



adil kentler
derneđi

Dijital Oyuncak Kütüphanesi

Afet Sonrası Toparlanma Sürecinde Oyun Yoluyla Çocuk Katılımının Güçlendirilmesi

Yaratıcı Oyun Rehberi



Avrupa
Birliđi **sivil
düşün**



adil kentler derneđi

Künye Sayfası

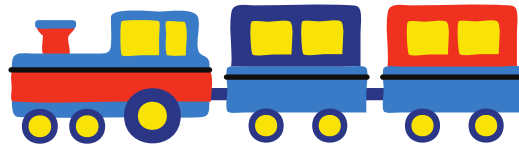
STÖ İsmi: Adil Kentler Derneđi

Yazar: İlyas Aydınalp

Rehberin İsmi: Afet Sonrası Toparlanma
Sürecinde Oyun Yoluyla Çocuk Katılımının

Güçlendirilmesi

Sayfa Sayısı: 56



"Bu rehber Avrupa Birliđi Sivil Düşün Programı kapsamında
Avrupa Birliđi desteđi ile hazırlanmıştır. İçeriğın sorumluluđu
tamamıyla Adil Kentler Derneđi'ne aittir ve AB'nin görüşlerini
yansıtmamaktadır."

İÇİNDEKİLER

KONU BAŞLIĞI

Sayfa

Yönetici Özeti.....	3
I. Bölüm - Afetler ve Çocuk Hakları Bağlamında Durum Tespiti.....	4
6 Şubat Kahramanmaraş Depreminin Etkileri.....	5
Dijital Oyuncak Kütüphanesi Çalışma Önerisi Arka Plan Bilgisi.....	8
II. Bölüm - Oyun Hakkı ve Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi.....	10
III. Bölüm - Yeni Normale Adaptasyon: Afet Sonrası Toparlanma Sürecinde Oyun Hakkı.....	15
IV. Bölüm - Afet Sonrası Erken Toparlanma Sürecinde Yerel Yönetimler için Oyun Hakkı.....	20
V. Bölüm - Geçici Barınma Merkezi gibi Kamusal Alanlarda Oyun Hakkı.....	23
Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Oyun Hakkı Kavramı.....	25
VI. Bölüm - Politika Yapıcılar için Öneriler.....	27



Yaratıcı Oyun Rehberi Projesi – Yönetici Özeti

Adil Kentler Derneği olarak, **6 Şubat Kahramanmaraş Depremi'nin** ardından gönüllülerimizle yapmış **olduğumuz saha çalışmalarından çıkarımımız afet bölgesinde 'çocuk hakları' ve 'eğitime erişim hakkı'** temelinde çalışmaların yoğunlaşması gerektiği yönündeydi. Bu bağlamda, hali hazırda **İzmir'de Çiğli Belediyesi ile ortaklaşa yürütmüş olduğumuz Kaklıç Kütüphanesi modelini dijital araçlarla** yenilikçi bir yöntem ile projelendirdik. Projemizi, **Avrupa Birliği Delegasyonu – Sivil Düşün Programı'nın 6 Şubat Kahramanmaraş Depremi'ne dönük olarak açmış olduğu Gayret Özel Programı'na** sunduk ve uygulanması yönünde kabul aldı. Proje önerimiz temelde; afetzede çocukların eğitime erişim hakkında karşılaşmış olduğu sorunları, çocuğun oyun hakkı bağlamında **'informal bir katılım metodu'** ile azaltmaya çalışmaktır. Bunu yaparken de belirli alt hedefler aşağıdaki gibidir. Bunlar sırasıyla;

- Türkiye'nin de imzacısı olduğu **Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nde yer alan 'oyun hakkı'** kavramının afet bölgesinde **hem ebeveynler hem öğretmenler hem de sivil toplum kuruluşları tarafından 'ortak bir dil'** olarak kabul edilmesi,
- Oyun hakkı alanındaki tüm paydaşların birbirleri ile ve oyun hakkı dikeyindeki diğer paydaşlar ile **Birleşmiş Milletler'in afet sonrası müdahale ve erken toparlanma sürecinde insan hakları uygulamalarını** temel olarak çalışmalarını yürütmesi,
- 6 Şubat Kahramanmaraş Depremi sonrasında iyileştirme, katılımı güçlendirme alanlarında desteklenen 'oyun hakkı' alanında, **daha önce uygulanmış ve başarılı sonuçların alındığı iyi uygulama örneklerinin sahada yerleştirilerek uygulanması** şeklindedir.

Bu alt hedeflerin başarılması halinde, **'oyun yoluyla afetzede çocuk katılımının güçlendirilmesi'** olarak belirlenen proje amacı da hayata geçebilecektir. Bu aşamada, oluşturmuş **'Yaratıcı Oyun Rehberi'** yukarıda ifade edilen alt hedef ve amaçlara uyumlu bir şekilde hazırlanmıştır. Rehberin ilk alt başlığında afet bölgesi, çocuk hakları ve eğitime erişim kavramları üzerinden **'Durum Tespiti' yer almaktadır. İkinci bölümde, bu durum tespiti üzerinden 'Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi ve Oyun Hakkı' tarihsel süreç içerisinde ele alınmış, arka planına değinilmiştir. Üçüncü bölümde, 'afet sonrasında çocuk hakkı ve oyun' kavramı uluslararası iyi uygulama örnekleri ile birlikte ele alınmıştır.** Dördüncü ve son bölümde ise genel çerçevede ele alınan bilgi ve değerlendirmeler ışığında, Türkiye'de yaşanan deneyimlerden öğrenilen tecrübeler üzerinden görüş ve öneriler sunulacaktır.

İlyas AYDINALP
Adil Kentler Derneği Yönetim Kurulu Üyesi



I. Bölüm – Afetler ve Çocuk Hakları Bağlamında Durum Tespiti

Afetler, toplumları ve özellikle **kırılgan grupları – yaşlı, genç, çocuk, kadın, engelli, LGBTiQ+ gibi savunmasızlık** durumu sebebiyle daha yoğun bir şekilde etkilemektedir. Her yıl, küresel çapta **175 milyon çocuğun sel, kasırga, kuraklık, sıcaklık dalgası, deprem gibi doğal afetlerden etkilenmesi** beklenmektedir. Bu noktada çocukların fiziksel ve zihinsel sağlıklarının olumsuz etkilendiği bilinmektedir.

2010'dan 2020'ye kadar geçen 10 yıllık süre içerisinde **Birleşik Devletler'de 119 afet, 1 milyar dolar civarında zarar ve maliyetlere** erişmiştir. Bu afetlerin önemli bir çoğunluğunun **%85'i iklim değişikliği ile ilişkili – sel, kuraklık, sıcak dalgalar ve şiddetli fırtınalar** ile ilişkili olduğunu not etmemiz gerekmektedir. Bununla beraber doğal afetlerin **yıllar geçtikçe hem gelişmekte olan ülkelerde hem de gelişmiş ülkelerde** fark etmeksizin ölçeğinin dolayısıyla etkisinin de giderek arttığını biliyoruz. Bununla birlikte savunmasız grupların özellikle gelişmekte olan ülkelerde **karşılaştıkları maliyetlerin daha katlanılmaz** olduğu görülmektedir.

Çocuklar, hem fiziksel olarak hem de ruhsal olarak olası bir afette ortaya çıkabilecek **zararlı hava ve olası sıvı kaybı durumunda yetişkinlere göre daha büyük risk** altındadır. Çocukların ruhsal olarak etkilenmesi ise **bakım, koruma ve destek sistemlerinin** zarar görmesi ile birebir ilişkilidir. Örneğin, okulların ve öğretmenlerin afette uğradıkları sorunlar dolaylı olarak çocukları da etkilemektedir. Bu noktada UNICEF'in ilgili alanda yayımladığı 2020 raporuna göre **afet sonrası süreçte çocuklarda ishal, ateş, solunum yolu enfeksiyonu gibi akut rahatsızlıkların %9-18 oranında artış gösterdiği** not edilmektedir. Sadece fiziksel değil, aynı zamanda tekrarlayan afet düşüncesi, aşırı uyanıklık, uyku ve dikkat problemi gibi ruhsal rahatsızlıkları ortaya çıkarabilen sorunlar da görülmektedir. Şöyle ki, **afet sonrası travmayı yaşayan çocukların** önemli bir bölümünde **kronik depresyon ve anksiyete belirtileri afet sonrası 4 yıl süreçte** de görülmeye devam etmektedir.

Bununla birlikte, çocuklar içerisinde koruma, bakım ve destek mekanizmalarının zarar görmesi sebebiyle daha şiddetli bir biçimde etkilenebilirler. Bunlar sırasıyla;

- Farklı şiddet ve/veya **travma türlerine maruz kalma** söz konusu ise,
- Sosyal olarak dışlanma pratikleri ile karşılaşan – **yerel halk, azınlıklar, mülteciler vb** – gibi gruplara mensuplar ise, karşılaşılabilecek travmanın boyutu ölçeklenebilir. Bu durum karşılaşılan sorunların **kendisini yeniden üretmesine ve derinleşmesine** sebebiyet verebilir.

Bütün bu sebepler özetle afetlerin çocuklar üzerindeki mevcut veya gelecekteki olası olumsuz etkileri; çocukların o dönemki yaşına, içerisinde bulunduğu destek sistemine afet sonrası toparlanma sürecinde ki **yerel, ulusal ve uluslararası insani müdahalenin kalitesine** bağlı olarak değişebilmektedir. Bu noktada hak temelli çalışan sivil toplumun temel görevini **Adil Kentler Derneği olarak bu insani müdahalenin kalitesini ve etkisini artırmaya dönük bir çalışma** yapıyoruz. Hazırlamış olduğumuz **'Afet Sonrasında Yaratıcı Oyun Rehberi'** ile hem sahada oyun alanında çalışan sivil toplum kuruluşları için bir çerçeve hem de ortak bir topluluk yaratma hedefimiz bulunmaktadır. **Bu hedef çerçevesinde öncelikle 6 Şubat Kahramanmaraş Depremi'nin sahada yarattığı tahribatı önce genel düzeyde sonra çocuk hakları bağlamında** ele almaya çalışacağız.

-6 Şubat Kahramanmaraş Depreminin Etkileri

6 Şubat Kahramanmaraş Depremi'nden **Cumhurbaşkanlığı Strateji Başkanlığı'nın** raporuna göre afet bölgesi kentlerinde yaşamını sürdüren **14 milyon 13 bin 196 kişi** etkilenmiştir. Bu nüfus **toplam ülke nüfusuna oranla %16,4'üne** eşittir. Bu nüfusun, **%96,7'si kentsel** alanlarda (il-ilçe merkezlerinde) geri kalan kısmı ise **kırsalda (belde ve köylerde)** yaşamını sürdürmektedir. Bölgedeki nüfusun yaş dağılımına bakılması halinde ise **0-17 yaş aralığındaki bireylerin %23'ünü, 18-29 yaş aralığındaki genç nüfusun %16,7'sini** yani toplamda **0-30 yaş aralığında %40'lık** bir nüfus diliminden bahsedilmektedir.

Afet bölgesi kentlerinde yaşamını sürdüren 14 milyon 13 bin 196 kişi depremden etkilenmiştir.

Afet bölgesi kentlerinde depremden etkilenen kişi sayısının toplam ülke nüfusuna oranı %16,4'üne eşittir.

Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu – **UNICEF Türkiye İnsani Durum Raporu'na** göre, afet bölgesindeki **geçici yerleşim desteğine ilişkin** veriler kısıtlıdır. **Yerinden Edilme İzleme Matrisi** saha haritalamasından elde edilen bulgulara göre; **Mart 2023** tarihinde geçici alanlarda **181.264 hane** bulunmakta iken, Ağustos 2023'te bu sayı %64'lük bir azalma ile **100.159 haneye gerilemiştir**. Bununla birlikte, bu düşüş oranı **Adıyaman, Hatay, Kahramanmaraş ve Malatya** illerinde yaşanmamıştır. Bununla birlikte adı geçen bu dört kentte **yoğun bir geçici yaşamın 349 konteyner ile devam ettiğini** alanda bulunduğunu göstermektedir.

Cumhurbaşkanlığı **2023 Kahramanmaraş ve Hatay Depremleri Raporu'na** göre afet bölgesinin eğitim sektörüne olan maliyeti de ölçülmektedir. Bu bağlamda **Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı** 56 bin 259 eğitim kurumunun yaklaşık %21'inin, **toplam öğrencilerin %21,4'ünün, öğretmenlerin ise %19,1'inin** afet bölgesinde yaşadığı belirtilmektedir. Afetten etkilenen bölgede toplamda 5 bin 24 kurumun yer aldığı, bu kurumlarda ise 555 bin 938 öğrenci/kursiyerin direkt faydalanıcı olduğu bilgisi bulunmaktadır. Son olarak, **bölgede 16 üniversitede yüksek eğitim veren 16 üniversite olduğunu**, bu üniversitelerde eğitim gören sayının Türkiye genelinde toplam öğrenci sayısının %10'unu oluşturduğunu not etmeliyiz.

2023-2024 eğitim – öğretim yılının başlamasıyla birlikte kamuoyunda afet bölgesinde eğitim sektörünün karşılaşmış olduğu sorunlarda daha yoğun bir biçimde konuşulmaya başlanmıştır. Bu noktada **Eğitim-İş Sendikası'nın** bölgedeki kentlere yapmış olduğu ziyarete ilişkin raporlamayı ele alacağız. Bu raporda;

6 Şubat Kahramanmaraş Depremi, **11 bin 699 eğitim kurumunu yaklaşık 4 milyon 100 bin öğrenciyi** etkilemiştir. Adana'da 5, Hatay'da 170, Maraş'ta 95, Osmaniye'de 31, Kilis'te 32, Adıyaman'da 205, Urfa'da 100, Diyarbakır'da 6, Malatya'da 70, Antep'te 61 **okul yıkıldığı veya ağır hasar alarak kullanılamaz hale** geldi.

Bölgede toplamda 16 üniversite bulunmakta olup, bu üniversitelerde ağır hasar alan **11 yapı ağır hasarlı, 50 yapı ise orta hasarlı** olarak raporlandırılmıştır. Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi'nde **7 bina, İnönü ve Malatya Üniversiteleri'nde birer bina olmak üzere 9 bina ise tamamen** yıkılmıştır. Bu üniversitelere bağlı kurumlarda **120 binanın yeniden inşa edilmesi, 409 binanın ise yeniden yapım, güçlendirme ve onarım-bakım ihtiyacı** bulunmaktadır.

6 Şubat Maraş depremi
yaklaşık 4 milyon 100 bin
öğrenciyi etkilemiştir.



Depremden etkilenen öğrencilere dönük olarak yapılan/yapılması planlanan oryantasyon çalışmalarına dönük hak temelli bir politika izlenmemektedir. Bölgede **birçok farklı yerel, ulusal ve uluslararası seviyede çalışma yapan kurum ve kuruluş** bulunmaktadır. Bu duruma dönük olarak **Afet ve Acil Durum Yönetimi Başkanlığı'nın (AFAD) belirlemiş olduğu bir akreditasyon sistemi** bulunmakla birlikte, bu sistemi eksiklikleri mevcuttur. Şöyle ki, akreditasyon sisteminin **kontrol listelerine ilişkin sivil toplum, akademisyenler ve konunun uzmanlarının** da bulunduğu bir mekanizma tarafından izlenme ihtiyacı bulunmaktadır.



Ağır hasar altında olan okulların ve ki mesleki kursların verildiği eğitim merkezleri de bulunmakta olup, farklı kurumlarla birleştirildiği görülmektedir. Bu durum, **aynı anda çoklu eğitim modellerinin uygulanacağını göstermekte olup, bu konuda altyapı imkânları** başta olmak üzere gerekli formasyon ihtiyacının da çözülmesi gerektiğini göstermektedir.



An itibariyle eğitim-öğretimin konteyner kentlerde kurulan geçici dersliklerde devam etmektedir. Bu noktada konteyner eğitim **alanlarında fiziki ortamlar, materyal eksikliği, eğitimcilerin durumu gibi birçok farklı kategorizasyonda eğitime erişim hakkının** hak temelli bir şekilde izlenmesi ve raporlanmasına dönük olarak çalışma eksikliği bulunmaktadır.



Bazı eğitim kurumlarında ise ortak ve/veya yakın alanlarda bulunan, fakat **bazısı hasar görmüş, bazısı daha az hasar görmüş ve sağlamlaştırma yapılarak kullanılmaya devam eden yapıların eğitim ve öğretim için kullanıldığı** görülmektedir. Bu durum çocukların **eğitim hakkına erişim ve güvenlik** bağlamında ele alınması gereken bir yaklaşıma ihtiyaç bulunmaktadır.

Güncel tarihli olması sebebiyle ayrıca önem vermiş olduğumuz bu ve birçok başka raporun da gösterdiği üzere, **afet sonrası toparlanma sürecinde eğitime erişim hakkıyla** ilgili birçok (koordinasyon, **hak temelli yaklaşım, materyale erişim** vb. gibi) sorun bulunmaktadır.

Bu noktada **Adil Kentler Derneği** olarak hazırlamış olduğumuz çalışma önerisi, mevcut **güncel durum tespiti**ni dikkate alarak, yenilikçi ve yaratıcı teknikler yoluyla **kapsayıcı ve sürdürülebilir bir çözüm önerisine** katkı sunmaktadır. Bu bağlamda '**Dijital Oyuncak Kütüphanesi**' çalışma önerisini Avrupa Birliği – Sivil Düşün Programı'nın 6 Şubat Depremi sonrasında açmış olduğu '**Gayret Özel Desteği**'ne sunduk. Program yetkililerinin uygun bulmasıyla birlikte hayata geçen çalışma önerisinin referans noktaları, amacı ve hedeflerine ilişkin bilgilendirme bir sonraki bölümde gerçekleştirilecektir.

- Dijital Oyuncak Kütüphanesi Çalışma Önerisi Arka Plan Bilgisi

Dijital Oyuncak Kütüphanesi çalışma önerisi, 6 Şubat Kahramanmaraş Depremi'nden etkilenen **afetzedede çocuklarla birlikte** toparlanma sürecindeki ebeveynlerin, bölgede çalışan sivil toplum kuruluşlarının, aktivistler için **'çocuğun oyun hakkı' temelinde yardımcı içeriklerin oluşturulduğu dijital bir başvuru kaynağı** oluşturmayı hedeflemektedir. Bununla birlikte orta ve uzun vadede **çevrimiçi kütüphane modeli** sayesinde afetten etkilenen çocukların ihtiyaçları ve gelişimine uygun oyuncaklara ücretsiz biçimde erişebilecekleri **bir alan oluşmasına** katkı koyulacaktır.

Bu hedefi koyarken belirlemiş olduğumuz referans arka plan bu bölümde aktarılacaktır. Adil Kentler Derneği olarak 6 Şubat Depremi'nin ardından Çiğli Belediyesi ile yapmış olduğumuz işbirliği sebebiyle **hem afet bölgesinde hem de afet bölgesinden İzmir'e göç eden afetzedelere dönük birçok insani çalışmanın** bir parçası olduk. Bu çalışmalar sırasında sosyal etkisini en çok gördüğümüz çalışmalardan birisi; **'Kaklıç Oyuncak Kütüphanesi'** aracılığıyla yürütmüş olduğumuz programdır. 2022 yılı içerisinde Çiğli Belediyesi işbirliği ile kuruluşuna katkı sunmuş olduğumuz **Kaklıç Mahallesi'nde yer alan oyuncak kütüphanesi** İzmir'e göç eden 120 afetzedede çocuğa hizmet vermiştir.



Kaklıç Oyuncak Kütüphanesi'nden faydalanan afetzedede çocuklarla yapılan çalışmalar, **çocukların afet sonrası toparlanma sürecinde** en çok ihtiyaç duydukları uyum konusunda ilerleme olduğunu göstermektedir. Bu noktada **sadece sahadaki gözlemimiz değil, aynı zamanda bilimsel olarak da bu konuda veriler** bulunmaktadır. Şöyle ki, 2022 yılında Gaziantep kentinde düzenlenen **3.Uluslararası Oyuncak Kütüphaneleri Sempozyumu** için de hazırlamış olduğumuz bildiride de görüldüğü üzere merkezi kullanan **ebeveynler ve çocuklar üzerinde yapılan araştırmalarda olumlu** ilerlemeler görülmüştür. Örneğin, oyuncak kütüphanesine üye çocukların akranları ile iletişimleri başta olmak üzere sosyal ilişkileri **anlama becerisinin güçlendiği, aynı zamanda ebeveynlerinde oyuncak kullanımına ilişkin bilgi düzeylerinin** ve farkındalıklarının arttığı görülmüştür. Bu yaklaşımı temel alarak, **Türkiye'nin de imzacısı olduğu Çocuk Hakları Sözleşmesi'nde** yer alan **çocuğun oyun hakkının korunmasına** daha nitelikli bir şekilde katkı sunabileceğimizi öngörmekteyiz. Bu öngörümüzü hayata geçirebilmek için kısa, orta ve uzun vadeli olarak **üç aylık bir stratejimiz** bulunuyor.

İlk olarak, **dijital oyuncak kütüphanesi içerisinde ebeveynlerin ve çocuk hakları** alanında çalışan sivil toplum kuruluşlarının faydalanması amacıyla **video, podcast ve blog** gibi bilgilendirici içeriklerin hazırlanması,

İkinci olarak, eğitimcilerin ihtiyaç duyabileceği **uluslararası iyi uygulama örneklerinden** derlenen 'Yaratıcı Oyun Rehberinin oluşturulması,

Üçüncü olarak ise **çocuğun oyun hakkı** kavramını özellikle **afet sonrası erken toparlanma sürecinde** savunuculuk bağlamında ele almayı planlıyoruz.

Bu noktada projenin uzun vadede; sivil toplum kuruluşları ve yerel yönetimlerin işbirliği içerisinde olduğu aynı zamanda afetzedede ebeveynler ve çocuklar arasında 'dijital oyuncak kütüphanesi' üzerinden bir topluluk oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır. Bu topluluğun, **afetzedede çocukların psikososyal ihtiyaçlarını** 'oyun hakkı' bağlamında ele alarak, **orta ve uzun vadede iyileştirici bir etki yaratmak için önemli bir kaldıraç** olabileceğini öngörüyoruz.

Bu noktada '**Afetzedede Çocuklar için Oyun Rehberi**' ismini vermiş olduğumuz bu rehberde;

- Paydaşlar arasında ortak bir dil oluşturabilmek adına '**Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi ve Oyun Hakkı**' kavramı ele alınacaktır.
- 'Oyun ve **Yeni Normale Adaptasyon** bağlamında Oyun Hakkı kavramı
- '**Yerel Yönetimler için Oyun Hakkı** kavramı ve Güvenlik Perspektifi,

Geçici Barınma Merkezi, 'Okul, Hastane gibi Kamusal Alanlarda Oyun için Örnekler'

Bu başlıklarla birlikte, **'Toplumsal Cinsiyet Eşitliği'** , **'Oyun ve Oyuncak Seçiminde Erişilebilirlik'** ayrı bir başlık olarak odaklanılacaktır. Çünkü çalışma önerisi kapsamında da önerilerini vermiş olduğumuz küresel iyi uygulama örneklerinden derlenen **'yaratıcı ve yenilikçi'** çözümlerde rehber eklenenecektir. Bu çözümlerin **geri dönüştürülebilir malzemelerle, açık alanda oynanabilir** olması gibi kriterler temel alınarak, **sahada uygulanabilir olması temel öncelik** olarak belirlenmiştir.



II. Bölüm – Oyun Hakkı ve Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi

Çocuk hakları, modernite ile birlikte **küresel kamuoyunun gündemine girmiş** özellikle II. Dünya Savaşı sonrasında yürütülen tartışmaların bir ürünüdür. Bu noktada çocuk hakları konusu **Jean Jacques Rousseau'nun Emile** adlı eserinde ilk olarak geniş çaplı bir şekilde ele alınmıştır. Eserde, çocukların **doğumundan yetişkinliğe geçiş sürecinde** yapılması gerekenlere odaklanılmıştır.

Rousseau'nun ardından çağdaş kuramlar içerisinde oyuna ilişkin 19.yüzyıl da **Freud, Piaget ve Vygotsky belirli yaklaşımlar** geliştirmiştir. Freud, oyun kavramını çocuğun duygularını ve dolayısıyla iç dünyasını ortaya çıkaran bununla birlikte **dengeleyici bir görevde üstlenen 'bilinçdışı' bileşenleri** bir araya getiren bir faaliyetler bütünü olarak ele almıştır. Bununla birlikte **Piaget'in Zihinsel Kuramı – Cognitive Theory** – oyunu çocuğun zihinsel bir gelişiminin parçası olarak görmektedir. Piaget'e göre, **oyun egoyu bütünüyle tatmin eden bir eylem** türüdür. Çocuk, **gerçek dünya koşulları içerisinde gerçek durum ve süreçlerle başa çıkabildiğinde 'oyun davranışı'** da kendiliğinden ortadan kalkmaktadır.

20.yüzyıl başında Hollandalı tarihçi ve filozof Huizinga **Homo Ludens – Oynayan İnsan** kitabını yayımlamıştır. Kitapta Huizinga, insan türünün **Homo Sapiens (Bilen İnsan)** veya **Homo Faber (Alet Yapan İnsan)** olarak değil aynı zamanda, Homo Ludens yani 'oynayan insan' olduğunu iddia etmektedir. Yazar, insan türünün medeniyet sürecinde meydana getirdiği tüm yapıların – **ekonomik, sosyal, siyasal, kültürel – arka planında çok katmanlı ve karmaşık ilişki** içerisinde olduğunu bunun da 'oyun kurma becerisi' ile yapılabilir olduğunu ileri sürmektedir. Bu noktada ilkel insanlar arasında da **iletişim yöntemi olarak 'kurmaca odaklı oyun' ve 'dil' arasında pozitif bir korelasyon** bulunmaktadır.



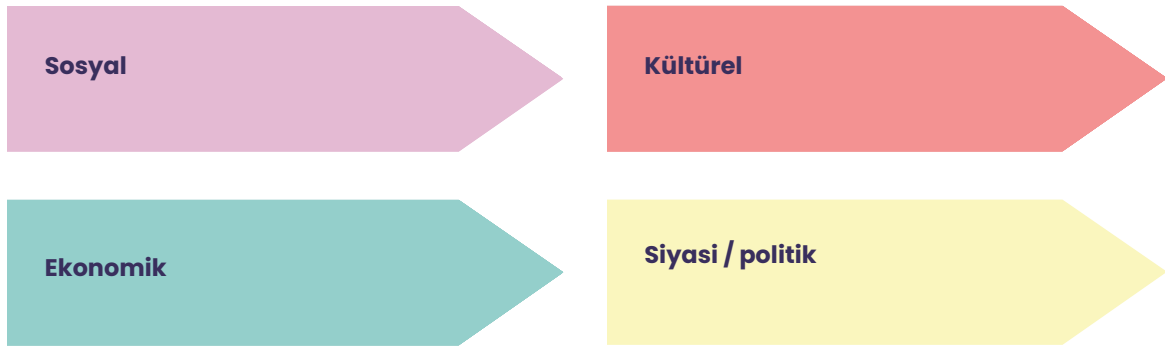
20.yüzyılın ilk yarısına kadar yaşanan iki büyük paylaşım savaşı sonrasında çocukların karşılaştığı sorunlar, **uluslararası alandaki** tartışmaları artırmıştır. Çünkü çocukların hayata başlarken tamamen **bağımlı varlıklar olmaları, istismar ve sömürüye karşı açık olmaları** ve **devletlerin faaliyetlerinin en çok çocukları etkilemesi** gibi nedenlerden dolayı çocuk hakları için ayrı bir uluslararası belgelerin oluşturulmasını hızlandırmıştır. Bu dokümanlar, **1924 Cenevre Çocuk Hakları Bildirgesi** ve **1959 yılına tarihlenen bu sözleşmeye Türkiye’de taraftır. Türkiye, ilgili sözleşmeyi 1989 yılında benimsemiş, 1990 yılında imzalamış ve 27 Ocak 1995 tarihinde Resmi Gazete’de yayımlanmasının** ardından 4 Nisan 1995 tarihli bir şekilde yürürlüğe girmesini sağlamıştır.

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi, toplamda 54 maddeden oluşmakta olup, konuyla ilgili **daha önceki çerçeve bildiregelerin üzerinden geçtiği** veya değinmediği konuları da ele almaktadır. Sözleşmenin temelinde çocuğun insan olmasından kaynaklanan haklarına artı olarak doğal hukukta olmayan haklardan da bahsedilmesi, **pozitif hukukun da ele alındığı bir doküman** olarak görülmesine yol açmaktadır. Sözleşme’de çocuk hakları bütüncül bir yaklaşımla, dört temel ilke üzerinden hazırlanmıştır. Bu ilkeler **ayrımcılık yasağı** (BMÇHS madde 2), **çocuğun yüksek yararının gözetilmesi** (BMÇHS Madde 3), **çocuğun yaşama ve gelişme hakkının** sağlanması (BMÇHS madde 6), Çocuğun kendini ilgilendiren konularda **karar mekanizmalarına katılımının sağlanması** (BMÇHS Madde 12) şeklinde sıralanabilir.



Bu ilkelerin her birisiyle ilişkilendirilebilecek ve çocukların **bakım –gelişim süreçleriyle birebir ilişkili bazı haklar** da bulunmaktadır. Bu haklardan birisi de ilgili **sözleşmenin 31.maddesi ile garanti altına alınan ‘çocuğun oyun hakkı’** kavramıdır. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi 31.maddesinde taraf devletlerin çocuğun **dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence** (etkinliklerinde) **bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkı** ele alınmaktadır. Aynı maddede, çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkını saygı duyulduğu, bununla birlikte boş zamanı **değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin (etkinlikler) konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasının** teşvik edildiği yer alır.

Çocuğun oyun hakkı konusu, **çocuk hakları genel paradigması** içinde ayrıca tartışmalıdır. Bu konuda, oyun hakkını **çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişiminde oynadığı rol** açısından **diğer hakların önünde gören bir bakış açısı** da bulunmaktadır. Çünkü oyun hakkı **çocuğun hem sosyal, hem kültürel hem ekonomik** hem de direkt ilişkilendirmediği düşünülse de **siyasi/politik** alana dair bir kesişimsel bir konu niteliğindedir. Bu hususta yapılan araştırmalar, oyun oynayan çocuklarda **motor gelişimi, dil gelişimi, düş gücü, özgüven ve duygusal - sosyal becerileri, yaratıcılıkları, problem çözme ve öğrenme yetenekleri** artmıştır.



Özellikle çocukların **farklı yaşam pratiklerine sahip diğer çocuklarla birlikte beraberce oyun oynayabildiği ortamların çocukların gelişimsel** süreçleri için çarpan etkisi olduğu görülmektedir. Çünkü oyun bu durumda çocukların birbirleriyle uzlaşma, duygusal denge kazanma, uyuşmazlık yönetimi ve karar verme yetilerinin güçlendirilmesini desteklemektedir. Çocukların **oyun ve eğlence etkinliklerinde olduklarında bizzat** kendilerinin öğrenmesi, deneyimlerini arttırması beklenmektedir.

İkinci olarak, çocukların **yaratıcılıkları ve takım ruhunun desteklenmesi** için 'oyun hakkına erişim' kritik öneme sahiptir. Çocuklar, ailelerinden ve içlerinde bulundukları yerel, ulusal ve küresel kültürel mirasın öğeleri olan kültürel zenginliklerini öğrenerek, kendi kimliklerini keşfedebilirler. Bu noktada **sanatsal ve kültürel arka plana ilişkin günlük yaşamın devamlılığı, bunların oyunlara eklenmesi** onların toplumla olan etkileşimi için hayati öneme sahiptir. Şöyle ki; çocukların direkt ifade yerine **oyunlar, şarkılar, danslar ve hikâyeler, resimler gibi** yaratıcılık yoluyla mesajlarını diğer çocuklara ve yetişkinlere aktarabildikleri bilinmektedir. Bu bağlamda çocukların kendi aralarında **sokaklarda ve diğer kamusal alanlarda** (okul, park gibi yaşam alanları) ve dijital topluluklarda kurdukları oyunlardaki iletişim **çocukların kültürel deneyimler** edinmelerine ve yaratıcılıklarını güçlendirmelerine olanak tanımaktadır.

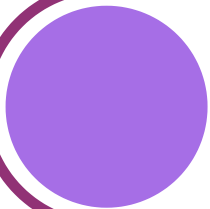
Bütün bu değerlendirmeler ışığında görülmektedir ki; **çocuğun gelişimi için dinlenme ve kişisel zaman bağlamında oyun hakkına erişim hakkı, temel ihtiyaçlar olan beslenme, barınma, sağlık bakımı ve eğitim** kadar önemli bir bileşendir. Çünkü çocukların bu hakka erişemedikleri takdirde, yeterince iyi dinlemedikleri bu sebeple de **'aktif ve anlamlı katılım' bağlamında ihtiyaç duyacakları enerji, motivasyon ve zihinsel kapasite** alanında istenilen katkıyı ortaya koymakta zorlanabilecekleri bilinmektedir. Aynı zamanda **Dünya Sağlık Örgütü'ne göre çocuklar için günde en az 60 dakika orta düzeyde fiziksel aktivite** oldukça önemli bir ihtiyaçken bu ihtiyacın da oyunla sağlanabilir olduğunu belirtmiştir.

Bu noktada böylesi kritik bir öneme sahip oyun hakkına ilişkin Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi bağlamında **17 No'lu Genel Yorum** yayımlanmıştır. 17 No'lu genel yorumda da ifade edildiği üzere, oyun hakkına ilişkin olarak belirli sorun alanları ele alınmıştır. Sorun alanları öncesinde **oyuna ilişkin vurgulanması gereken en önemli nokta tanımına ilişkindir.**

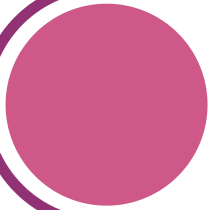
Oyun, çocukların **kendi başlarına başlattığı, kontrol ettiği ve düzenlediği** her türlü davranış, etkinlik veya süreç olarak okunmalı; **eğlence, belirsizlik, meydan okuma, esneklik** temel ilkeler olarak ele alınmalıdır. Aynı zamanda oyunun kendisi bir zorunluluk olarak değil, oynamak belirli bir amaca bağımlı olmaksızın yaratıcı olma hali olarak okunmalıdır. Bu bağlamda oyun kendi başına bir değer taşımaktadır. Oyun içerisinde **zihinsel, fiziksel ve/veya duygusal aktiviteler birlikte veya birbirinden ayrı bir şekilde özerk** olmak üzere yer alabilir, tek başına veya gruplar halinde farklı biçemlerle devam ettirebilir.



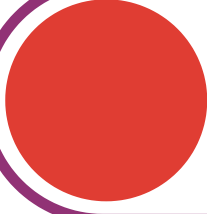
Taraf Devletlerin, çocuğun, ebeveyninin ya da ebeveyninin veya yasal vasinin **ırkı, rengi, cinsiyeti, dili, dini, siyasi veya diğer görüşleri, ulusal, etnik veya sosyal kökeni, mülkiyeti, engelliliği, doğumu** gibi konularda **ayırım gözetmeksizin yükümlü** olduğu,



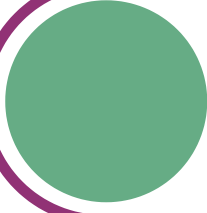
Oyun hakkının çocukların yaşamında taşıdığı **önemin yeterince kavranmamış** olması ve bu noktada ihtiyaç duyulan **yasal düzenlemelerin eksikliği,**



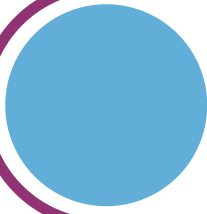
Yasal düzenleme eksikliğine paralel olarak **zaman, mekân ve bütçe planlamalarının sözleşmenin çerçevesini çizdiği** noktada olmaması,



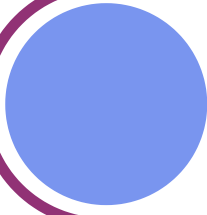
Kırılgan gruplar – **kızlar, engelli çocuklar, yerli halklar, yoksulluk içerisinde yaşayan çocuklar, insani krizle karşı karşıya olan sığınmacı, mülteci veya geçici koruma altındaki çocuklar veya azınlıklara mensup** çocukların oyun hakkına erişim noktasında daha farklı **yapısal sorunların** olması



Küreselleşme ile birlikte farklı seviye de şiddet türlerinin artışıyla (akran zorbalığı, çevrimiçi şiddet vs) **oyun hakkına erişimde sorunların katmanlaşması,**



Oyun hakkına ilişkin aktörlerin – **ebeveynler, özel sektör, yerel ve ulusal kamusal otoriteler, sivil toplum kuruluşları** gibi birbiri ile bağlantılı, bütünsel bir bakış açısıyla sürecinin okunması gerekmektedir. Bu noktada ilgili aktörlerin **birlikte uyumlu bir şekilde çalışabileceği kontrol listeleri, teknik yönlendiricilere** ihtiyaç vardır.



Çocukların, doğal hayata ve ekolojiye adil bir biçimde erişim sağlayabilecekleri, tüm paydaşlarla etkileşimde bulunarak, **kendi hayal güçlerini ve böylece kendi dünyalarını oluşturabilecekleri, dönüştürebilmeleri adına katılım mekanizmasına ihtiyaçları** vardır.

Bu değerlendirmeler genel noktada yapısal bazı normları ortaya koymakla birlikte, 6 Şubat Kahramanmaraş Depremi sonrasında odaklanılması gereken en önemli hususlardan birisi **'oyun hakkı ve güvenlik'** kavramıdır. Bu noktada yine çocukların yaşamlarını sürdürdükleri mahallelerde **atık, kirlilik, trafik ve diğer fiziksel tehlikelerden yeterince arınmış bir ortamın sağlanması** önem taşımaktadır. Özellikle afet sonrasında **erken toparlanma ve inşaa süreçlerinde yetersiz sokak aydınlatması, sıkışık sokaklar ve açık kanalizasyon** sistemleri gibi birçok güvenlik/sağlık riskinin bulunması çocukların oyun hakkına erişimi de sınırlandırmaktadır.

Rehber, bu bağlamda Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi, **Oyun Hakkına Erişim bağlamında 'güvenlik' alt kırılımında ki uluslararası yorumları** ve bu alanda Türkiye'de yayımlanmış dokümanları temel alarak genel bilgilendirmeler gerçekleştirecektir.



III. Bölüm – Yeni Normale Adaptasyon: Afet Sonrası Toparlanma Sürecinde Oyun Hakkı

6 Şubat Kahramanmaraş Depremi sonrasında UNICEF'e göre, **Türkiye'de 4,6 milyon çocuk ve Suriye'de 2,5 milyon çocuk** olumsuz olarak etkilenmiştir. Kriz dönemlerinde çocuk haklarını korumak; **tüm toplumun dirençliliğini korumak** ve sürdürmek adına en stratejik konulardan birisidir. Çünkü böyle bir korumanın olmadığı süreçlerde daha savunmasız durumda olan ve gittikçe kırılganlaşabilen **çocukların fiziksel ve zihinsel istismar süreçlerinin** – tehlikeli işlerde çocuk emeğinin sömürsü ve erken ve zorla çocuk evlilik vb gibi – önünü açabilir.

Bu durumu engellemek adına **uluslararası toplumun**, birbirini besleyen **iki temel yaklaşımı** bulunmaktadır. Bunlardan ilki, **çocuk dostu alanlar oluşturma** ikincisi de **oyun yoluyla** terapi şeklinde özetlenebilir. Üçüncü bölümde öncelikle **çocuk dostu alan** kavramından bahsediyor olacağız. Çocuk dostu alanlar, kriz sonrası dönemlerde **öğrenme odağında rekreasyonel ve kültürel faaliyetler** aracılığıyla psikososyal desteğin sürdürüldüğü bir çatı alan olarak tanımlanabilir. UNICEF'in **Filistin'de hem Batı Şeria hem Gazze'de** çocuklara dönük yaptığı çalışmalar bu noktada iyi uygulama örneği olarak gösterilebilir. Bu tarz alanların **çocukların istismar edilmelerinden uzaklaştırdığı, çocuklara iyi olma ve becerilerini güçlendirme** alanlarında olmak üzere üç ana noktada katkısı bulunduğu bilinmektedir. Aynı zamanda çocuk dostu alanlar aracılığıyla **'sürdürülebilir topluluklar' oluşturulması ve güçlendirici mekanizmaların** da kurulması mümkündür.



Bu noktada **'oyuncak kütüphanesi' kavramı da 'çocuk dostu alan'** bağlamında iyi bir uygulama örneği olarak ele alınmalıdır. Bu örneği ele almadan önce, kısaca **oyuncak kütüphanesi** kavramından bahsedilecektir. Ardından Kaklıç Oyuncak Kütüphanesi'nin yarattığı etkiyi **Gaziantep'te 2022 yılında düzenlenen 3.Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu'nda** sunulan **Kaklıç Mahallesi'ndeki Oyuncak Kütüphanesi'nin Etkisi** isimli bildiri temel alınarak açıklanacaktır.

Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi'nin 3. ve 31.maddesi temel alınarak kurulan 'Oyuncak Kütüphaneleri' **çocuklara oyunlarla ilgili bilgi veren, ailelerine yönlendirici danışmanlık** yapan, çocukların gelişimine uygun materyalleri ve oyuncakları ödünç verme sistemine göre çalıştıran 'kaynak merkezi' olarak adlandırılabilir. Bu merkezler, ilk olarak **1935 yılında Birleşik Devletler'de** açılmış olup, son yıllarda gittikçe artan bir **(5500'den fazla olduğu bilinmektedir)** şekilde tüm dünyaya yayılmıştır. **Uluslararası Oyuncak Kütüphaneleri Birliği** bu oluşumlar arasında koordinasyon, yönlendirme ve ağ oluşturma alanında çalışmalar yürütmektedir. Türkiye'de ilk oyuncak kütüphanesi **Bergama'da 2010 yılında açılmış olup an itibariyle İstanbul, Ankara ve Bursa** gibi büyükşehirlerde faaliyet gösteren oyuncak kütüphaneleri bulunmaktadır. Adı geçen oyuncak kütüphanelerinden birisi de **İzmir, Çiğli İlçesi Belediyesi ile Adil Kentler Derneği'nin de katkılarıyla birlikte Kaklıç Mahallesi'nde** inşa edilmiştir. Merkez yapımı öncesinde 2021 yılında Çiğli Belediyesi tarafından **Mekânsal Stratejik Planlama Araştırması'nda çocuklar özelinde** çıkan sonuçlar temel alınmıştır. Bu sonuçlara göre, 46 bin çocuğun %60'ının sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik olarak kırılgan olduğu, nitelikli oyuncaklara erişimde sorun yaşadıkları belirlenmiştir. Bu noktada **'imece' ve 'döngüsel ekonomi'** yaklaşımı temel alınarak Aralık 2021'de Kaklıç Mahallesi'nde Çiğli Belediyesi'nin ilk oyuncak kütüphanesi faaliyete geçmiştir.

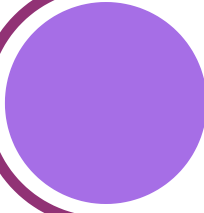
46.000 çocuktan %60'ı
sosyokültürel ve
sosyoekonomik olarak kırılgan
olması sebebiyle **nitelikli**
oyuncaklara erişimde sorun
yaşamaktadır.

Kaklıç Mahallesindeki Oyuncak Kütüphanesi'nin Etkisi isimli araştırma Gaziantep'te 2022 yılında düzenlenen ve Türkiye'de ve komşu coğrafyalarda ki oyuncak kütüphaneleri ve ilgili alanda çalışan paydaşların katıldığı **3.Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu'nda** sunulmuştur. Araştırma, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü ve Çiğli Belediyesi Kadın ve Aile Hizmetleri Müdürlüğü'nün desteğiyle yürütülerek hazırlanmıştır. Bu araştırmaya ilişkin **arka plan ve bulgular ele alınarak, Kaklıç Oyuncak Kütüphanesi'ne** ilişkin sahadaki etki aktarılacaktır.

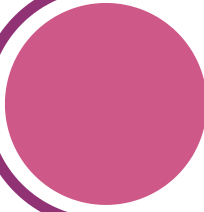
Şöyle ki,



Araştırma kapsamında 45'i (%60,8) mülteci olmayan ve 29'ü (%39,2) mülteci bireyler olmak üzere toplamda 74 katılımcı ile görüşülmüştür. **Katılımcıların 59'u (%79,7) kadın ve 15'i (%20,3) erkek bireyler** ve çoğunlukla genç ve orta yaş grubunda oldukları görülmektedir. **Katılımcıların çoğu okuryazar olmayan (%40,5) ve ilkokul mezunu (%37,8) bireylerden oluşmaktadır.**



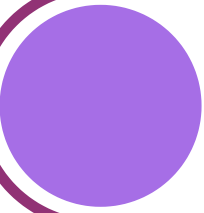
Hanede yaşayan kişi sayısının **çoğunlukla 6 ve üzerinde (%40,5) kişi sayısından oluştuğu ve hanedeki çocuk sayısının ise çoğunlukla 2 çocuk (%36,5) olduğu** görülmektedir. Katılımcıların çalışma durumu incelendiğinde çoğunun çalışmadığı (%83,8) ve gelirin giderden az olduğunu ifade ettikleri (%82,4) görülmüştür.



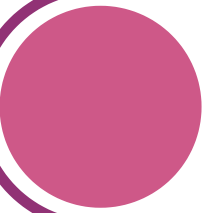
Hane başına oyuncak kütüphanesinden yararlanan çocuk sayısının, **mülteci olmayan grupta çoğunlukla 2 çocuk ve mülteci grupta ise 2 çocuk ve 3 ve daha fazlası çocuk sayısının eşit oranda olduğu** görülmektedir.



Oyuncak kütüphanesini kullanan çocukların yaş dağılımları farklılık göstermekle birlikte, **her iki grupta da 6 yaş ve üzerindeki çocukların oranın daha fazla olduğu** görülmektedir. Çocukların oyuncak kütüphanesine gelmelerinde ki en önemli sebeplerden birisi; oyuncak çeşidinin yetersiz olması (%24,4) ve gelişimi desteklemek (%24,4) yanıtlarını alırken, **mülteci grupta en fazla evde oyuncak olmaması (%41,4)** gibi arka plan yer almaktadır. Bu durum kırılgan grupların nitelikli oyuncuğa erişime ilişkin kısıtlılığı göstermektedir.



Katılımcılar oyuncak kavramına ilişkin olarak '**çocuğun gelişimini destekleyen, yaratıcılığını geliştiren oyun malzemeleri**' şeklinde bir tanımlama yapmaktadır. Bununla ilgili en çok kullanılan **ikinci tanım çocuğun boş zamanlarının değerlendirildiği oyun malzemeleridir**" önermesi olarak kayıtlara geçmiştir.



Oyuncak Kütüphanesinin çocuklarına dönük katkılarına ilişkin '**çocuğumun arkadaşlık ilişkileri gelişti, çocuğumun sorumluluk bilinci arttı ve çocuğumla iletişimim arttı**' şeklinde sırasıyla %93,1 ve %77,3 ile cevaplar alınmıştır.

Özetle, yapılan araştırmada Kaklıç Mahallesi'nde yer alan oyuncak kütüphanesi aracılığıyla **çocukların akranları ile iletişimlerinin arttığı, sosyal ilişkilerinin güçlendiği ve sorumluluk bilinçlerinin güçlendiği** yönünde bulgular ele alınmıştır. Bununla birlikte, diğer uluslararası örgütler bağlamında - **Uluslararası Oyuncak Kütüphaneleri Birliği (International Toy Library Association, ITLA) ve Uluslararası Kütüphane Dernekleri ve Kurumları Federasyonu (International Federation of Library Associations and Institutions, IFLA)** ve ulusal örnekler incelendiğinde bu tarz yapılanmaların yerelde olumlu bir çarpan etkisine sahip olduğu görülmektedir. **Kütüphane araştırmanın yapıldığı süre zarfı içerisinde toplamda 120 çocuğa erişmiş** ve atölye çalışmaları düzenlenip, ailelere danışmanlık hizmetleri vermiştir. Aynı zamanda çalışmanın ölçeğinde **katılımcıların yarısının mülteci bireyler olması da entegrasyon ve oyun hakkına erişim bağlamında** da önemli veriler içermektedir. Çünkü oyun ve oyun materyallerinin toplumun kendi kültürel değerlerinin farklı nesillere aktarılması ve yorumlanmasında önemli bir araç olduğu düşünüldüğünde birlikte **yaşama ve diyalog imkânı açısından da 'oyuncak kütüphaneleri' bir kaynaşma merkezi** olarak görülmelidir.

Çocuk Dostu Alanların ardından ikinci yöntem de bu alanlarda oyun aracılığıyla krize cevap verme stratejisidir. Kriz dönemlerine oyun yoluyla cevap verme stratejisi Batılı ülkelerde **1980'ler ve 1990'lar boyunca kriz dönemlerinde birey ve/veya toplum tabanlı** destek mekanizmalarında uygulanmayan, son dönemde önemi anlaşılan konulardan birisidir. Özellikle **UNICEF ve benzeri Birleşmiş Milletler** kurum/kuruluşlarının kriz bölgelerinde organize ettiği çalışmaların sonucunda oyunların çocukların afet sonrası dönemde **duygusal iyileşmeleri ve normalleşme sürecindeki adaptasyonlarını artırması açısından kritik** öneme sahip olduğunu göstermiştir. Oyun hakkının çocuklar üzerindeki rolü kısa başlıklar altında özetlenecektir. Şöyle ki;



Oyun, çocukların afet sırası ve sonrasında yaşadıkları **stres, korku ve üzüntüden kaynaklı duygusal yaralanmalarını** onların ifadelerini güçlendirerek, rahatlamalarına ve böylece güvende hissetmelerine katkı sunabilir.



Çocuklar oyun sırasında ve sonrasında mevcut **travmatik deneyimleri işleyerek, duygusal anlamlandırma süreçlerini** güçlendirebilirler.



Oyun çocukların **endişe ile başa çıkma yeteneklerini geliştirmelerine** katkı sunar. Aynı zamanda çocukların zihinsel olarak gevşemelerine ve enerjilerini daha dengeli bir biçimde yönetmelerine fırsat tanır.



Çocuklar oyun aracılığıyla diğer **akranlarıyla iyileştirici bir etkileşime** girebilirler. Bu durum onların karşılıklı **anlayış ve akranlarının duygusal ihtiyaçlarını anlamlandırma** için önemli bir yoldur.



Oyun sayesinde çocuklar kendilerine **güvenlerini ve dolayısıyla öz saygılarını artırabilirler**. Bu durum onların sorun çözme yeteneklerini güçlendirir.



Çocuklara **sınırlarını kendilerinin çizebilecekleri** güvenli ve rutin bir alan sağlar.



Çocuklar, afet sonrası dönemde **kendilerini ifade etme noktasında bir kısıtlanmış hissedebilir, direnç geliştirebilirler**. Bu sebeple, **oyun aracılığıyla ifade ve deneyimlerini aktarma şansı** bulabileceklerdir.

Özetle afet sonrası toparlanma sürecinde çocukların **duygusal olarak desteklenmeleri, özsaygılarını artırmaları, zihinlerinin gevşemelerini, akranlarıyla etkileşimlerini güçlendirici bir araç** olarak oyun hakkı vazgeçilmez bir öneme sahiptir. Çocukların oyun aracılığıyla başa çıkma mekanizmalarını güçlendirmeleri çocukların dirençliliğini geleceğe dönük bir biçimde de artırarak, **toplumsal dirençliliğin de arka planını** oluşturmaktadır.

Bu noktada yapılan çalışmalar **International Play Association – Uluslararası Oyun Derneği'nin Kriz Dönemlerinde Oyuna Erişim Raporu** temel alınarak aktarılacaktır. Bu noktada farklı **çoklu kriz süreçlerini** yaşayan **Japonya, Nepal ve Türkiye** örnekleri ele alınacaktır. 2011 yılında Japonya'da **Tohoku kentinde gerçekleşen depremin ve ardından gelen tsunami** sonrasında **çocukların oyuna ve oyuncağa erişiminin ciddi bir ölçüde kısıtlandığı** görülmüştür. Afet sonrası toparlanma ve yeniden inşa sürecinde oyun park alanlarının **'oyun hakkına erişim' bağlamında planlanmadığı** not edilmiştir.

Bununla birlikte Nepal örneğinde Japonya'da ki gibi bir **afet yönetim mekanizması** yeterince iyi çalışmadığı için, depremin ardından **siyasi istikrarsız ve sonrasında mali kriz insani yardımların** ulaşması, dağıtılması ve toparlanma sürecinin istenildiği gibi ilerlemesini engellemiştir. Bölgede ki **temel kaygı temelde hayatların korunması olduğu için, oyun hakkına erişim alanında istenilen gelişmeler** sağlanamamıştır. Özellikle, **toplumsal cinsiyet eşitsizliği** bağlamında ergen genç kızların okul dışında herhangi bir şekilde oyun oynama alanının olmadığı görülmüştür. Okulların açılmasına müteakiben, çocukların geçiçi barınma merkezlerine kıyasla daha **güvenli bir şekilde** oyun oynamaları mümkün olmuştur. Bu noktada afet sonrası toparlanma sürecinde **kız çocuklarının eğitime erişiminin**, sadece **beceri geliştirme bağlamında** değil aynı zamanda **travmatik süreçlerin iyileştirilmesi** noktasında da katkı sunduğu görülmektedir.

Üçüncü örnek, insani kriz bağlamında Türkiye’den verilmiştir. Raporla, Roman vatandaşların yoğun olarak yaşamını sürdürdüğü **Sulukule, Tarlabaşı, Kuştepe** mahalleri örneklem olarak seçilmiştir. Bahsedilen mahalleler aynı zamanda **sosyo-ekonomik açıdan kırılan**, dış alanlarda oynamak için **‘yeterli derecede güvenli’ olmayan** ve yeterli açık alanların olmadığı bölgelerdir. Bu bölgelerde aynı zamanda **sokak kavgaları, uyuşturucu kullanımı ve suç oranlarının yüksek olduğu** not edilmelidir. Bununla birlikte, bahsedilen **mahallelerde yaşamını sürdüren çocukların ayrımcılık ve akran zorbalığı nedeniyle eğitimi sürdürmekte sorun** yaşamaktadır. Çocuklarla yapılan çalışmalarda oyun temelli aktivitelerin çocukların **kendilerini daha kolay bir şekilde ifade etmelerine** katkı sağlamıştır.

Özetle, bu üç farklı ülkede **çoklu kriz bağlamında yaşanan (doğal afet, insani kriz)** sorunlarda **çocukların oyun hakkına erişiminin çocukların yeniden normal hayata uyum sağlayabilmesi** için kritik öneme sahip olduğunu göstermektedir.



IV. Bölüm – Afet Sonrası Erken Toparlanma Sürecinde Yerel Yönetimler için Oyun Hakkı

Bu bölümde afet sonrası erken toparlanma sürecinde **oyun alanlarının yeniden oluşturulması** sırasında dikkat edilmesi gereken en önemli hususlardan birisi olan **‘erişilebilirlik, kapsayıcılık ve güvenlik’** alanında ki eksiklikler ele alınacaktır. Bu konudaki sorumluluk bölgede yer alan **kent yerel yöneticileriyle ilgili olduğu için aynı zamanda öneriler seti** olarak da ele alınabilecek açıklamalar yer alacaktır.



Yeşil Alan Miktarı: Yeşil alan miktarı ve oyun alanları erişilebilirlik karşılaştırması, **şehir planlaması, çevre tasarımı ve toplumsal katılım** konularında önem taşıyan bir konudur. Bu karşılaştırma, bir **şehir veya bölgenin yeşil alanlarına ve oyun alanlarına ne kadar kolay erişilebildiğini** değerlendirmek için kullanılır. İşte bu konu hakkında daha fazla bilgi, Kentlerde bulunan rekreasyon alanları **kentin sakinleri ile ekoloji arasında etkileşim** kurulmasına katkı sunmaktadır. Bu bağlamda; **parklar, bahçeler, ormanlar ve doğal koruma rezerv alanları** gibi alanlar ‘yeşil alan’ olarak sayılmaktadır.

Bu alanlar kentte yaşamını sürdüren vatandaşların fiziksel ve ruhsal sağlığına olumlu katkı yapmaktadır. Özellikle bu alanlara çocukların erişiminin sağlanması, hem ‘toplumsallaşma’ sürecine destek olur, hem de **sosyal etkileşiminin** önünü açarak gelişimlerine fayda sağlamaktadır. Bu noktada, **yeşil alanlar çocuklar için doğal bir oyun alanı** olarak da görülmektedir. Rapor açısından, kişi başına düşen yeşil alan miktarını, çocukların oyun alanlarına erişim noktasında bir kriter olarak değerlendirmekteyiz. Yapılan araştırmalar şehirlerin hızlı ve kontrolsüz

miktarının hızla azaldığı yönündedir. Buna göre; **İzmir’de 5.13 metrekare, Ankara’da 18 metrekare, İstanbul’da ise 6.4 metrekare olarak ölçülmüştür.** Bu rakamlar **Berlin’de 10,7 metrekare, Münih’te ise 11.6 metrekare** olarak ifade edilmektedir. Kişi başına düşen yeşil alan miktarının böyle bir seviyede olması, sadece **oyun alanları hesaba katıldığında azalacağı** düşünülmektedir.



Kapsayıcılık ve Oyun Alanları: Oyun alanlarının erişilebilirliğine dönük ikinci alt kriterimiz ‘kapsayıcılık’ hususundadır. Bu noktada; **farklı yaş, engellilik, cinsiyet eşitliği, etnisite, kültürel ve sosyal arka plan** oyun alanlarının uyumlu tasarlanması gerekmektedir. Tasarım sırasında, **engelli tezgâhlar, dokunsal yüzey alanları, fiziksel yeteneklere uyumlu ve çeşitlendirilmiş oyuncaklar ile farklı dil ve kültürel** gruplar için bilgilendirmenin olup olmadığı gibi kriterlere bakılmalıdır. Bununla beraber oyun alanlarındaki materyallerin sadece **fiziksel değil aynı zamanda bilişsel gelişimi** de teşvik etmesi gerekmektedir. Eğer, oyun alanlarında bulunan herhangi bir oyuncak sadece belirli bir yaş grubuna dönük olarak tasarlanmış ise, **diğer yaş grubundaki çocukların birlikte oynamaları mümkün olmayabilir** bu durumda çocukların etkileşimini olumsuz etki uyandıracaktır.



Oyun Alanlarındaki Güvenlik: Böylesi bir sorunun yaşanması durumunda **bireyin en temel hakkı olan ‘yaşam hakkı’** bağlamında da kısıtlamalar ortaya çıkmaktadır. Bu konuda üzerinde durulması gereken noktalar sırasıyla;

- **Standart Sorunları:** Oyun alanlarının yapılması yerel yönetimler tarafından üstlenilmektedir. Bu noktada **Türk Standartları Enstitüsü TS EN 1176 isimli bir çerçeve** bulunmakla birlikte, bu dokümanın yerel yönetimler tarafından uygulanması zorunlu değildir. Bu durum oyun alanlarında **maliyet odaklı fakat güvenlik açısından riskli** malzemelerin kullanılmasının önünü açmaktadır.
- **Bakım Eksikliği:** Oyun alanlarında en temel sorunlardan birisi bakımın yetersizliği olarak not edilmektedir. Oyun alanlarında malzemelerin **yanlış kullanımı ve eksik bakım, oyun alanlarında ki donanımların zarar görmesine ve çocukların sağlığının tehlikeye düşmesine** neden olmaktadır.
- **Çevre Düzenlemesi:** Oyun alanlarının **etrafının korunaksız olma hali**, trafik ve çevre koşullarından kaynaklı olarak yaşam hakkını tehdit edebilir. Bunun yanı sıra çocuk oyun alanlarının ve herhangi bir illegal – uyuşturucu satıcıları, suçlular, çetelerin buluşma noktası – alanlara uygun hale gelmemesi için kolluk kuvvetleri tarafından denetlenebilir olması ve bu durumun takip edilebilirliği, **çocukların oyun hakkına erişiminin sürdürülebilirliği** için ayrıca not edilmelidir.

Yerel yönetimler, bu konular hakkında çalışırken Türkiye’nin de imzacısı olduğu Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi’nin 31.maddesi maddesi **Çocuğun Dinlenme, Boş Zaman Değerlendirme, Oynama ve Yaşına Uygun Eğlence Bulunma ve Kültürel ve Sanatsal Yaşama Serbestçe Katılma Hakkı** bağlamında ele almaları gerekmektedir. Bu hakka ilişkin Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesi’nin 17 numaralı Genel Yorumu taraf devletlerin yükümlülüklerini daha detaylı olarak ele almaktadır. Bu kapsamda **İzmir Çocuk Çalışmaları Ağı’nın Oyun**

Hakkının Yerelden İzlenmesi isimli **Avrupa Birliği Delegasyonu – ETKİNİZ Programı** desteği ile hazırlamış olduğu bilgi notundan faydalanılmıştır. Bu bilgi notunda; yerel yönetimler, kentsel tasarımları gerçekleştirirken **‘çocuk dostu’ ve çocuğun oyun hakkını temel alan bir şekilde planlama** yapması gerektiği ifade edilmektedir. Bununla ilgili alt kriterler,



Güvenli ve erişilebilir ulaşım ile yeşil alanlara, geniş açık alanlara, oyun ve eğlence için doğaya erişimin sağlanabildiği,



Farklı yaş gruplarından kız ve erkek çocukları için **spor tesisleri, organize oyun ve etkinliklerin – tiyatro, kulüpler, spor tesisleri, organize oyunlar** ve etkinlikler sağlanması,



Çocukların oyun, boş zaman, dinlenme, eğlence aktivitelerinde kullanacakları alanların, aktivitelerin planlanması, tanıtılması, geliştirilmesi; bununla ilgili hususların **kanun/yönetmelik/yönerge/ standart vb ve/veya ulusal/yerel eylem planı / stratejik plan** içerisinde yer alması gerekmektedir.



Yerel yönetim birimlerinin sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliği içerisinde **öğretici oyun ve benzeri aktiviteler** için kitapları, yönlendirici materyallerin oluşturulması ve bunların **dağıtım / yaygınlaştırma stratejileri** geliştirmeleri beklenmektedir.



İlgili genel yorumda da ifade edildiği üzere **‘çatışma sonrası ve acil durumlarda’** başlığı altında özellikle afet durumlarında ve sonrasında **oyun, eğlence ve yaratıcı ifade için uygun ortamların oluşturulması** ele alınmıştır. Özellikle **zorunlu kitlesel göç, çatışma ve afetler** gibi olaylardan etkilenen toplumlardaki çocukların kendilerini ifade edebilme ve **yeniden normale adaptasyon** sağlayabilmeleri adına oyunun kritik bir öneme sahip olduğu vurgulanmaktadır.



Özellikle acil ve diğer durumlarda çocuklar tarafından kullanılabilecek **şikâyet, bildirim ve yardım mekanizmalarının oluşturulması** gerekmektedir. Özellikle çocukların parklar ve oyun alanları gibi konularda geri bildirim verebilecekleri mekanizmalar kurulmalıdır. Bu **mekanizmaların mevcudiyeti anlamlı çocuk katılımı için** gereklidir.

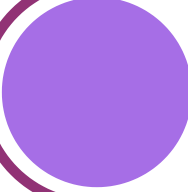


V. Bölüm – Geçici Barınma Merkezi gibi Kamusal Alanlarda Oyun Hakkı

Bu bölümde **Diyarbakır Çocuk Hakları Odaklı Kriz Yönetim Ağı'nın 6 Şubat Depremi Sonrası Çocuk Barınma Alanları Görüşme Raporu** temel alınarak **afet sonrası toparlanma sürecinde geçici barınma merkezlerinde 'oyun hakkı'** kavramına odaklanılacaktır. Buna göre ilgili rapor oluşturulurken, **6 çadır alanı, 3 camii, 1 tekstil kent, 3 spor tesisi olmak üzere 13 örnek alan** belirlenmiştir. Belirlenen alanlarda **65 oğlan ve 67 kız çocuğu** ile görüşülmüş olup, 4-7 yaş arası 26, 8-12 yaş arası 67 ve 13-18 yaş arası 39 çocuğa erişilmiştir. Görüşme sonucunda;



Görüşme yapılan 132 çocuktan 56'sı, **geçici barınma alanlarında zamanlarını genellikle oyun oynayarak geçirdiğini**; 12'si ise bu alanlarda yeterli oyun ve etkinliklerin olmadığını



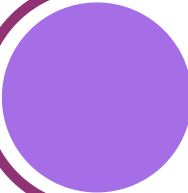
Görüşme yapılan **9 çocuk etkinlik olmamasından** ötürü sıkıldığını, **lunapark, palyaço, kaykay, sinema, tiyatro gibi farklı etkinliklere** ihtiyaç duyduğunu dile getirmiştir. Bunlarla paralel olarak, **35 çocuk, oyuncak ihtiyacı olduğunu ve oyuncağa erişimlerinin olmadığını** dile getirmiştir.



Görüşme yapılan çocuklardan **30 tanesi barınma alanlarının fiziksel olarak yeterli olmadığını**, oyun alanına, sahalarına ihtiyaç duyduklarını, 6 çocuk ise havuza ihtiyaç duyduklarını ifade etmiştir. 21 çocuk, yakın parka gidip oyun oynadığını, **6'sı barınma alanları ve civarında** yürüyüş yaptığını söylemiştir.



Güvenliğe dair sorun yaşadığını söyleyen 17 çocuk, bu nedenle zamanlarının çoğunu çadırın içinde veya çadırla sınırlandırılmış alanda geçirdiğini aktarmıştır. **Kız çocuklarının ağırlıklı olarak çadır içinde, oğlan çocuklarının ise çadır dışında vakit geçirmeyi** daha fazla tercih ettiği öğrenilmiştir.



132 çocuktan 37'si, telefon, tablet gibi teknolojik araçlar ile internete erişime dair ihtiyaçlarını dile getirmişlerdir. **22 çocuk başta oyun oynamak amacıyla telefon veya tablette zaman geçirdiğini** ifade etmiştir. 14 çocuk ise çoğunlukla çizgi film veya maç izlemek için **TV, telefon, tablet ve bunlarla beraber internete erişim ihtiyacı** duyduklarını iletmıştır.

Bu noktada geçici barınma alanlarında oyun hakkına erişim için **güvenlik başta olmak üzere toplumsal cinsiyet eşitliği, engellilik, farklı ayrımcılık pratikleri ve oyuncu-materyale erişim** alanlarında sorunların olduğu haritalandırılmıştır. Aynı zamanda **erişilebilirlik** başta olmak üzere, **farklı yaş gruplarının beraberce oynayabileceği bilişsel yetenekleri artırmaya odaklı** materyallerin sağlanmasına ihtiyaç bulunmaktadır. Bununla beraber çocukların erişim sıkıntısı olduğunu bahsettiği iletişim araçları, **çocukların 'afet öncesi koşullarda'** kurdukları arkadaşlıkları sürdürmeleri için kritik öneme sahiptir.

Bu bölümde aynı zamanda **Uluslararası Oyun Derneği'nin Kriz Dönemlerinde Oyun Hakkına Erişim Raporu'ndan** geçici barınma merkezlerinde oyun konusunda önerileri aktarılacaktır. Buna göre;



Çocukların yaşam alanlarına götürebilecekleri **'oyun kutuları'** tasarlanmalıdır. Bu kutularda **ebeveynlerle ve diğer çocuklarla birlikte** oyun oynamaya fırsat tanıyabilecek materyallerin olmalıdır.



Oyun kutuları içerisinde **ebeveynlere oyun hakkı alanında bilgi ve yönlendiricilik** sağlayabilecek içeriklere ihtiyaç bulunmaktadır.



Oyun alanları **geçici barınma merkezlerinde yaşayan kişilerin ortak alanı** içerisinde, **güvenilir ve erişilebilir bir mekân** içerisinde planlanmalı ve tasarlanmalıdır.



Oyun alanları mümkün olabildiğince **mobil – taşınabilir ve bölgenin/mevsimin hava şartlarına uyumlu bir biçimde** planlanması gerekmektedir.



Ebeveyn ve/veya bakım sağlayan diğer bireyler için çocukların **yaratıcılığını güçlendirerek onların sosyalleşebileceği etkinlikler** tasarlanmalıdır.



Afet sonrası toparlanma sürecinde **oyun hakkının etkisinin aktarılması için ebeveynler** için oyunun önemine atıf yapan, bir program hazırlanmalıdır.



Sahada çalışma yapan aktivistlerin, **insani yardım hizmetleri sağlayan personellerin afetzede topluluğun kültürel ihtiyaçlarını** anladığından ve **insani yardım hizmetlerini** buna göre yapılandırması gerekmektedir.

Özetle, kriz dönemlerinde afetzede çocukların **farklı yaş ve demografik özelliklerdeki diğer çocuklarla birlikte etkileşime geçerek fiziksel ve zihinsel beceri** setlerini geliştirici materyallere erişimi ve yerel topluluğun ihtiyaçlarına uyumlu bir oyun hakkının korunmasına ihtiyacı bulunmaktadır.

- Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Oyun Hakkı Kavramı

Bu alt bölümde, **oyun hakkı kavramı toplumsal cinsiyet eşitliği perspektifi** ile ele alınacaktır. Bu konuda öncelikle **Elizabeth Sweet'in** 'Oyuncaklar 50 yıl öncesine göre daha cinsiyetçi' adlı çalışması ele alınacaktır. Çalışmaya göre; Sweet **1975 yılında bir oyuncak kataloğunda oyuncakların sadece %2'sinin** kız yâda erkek çocuklar için ayrıştırıldığını, fakat an itibariyle çocuklar için alışverişlerin önemli bir kısmının **erkek - kız (mavi - pembe renk koduyla uyumlu bir biçimde)** çocuk olarak belirlendiği ifade edilmektedir.

Peki, yıllar içerisinde **oyuncakların toplumsal cinsiyet kodlarına göre belirlenmeye** başlaması **çocukların gelişimine dönük somut bir etki içeriyor mu?** Rhodes College'da yapılan bir araştırma çocukların oynadığı oyuncakların **'bilişsel yeteneklerinin gelişmesinde birincil derecede'** etkili olduğunu, kız çocuklara verilen oyuncakların daha az **'uzamsal zekâ geliştirici'** özellik içermesi sebebiyle daha düşük bir puana sahip olduklarını göstermektedir. Çünkü kız çocuklarına dönük üretim ve pazarlaması yapılan oyuncakların 'ev eksenli bir yaşamı teşvik edici' olduğu görülmüştür. Örneğin; peluş hayvanlar, bebekler veya mutfak oyuncakları; **iletişimi ve empatiyi güçlendirmekte**, buna rağmen erkek çocuklara sunulan oyuncakların daha fazla **uzamsal zekâyı destekleyen oyuncaklar** sunulduğu bilinmektedir.

Kız çocuklarına verilen oyuncaklar **daha az uzamsal zeka geliştirici özellik** içermektedir.

Bu alanda bir başka çalışma da Oregon State Üniversitesi'nde yapılmıştır. İlgili çalışmada, 4- 7 yaşlarındaki çocukların **mesleki düşünceleri ile oynadıkları oyuncaklar arasında bir etkileşim** bulunmuştur. Araştırmada, Barbie bebekler ile oynayan kız çocuklarının Mr. Potato ile oynayan erkek ve kız çocukları ile kıyaslandığında **daha az kariyer seçeneği**

planladıkları bulunmuştur. Bu iki durumda, çocukların sadece cinsiyetlerine göre değil, kişisel gelişimlerini **destekleyici bir şekilde kendi motivasyonlarını da dikkate alarak** bir oyuncak tercihinin teşvik edilmesini ortaya koymaktadır. Böylesi bir **teşvik, çocukların hem kendilerini hem de içerisinde bulundukları toplumu anlamlandırmalarına, tanımlarına ve katkı sunmalarına fırsat verecektir.**

Kız çocukları için tasarlanarak sunulan oyuncaklar onları **'ev kadını olarak yetiştirmek'**, erkek çocukları için ise oyuncaklar **'endüstriyel ekonominin sunduğu iş dünyası için yetiştirmek'** amacıyla sürekli olarak şekillendirilmektedir. Bununla beraber **1970'ler itibariyle kadınların işgücüne katılımları ile birlikte, oyuncaklardaki cinsiyet ayrımcılığı** gittikçe kamuoyunda tartışılmaya ve konuşulmaya başlanmıştır. Fakat 1980'lerin ikinci yarısından itibaren kapitalist sistemin neo-liberalizmle olan dönüşümü, **oyuncak sektöründe toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin derinleşmesine** sebebiyet vermiştir. 2012 yılında yapılan bir çalışma **Disney Mağazası'nın web sitesindeki** oyuncakların hepsinin **'cinsiyet temelli'** bir şekilde kategorize edildiğini göstermektedir. Bu konunun **gündeme gelmesiyle birlikte Disney oyuncak kataloğunu yenileyerek** güncellemiştir.

Bu konuda **Mattel firmasının** kamuoyundaki tartışmaların arttığı bir dönemde **STEM Barbie oyuncaklarını** piyasaya sürmesi dikkat çekici bir gelişmedir. (STEM bütünleşik bir yapı **bağlamında fen, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarına ağırlık veren bir eğitim modelidir**) Fakat **bu oyuncakların ilgi alanının yine ev eksenli** olduğunun (**gıda, kıyafet alanlarında yeni beceriler kazanım**) altının çizilmesi gerekmektedir.

Bu tartışmalara oyuncak sektöründeki önemli bir aktör olan **Fawcett Society'in** CEO'su Sam Smethers'in 'bu durum kız çocukların **potansiyelini büyük ölçüde sınırlandırıyor ve yaşam boyu sürecektir sonuçlar doğuruyor, buna örnek olarak da iş dünyasındaki kadın liderliğinin düşük olmasını gösteriyor.**



Bu tespit, Kidzania tarafından **2016'da yapılan araştırmada çocukların kariyer seçimlerindeki cinsiyetçi kalıpların dört yaşından** itibaren gözlemlendiğini göstermektedir. Aynı şekilde Deloitte raporu da, **erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla yüzde 40 daha fazla bilim, teknoloji ve mühendislik alanlarına ilgi** duyduğunu ortaya koymaktadır. Bu sonuçlar biyolojik bir fark ile ilişkili değildir. Aston Üniversitesi'nde nörobilim profesörü Gina Rippon'a göre **"Bebek beyinlerinde cinsiyete dayalı çok az fark var, ancak beş yaşına geldiklerinde, çocuklar cinsiyet dedektiflerine dönüşüyor."** ifadesi ile bu durumun altını çizmektedir. Bu arada oyuncak sektöründeki bu cinsiyet



ayrımcılığı bilinenin aksine **her zaman erkek çocuklarının işine yaramamaktadır.** Çünkü, erkek çocuklar oyun yoluyla **hayatın doğal akışı içerisinde yer alan** kırılma olma halini ret edecek şekilde yetiştirilmektedir. Bu durum, onların iyi olma hallerine negatif bir etki yaratmaktadır.

Özetle ifade edilmesi gerekiyorsa, oyun hakkına erişim bağlamında cinsiyetçi rollerin yeniden üretilmesi hem erkek hem kız çocukların **zihinsel ve bilişsel gelişimi için olumsuz etkiler** yaratmaktadır. Bu bağlamda afetzede çocuklar için seçilecek materyallerde bu tartışmaları göz önünde bulundurularak **toplumsal cinsiyet eşitliği ile uyumlu materyallerin ve oyuncakların teşvik edilmesi** gerekmektedir.



VI. Bölüm – Politika Yapıcılar için Öneriler

Bu bölümde **afet sonrası toparlanma** sürecinde **çocuk haklarını ve oyun hakkını korumak** için yerel yöneticiler başta olmak üzere **politika yapıcılara öneriler** ele alınacaktır. Buna göre tüm raporda bahsedilen konular bir süzgeçten geçirilerek hazırlanan bu öneriler şu şekildedir;



Çocukların dirençliliğini güçlendirebilmek adına **'oyunla terapi' ve 'çocuk dostu alanlar'** uygulamalarının Türkiye'nin de imzacısı olduğu **Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi Oyun Hakkına Erişim** bağlamında önceliklendirilmesi gereklidir.



Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesi ve ilgili **sözleşmenin 12.maddesi bağlamında çocukların katılım hakkı** ile oyun hakkına erişim birbiri ile anlamlı hale gelmektedir. Bu bağlamda **oyun hakkının çocuğun her anlamda gelişimi için eğitim, sağlık ve barınma hakkı** gibi temel bir hak olduğunun vurgulanması gereklidir.



Öncelikle **geçici çadır alanlarında** sonrasında da **konteyner kentlerde** yaşamlarını sürdüren **çocukların oyun hakkının aynı zamanda 'sağlık hakkı' bağlamında da sorunlar** yarattığı görülmektedir. Çünkü bölgedeki yıkım sonrasında ortaya çıkan asbestin yaşam alanlarındaki etkisi **İstanbul Barosu'nun Afet sonrasında Çocuk Hakları ihlal Raporu**, bu gözlemi doğrulamaktadır.



İstanbul Barosu'nun Afet sonrasında Çocuk Hakları ihlal Raporu'nda elde edilen saha verilerine göre, geçici barınma alanlarında çocuklar için **farklı yaş gruplarına uygun** ve birlikte oynayabilecekleri çocuk dostu alanlara ihtiyaç bulunmaktadır.



Özel gereksinimli çocukların, engellilerin, mültecilerin ve farklı kırılganlık özelliklerine sahip çocuklara uyumlu bir şekilde oyuncak ve materyal ihtiyacı bulunmaktadır.



Çocuklarla birlikte çalışan aktivist ve öğretmenlerin **afet sonrası toparlanma sürecinin gereklilikleri çerçevesinde** – yaratıcılık, öz bilinç ve iyileşme/ait olma duygularına dönük – kapasite gelişimlerine katkı verilmelidir.



Afet bölgesinde dağıtılan **oyuncakların hijyen kurallarına uyumlu bir şekilde** ulaştırılması gerekmektedir. Bu oyuncakların aynı zamanda geri dönüştürülebilir, erişilebilir ve uygun fiyatlı malzemelerden yapılması gerektiği de ayrıca not edilmelidir.



Oyun hakkına erişimin sağlanma sürecinde 'yönetişim' uygulanmalıdır. Bu bağlamda **oyun alanı tasarımcılarından, çocuk gelişimcilere, ebeveynler ve akademisyen, sivil toplum kuruluşu** temsilcilerine ve özel sektöre uzanan yatay bir işbirliği modeline ihtiyaç bulunmaktadır.



VII. Bölüm – Oyun Önerileri

Afet sonrası toparlanma sürecinde çocukların oyun hakkına erişimi için **ebeveynlere, bakım verenlere, sosyal hizmetler alanında çalışan eğitimcilere ve hak temelli sivil toplum kuruluşlarına** belirli görevler düşmektedir. Bu görevlerin sağlanması halinde oyunun koruyucu ve destekleyici etkilerini **yetişkinlerin yönlendirmesi ile daha olumlu bir hale getirmek** mümkündür.

Bu kısımda, genel olarak yukarıda belirtilen hedef kitlenin **çocukları oyun sırasında, öncesinde ve sonrasında nasıl teşvik ve dâhil etmesi gerektiğini düşündüğümüz noktalar** kısaca açıklanacaktır. Buna göre;

Oyun Öncesinde



Çocuklar arasında herhangi bir **akran zorbalığı veya oyun alanına, materyallere ve oyun içeriğine ilişkin herhangi bir zarar verici** durum söz konusu değil ise oyunun kesintiye uğratılmadan devamlılığı kritik önem taşır. Bu sebeple oyun öncesinde çocukların **yaratıcılıklarını da sınırlandırmadan oyun alanına ilişkin koşullar** uygun hale getirilmelidir.



Oyunun içeriği ve akışı, eğer **çocuklar arasında toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve/veya çocuklar arasında herhangi bir ayrımcılığı yeniden üretebilecek** bir durumda değil ise, çocukların oyun deneyimine müdahil olunmamalıdır. Çünkü çocukların oyunla kurdukları **deneyim ilişkisi, onların en temel katılım hakkının** bir parçasıdır. Bu sebeple bakım verenler, ebeveynler, sivil toplum kuruluşu çalışanlarının oyunun akışı sırasında **çocukların özgürlüklerini kısıtlamadan, anlamlı katılım hakkını** teşvik edecek şekilde davranmaları gerekmektedir.

Oyun Sırasında



Oyun çocukların **bilişsel ve motor becerilerine katkıda bulunurken aynı zamanda sosyalleşmeleri** ve böylece dünyayı anlamlandırmalarına da destek olan bir araçtır. Bu sebeple, **çocuklar değer sistemlerini oyun** aracılığıyla keşfederler. Ebeveynlerin ve bakım verenlerin, sivil toplum kuruluşu çalışanlarının oyun sırasında değer keşfini destekleyici, hassas ve esnek bir yaklaşıma ihtiyaç bulunmaktadır.



Oyun çocukların bilişsel yetenek setlerini geliştiren önemli bir araçtır. **Bununla birlikte her çocuğun öğrenme deneyiminin ayrı ve biricik olduğu kabul edilmelidir.** Bu sebeple, çocukların oyun oynarken kendi hızlarında öğrenmelerine, oyunun bir **deneme-yanılma laboratuvarı** gibi düşünülmesine izin verilmelidir.



Çocukların oyun için en uygun davranışı belirlemelerine destek olunmalıdır. Bu noktada oyun sırasında düzenin sağlanması için gerekli yönergelere ihtiyaç duyulsa da **karmaşılaşmayan ve basit kurallar üzerinden** oyun akış içerisinde devam ettirilmelidir.

Oyun Sonrasında



Oyun sonrasında çocukların oynadığı oyuna ilişkin herhangi **bir ödül veya ceza yerine oyunun akan bir süreç olduğunun kabul edilmesi**, oyundan öğrenilenlerinin pekişmesini teşvik edici bir şekilde tutum benimsenmesi gerekmektedir.

Bu bölümde **afetzedede çocuklara** dönük olarak **uluslararası alandan iyi uygulama örneklerine dayanarak belirli oyun önerileri** yer alacaktır. Bu oyun önerileri çocuklara **serbest oyun imkânı** tanıyan, **çocukların kendilerini keşfedebilecekleri** ve **oyun yoluyla uyum sağlayabilecekleri, akranlarıyla etkileşime girebilecekleri** bir çerçevede olacaktır.

Bu rehberde yer alan oyunlar **'sanat terapisi' yaklaşımı** kullanılarak hazırlanmıştır. Bu terapi yöntemi çeşitli sanat ve oyun tekniklerinin harmanlanıp; bireylerin **duygusal, zihinsel ve sosyal gelişimlerini desteklemek** amacıyla yapılmaktadır. Terapi, bireylerin **duygusal ifade yeteneklerini** artırmayı, **stresle başa çıkmayı** ve **iletişim becerilerini** güçlendirerek, **problem çözme yeteneklerini** geliştirmeyi hedeflemektedir.

Bu terapi yöntemi genellikle çocuklar, gençler ve yetişkinlerle çalışmak için kullanılabilir. Bu terapi yönteminde **resim, heykel, müzik, drama, hikâye anlatımı ve benzeri aktiviteler** kullanılarak bireylerin içsel dünyasının ifade edilmesine ve anlaşılmasına katkı sağlar. Özellikle çocuklar için **kriz dönemlerinde ifade edilmekte zorlanılan duygu ve düşüncelerin 'resim, oyun veya diğer sanat aktiviteleri' aracılığıyla** açığa çıkması sağlanır.



adil kentler
derneđi

1.Oyun: Baloncuđu Yakala!



15 dk



1 kiři veya grup halinde



- Bulařık Sabunu
- Su bardađı
- Pipet
- Su



Her ocuđa 1'er bardak verilir, bardađın iine 1 ay kařıđı kadar bulařık deterjanı koyulur ve zerine su eklenir. Pipet deterjanlı suya batırılıp ıkarıldıktan sonra pipetin diđer ucundan flenerek baloncuk ıkarılır. Baloncuklar yere dřmeden yakalanır.



Oyunun amacı; ocukların az malzeme ile kendilerinin retebildiđi bir oyun oluřturabilmelerini sađlamaktır.



adil kentler
derneđi

2.Oyun: Gökkuşaađı Avı



20 dk



Gruplar halinde



Gökkuşaađının 7 renginin (kırmızı, mor, mavi, lacivert, yeşil, sarı, turuncu) her birinden 2 adet eşya



7 farklı renkteki 14 eşya (kalem, silgi, boya vb.) mekanda saklanır. 7 öđenin her birini en kısa sürede toplayan grup oyunu kazanır.



Buz kırıcı aktivitedir. Çocukları oyuna ve takım olmaya adapte etmek için kullanılan bir tekniktir.



adil kentler
derneđi



3.Oyun: Arkadařlar Ne İindir?



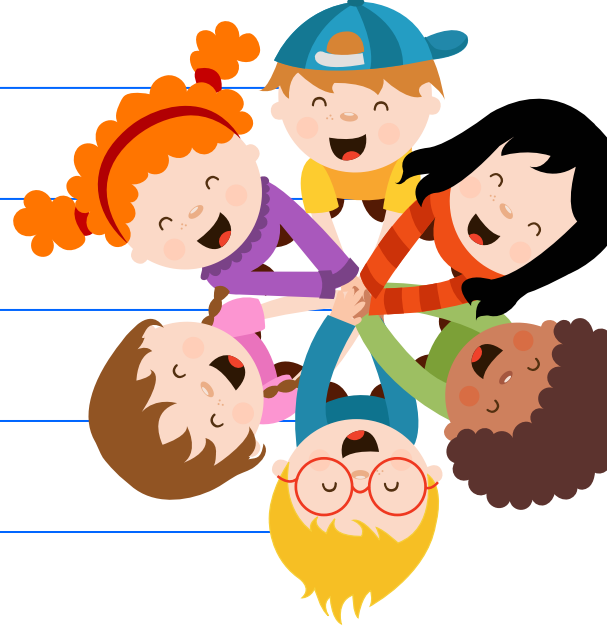
10 dk



Grup halinde



Top



ocuklar ember halini alır. ocuklardan biri topu atar

ve topu tutan arkadaşına “onunla arkadaş olmayı neden

sevdiğini ve neden bu kadar iyi bir arkadaş olduğunu”

anlatır. Döngü bu şekilde devam eder.



Arkadařlara karřı destekleyici olmak ve başkalarının iyi

yönlerini söyleyerek takdir edebilmek konusunda becerileri

geliřtirir.

4.Oyun:Kahramanlar Gibi!

1. Bölüm



30 dk



Grup halinde



- Kağıt
- Boya



Çocuklardan cesur, güçlü, yardım isteyen, yeni şeyler deneyen bir kahraman hayal ettiğinde kafasında canlanan karakteri “Bu kahraman neye benziyor?”, “Ne giyiyor?” , “Hangi süper güce sahip?” sorularına yanıt verecek şekilde çizimleri istenir.



Oyunun amacı; çocukların yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmak, birinden yardım isterken de çok cesur olabildikleri bir bakış açısına sahip olmalarını desteklemektir.



adil kentler
derneđi

5.Oyun:Kahramanlar Gibi!

2. Bölüm



30 dk



Grup halinde



Materyal yok.



Çocuklar sırayla ayađa kalkar ve oluřturdukları çember içindeyken 1. Bölüm’de çizdikleri kahramanlarını arkadaşlarına tanıtırlar. Kahramanların da başkalarından yardım isteyebileceđi etkinliđin ilk anından beri çocuklara belirtilir. Her çocuk yardım isteyebileceđi başka bir kahramanı seçer. Bir sorun yařadığında arkadaşının kahramanını da yardıma çağırabileceđini söyler.



Oyunun amacı; çocuklara cesaretin “sorunlarla tek başına çıkmak” olmadığını aktarmak ve uygulamalı bir şekilde göstermektir.





6.Oyun: Hatay Medeniyet Kartı Oyunu



40 dk



5 adet grup halinde



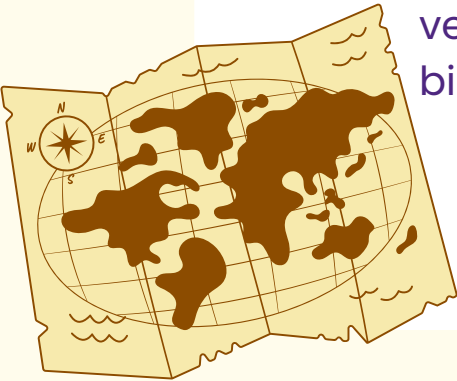
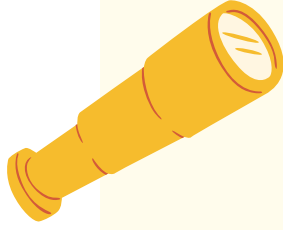
- Kağıt
- Boya
- Oyun tanıtım kartları (çıktı alınabilir)

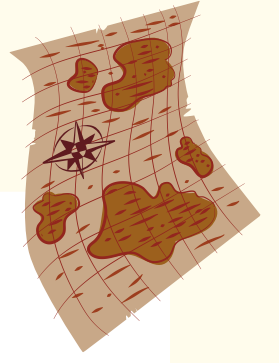


5 adet grubun her birine, farklı özelliklere sahip 5 ayrı medeniyet kartı verilir. Çocuklar Medeniyet Kartı'nda yazan özelliklere göre her bir medeniyet için bayrak tasarımı yapar. Bu tasarımda kullandıkları imge, renk vb. özellikleri tanıtımları ve ülkelerini anlatımları istenir.



Oyunun amacı; çocukların yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmak, kartlarda verilen imgeleri nasıl bir bakış açısı ile birleştirdiklerini gözlemlemektir.





Hatay Medeniyet Kartları

1.Kart

Coğrafi Özellik:
Okyanus kıyısı

Ekonomi:
Turizm ve Ticaret

Uğurlu Hayvan / Bitki:
Palmiye

2.Kart

Coğrafi Özellik:
Çöl

Ekonomi:
Hayvancılık ve Ticaret

Uğurlu Hayvan / Bitki:
Kaktüs

3.Kart

Coğrafi Özellik:
Kutuplar

Ekonomi:
Balıkçılık ve Ticaret

Uğurlu Hayvan / Bitki:
Balık

4.Kart

Coğrafi Özellik:
Orman / Bataklık

Ekonomi:
Tarım ve arıcılık

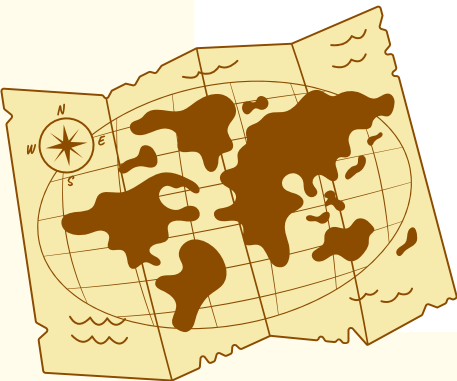
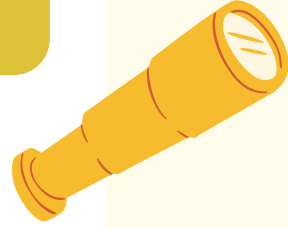
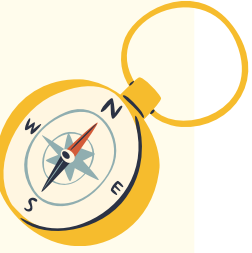
Uğurlu Hayvan / Bitki:
Arı

5.Kart

Coğrafi Özellik:
Dağ

Ekonomi:
Hayvancılık

Uğurlu Hayvan / Bitki:
Keçi



7.Oyun: Yenilebilir Kum



30 dk



2 kişilik



- 6 su bardađı un
- 2 su bardađı irmik
- 1 su bardađı sıvı yağ
- 2 tatlı kaşıđı kakao
- Kuma şekil verilmesine yardımcı olacak oyuncak kalıplar
- Kum karışımını koymak için kap, leğen vb.



Verilen malzemeler 1-2 kişilik olup verilen oran doğrultusunda kişi sayısına göre arttırılabilir. Malzemeler karıştırıldıktan sonra yenilebilir kumunuz hazır olacaktır.



Kumla oynamak çocukların kas gelişimini desteklemekte olup el - göz koordinasyonunu arttırmaktadır. Ek olarak, kumun ince taneli yapısı çocukların daha hassas hareketleri kolaylıkla yapabilmesini de sağlar.



adil kentler
derneđi

8.Oyun: Hayvanlar Alemine Yolculuk



30 dk



12 kiřilik



Hayvan ıkartmalarının bulunduđu sayfadan ıktı alınacak kađıt paraları
Kutu veya fanus



Her katılımcı ocuktan kutuya karmařık řekilde konmuř hayvan ıkartmalarından birini seđmesi istenir. ocuklar seđtiđi ıkartmada bulunan hayvanın hareketini canlandırır, diđer ocuklar hayvanı tahmin etmeye alıřırlar.



ocuklar bu oyun ile hem hayvanları yakından tanıma fırsatı elde ederler, hem de yaratıcılıkları geliřmiř olur.

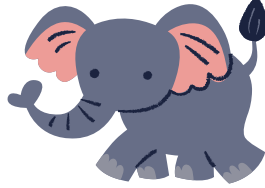


adil kentler
derneđi

Hayvan ıkartmaları



Aslan gibi kkrek



Fil gibi su fıřkır



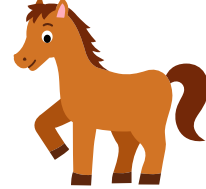
Zrafa gibi yr



Kanguru gibi zıpla



Maymun gibi tırman



At gibi drtkala koř



Fok balıđı gibi ellerini ırp



Kurbađa gibi zıpla



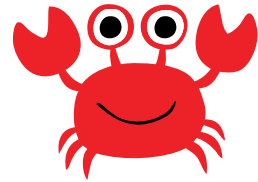
Kedi gibi esne



Flamingo gibi tek ayak zerinde dur



Tavuk gibi beslen



Yenge gibi yan yr



adil kentler
derneđi

9.Oyun: Komik Őapkalalar



1 saat



Grup halinde veya bireysel



- Karton
- Kalem
- Makas
- Yapıřtırıcı
- Çıkartma, t y, pipet gibi s slemek i in komik eŐyalar



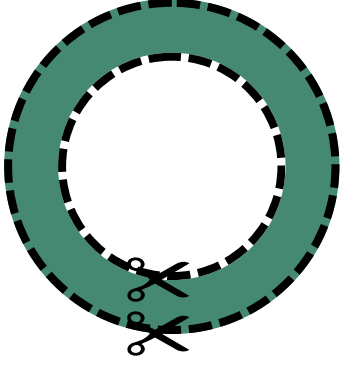
Her  ocuk i in bir sonraki sayfada belirtilen materyaller hazırlanır. (Kolaylařtırıcının dikkatine; bazı  ocukların kesme iŐlemi i in desteĐe ihtiyacı olabilir.) Őapka formu kazandırıldıktan sonra s sleme iŐlemi  ocukların yaratıcılıĐına bırakılır.



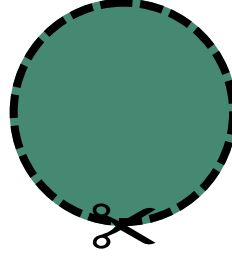
 ocuklar bu oyun ile 3 boyutlu algılarını ve yaratıcılıklarını geliŐtirme fırsatı yakalarlar.



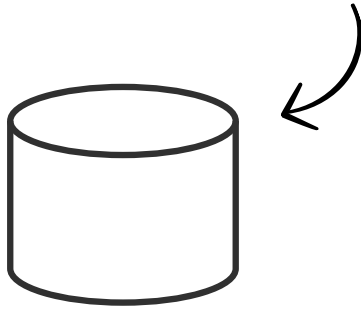
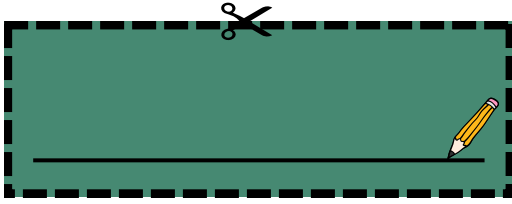
adil kentler
derneği



Şekil 1.
İçi boş bir daire kesiniz.



Şekil 2.
1.şekildeki dairenin iç çapına uygun
bir daire kesiniz.



Şekil 3.
2.şekildeki dairenin çevresi
uzunluğunda bir dikdörtgen
kesiniz. Dikdörtgeni kısa
kenarından kıvrarak silindir haline
getiriniz.



Şekil 4.
1.şekildeki içi boş daireyi alta, silindiri
onun üzerine ve 2.şekildeki daireyi en
üste gelecek şekilde şapkanızı
tamamlayınız. Ardından diğer
materyaller ile süsleyerek şapkanızı
hazırlayınız.



adil kentler
derneđi

10.Oyun: Hediye Vermek Güzeldir



45 dk



Grup halinde



- Kağıt
- Boya



Kolaylaştırıcı, çocuklara “arkadaş canlısının ne demek olduğunu” sorar. Çocuklardan cevaplarını tek tek alır. Arkadaş canlısı olmanın gülümsemek, iyilik yapmak, hediye vermek gibi eylemlerle somutlaştırır. Ardından çocuklara arkadaş canlısı olmayı resmetmeleri yönünde rehberlik edilir. Çocuklar ikişerli olacak şekilde birbiriyle eşleştirilir ve her çocuk çizdiği resmi eşleştirdiği diğer çocuğa hediye eder.



Çocuklar bu oyun ile arkadaş canlısı olmak kavramını tanırlar, kendilerinin hazırladığı el emeđi bir hediyeyle arkadaşları ile paylaşmayı öğrenirler, bu esnada yaratıcılık becerileri gelişmiş olur.



adil kentler
derneđi

11.Oyun: İlham Ülkesi



45 dk



Grup halinde



- Kağıt
- Boya



Çocuklara ilham aldıkları, hayal kurmaktan keyif aldıkları mekanı / ortamı resmetmeleri söylenir. Çizimler bitince çocukların bu mekandan neden ilham aldıklarını anlatmaları beklenir. Çocukların çizdiği resimlerin tümü birleştirilerek kocaman bir ilham ülkesi yapılmış olur.



Çocuklar birbirleri ile hayallerini, ilham aldıkları şeyleri paylaşmayı ve bunları birleştirmeyi öğrenirler. Hayaller tek kişi kurulsa da başkalarıyla paylaşıldığında daha büyük ve gerçekçi bir hale girebilirler. Çocukların yaratıcılıkları desteklenmiş olur.



- 

[illegible]



adil kentler
derneđi

13.Oyun: Yılbaşı Süsü



1 saat



Grup halinde



- Plastik şişe
- Pamuk
- Yapıştırıcı
- Yılbaşı temasına uygun olabilecek süslemeler (kendiniz yapmak isterseniz ağaç için fon karton, süslemeler için renkli kağıtlar tercih edebilirsiniz.)
- Makas
- İp



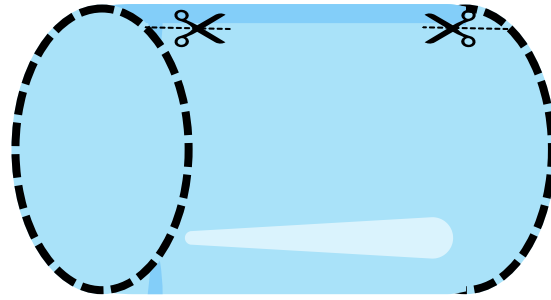
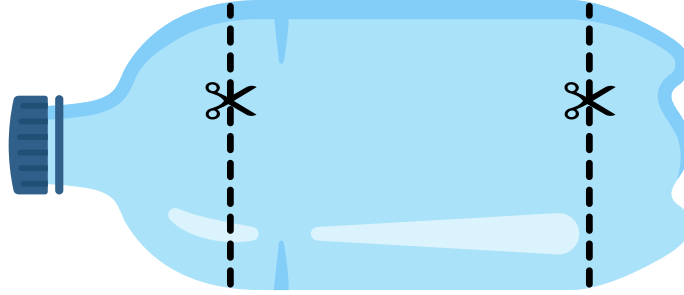
Bir sonraki sayfada şekiller ile anlatıldığı üzere şişenin alt ve üst kısımları kesilerek silindir şekli verilir. Ardından silindire karşılıklı olacak şekilde iki kısa kesik atılır. Daha sonra bu kesiklerin arasından ip geçirilerek süs duvara asmaya hazır hale getirilecektir. Silindirin içine pamuk ile kar süsü yapılır. Ardından karın üzerine ev, yılbaşı ağacı, kardan adam gibi objeler veya el yapımı süsler konulabilir.



Çocuklar kendilerine el yapımı oyuncak / süs tasarımı yaparak yaratıcılıklarını geliştirirler. Üç boyut algıları desteklenmiş olur.



adil kentler
derneđi



14.Oyun: Duygu Kaşifleri



30 dk



Grup halinde



- Sonraki sayfada yer alan emoji stickerlarının çıktıları
- Fanus / kutu



Bir sonraki sayfada bulunan emoji stickerlarının çıktıları alınarak fanus / kutuya karmaşık şekilde konur. Çocuklar kutudan bir adet emoji seçerler ve sırayla emoji'nin duygu durumunu canlandırırlar. Canlandırma sonrasında çocuklara “bu duyguyu düşündüklerinde akıllarına ne geldiđi” sorulur. Ardından diğeri çocuklar da aynı duyguyu yüzlerinde canlandırırlar.



Çocuklara duygularını daha iyi ifade etmeleri için fırsat verilmiş olur. Emojiyi seçen çocuğın o duyguyu yaşayan tek kişı olmadığını göstermek için diğeri çocuklar da aynı duyguyu canlandırmalıdır. Özellikle afet sonrası süreçte “korkma, şaşırma” gibi olumsuz olarak nitelendirilen duyguların ifadesi çok önemlidir.

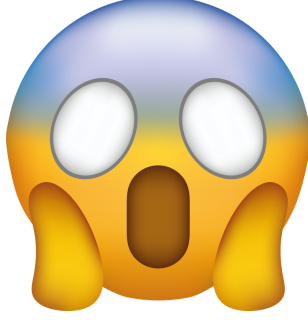


adil kentler
derneği

DÜŞÜNCELİ



KORKMUŞ



UYKULU



MEMNUN OLMAMIŞ



MİDESİ BULANMIŞ



AĞLAYAN



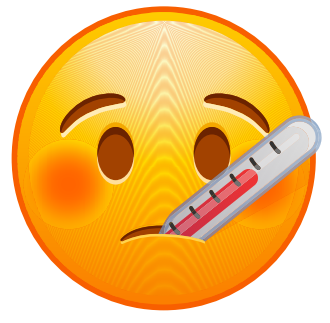
ÜZGÜN



MUTLU



HASTA



SEVGİ DOLU



HAVALI



KIKIRDAYAN





adil kentler
derneđi

15.Oyun: Kulaktan Kulađa



15 dk



Grup halinde



Materyal yok



Çocukların kendi aralarında kaynaşmalarını amaçlayan bir cümle kolaylaştırıcı tarafından çocuklardan birinin kulađına fısıldanır. Çocuklar, çember halinde dizili hallerinde sırayla birbirlerine duydukları ifadeyi aktarırlar. Son katılımcı, duyduđu ifadeyi tüm çocukların işitebileceđi yüksek bir sesle söyler, böylece duyulan ifadenin döngünün başındaki ilk cümleye oranla ne kadar deđiştđğini herkes duyar.



Oyun, ifadeye yansıyan küçük deđişikliklerin verilmek istenen mesajda nasıl büyük farklar yaratabileceđini göstermeye yardımcı olur. Başkasının söylediklerini çok dikkatli bir şekilde dinlemenin önemli olduđunu gösterir.



adil kentler
derneđi

16.Oyun: Buz ve Ateř



15 dk



Grup halinde



Materyal yok



Çocuklardan biri "buz" yani "ebe", bir diğeri de "ateř" yani "kurtarıcı" olur. Ebe olan çocuk diğeri çocuklara dokunarak onları dondurur. Kurtarıcı olan ise diğeri çocukları ısıtıp oyuna tekrar dahil eder.

Ebe olan çocuk, kurtarıcıyı dondurmaya kalkarsa kurtarıcı olan çocuk ebe olur ve döngü devam eder.



Çocuklar yer deđiřtirme hareketleri yaparken yönergeler dođrultusunda hareket etmeyi ve durmayı öğrenir. Yönergeler ile birlikte başlama ve durma hareketlerini öğrenir. Dikkat geliřtirici bir aktivitedir, nesne/durum/olaya dikkatini vererek oyun içinde kalır.



adil kentler
derneđi

17.Oyun: Aklında Tut!



30 dk



Grup halinde



Çeřitli nesneler (kalem, makas, boya, top vb.)



Nesneler minimum 8 adet olacak řekilde yan yana dizilir ve çocuklar dizilime baktıktan sonra kaç tanesini hatırlayabildikleri sorulur. Çocuklar eklenen nesneleri anımsayamayana dek yeni nesneler eklenir.



Hafıza oyunları beyin fonksiyonlarını geliştirir. Görsel tanıma becerilerini iyileřtirir. Çocukların düşünme biçimini geliştirme, odaklanma ve reflekslerini kontrol edebilmelerine yardımcı olur.



adil kentler
derneđi

18.Oyun: Bowling



30 dk



Grup halinde veya bireysel



- Plastik řiře veya bardak benzeri nesneler
- Top



Plastik řiře veya bardak benzeri nesneler yere yan yana dizilir. Ardından top ile nesneler isabet ettirilmeye řalıřılır.

En řok nesneyi deviren řocuk veya takım oyunun kazananı olur.



Oyun iyi bir takım oyuncusu olma becerilerini geliřtirir. Oyunla beraber řocuklara nesneleri hedefe yřnelik hareket ettirme becerisi kazandırılır. Dikkat geliřimi konusunda oldukça faydalı bir oyundur. Atıř ve isabet sonrasında lobutların yani nesnelerin devriliři de neden - sonuř iliřkisini pekiřtirmektedir.



adil kentler
derneđi

19.Oyun: Marakas Yapımı



40 dk



Grup halinde veya bireysel



- İki adet plastik veya cam şişe
- Tane veya boncuklar (pirinç, mercimek, fasulye, taş veya plastik boncuklar gibi)
- Karton veya ince mukavva
- Yapıştırıcı
- Boya ve fırça (isteđe bađlı)
- Makas



Şişeler temizlenir ve kurulanır. Bu şişeler marakasın gövdesi olacaktır. Şişelerin içine boncuk veya taneler konur, şişenin ađzı sıkıca kapatılır. Şişenin ađız kısmına marakası tutmak için mukavva veya kartondan sap yapılır. İsteđe bađlı süsleyebilirsiniz. Ardından çocuklardan marakasları ile şarkıya eşlik etmeleri istenir.



Marakas bir müzik aleti olarak ritim tutmaya yaramaktadır. Marakas aynı zamanda çıkardığı ses ve dış görüntüsünde ilgi çekici renklerin kullanılabilmesiyle küçük çocuklar için bir oyuncak olarak da kullanılır.

20.Oyun: Kağıttan Uçak



30 dk



Grup halinde veya bireysel



- Boya
- Kağıt



Çocuklara en çok gitmek istedikleri şehir / ülke sorulur ve orayı resmetmeleri istenir. Çocuklar resim çizimi bitirdiğinde resim yaptıkları kağıttan uçak yapmalarına yardımcı olunur. Ardından çocukların her birinin uçağı yan yana dizilerek fotoğrafı çekilir. Büyük bir havaalanı gibi her biri sırayla uçağını uçurur ve uçaklar çocukların hayal ettiği yere uçurulur.



Çocuklar bu oyun ile 3 boyut algılarını geliştirirler. Çocuklar birbirleri ile hayallerini, ilham aldıkları şeyleri paylaşmayı öğrenirler. Çocukların yaratıcılıkları desteklenmiş olur.



adil kentler
derneđi

