylama*”, ebe, “*Sınıf başkanı*” ve de oyun alanı “*Sınıf*”tır. Ebenin oyunda bir grubu temsil ettiği gibi, sınıf başkanı da sınıftaki öğrencilerin temsilcisidir. Ebe, nasıl ki oyunda oyuncuları yönlendiriyorsa, sınıf başkanı da sınıfta, arkadaşlarını yönlendirip bilgilendirmekte ve onların sorumluluğunu üstlenmektedir.”

#### **6.1.7. Oylama-Muhtar- Köy:**

K15 “Köydeki problemlerin çözümü, sevk ve idaresi o kadar önemlidir ki bunlardan tek sorumlu bir kişi vardır o da köydeki muhtardır. Bu yüzden bir köyde köy muhtarı seçilmek, hem sosyal hem de resmi açıdan son derece önemlidir. Nasıl ki saymacayla belirlenen ebe, oyundaki çocukları sevk ve idare edip problemlerinin çözümünde etkin rol oynuyorsa, “*Oylama*” yla seçilen “*Muhtar*” da, “*Köy*” deki problemlere etkin çözümler getirmekten sorumludur.”

### **6.1.8. Şans topu-Talihli-Stüdyo:**

K17 “Oyunda, saymacayla ebe seçmek, tıpkı, “*Stüdyo*” da, “*Şans topu*” çekilişiyle, “*Talihli*” belirlemek gibidir. Nasıl ki, ebe şans eseri oyunda saymacayla belirleniyorsa, “*Talihli*” de “*Şans topu*” yla tesadüfi olarak belirlenmektedir.”

### **6.1.9. As/ikili - Şanslı/Şanssız- Oyun Masası:**

K19 “Oyunda ebenin ceza çeken kimse olması tıpkı “*Kabvehane*” de ki “*Oyun Masasında*” “*Şanssız*” kimsenin “*İskambil Kâğıdı*” destesinden, iskambil oyununda en küçük sayıyı ifade eden 2 li bir kağıt çekmesidir. Bu durumda “*Şanssız*” birey oyunu kaybeder yani, ceza çeker. Bunun tersi, “*İskambil Kâğıdı*” arasından “*As*” yani oyundaki en büyük sayı ifade eden iskambil kâğıdını çekerse, oyundaki bu kimse “*Şanslı*” kazanan yani ceza veren kimsedir.”

### **6.1.10. Sportoto-Talihli-Bayii:**

K 22 “Oyunda ödül / ceza veren ebe, “*Spor toto*” oyununda kazanan “*Talihli*” dir. Oyuncular arasından oyunda ebe seçilmek ve yönlendiren kişi olmak ne kadar şans eseriye, “*Spor toto*” oynayanlar arasında, “*Talihli*” olmak ve kazanmak da o kadar şans eseridir.”

### **6.1.11. Torba- Rakip-Zürih:**

K23 “Oyunda, ebenin kim olacağı nasıl ki önceden belli olmayıp heyecan veren bir süreç ise, UEFA veya Şampiyon Kulüpler kupasında Türk futbol takımlarının “*Rakip*” lerinin de genellikle “*Zürih*” kentinde “*Torba*” dan çekiliş usulüyle belirlenmesi o kadar heyecan veren bir süreçtir. Oyunda ebenin seçilmesi saymaca ve oyundaki oyuncu sayısı ile sınırlıdır, benzer şekilde, Türk futbol takımının “*Rakip*” i de, “*Torba*” daki futbol takımlarının sayısı ile sınırlıdır ve kurayla yani şansla belirlenmektedir.”

### **6.1.12. İstişare-Kurban-Aile Meclisi:**

K24 “Nasıl ki oyunda oyuncular takım seçmesi ya da aday belirlemesi için bir temsilci seçer ve ona sorumluluk yüklerlerse, benzer şekilde, “*Aile Meclisi*”, kendi aralarında “*İstişare*” ve fikir birliğine vararak zor bir işi yapıp yürütebilmesi için aileden bu işi en iyi yapabilecek ve her türlü sorumluluğu yüklenebilecek bir “*Kurban*” belirler. O kişi, her ne olursa “*Aile Meclisi*” nin aldığı kararları uygulamakla sorumlu ve yükümlüdür.”

### **6.1.13. Tombala çekmek-Şanslı-Torba:**

K4 “Saymaca, “*Tombala Çekmek*”, ebe, “*Şanslı*”, oyun alanı da “*Torba*”dır. Çünkü tombalayla çeken kimse “*Torba*”dan tesadüfen uygun sayıyı bulduğunda “*Şanslı*” kimse konumundadır.”

### **6.1.14. Yoklama-Şanssız öğrenci-Sınıf:**

K7 “Saymacayla belirlenen ebe, öğretmenin “*Sınıf*”ta not defterinden tesadüfen “*Yoklama*”yla sözlü sınav yapmak için seçtiği “*Şanssız*” öğrencidir. Çünkü saymacayla tesadüfen belirlenen ebe de, “*Yoklama*”yla belirlenen “*Şanssız*” öğrencide bu işlemin sonunda çoğunlukla ya sıkıntı duyar, sorguya çekilir ya da ceza çeker.”

### **6.1.15. Altın Koyma-Kısmetli-Düğün Evi:**

K11 “Saymacayla ebe belirlemek, tıpkı Anadolu’nun bazı yörelerindeki “*Düğün Evi*” inde evlenmeye hazır adayları belirlemek için baklava tepsisi veya etli pilav tepsisinin içine bir adet küçük “*Altın koyma*” ve bunun sonucunda mevcut gelin ya da damattan sonraki ilk evlenecek “*Kısmetli*” gelin / damat adayını tespit etmek gibidir.”

Tablo 6. 2. Metafor Temaları “Eylem – Hayvan – Nesne”

Alt tema	Metaforun Kaynağı	Metaforlar	f	Oran
Saymaca	Öğretmen	Kapan kurmak (2), Ökse kurmak (1), Olta atmak (1), Kement atmak (1).	5	% 20,8
Ebe		Kuş (1), Balık (1), Kurt (1), Bizyon(1), Fare(1).	5	
Oyun alanı		Tepe Deniz (1), Dağ (1), Vahşi Batı (1), Ev (1)	5	
Toplam			15	% 20,8

Tablo 2 de, katılımcıların, “Saymaca-Ebe-Oyun Alanı” metaforunu “Eylem – Hayvan – Nesne” bağlamında ele alarak her bir alt temadan 5 er metafor üreterek (15) tüm metaforların % 20.8 ini ürettikleri bulunmuştur. Katılımcılardan elde edilen bu metaforlar kodlanarak aşağıda detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

### 6.2.1. Ökse kurma-Kuş-Tepe:

K3 “Ökse kurma, bir değneğin yapışkan macunla bulanarak kuş tutmakta kullanıldığı bir yöntemdir. Önüne yem atılıp dağ veya tepeye konan talihsiz kuşun bu değneğe ayağı yapışır ve kolayca havalanıp uçamaz sonuçta kolayca yakalanır ve mahkûm olur. Bu süreçte çocuk oyununda, saymaca, “Ökse kurma” yı, ebe, “Kuş” u ve oyun alanı da “Tepe” yi ifade etmektedir”.

### 6.2.2. Kement-Bizon-Vahşi Batı:

K6 “Geleneksel çocuk oyunlarında, ebe çoğunlukla ceza çeken kimse konumundadır. Nasıl ki, oyundaki herhangi bir oyuncuya “sen ebe ol” deyince o oyuncu, kolayca razı olmayarak saymaca yapılmasını isterse, “Vahşi Batı” da, bir sürü içerisinden bufalo ya da “Bizyon”u yakalamanın beklide en kolay ve en etkili yolu her hangi bir “Bizyon” iple “Kement” atarak yakalayabilmektir”.

### 6.2.3. Kapan-Kurt-Dağ:

K16 “Bazen ceza çekmesi için, saymacayla, şans eseri ebe belirlenir, benzer şekilde, zarar vermemesi için veya cezalandırmak için her hangi bir “Kurt”u yakalamanın bir yöntemi kurdun gezip dolaşabileceği yerlerden biri olan “Dağ”da “Kapan” kurmaktır”.

### 6.2.4. Kapan-Fare-Ev:

K20 “Ebenin sorumluluğunun ağır olduğu oyunlarda, ebe seçilen kimse için bu durum talihsizliktir. Saymaca, ebe çıkarmak için iyi / kötü bir şans aracıysa, “Kapan” da “Ev”e giren “Fare” için son derece talihsiz bir tuzaktır. Ceza çeken ve sorumluluğu ağır olan bir ebenin durumu “Kapan” a yakalanmış bir “Fare” den daha iyi değildir. Nasıl ki saymacayla rast gele bir oyuncu ebe seçiliyorsa, eve rast gele konmuş bir kapanla bir farenin yakalanması aynı noktaya işaret eder”.

### 6.2.5. Olta-Balık-Deniz:

K21 “Balık yakalamanın etkili bir yöntemi de, deniz ya da göle olta atmaktır. Oyunda saymacayla kimin ebe çıkacağı önceden belli olmayıp, ne kadar şans eseriye, denizde oltayla hangi türden nasıl bir balığın yakalanacağı da o kadar şans eseri bir durumdur. Bu noktada, tipik olarak “Olta atmak” saymacayı, “Balık” yakalamak, ebe çıkarmayı, oyun alanı da “Deniz” i ifade etmektedir”.

Tablo 6.3. Metafor Temaları “Eylem – Nesne – Nesne”

Alt tema	Metaforun Kaynağı	Metaforlar	f	Oran
Saymaca	Öğretmen	Sonda atmak (2), Zar atmak (1), Halka atmak (1)	4	% 16,6
Ebe		Numune (1), Hediye (1), Düşes / Hep yek (1), Petrol (1)	4	
Oyun alanı		Deniz (1), Hububat çıvalı (1), Tavla (1), Panayır yeri (1)	4	
Toplam			12	% 16,6



Tablo 3 de, katılımcıların, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforunu “*Eylem – Nesne – Nesne*” bağlamında ele alarak her bir alt temadan 4 er metafor üreterek (12) tüm metaforların % 16,6 sını ürettikleri bulunmuştur. Katılımcılardan elde edilen bu metaforlar kodlanarak aşağıda detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

### 6.3.1. Sonda atmak-Petrol-Deniz

K2 “Saymacayla oyuncular arasından ebe belirlemek, tıpkı, “*Sonda atarak*”, “*Deniz*” den “*Petrol*” çıkarmak gibidir.”

### 6.3.2. Sonda-Numune-Hububat çuvalı:

K13 “Saymacayla ebe seçmek, tarımcılıkta, ziraat eksperinin tarladan kalkan hasat veya ürünün tamamı hakkında objektif bir kanıya varmak için, hububat çuvalının gözle görülen yerinden değil de orta kısmına sonda atarak ve oradan bir numune çıkararak ürünün geneli hakkında bilgi sahibi olması gibidir. Bu yönüyle, Oyunda, saymacayla ebe belirlemek, “*Sonda*” ile “*Hububat çuvalı*” ndan “*Numune*” almaktır.”

### 6.3.3. Halka atma-Hediye-Panayır yeri:

K10 “Oyuncular arasından saymacayla tesadüfi olarak bir ebe çıkarmak, “*Panayır Yer*”inin eğlence bölümlerinde “*Halka Atma*” yöntemiyle şans eseri bir “*Hediye*”yi halkayla yakalamaktır”.

### 6.3.4. Zar atma-Düşüş / Hep yek-Tavla:

K18 “Oyunda ebenin saymacayla seçilmesi ve oyunu yönlendiren ve ödüllendiren kişi rolünde olması, “*Tavla*” oyununda “*Zar atarak*” en yüksek sayı olan ve zarların 6/6 yani “*Düşüş*” gelmesidir. Benzer şekilde, ebenin oyunda ceza çeken kimse durumunda olması ise, atılan zarların şans eseri 1/1 anlamına gelen “*Hep yek*” gelmesi de olasıdır. Oyunda ebenin ceza veren ve oyunu yönlendiren kimse olması atılan zarların 6/6 yani “*Düşüş*” gelmesine, ceza çeken ve mutsuz olan birey olması da aynı zarların şans eseri 1/1 yani “*Hep yek*” gelmesidir”.

## 7. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırmaya katılan katılımcılar, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamında, metaforik algılarını farklı enstrümanlar kullanarak ifade etmeye çalışmışlardır. Bu noktada, katılımcıların “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamında ürettikleri metaforlar kültürel ve eğitim öğretim açısından değerlendirilmiştir.

### Kültürel ifade aracı olarak metaforlar

Metaforlar, sosyal ve kültürel anlayışı keşfeden bilgiye ulaşmada son derece faydalı bir araç olduğu belirtilmiştir (Moser, 2000). Katılımcıların “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamında metaforik algılama süreci *kültürel* açıdan incelendiğinde, katılımcıların “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforlarının yerine koymuş oldukları enstrümanların da çoğunlukla Türk kültürü ve geleneğinde klişeleşmiş örf ve adetleri içerdiği görülmektedir. Katılımcıların bu noktada üretmiş oldukları metaforlar tamamen hayatın içinden, gelenek, görenek ve töre açısından algılayarak bunu ürettikleri metaforlara yansıttıkları görülmektedir. Yani katılımcılar, söz konusu bağlamdaki kavramları, Türk kültürünün imbiğinden geçirerek, adeta Türk kültürüyle damıtarak bunun yansımalarını farklı bir açıdan yazılı olarak ifade etmeye çalışmışlardır. Katılımcılar, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamını, “*Seçim-Milletvekili-Sandık*” gibi “*Eylem – İnsan – Nesne*”; “*Olta-Balık-Deniz*” gibi “*Eylem – Hayvan – Nesne*” ve “*Sonda-Numune-Hububat Çuvalı*” gibi Eylem – Nesne– Nesne” ana temalarında ele alarak “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” bağlamının çocuk açısından ne kadar önemli olduğunu vurgulamışlardır. Katılımcıların ürettiği metaforlar içerik olarak incelendiğinde, “Saymaca” kavramının, şansla, çekilişle, kurayla veya demokratik yöntemle gerçekleştiği; “Ebe” kavramının, çoğunlukla ceza çeken, ceza veren veya ödüllendiren, sorumluluk yüklenen kimse olarak yer aldığı, “Oyun Alanı”

kavramının ise, “Saymaca-Ebe” içeriğinin olduğu yere göre, örneğin, dağ, sandık, ev veya hububat çuvalı gibi çeşitlilik gösterdiği anlaşılmaktadır.

### **Eğitim / öğretim aracı olarak metaforlar**

Bir grup öğretmen ürettikleri metaforların onların eğitimci olarak düşüncelerini sembolize ettiğini ifade etmektedirler (Hagstrom, et al., 2000). Bu başlık altında katılımcıların “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforları eğitim/öğretim aracı olarak “*Eylem – İnsan – Nesne*”, “*Eylem – Hayvan – Nesne*”, “*Eylem – Nesne – Nesne*” başlıkları altında ele alınarak, katılımcıların eğitim ve öğretim yaklaşımlarına ait düşünceleri analiz edilmeye çalışılmıştır.

Katılımcıların “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforunu “*Eylem – İnsan – Nesne*” bağlamında ele alarak her bir alt temadan 15'er metafor ürettikleri (45) tüm metaforların % 62,5'ini ürettikleri bulunmuştur. Bu noktada katılımcıların “Ebe” kavramını, “İnsan” temasıyla değerlendirerek sınıf başkanı, muhtar, milletvekili, rakip, şanslı gibi sürekli etkinlik içerisinde olan, oylama, kura, istişare, seçim, çekiliş gibi aktif, araştıran, kovalayan, uygulayan, daha çok etkileyen öğrenci-merkezli, öğrenen merkezli bir yaklaşımı benimsedikleri sonucu çıkarılabilir. Bu durum, son 10 yılda üniversitelerdeki öğretim programlarında yapılan değişikliklerle Davranışçı Kuram yaklaşımlarını içeren bir öğretim tarzından Yapısalcı Yaklaşımına doğru bir geçişin yansıması olarak kabul edilebilir.

Katılımcıların, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforunu “*Eylem – Hayvan – Nesne*” bağlamında ele alarak, tüm metaforların % 20,8'ini ürettikleri bulunmuştur. Bir ara kontrol değişkeni gibi düşünülen “*Eylem – Hayvan – Nesne*” temasında, çocuğun, kurt, kuş, bizon, fare, balık gibi sürekli etkin ve avını kovalayan, hayatta kalabilmek için sürekli koşuşturup bir arayış içinde olan çeşitli hayvan metaforlarıyla özdeşleştirilmelerinde de katılımcıların Yapısalcı Yaklaşımını benimseyip çocuğu algılama açısından çocuk-merkezli, çocuğu merkeze alan bir öğretim tarzını yansıttıkları sonucu çıkarılabilir.

Katılımcıların, “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” metaforunu “*Eylem – Nesne – Nesne*” bağlamında ele alarak, tüm metaforların % 16,6'sını ürettikleri bulunmuştur. Katılımcılar, bu temadaki çocuk kavramını, numune, hediye, petrol gibi edilgen nesnelere algılamaları katılımcıların Davranışçı Yaklaşımın etkisinde kaldıklarının bir göstergesi olabilir. Yapısalcı yada Yapılandırmacı Yaklaşımın tersine, bu yaklaşımda çocuk daha çok “*Tabula Rasa*” veya “boş plastik bir küre” olarak belirtilmekte ve çocuk öğrenme ortamında daima edilgen bir varlık olarak görülmektedir. Bu yaklaşım, öğrenme ortamında daha çok öğretmeni merkeze alarak, öğrenciyi pasif dinleyen, verilen talimatları yerine getiren pasif birer katılımcı olarak görmektedir. Bu yenileşme aşamasında katılımcıların % 16'sı, uzun yıllar Davranışçı Yaklaşımın hüküm sürdüğü eğitim programlarının etkisinde kalmış olabilmekte ve bunları öğretim tarzlarına yansıtabilmektedirler.

Bu araştırma, testle tost veya bilgisayarla DVD oynatıcı arasına sıkışıp kalmış, bunun sonucunda da aşırı bireyselleşerek adeta siber bir birey olan çocuklarımızın, geleneksel çocuk oyunlarını kullanarak sosyalleşip paylaşma duygularını tatması ve ayaklarının toprağa basarak fazla enerjilerinin sağaltılması, tabiatla bütünleşmesi ve toplumsal duyarlılığı bu yöne çekmek için gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar, DVD oynatıcı gibi teknolojik araçların çocuklarda bağımlılık yaratarak onların sadece bilişsel alanlarına hitap edip yalnız bu alanı geliştirdiği ve diğer gelişim alanlarını körelttiği düşünülmektedir. Bunun tersine, bireysel ve genellikle de grup oyunlarının, çocukların, hem bilişsel, hem psiko-motor hem de duyuşsal alanlarına hitap edip onları kültürel ve eğitim açısından etkili bir biçimde geliştirdiği görünen bir gerçektir. Katılımcıların metaforlarından, çocuk oyunlarının bir parçası olan “*Saymaca-Ebe-Oyun Alanı*” töreninin, çocukları, zihinsel, sosyal, ruhsal ve fizyolojik olarak rahatlatacağını ve bu yöntemle hayata bakışı açılarının olumlu yönde değişerek, adeta vücutta biriken toksinleri atarak topluma katkılarının artacağı öngörülmektedir. Bunları gerçekleştirmek için topluma, ebeveyn ve öğretmenlere düşen bazı görevler vardır.

Çocukların oynayabileceği oyun alanlarının çoğaltılıp çeşitlendirilmesi gerekmektedir. Ebeveynin evde, çocuklarda bağımlılık yaratan ve hayal âleminde gezdiren Travien gibi oyunları sınırlandırması ve onları oyun sahalarına yönlendirip denetimli olarak grup oyunları oynamaya teşvik etmeleri, çocuğun kişisel, ruhsal ve toplumsal açıdan sağlıklı gelişebilmesi için hayati önem taşımaktadır.

Öğretmenlerin, özellikle okul öncesi ve ilköğretim çağındaki öğrencilerine, toplu oyunlarda, saymaca ve ebe seçme tekniklerini uygulamalı olarak öğretmeleri ve öğrencileri bu yönde motive etmeleri gerekmektedir.

Televizyon çocuk programlarında söz konusu oyun törenlerine sık sık yer verilmeli ve çocukların geleneksel çocuk oyunlarına karşı duyarlılıkları artırılmalıdır.

### Kaynaklar

- Akandere, M. (2000). *Eğitici Okul Oyunları*, Ankara, Nobel Yayınları.
- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar, *Millî Folklor*, 84, 182-191.
- Aral, N. (2001). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak AÜ Ev Ekonomisi Yüksek Okulu Anaokulu/ Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı*, İstanbul, Yapa Yayınları.
- Ayaydın, A. (2011). Art and drawings as a game in child development, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10;(37), 303-316.
- Bacanlı H. (2005). *Gelişim ve Öğrenme*, Ankara, Nobel Yayınları.
- Bakırcı, N. (2007). Niğde Folklorunda çocuk oyunları, *Millî Folklor*, 76, 2002-209.
- Bozlk, M. (2002). The college student as learner: Insight gained through metaphor analysis. *College Student Journal*, 36(1), 142–151.
- Earle, R. (1995). Teacher imagery and metaphors: Windows to teaching and learning, *Educational Technology*, July/August, 52–59.
- Fraenkel, J. R. ve Wallen, N. E. (2000). *How to design and evaluate research in education*. Fourth edition. MC Graw Hill Companies.
- Gökçe, O. (2001). *İçerik Çözümlemesi, Teori-Metot-Uygulama*, (3. Baskı), Ankara, Nurol Matbaacılık.
- Göncü, A. (2001) “Toplumsal ve Kültürel Bağlamın Çocuk Oyunlarındaki Yeri. Dünyada ve Türkiye’ de Değişen Çocukluk”, *3. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 37-50.
- Hagstrom, D., Hubbard, R., Hurtig, C. (2000). Teaching is like...? *Educational Leadership*, 57(8), 24-27
- Kabadayı, A. (2008). Analyzing the metaphorical images of Turkish preschool teachers. *Teaching Education*, 19(01), 73 - 87.
- Kabadayı, A. (2012). Analyzing “children-playground-play” metaphors based on pre-service teachers’ views. *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies* 4(1); 365–372.
- Kıldan, A. O., Ahi, B. ve Uluman, M. (2012). Öğretmen adaylarının mecazlar yoluyla çocuk kavramına bakış açıları (Boylamsal Bir Çalışma). *Abi Evran Üniversitesi Karşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)* 13(1), 149-165.
- Kılıç, Ç. (2014). *Sınıf öğretmenlerinin problem kurmayı algılayış biçimlerinin belirlenmesi*. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(1), 203-214
- Kısa, N. (2013) Araştırma görevlilerinin metaforik algıları: kim onlar? kim olmalılar? *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 47 – 46.

- Leavy, A. M., McSorley, F. A. ve Bote, L. A. (2007). An examination of what metaphor construction reveals about the evolution of preservice teachers' beliefs about teaching and Learning. *Teaching and Teacher Education* 23, 1217–1233.
- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moser, K. S.. 2000. Metaphor analysis in psychology—method, theory, and fields of application. *Forum: Qualitative Social Research [On-line journal]*, 1(2).
- Onur, B. (2004). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*, Ankara, İmge Yayınları.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu “Ebe”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2 (6),481-492.
- Özbek, A. (2004). *Bir Eğitimci Olarak Nasrettin Hoca*, Konya, Esra Yayınları.
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*, Ankara, Anı Yayıncılık.
- Saban, A. (2004). Prospective classroom teachers' metaphorical images of selves and comparing them to those they have of their elementary and cooperating teachers. *International Journal of Educational Development*. 24, 617–635.
- Saban (2006). Functions of Metaphor in Teaching and Teacher Education: A review essay. *Teaching Education* 17(4), 299–315
- Saban, A., Koçbeker, B. N. ve Saban, A. (2007). Prospective teachers' conceptions of teaching and learning revealed through metaphor analysis. *Learning and Instruction*. 17, 123-139.
- Saban, A. (2009). Öğretmen adaylarının öğrenci kavramına ilişkin sahip oldukları zihinsel imgeler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 7(2), 281-326.
- Saban, A. (2010). Prospective teachers' metaphorical conceptualizations of learner. *Teaching and Teacher Education*. 26, 290–305.
- Sevinç, M. (2004) *Çocuk gelişimi ve eğitiminde oyun*, Morpa Yayıncılık, İstanbul.
- Tuncer, H. & Yardımcı, M. (2000). *Çocuk edebiyatı*, Ankara, ABC Matbaacılık Ltd. Şti.
- Tunç, G. (2008). Askerliğe ilişkin argo ifadelerdeki metaforik yapı, *Milli Folklor*, 78, 105-108.
- Talebinejad, M. R. & Dastjerdi, H. V. (2005) A cross-cultural study of animal metaphors: When owls are not wise! *Metaphor and Symbol*, 20(2), 133 – 150.
- Torreano, L. A., Cacciari, C. ve Glucksberg, S. (2005). When dogs can fly: Level of abstraction as a cue to metaphorical use of verbs, *Metaphor and Symbol*, 20(4), 259 – 274.
- Üşenmez, E. (2008) “Divanı-ı Lügati't-Türk'te Geçen Çocukla İlgili Kavramlar Üzerine”, *Uluslararası Çocuk Edebiyatı Kongresi*, Bakü-Azerbaycan, 224-225.
- Yalçınkaya, M. (2002). *Okulöncesinde hareket eğitimi ve oyun*, Dokuz Eylül Üniversitesi anaokulu ve anasınıfı öğretmeni el kitabı, İstanbul, Yapa Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, Ankara, Seçkin Yayıncılık.
- Yob, I.M. (2003). Thinking constructively with metaphors, *Studies in Philosophy and Education*, 22, 127–138.
- Yörükoğlu, A. (2002). *Çocuk ruh sağlığı*, İstanbul, Özgür Yayınları.
- Zhou, Y., ve Li, L. (2005). A Cross-cultural Comparison of Chinese and English Metaphor, *US-China Foreign Language*, 3(4), 23-31. Retrived from <http://www.linguist.org.cn/doc/uc200504/uc20050404.doc> at 25 January, 2010.
- Zullinger, H. (1997) *Çocukta oyunla tedavi*, (Çev. Kamuran Şipal), İstanbul, Cem Yayınları. <http://www.guzide.org/index3.php>

### Extended English Abstract

It is a fact that play, indispensable part of child in Turkish cultural and educational system, is the most effective tool to develop children's emotional, mental, moral, social, personality and native language. In recent years, it has been seen that there is a considerable increase in the researches involving the functions of the children's plays in respect of metaphor, as in the other parts of the plays. In this respect, play gains importance as the most effective educational tools as an educational campus for children, their peers as their teachers, natural materials like stone, sand, water and tree they use. The study was conducted to analyze the preschool preservice teachers' teaching learning approaches via metaphor's chain of '*Choosing rhyme -It-Playground*'.

The importance of the play for the children was emphasized by the important theorists like Erickson, Piaget, Vygotsky. Besides them, some Turkish-Islamic thinkers also explained the role and the vital importance of the play for the childrens' development. According to Gazali, play increases the childrens' learning capacity, renews their memories and soothes them. Kaşgarlı Mahmud mentioned about famous childrens' game which is called “Çengli mengli” in his masterpiece *Divanu Lugati't-Türk*. One of the famous Turkish travellers Evliya Çelebi mentioned about 100 children toys and 105 toys master in his Istanbul tour in 17<sup>th</sup> Century. The great folk phylosoph Nasreddin Hodja also explained that children acquired most important knowledge and skills in the play. According to the great sophist Mevlana explained that the childhood period is very important in rearing them in Turkish-Islamic culture.

Method: Qualitative research method was used to evaluate the data handled from the participants. 16 preservice preschool teachers enrolled Selçuk University Faculty of Education ofPreschool department were chosen randomly . 3 of them male and the 13 of them were female and their ages ranged from 20 to 22.

The investigation of the metaphors generated by the participants was done at 4 stages. In metaphor sampling phase, the participants were trained about what their perceptions were and how they would produce metaphors about “*Choosing rhyme -It-Playground*”. By giving the instruction of “*Choosing rhyme -It-Playground is ..... Because.....*” the participants were required to write and explain it.

As a reliability and validity stage, the metaphors generated in the context of “*Choosing rhyme -It-Playground*” by the participants was evaluated by 3 experts in the field and the reliability analysis of the study is % 87, which is acceptable according to Miles ve Huberman'ın (1994).

In coding stage, the metaphors generated by the participants were directed to the content analysis and 23 metaphors were included in the study in the sorting out process. The participants tried to explain their metaphors in 3 main category themes and 3 sub-themes. *In this study*, “*Choosing rhyme -It-Playground*” elements comprising traditional children's games are handled based on pre-service teachers' metaphorical images.

Result: They perceived Choosing rhyme, It and Playground separately via 72 sub-theme by generating human metaphors like “*Voting-Deputy-Voting box*”, animal metaphors like “*Fishing rod-Fish-Sea*” and object metaphors like “*Probing-Sample-Cereal Sack*” The participants put forward how important “*Choosing rhyme -It-Playground*” is from children's' perspectives. The opinions of the participants were analyzed about teaching learning approaches via “*Action-Human-Object*”, “*Action-Animal-Object*”, and “*Action-object-object*” under the metaphor chain of '*Choosing rhyme -It-Playground*'. It was found out that the participants produced 45 metaphors % 62,5 by generating 15 metaphors

with each subtheme of “*Action-Human-Object*”. It was seen that the participants produced % 20,8 metaphors with the subthemes of “*Action-Animal-Object*”. The participants were seen to produce % 16,6 of all the metaphors with the subthemes of “*Action-object-Object*”.

As a result of the findings and the explanations above, it was seen that engaging children in to the play is very important. Therefore, as a last remark, some recommendations should be made to the parents and teachers to maintain this traditional culture inherited from our ancestors. The playgrounds for the children should be multiplied and varied. The parents should encourage their children to engage in to the outdoor play rather than computer games to make their children develop well from personality, spiritual and social aspects

The teachers are advised to motivate their preschool and elementary school children to engage the play in the frame of “*Choosing rhyme -It-Playground*”.

The playground in which the children will play should be multiplied, designed and expanded. The fact that parents are advised to limit their children to play digital games which create the addiction and make them roam in imaginary world and they are also advised to direct them to engage in outdoor plays in the playgrounds has a vital importance in respect of their social, moral and personal development.

The traditional games for the children should be placed in T.V. programme and their awareness should be increased to the traditional games.

The municipalities should organize outdoor play competitions and should draw their attentions to the playground to play any game with some partners and have some experiences of social problem solving, social interaction, corporation and collaborations.