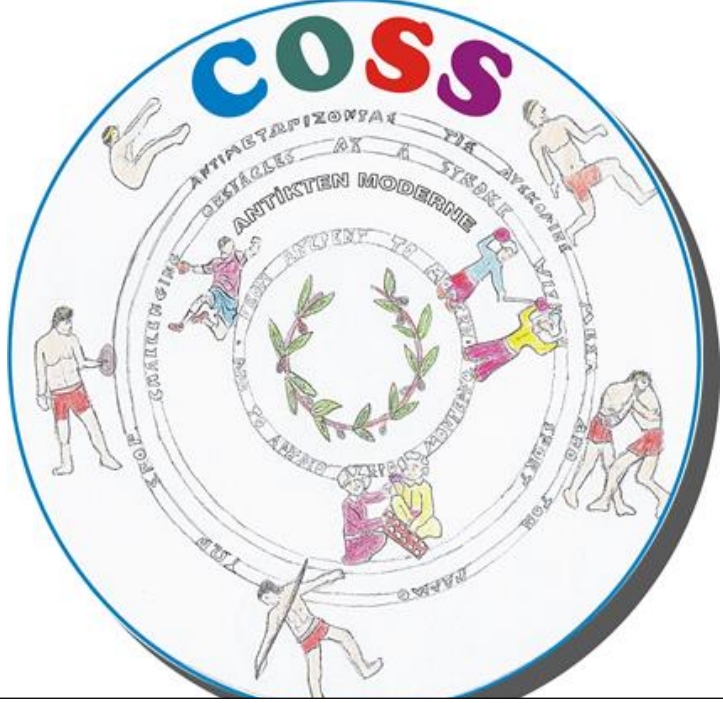


ANTIKTEN MODERNE TÜRK VE YUNAN SPORLARINA MEYDAN OKUYORUM: MANGALA, MATRAK, HEMSBALL, ANTİK PENTATLON



BURCU HANCI YANAR (II. BÖLÜM YAZARI)

OZAN KUTBETTİN GÜMÜŞ (I. BÖLÜM YAZARI)

Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

ÖNSÖZ

Bu kitap **T.C. Avrupa Birliği Bakanlığı Avrupa Birliği Eğitim Ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı Türkiye Ulusal Ajansı** tarafından desteklenen **Erasmus plus programı** çerçevesinde hayata geçirilen **2015-1-TR01-KA219-022092_1** nolu **From Ancient to Modern: Challenging Obstacles at a Stroke with Sport** adlı projesinin fikri çıktısı olarak hazırlanmıştır.

Bu projenin amacı unutulmaya yüz tutmuş matrak, mangala gibi geleneksel ve hemsball gibi modern Türk sporları antik pentatlon gibi milattan önceye dayanan Yunan sporları yoluyla dezavantajlı bireyleri okula çekerek onların erken okul terki oranını azaltmaktır. Proje 2 yıl sürmüştür.

Kitap iki bölümden oluşmaktadır. Her bölüm başka bir yazara aittir. Kitabın 1. Bölümü Ozan Kutbettin GÜMÜŞ tarafından ve 2. Bölümü Burcu HANCI YANAR tarafından yazılmıştır.

I.BÖLÜM

Kitabın bu bölümünde HEMSBALL, Mangala, Matrak ve Antik Pentatlon sporlarının tarihçesi anlatılmış, bu sporların oyun kuralları, oyun sahaları, kullanılan malzemeler tarif edilmiştir. Her spor dalının sonunda oyunun sağlığa ve insan hayatına katkıları proje kapsamında yapılan gözlemler ışığında sunulmuştur.

BÖLÜM YAZARI

OZAN KUTBETTİN GÜMÜŞ

HEMSBALL

HEMSBALL'UN TARİHÇESİ

HEMSBALL oyununu keşfeden ve daha sonra spor dalı haline getiren kişi Murat Altınay'dır. 2011 senesinde **Murat Altınay bu oyunu kızıyla oynarken yaratmış ve tasarlamıştır.**

Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı Herkes İçin Spor Federasyonu (HİS) 06 Ocak 2012 THİSF/31 sayılı yazısı ile HEMSBALL'un destekleme kararı vermiştir. T.C. GENÇLİK ve SPOR BAKANLIĞI Spor Genel Müdürlüğü'nün 11/07/2013 tarihinde 20262901-020/4065 sayılı yazısı ile ‘‘Hemsball Resmi Spor Branşı’’ olarak Bakanlığımız tarafından onaylanmıştır. Herkes İçin Spor Federasyonu ilk yurtiçi antrenörlük kursunu 06 Ocak 2014 tarihinde İzmir Halkapınar Spor Kompleksinde; İlk yurtdışı antrenörlük kursunu da 20 Ocak 2016 tarihinde Kırgızistan Bişkek Manas Üniversitesi' nde açarak antrenör eğitimlerini başlatmış ve ilk antrenörlerini yetiştirmiştir (www.hemsball.com).

Hemsball keşfedildiği ve tasarlandığı günden bugüne hızla yayılmaya devam etmiştir. Hemsball oyun alanı ve yapılan sporun her türlü zeminde oynamaya müsait olmasından dolayı gün geçtikçe daha da popüler hale gelmektedir. Hemsball, her yaştan insana hitap eden ve yaşı ne olursa olsun herkesin oynayabileceği zevkli ve bir o kadar da eğlenceli yeni bir spor dalıdır. Zeminin düzgün ve müsait olduğu kapalı ve açık alanlarda insanlar rahatlıkla bu oyunu oynanabilir.

Dikkat ve konsantrasyon oyunu olan Hemsball oynarken, topu tutabilmek ve servis atabilmek için mükemmel el-göz-ayak koordinasyonuna, yüksek odaklanma becerisine sahip olmak gerekir (Işık ve diğlerleri, 2017). Hemsball ailece oynanabilen böylelikle bütün aile fertlerini bir araya getirip ailece kaynaşma bütünleşmeyi sağlayarak spor yapma fırsatı sunan bir oyundur.

Bu spor dalı çocukların aileleriyle birlikte vakit geçirebilmelerinin önemli bir ayağını oluşturmaktadır. Hem açık alan hem de kapalı alanda oynanan bir oyun olması münasebetiyle (evin içinde, koridorda, herhangi bir sert zeminde vb.)diğler sporlara oranla ciddi bir avantaj sağlamaktadır. Ayrıca sağladığı bu kolaylıkla spor yapmaya üşenen bireyleri, özellikle aile büyüklerini spor yapmaya teşvik ederek onları bir araya getirici bir etkinlik haline gelir.

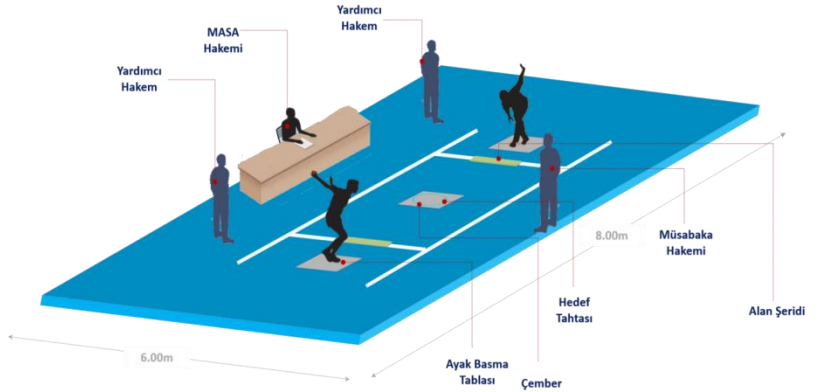
Oyun Kuralları

Oyunda iki ya da dört oyuncu yer alır. Oyun, birinci hakemin parayla yazı tura atmasıyla başlar. Kaybeden oyuncu oyunu başlatır. Oyun her biri 12 sayılık beş setten oluşur. Üç set alan oyuncu oyunu kazanır. Sayı kazanan oyuncu atış hakkına sahip olur. 11-11 skor eşitliğinde, set iki puanlık fark oluşana kadar uzatılır. Oyuncuların konumu her setten sonra değışir.

Oyunun amacı topu karşıdaki tablanın içine vurdurarak rakibin tutamayacağı bir noktaya

göndermektir. Top, dairenin iç tarafına değdiğinde ve zıpladığında oyuncuların önündeki 4x35 cm' lik çizgiyi geçmelidir. Diğer taraftaki oyuncu, çizgiyi geçen topu kaçırmadan ve üzerine bastığı 42x30 cm' lik alanın dışına çıkmadan topu tutmak zorundadır. Oyuncu topu tutamazsa sayı alamaz. Top çembere temas eder, 4x35 cm'lik çizginin önüne düşer veya çizgiye temas ederse atış yapan oyuncu sayı kaybeder.

Müsabakaya kura atışı yapılarak başlandığını kurayı kaybeden oyuncunun servis atışını yaptığını söylemiştik. Bu yönüyle diğer oyunlardan farklıdır. Servisi atan oyuncu topu çemberin içine atarak rakip alana gönderir ve rakip alandaki oyuncunun topu tutamaması ve oyun alanının içine düşürmesi esastır. Rakip topu kendi alanına değmeden tuttuğu vakit servis rakibe geçmiş olacaktır. Bu şekilde devam eden oyun, topun çember içine değmesi, dışarı gitmesi veya bir oyuncunun hata yapmasına kadar devam eder. Hata yapan oyuncu sayıyı rakibine vermiş olacaktır. Sayı kazanan oyuncu servis atma hakkı kazanır.



Resim 1(www.hemsball.com)

Hemsball oyununda 3 hakem bulunur. Şekil 1'deki gibi birinci hakem oyun alanının ortasında, diğer ikisi de oyuncuların yanında durur (2 m).

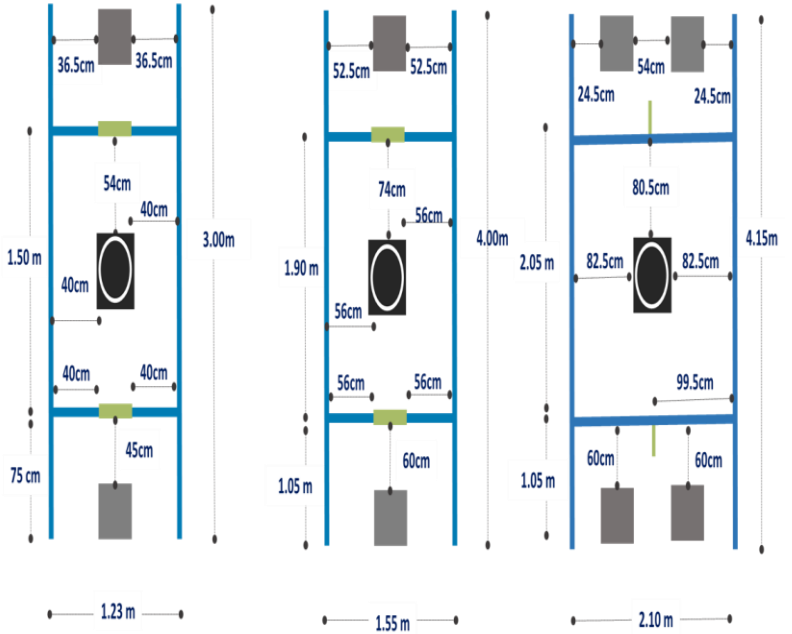
Birinci hakem oyunu başlatacak oyuncuyu belirler. Atışı yapan oyuncu, oyuncu alanı dışına çıkamaz (42x30 cm). Diğer taraftaki oyuncu kendi alanından çıkmadan ve en az bir ayağını ayak basma tahtasından kaldırmadan ve 4x35 cm'lik çizgiyi geçmeden topu yakalamalıdır. Kurallardan bazıları bozulursa ve bu, yardımcı hakem tarafından tespit edilirse hakem ceza verir ve birinci hakem diğer oyuncuya bir sayı ekler.

Oyun Sahası

Oyun sahası; hakemler, teknik heyet ve oyuncular ile Hemsball oyun alanının yer aldığı sınırlandırılmış düz bölgedir.

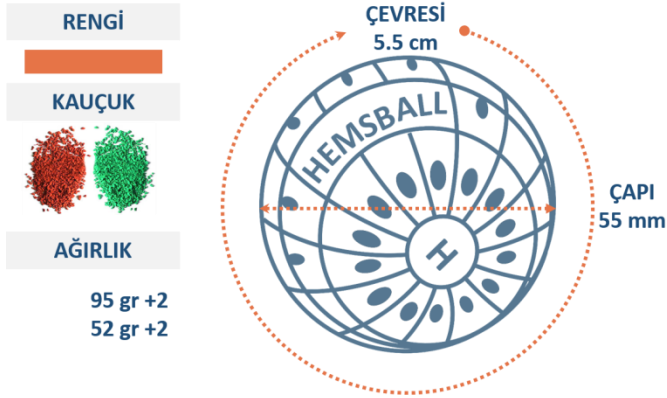
Oyun Alanı

Minikler için 3x1,23 m., büyükler için 4x1,55 m., çiftler için 4,15x2,10 m. ölçülerinde olan dikdörtgen, serbest, düz, pürüzsüz ve sert bir zeminden oluşmaktadır. Alan, Hemsball Sahası sınırlarına her yönden en az 2 m. uzakta olacak şekilde tesis edilmelidir.



Hemball Toplarının Özellikleri

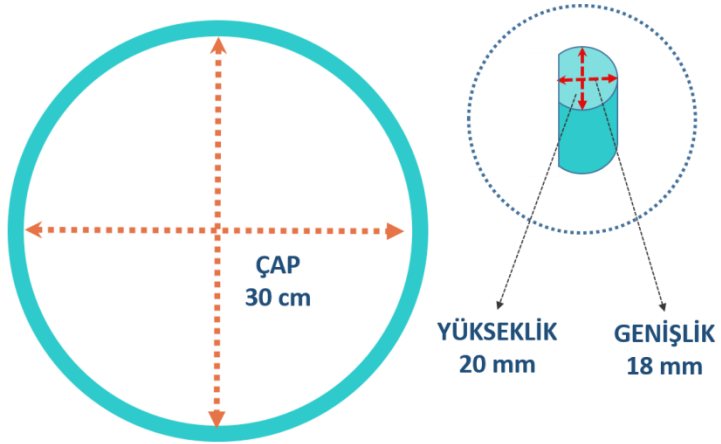
Top ölçüleri yaş gruplarına ve kategorilere göre değişiklik göstermektedir. Standart Hemball topu 55mm. çapında dolu kauçuktan ağırlığı 95 gr +2, Hemball karakterist özellikli dışarıya kabartmalıdır. İki eşit tarafta kabartma H harfi bulunmaktadır. Büyükler resmi topunun rengi turuncudur. Topun çevresi ise 5.5 cm. olmalıdır. Minikler başlangıç top ölçüleri 45-55mm.çapında dolu sünger, lastik,kauçuk ağırlığı 52 gr +2, ile en fazla 95 gr +2, Hemballkarakterist özellikli dışarıya kabartmalıdır. Diğer kategorilerde renk farkı aranmaz.



Şekil www.hemball.com

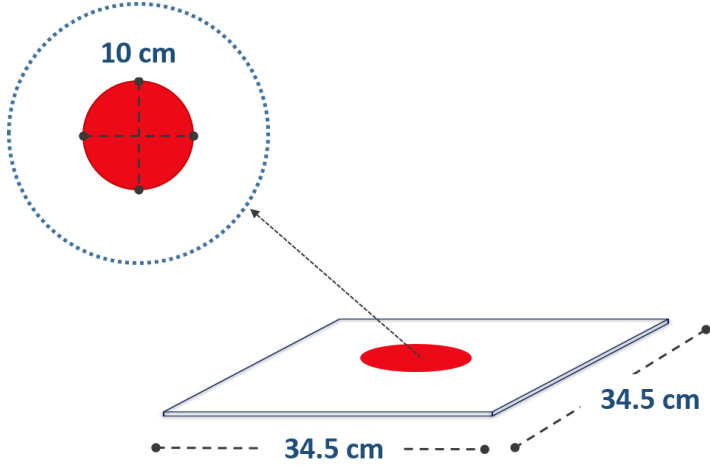
Hemball Çemberinin Özellikleri

Hemball çemberinin çapı 30 cm., genişliği 18 mm., yüksekliği 20 mm.' dir. Çemberde tüm renkler kullanılabilir. Hemball çemberi tek parça olarak, dört eşit tarafında Hemball karakterist özellikli dışarıya kabartmalıdır.



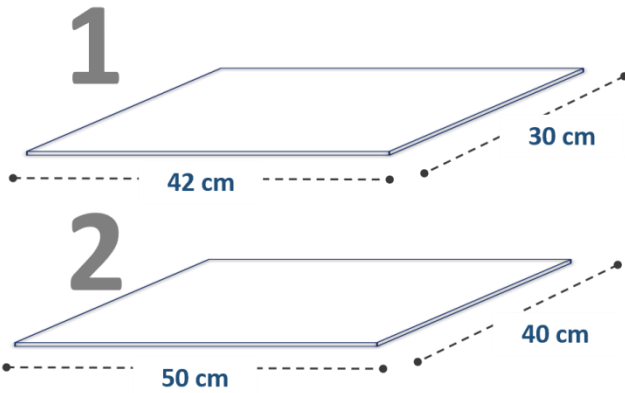
Hemball Hedef Tahtası

Hedef tahtasının ölçüleri, 34,5x34,5 cm.'dir. Hemball hedef tahtası, iki eşit tarafında Hemball karakterist özellikli içeriye doğru oyuktur. Hedef noktası kırmızı renkte 10x10 cm. ölçülerinde Hemball etiketlidir.



Hemsball Ayak Basma Tablası

Hemsball ayak basma alanı, 2 ölçüden oluşur. Birinci alan teklerde 42x30 cm. ve çiftlerde 50x40 cm. ölçülerindedir.



Hemsball'un Vücut Sağlığına Faydaları

Hemsball öncelikle bireyin kendine güvenini sağlayan el-göz koordinasyonu, odaklanma, denge, konsantrasyon, bilişsel gelişim, refleks ve analitik düşünebilme gibi özellikleri ön plana çıkartan ve aynı zaman da bu özelliklerin üst düzey gelişimini sağlayan bir spor branşıdır (Sever ve diğerleri, 2016).

Hemsball oyunu, insan sağlığı açısından yapılması gereken birçok egzersizi bünyesinde barındırmaktadır. Eğilip kalkma, sağa sola dönme belin, vücudun esnemesi, eller ile servis atılması, topun tutulması, ayakları kullanma gibi pek çok sağlıklı spor hareketini içermektedir.

Hemsball oynanırken beyinin ürettiği komutları, el, ayak ve vücut koordinasyonu ile uygulanarak sayıya dönüştürülen zevkli, eğlenceli ve keyif alınan aynı zamanda birden fazla uzvumuzun çalıştığı bir spordur. Bu oyunu el, ayak ve vücut koordinasyonunu yapabilen her insan oynayabilir.

Hemsball topunu zıplatabilen düz ve sert zeminlerde açık ve kapalı alanlarda minimum 1,5 metre maksimum ise 4 metre alana sahip her yerde sağlıklı kalmak adına antreman yapma fırsatı sağlar.

Ekonomik olarak spor ekipmanlarını aldıktan sonra başka maliyet, yer kirası vb. gerektirmez. Hemsball sporu okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin psikomotor gelişimlerini destekler. Denge, odaklanma ve konsantrasyon gelişimini sağlar. Özellikle küçük yaştaki çocukların reflekslerini geliştirir. Aile bireylerine ve topluma spor bilinci ve esneklik kazandırır. Hareketsiz yaşayan yaşlıların fiziki aktivitelerini arttırarak, sağlıklı yaşamalarına destek olur. Hemsball dünyada pek çok ülkede öğretilmekte ve hızla gelişmektedir.

Hemsball oyunu kuralları, engelli öğrencilerin harekete dayalı aktivite endekslerini arttırmaya katkı sağlar. Hemsball oyunu popüler hale getirilerek, gençlerin temel hareket potansiyeli arttırılıp deneyimlerini paylaşmasına izin verecek ulusal ve uluslararası turnuvalar, festivaller ve spor kutlamalarına katılmaları sağlanabilir.

Hemsball oynayan bireylerin mutlu olduklarını, oyunu oynayan çocukların ve yetişkin insanların zorlukların üstesinden daha kolay geldikleri hemsball oynayan öğrencilerimizin kendilerini mutlu hissederek diğer derslerde başarılı oldukları 2 yıl boyunca gözlenmiştir. Hemsball oynayan kaynaştırma öğrencilerinin kendilerini daha iyi ifade ettiklerini ve hayatlarında daha derli toplu hareket ettiklerini, dikkatlerinin arttığını ve derslerinde başarılarının arttığı 2 yıl süren çalışmanın bir diğer önemli sonucudur.

Hemsball oynayan öğrencilerimizin sağlıklı bir vücut kazanmak ile birlikte rakibine saygı duymayı öğrenerek toplumsal yaşantılarında da saygı hakim şekilde davrandıklarını ve okuldaki disiplin olayların azaldığını tespit ettik. Erasmus projemizden önce öğrenci davranışlarını değerlendirme kuruluna yönlendirilen öğrenci sayısı 18 iken projemizin ilk yılında bu sayı 12 kişiye, projenin ikinci yılında ise 7 kişiye düşmüştür. Hemsball oynayanlar atış stilleri ve atış pozisyonları denenirken zihin pek çok varyasyonu düşünür ve en uygun olanı belirler ve atış bu doğrultuda yapılır. Hemsball oynayan çocuklarda ince motor ve kaba motor kasları gelişmekte ve bu da doğal olarak okul döneminde kalem tutma, yazı yazma, çevresindekilerle uyum içerisinde olma, kolay adaptasyon, anlatılanı ve okuduğunu anlamayı, etrafında olup bitenleri anında algılayarak yorum getirme kabiliyetini geliştirmesi gibi yetilerinin ön plana çıkmasını sağlar. Böylelikle hemsball oynayan öğrencinin diğerlerinden bir adım önde olacağını söylemek mümkündür.

Hemsball oynayan insanların toplumdaki ilişkileri de sağlıklı olur. Çünkü Hemsball'un en temel öğelerinden biri rekabeti hırsa dönüştürmeden kalite zaman geçirmenin sağlanmasıdır. Her sporun ruhunda olduğu gibi Hemsball'da da hırs vardır elbette ancak güdülenme formülü ile karşıda bir rakipten ziyade oyun arkadaşının olduğu ve bu sporun zevk için yapıldığı vurgulanır. Proje kapsamında yapmış

olduđumuz yarışmaların hiçbirinde öğrencilerin en ufak bir sürtüşmesine şahit olmamış olmamız bunun bir sonucudur. Bu da Hemsball'ın kurallarının belli olması ve öğrencilerin hem oyunsal hem de toplumsal kurallara uymayı öğrendiklerinin bir göstergesidir. Evde okulda bahçede parkta kısacası az bir boş alan olan her yerde oynanması bu süreci hızlandırmaktadır.

Hemsball oynayan kişilerin kişilik ve karakter özelliklerinin geliştiđi ve toplumun kurallarını rahatlıkla uydukları ve bilinçli bireyler haline geldikleri söylenebilir. Hemsball oynayanlar centilmendir. Hemsball'da centilmen davranmayanlar için cezalandırıcı kurallar vardır. Kesinlikle kurallardan ödün verilmemektedir. Böylelikle sporun birleştiricilik felsefesini gözlemlene fırsatını her defasında elde etmiş oluruz. Hemsball da diđer sporlar gibi birleştirici ve bütünleştirici bir spordur. Hemsball sporunun ülkemiz spor kültürüne çok önemli katkı sağlayacağı ve ülkemizin tanıtılmasında bir araç olarak kullanılabileceđi söylenebilir. Aynı zamanda Hemsball'un büyüyüp gelişmesi beraberinde sporcu, antrenör, spor malzemeleri vb. bir çok alanda ihtiyaç doğuracaktır ki bu da ülkemize ciddi anlamda istihdam kazandıracaktır. Ülkemize ait olan bu yerli ve milli sporun büyüyüp gelişmesine katkıda bulunmamız gerektiđi kanısındayız.

KAYNAKÇA

Işık, M., Gür, F., & Kılıç, I. (2017). The Effect of Hemsball Shooting Techniques on Fine Motor Skill Level of Children with Hearing Disabilities. World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Sport and Health Sciences, 4(6).

Sever, O., Gonulates, S., Bayraktar, A., Zorba, E., Gerek, Z., & Ipekoglu, G. (2016). The effect of 8-week hemsball training on balance, reactive agility and lower extremity strength.

www.hemsball.com

<https://www.maksatbilgi.com/turk-sporu-hemsball>

<http://www.his.gov.tr/hemsball.html>

International Journal of Science Culture and Sport
July 2014 : Special Issue
1 <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/91688>

MATRAK

MATRAK TARİHÇESİ

Matrak sözcüğünün dilimize girmiş iki tane anlamı bulunmaktadır: Birincisi kalın sopa, değnek anlamındadır. Hatta Osmanlılarda talim silahı olarak kullanılan, üzeri deri kaplı kalın ve bir ucu boğumlu sopa olarak kullanılmaktaydı. İkinci anlamı eğlenceli, gülünç hoştur. Günümüzde daha çok ikinci anlamı kullanılmaktadır. Matrak sözcüğünün Osmanlı zamanında kullanılan anlamından gitgide uzaklaştığı görülmektedir. Bunu anlamak için öncelikle matrak ilk uygulandığı, geliştirildiği ve unutulmaya yüz tuttuğu dönemlere bakmakta fayda vardır.

Üzeri deri kaplanmış, başı yuvarlakça kalın bir sopa olan ve “matrak” adı verilen bir tür lobutla oynanan matrak oyunu, acemi askerlerin taliminde kullanılmış, acemilere bu silahla savaşmayı öğretenlere “matrakçı” denilmiştir. Bir savaş oyunu olarak matrak oyununu, Matrakçı Nasuh'un icat ettiği ve doruk noktasına ulaştırdığı söylenmektedir. Buna göre matrak, şimşir ağacından lobut biçiminde büyük ve ağırca bir sopa olup, o dönemlerde iki rakip, bir eline matrak diğerine de yuvarlak bir yastık alarak vuruşurlardı. Amaç, rakibin kafasına vurabilmektir.

Matrak oyununun ilk defa Mısırda ortaya çıktığı düşünülmektedir. Mısırda kurulan Türk devletlerinde savaş talimleri yapılırken matrak kullanıldığı

söylenmektedir (Çalış, 2015). Mısır gelmesinin de Orta Asya'dan göç eden Türk boylarının Mısırdaki çeşitli devletler kurması sonucunda olduğu düşünülmektedir. Aslında bu bilgiler bize şunu gösterir: Orta Asya'da yaşayan ve devlet kuran pek çok Türk boylarının matrak oyunu oynadığı ve bunu gittikleri yerlerde de devam ettirdiklerini göstermektedir (Çalış, 2015).

Mısırdaki kurulan Memlük devletinde bunlara ait pek çok kaynakta matrak ile ilgili pek çok terim ve tekniğin resmedildiğini görmekteyiz (Milliyet gazetesi, 2017). Buradan şu bilgiye rahatlıkla Matrak Türkler tarafından bulunmuş ve zamanında bir savaş talimi şeklinde uygulandığını ve zaman içerisinde geliştiği bilgisine ulaşmamız mümkündür.

Orta Asya'da oynanan ve Türk boylarının gittikleri yerlerde de oynaması sonrası pek çok alana yayılan Matrak Osmanlı imparatorluğun sınırlarının genişlemesi ve Mısır'ı da alması sonucunda artık Osmanlı devleti tarafından da oynanmaya başlamıştır. Osmanlı devleti zamanında matrak oyununun çok daha geliştiği görülmektedir. Evliya Çelebi: Seyahatnamesinde İstanbul'da birden fazla dükkânın ve pek çok işçinin olduğunu ve ayrıca yüzlerce Matrakçının olduğunu söylemektedir. Hatta Osmanlı imparatorluğu zamanında en az yirmi beş bin yeniçerinin matrak oyununu bildiğini hatta Sultan Dördüncü Murad'ın 70 tekniğini bildiği ve iyi bir

Oyuncusu olduğu söylenmekteydi. (Evliya Çelebi Seyahatnamesi 1996) Dolayısıyla gerek yeniçerilerin gerekse de halkın bu oyunu oynadığı ve özellikle kılıç talimi yapılırken çeşitli kazalara sebebiyet vermemek için hem halkın hem de yeniçerilerin oynadığı kılıçla talim yapmak yerine Matrak ile çalıştıkları görülmektedir.

Matrakçı Nasuh, Tuhfet-ul Guzât'ta cenk silahlarını kullanmanın "mukaddimat-ı cihad" olduğunu cihadın ise Hz. Muhammed'in (sav) sanatı olduğunu ve cihadın usullerini tespit etmenin, bu usulleri teknik ve taktik boyutta ortaya koymanın ibadet olduğunu belirtmektedir. Cihat, Matrakçı Nasuh'un deyimiyile Peygamber (sav) sanatıdır (Çalış, 2015).

Matrak Osmanlı Devletinde çok uzun yıllar savaş sanatı ve talim şeklinde yapılmıştır. Fakat Matrak'ın sonraki dönemlerde bazı değişikliklere uğradığı anlaşılmaktadır. Başlarda askerlerin yeniçerinin bir talimi şeklinde olan matrak daha sonraları askerler dışında halkın da oynadığı ve öğrendiği bir spor haline gelmiştir. 19. yüzyılda Vaka-i Hayriye ile birlikte Osmanlı askeri düzeninde yapılan değişiklikler yeniçeri ocağının kaldırılması sonucu kılıç kullanmak ve bununla ilgili olan sporlar yasaklandığı için Matrak'ın unutulmaya yüz tuttuğunu düşünmekteyiz.

Günümüzde gitgide yapılan bu spordan uzaklaşan Matrak artık Türkçemizde argo bir söz olarak bilinir. "Matrak geçmek" diye bir deyim yerleşmiştir dilimize. Matrak geçmek alay etmek karşısındakiyle eğlenmek

olarak tanımlanır. Matrak asıl anlamı unutulunca argo olarak zihinlere kazınmış bir kelime olmasına rağmen özünde çok ciddi bir uğraştır. Matrak esasında Türk savaş ve talim Sanatlarından birisidir. Enderun'da yetişmiş Kanuni Sultan Süleyman tarafından "Üstad", "Reis" olarak belge almış ünlü bir âlimin "Matrakçı" olarak anılmak istemesi bu kelimenin günümüzde bilineninin aksine argo olmadığını ispatlamaya yetmektedir. (Çalış, 2015)

Matrak oyununun özelliklerinden sadece biri olan eğlence yönü, günümüze kadar anca gelebilmiş diğer kısımları ne yazık ki unutulmaya yüz tutmuştur.

Günümüzde kullanılan "Matrak geçmek" deyimini aslında iyi matrak oynayan bir Matrakçının karşısında matrakı yeni oynamaya başlayan, yeni öğrenen bir matrakbazın yaşadığı durumu ifade etmektedir. Matrak oyunda amacın sadece kafaya dokunmak olması Matrak oyununu ilk defa oynayan bir kişinin usta Matrakçı karşısında çaresizliği ve her durumda komik duruma düşeceği sonucunu ortaya koyar. Bu durumda Matrak talimi etmeden oyuna koyulan kişi kendisiyle Matrak geçilmesini göze alan cesur kişidir. İşte Matrak geçmek sözü bu şekilde günümüze kadar gelmiştir. Buna benzer daha birçok deyim Osmanlı zamanında günlük hayatın bir Parçası olan sanat ve uğraşların kalıntılarıdır.

Matrak Oyunu; delici, kesici ve darp edici silahların kullanımının da başvurulan ana silah talimi yöntemidir

Matrak asıl olarak kılıçla talim yapılırken talim yapanların birbirlerine ciddi zararlar verdiği ve ciddi yaralanmaların sonunda matrak sopasıyla yapılma ihtiyacını ortaya koymuş olmalı ki matrakta sonra yapılan talimlerde bunun önüne geçilmiştir. Matrak sopasının ismini almıştır.

Nasuh Efendinin "Matrakçı" lakabıyla anılması onun var olan tekniklere eklemesi ve bunları iyi icrâ etmesinden kaynaklanmaktadır. Mezkur Sünnet töreninde sergilediği tekniklerle beğeni kazanması ve verilen berât bu lakabın kendisiyle özdeşleşmesini sağlamıştır.

Matrak oyununun yaygınlaşması Kanuni Sultan Süleyman zamanına denk gelir ve onun döneminde oyun saraya girmiş ve artık sarayda oynanan bir oyun haline gelmiştir. 1529 yılında yapılan büyük şölende, devrin en meşhur matrakçısı olan Nasuh bu oyunun tüm inceliklerini sergilemiştir (Edebiyat ve sanat akademisi, 2014) . Kanuni'nin torunu III. Murat 1574 yılında tahta geçtiğinde düzenlenen şölende matrakçılar olduğu görülmüştür. Osmanlı padişahları arasında Matrak en iyi oynayan ve pek çok hareketi icra eden Sultan IV. Murad olduğu anlaşılmaktadır. Bu zamana gelene kadar pek çok Osmanlı padişahının da matrak oyunu oynadıklarını ve bunu geliştirmeye gayret gösterdikleri anlaşılmaktadır (Çalış 2015).

Evliya Çelebi, matrak oyunundan çeşitli yerlerde bahsetmiştir. Bunlardan ilki Sultan IV. Murad'ın

ilgilendiđi çeřitli spor dallarından bahsettiđi sıradadır. Sultan IV. Murad“ın çok iyi bir matrak oyuncusu olduđunu belirterek her ustanın mutlaka bir açığı bulunduđunu karřısındaki top karřı verenin matrak topundan geip, matrađı ile bařına “matrak-matrak” diye vurduđunu kaydetmektedir. Matrakbâzlıđın 160 bendi vardır ve sultanın yetmiř bendi bildiđi söylenir. Matraktaki teknikler hakkında da bilgi veren elebi, fenn-i kesme, bađla, tanı, haddâd, bađal, muhalif, sürme ve gazel, kulak, serre, zîr, ve heva, bađla top ve rehâ top, fıdye, cângûř, top kafâ ve hevâkes gibi matrak oyunlarını saymıřtır (Evliya elebi, 2006).

Matrak müsabakası üst düzeyde efor harcanarak yapılan bu sporun uygulayıcılarının güzel ahlak davranıřları sergilediklerini, birbirlerine oyun bařında ve sonunda nezaket gösterdiklerini günümüzde bile hibir sporda olmayan bir yapıda kasıtlı ve kasıtsız olan hatalarından dolayı özür dilediklerini görüyoruz. Oyun sonunda Matrakıların imanlı insanlar olduklarını ve gemiřte bu iři yapan üstatlarını saygı ile andıklarını anlıyoruz.

Matrak oyununda asıl ama, puanı almak için eldeki matrak sopası ile rakibin kafasına vurmaktı. Karřıdan yukarıdan ařađı, sađ veya sol yandan, vücut dönüřleri ile arkadan gelen darbeler ile gövdeye yapılan dürtmeler, řiřlemeler (adı üstünde, talimci řiři) kalkan görevi gören yastıklarla önlenirdi. Hakemlik yapan avuşlar, darbenin sayısına, řiddet ve etkisine göre

puanlayarak, mağlup ve galipleri ilan ederlerdi. Hem hücum eden, hem de savunmada olan oyuncular o kadar seri ve çevik hareket ederler, eğilirler doğrulurlar, sağa sola yukarıya sıçrarlar, değişik türde savuşturma, bloklar ve akrobatik hareketler yaparlardı ki, oyunun seyrine doyum olmazdı. Hareketler çok kıvrak bir dans gibiydi. Bu akrobatik ve kıvrak hareketler vücudu zinde ve dinç tutardı. Bu da talimi yapanların cenk meydanında çok güçlü ve kuvvetli bir şekilde düşmanla çarpışmasını sağlardı.

Matrak oynayan Matrakçılar, özel bir korunma aracı ya da zırh kullanmazlardı. Giysileri, başlarında sarıkları, üstlerinde gömlek, altlarında hareketlerini engellemeyecek rahat bol ince kumaştan bir pantolon ve beli saran kuşaktan ibaretti. Ayaklarına hafif bir deri ayakkabı giyiyorlardı. Bu da onların hareket ve kabiliyetlerini engellemeyen ve rahat ve seri bir şekilde hareket etmelerini sağlardı.

Unutulmuş Türk ata sporu olan Matrak, Tomak ve Cenk oyunu (Güreş, Muşt Zen; Osmanlı Yumruk Sanatı, Leked Kup Depme; Osmanlı Tekme Sanatı) geleneksel yapılarına sadık kalınarak tüm spor kural ve kaideleri düzenlenerek araştırmacı spor adamı Efkân ÇALIŞ tarafından 2008 yılında tekrar hayata geçirilmiştir. 15 Haziran 2010 tarihinde Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu'na bağlanarak resmîyet kazanmıştır.

MATRAK MALZEMELERİ

Matrak: Lobut şeklinde ucuna sünger dışına deri sarılmış sopa.

Kalkan: Yumuşak yuvarlak kalkan şeklinde küçük yastık.

Miğfer: Kafanın tamamını koruyan kafa koruyucu.

Tahta Kılıç: Boyu 90 cm olan Türk kılıcı formatında sopa (pala).

Tomak: 65 santimetrelilik kırbaç şeklinde örülü 1 santimetre çapında ipin ucuna yumruk büyüklüğünde içi kar keçesi dışı deri olan yuvarlak Tomak iştirilmiş oyun aleti.

Kıyafetler: Eğitimci yeniçeri kıyafetinden spor yapmak için geliştirilmiş Aba giyerlerdi. Sporcular geleneksel kısa şalvar şeklinde pantolon ve kısa cepken yelek giyerlerdi.

Kuşak: Kırmızı, turkuaz ve siyah renklerde geleneksel geniş dolama kuşak.

Kolçak: Kolu, bileği ve eli koruyan tutmayı engellemeyen yarım eldiven.

Dizçek: Ayak üzeri ve kaval kemiğini korumak için özel tasarlanmış koruyucu malzeme.

Kasık koruyucu: Kasık bölgesini korumak için özel tasarlanmış malzeme.

Göğüs Koruyucu: Bayanların göğüs bölgesini korumak için özel tasarlanmış malzeme.

Zırh: Vücudun tamamının koruması için özel tasarlanmış kıyafet.

OYUN KURALLARI

Genel Kurallar

- a) Müsabakaya katılacak sporcuların sıketleri, kulüpleri ve hangi dalda müsabaka yapacakları yarışma öncesinde belirlenir. Sporcuların Lisans, Tescil, Vize ve Sağlık izin belgeleri yarışma öncesi kontrol edilir.
- b) Tüm oyunlarda müsabaka öncesi hakemlerin son kontrolünden sonra oyuncular karşılıklı “Benimle Cenk Meydanına çıktığımız için teşekkür ederim.” derler ve karşılıklı selam verdikten sonra oyun başlar. Müsabaka sonunda ise “Kasıtlı ve kasıtsız hatalarımdan dolayı özür dilerim.” derler ve karşılıklı selam verdikten sonra galip oyuncunun eli yukarı kaldırılarak oyunun sonucu açıklanır.

Matrak kalkan, Çift Matrak, Kalkan Tahta Kılıç ve Tomak Oyunu Kuralları ve Yasak Hareketler :

- a) Matrak Kalkan, Çift Matrak, Kalkan Tahta Kılıç ve Tomak oyununda sporcular sıkletlerine göre belirlenmiş süre içinde üç oyun oynar. Üç oyundan ikisini alan sporcu kazanır.
- b) Matrak kalkan ve Çift matrak oyununda amaç rakibin kafasına matrakla dokunmaktır. Her dokunuş bir puan değerindedir. Matrak kalkan ve Çift matrak oyununda rakibin kafası haricinde başka yerlerine vurmamak yasaktır. Kafaya sert vuruşlar yasaktır.
- c) Kalkan tahta kılıç oyununda kafaya vuruş 3 puan, vücuda vuruş 2 puan, kol ve bacağına vuruş 1 puan değerindedir.
- d) Tomak oyununda sırta her vuruş 1 puan değerindedir. Sırt harici vuruşlar puan getirmez.
- e) Rakibe kalkanla vurmamak, oyun aleti veya koruyucu malzemesi yere düşen rakibe vurmamak yasaktır.
- f) Müsabakalarda oyun aletlerini bilinçli bir şekilde elden çıkarmak, yere atmak yasaktır (Çalış, 2015).
- g) Kafa vurmamak, tokat ve yumruk vurmamak, tekme atmak, diz vurmamak, cenk oyunu aşırma tekniği uygulamak yasaktır.

Sıkletler Ve Yarışma Süreleri

Matrak müsabakası sıkletleri ve müsabaka süreleri aşağıda gösterilmiştir:

a) Minik Sıkletler: 30-35-40-45-50-55-60-65-+75kg. olmak üzere 9 sıklettir. Yaş Grubu 12-15 yaşlarında olacaktır. Matrak ve Tomak oyununda Müsabaka süresi miniklerde 3 oyun her oyun 2 dakikadır. Cenk Oyununda 3 dakikalık tek oyun.

b) Yıldız Sıkletler: 35-40-45-50-55-60-65-70-+85 kg. olmak üzere 9 sıklettir. Yaş Grubu 15-17 yaşlarında olacaktır. Matrak ve Tomak oyununda Müsabaka süresi yıldızlarda 3 oyun her oyun 3 dakikadır. Cenk Oyununda 5 dakikalık tek oyun.

c) Genç Sıkletler: 50-55-60-65-70-75-80-90-120 kg. olmak üzere 9 sıklettir. Yaş Grubu 17-20 yaşlarında olacaktır. Matrak ve Tomak oyununda Müsabaka süresi gençlerde 3 oyun her oyun 3 dakikadır. Cenk Oyununda 5 dakikalık tek oyun.

ç) Büyük Sıkletler: 55-60-65-70-75-80-90-100- +110 olmak üzere 9 sıklettir. Yaş Grubu 18 ve yukarı yaşlarında olacaktır. Matrak ve Tomak oyununda Müsabaka süresi büyüklerde 3 oyun her oyun 3 dakikadır. Cenk Oyununda 5 dakikalık tek oyun.

d) Köy düğünlerinde yapılacak Tomak Müsabakalarında 30-35-40-45-50-55-60-65-70-80-90-100-+110kg. olmak üzere 13 sıkluttur. Tomak oyununda müsabaka süresi 3 oyun 3'er dakikadır (Çalış, 2015).

Cenk Meydanı

Tüm Matrak yarışmaları yaz aylarında açık alan çim sahalarda yapılır. Kış aylarında ise kapalı spor salonlarında güreş minderi veya özel hazırlanmış yer döşemeleri üzerinde yapılır. Bu alan iç halka çapı 7 metre dış halka 9 metre olacak şekildedir. Dış halkanın etrafında 1,5 metrelik korunma alanı olur. Çim sahalarda yukarda belirtilen sınırlar beyaz kalın çizgi ile belirtilir. Saha etrafı geleneksel çadır vb. yapılarla sporcuların beklemeleri için alanlar oluşturulur.

Cenk Müziği

Tüm müsabakalarda yarışmaların seyrini etkilemeyecek şekilde Mehter müzikleri çalınır.

Hakemler

Tüm müsabakalarda bir orta hakemi ve iki sayı hakemi yarışmayı yönetir. Masa hakemleri; fikstür, süre ve baş hakem olmak üzere 3 kişidir. Bir yarışma için toplamda 6 hakem görev alır (www.kemahspor.com)

MATRAĞIN FİZİKSEL FAYDALARI VE HOŞGÖRÜ

Bir savunma sporu olan Matrak el vücut koordinasyonunu sağlamakta aynı zamanda beynin hamle yapma ve doğru hamleyi yapabilme gibi düşünme yetisinin kullanılmasıyla zihinsel gelişimi de desteklemektedir.

Gelişen ve değişen dünyada artık savunma sporlarının önemi her geçen gün artmaktadır. Günümüzde özellikle uzak doğu savunma sanatları popüler bir haldedir. Hâlbuki ecdadımızın sporu olan matrak yaparak kendimizi güvene alabiliriz. Bakıldığı zaman matrak sporunu yapanların hem kabiliyetlerinin geliştiğini hem de sporun bitiminde matrakbazların “kasıtlı ve kasıtsız yaptığım hatalardan dolayı özür dilerim demesi günümüzde yayılan şiddetin aslında bu

sporu yapanlarda yerini hoş görüye bıraktığını söylemek mümkündür.

Toplumun daha iyi yerlere gelebilmesi ancak hoşgörüle mümkündür. Matrak sporunu geliştirip özellikle küçük yaşlardan itibaren çocuklarımıza öğretmeye başladığımız zaman sporda hoşgörünün egemen olduğu bir toplum bilincini yaymaya başlayabiliriz.

KAYNAKÇA

Çalış, E. (2015) Osmanlı Cenk Sanatı Matrak, Semih ofset yayıncılık

Edebiyat ve sanat akademisi. (2014)
<https://www.google.de/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjwo62Ty07XAhXGBZoKHV6lBoMQFggsMAE&url=http%3A%2F%2Fwww.edebiyatvesanatakademisi.com%2Fosmanli-minyatur-gravur-resim%2Ftuhfetu-l-guz-t-gazilere-armagan-matrakci-nasuh-2275.aspx&usg=AOvVaw1x2OJy02C04269fwQgruEG>
 G adresinden erişilmiştir.

Evliya Çelebi Seyahatnamesi (1996) Yapı kredi Yayınları, İstanbul

Evliya Çelebi. (2006). Evliya Çelebi Seyahatnamesi Cilt 1. (R. Dankoff ve S. A. Kahraman, Çev.).

İstanbul. Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal eserin basım tarihi bilinmiyor.)

Milliyet gazetesi. (2017) Matrak.
<http://www.milliyet.com.tr/kanuni-nasuh-un-hayrani-iv-murad-matragin-istanbul-yerelhaber-542495/>
adresinden erişilmiştir.

Zorba, H.A, (2014) Evliya Çelebi Seyahatnâmesi'ne Göre Osmanlı İmparatorluğu'nda Spor

<http://www.kemahspor.com/?Syf=18&Hbr=298561&/Bir-d%C3%B6nem-unutulan-MATRAK-sporu-yeniden-hayat%C4%B1m%C4%B1zda.>

www. matrak.gen.tr

MANGALA

MANGALANIN TARİHÇESİ

Mangala oyununun tarihçesine bakıldığında, tarihi arařtırmalar bu oyunun Sakalar, Hunlar ve Gök Türkler döneminde oynandığını göstermektedir. Özellikle ilk olarak çobanların bulduđu ve oynadığı düşünölmektedir. Dünyada “Coffee House” kültürünün temelleri 1554 yılında İstanbul’da atılmış; İstanbul’dan sonra günümüz Avrupa’sında kahve kültürünün izleri 1650 yılından itibaren, bizden 96 yıl sonra görölmeye başlanmıştır (Burnett, 1991). Günümüze, bu güçlü temellerin atıldığı dönemin kahve kültürünü yansıtan sadece iki adet görsel kaynak miras kalmıştır. İki kaynak da İstanbul’da resmedilmiştir. Resmelin bu iki görsel kaynakta da bulunan Mangala oyununun kökenleri çok daha eskidir. Mangala, tarih boyunca eğlence ve askeri alanda strateji oyunu olarak oynanmıştır. Kumar vb. amaçlı olarak oynandığı görölmemiştir. Ülkemize gelen yabancı seyyahlar, Türklerin bu oyunu saatlerce hiç tartışmadan zevkle oynadıklarını ve asla parayla oynamadıklarını seyahatnamelerinde anlatmışlardır. 1610 yılında İngiliz Seyyah George Sandys “Mangala ‘nın ne zenginler ne de fakirler tarafından parayla oynanması tercih edilen oyunlardan değildi. Bu sebeple aralarında tartışma da çıkmazdı” demektedir. Konuyla ilgili Sayın Gülgün ÜÇEL’in, Avrupalı seyyahların gözünden Osmanlı Dünyası ve insanları (1530-1699), adlı eserinden faydalanılabilir.

Dünyanın farklı ülkelerinde mankala oyunları oynanmaktadır ancak Mangala'yı diğer mankala oyunlarından ayıran kimi özellikler vardır. Diğer mankala türlerinde taşlar genelde "tohum" adını almakta, taşları hareket ettirme ise "tohum saçma" olarak söylenmekte çoğu yerde de çamurdan yuvarlak haline getirip kuruttukları bilye şeklindekilerle kurumuş çamurlarla oynanmaktadır. Bu da o kültürlerin ziraatçı bir toplum olduklarını göstermektedir. Oysa Türk Mangala'sında taşlar "asker" olarak görülmektedir; bu da oyunun bir çiftçilik oyunu değil, savaş oyunu olduğunu ortaya koymaktadır. Prof. Thomas Hyde, 1694 tarihinde yazdığı, yukarıda zikrettiğimiz eserinin Türk oyunlarını tanıttığı bölümünde Mangala'ya da yer vermiştir (akt. Townshend, 1977). Mangala'yla ilgili zengin kültür, oyunun bir Türk oyunu olduğunu göstermektedir (akt. Townshend, 1977). Çünkü başka milletler daha az taşla ve çukurla, daha sade kurallarla bu oyunu oynarken, biz dokuzar, onar çukur ve taşla oynayabilmişiz

Osmanlı imparatorluğu zamanında en çok oynanan oyunlara baktığımızda tavla, dama, satranç ve mangalanın oynandığını görmekteyiz. Zamanla mangala oyunu biraz daha az oynanan bir oyun haline gelmiştir.



1714 İstanbul-Marquie de Ferriol tarafından çizilen
“Mangala oynayan Türk Kızları” gravürü

Günümüzde bu oyunun pek çok faydasının olduğu araştırmalarla kanıtlanmış vaziyettedir. Faydalarını gören insanlar tekrar mangalaya yönelmişlerdir. Günümüzde artık sanal ortamda bile oynanabilecek bir oyun halini almıştır. Mangala oyununun çok farklı oyun stilleri ve yörelere göre değişen kuralları vardır. Bu noktada Türk Mangala’sının bir diğer farkı ise alınan taşların bir tanesinin kendi otağına, yani çukuruna bırakılmasıdır. Diğer mankala oyunlarında kendi çukuruna taş bırakma olayı yoktur. Mangala’da kendi çukuruna bir taş bırakma kuralı, Türk sosyal

hayatındaki yaşanmışlıkların oyuna yansması olarak düşünmekteyiz. Taş kazanmak için rakibin taşlarını çift yapma kuralı ise Türk inanç ve devlet sistemi tarihindeki ikili anlayışı sembolize etmekte ve Türklerin geleneksel dünya görüşüne uygun düşmektedir. Burada da devletin yönetim şeklinin kurala yansması şeklinde olduğunu göstermektedir. Eski Türklerin göğü baba, yeri ana olarak kabul etmesini; Türk devlet sisteminde ki idari yapıdaki yabgu ve şad sistemi gibi çiftleri bu duruma örnek gösterebiliriz. Eski Türklerin yaşantısının pek çok yansmasını mangala oyununda bulmak mümkündür.(Küçükyıldız, 2011.)



Gaziantep Kalesi, Gaziantep Kalesi müzesinde bulunan Mangala kayası

Kültür ve Turizm Bakanlığı, Mangala'nın kültürümüzün köklü bir başlığı olduğunu, oyunun genç kuşaklara tanıtılmasının, yaygınlaştırılmasının yararlı olacağını, kültürel ve turistik alanlarda ülkemizin tanıtımına katkı sağlayacağını bildirmiştir. Mangala'nın en önemli özelliği, diğer oyunlardan farkı, dağdaki çobandan, şehirdeki bireye, 5 yaşındaki çocuktan 70 yaşındaki bilgine, İstanbul'da saraydaki Hanım Sultandan, köylü teyzeye kadar her yaştan ve kültürden insanın oynayabilmesidir.

MANGALA OYUNUNUN KURALLARI

Türk Zeka ve Strateji Oyunu Mangala iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük kuyu vardır. Türk mangalasında buna hazine denilmektedir. Mangala Oyunu toplamda 48 taş ile oynanır.

Oyuncular oyunun başında 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı

toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur. Oyun kura çekilerek başlanır.

Oyunda 4 ana temel kural vardır.

1- Kura sonunda başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taş sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer.

Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler. Bu hamle çok önemlidir. Bu yönüyle satranç gibidir.

2- Mangala da hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Bu yönüyle dünyada oynanan diğer Mankala' lardan farklıdır. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu rakibin kuyusundaki yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

3- Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

4- Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır. Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

MANGALA’NIN TÜRK ZEKÂ OYUNLARI VE SATRANÇ İLE ORTAK ÖZELLİKLERİ

Türklere ait Mangala oyununun, ortak noktalarına bakıldığında, diğer Türk Zekâ Oyunları ve Satranç ile akrabalığı olduğu görülmektedir. Satranç acaba Türk milletine mi ait?

Türk milleti tarih boyunca çeşitli oyunlar ve sporlar keşfetmiştir. Milletimiz yeni bir keşif yaptığında eskisini hemen çöpe atmak yerine bir süre daha devam ettirmektedir. Hatta eskisi unutulmayıp zamanla oynanması azalsa da oynanmaya devam etmektedir. Bunu mangalada görmekteyiz. Mangala 3000 yıldır oynana oynanarak günümüze kadar gelmiştir. Serkan Asaf Ceyhan mangalanın özellikle Osmanlı'nın son dönemlerinde kahvehanelerde tavla ve satranç kadar yaygın bir oyun olduğunu söylüyor Günümüzde mangalayla oynayan en az 50000 kişiden fazla insanın olduğunu söylemekte Ceyhan. Hatta Mangala, günümüze gelene kadar hem geliştirilmiş, hem de var olmaya devam etmiştir. Bu da kültürel zenginliğimizin tabii bir sonucudur. Mangalaya baktığımız zaman birçok alt çeşidinin olduğunu görmekteyiz. Bunun zaman içinde oynayan insanlar tarafından geliştirildiğini görmekteyiz. 3 Taş, 9 Taş, 12 Taş oyunlarında bu gelişmeyi kabaca takip edebiliriz. Görünen o ki tarih boyunca Türk milleti pek çok taş oyununu keşfetmiş ve oynamıştır (Kara, 2007).

Mangala oyununun ilk olarak kayaların oyulmasıyla oynanmıştır. İnsanlar kaya altı oyup bu oyunu oynamışlardır. Buda Dünyanın ilk zekâ oyunu kabul edilen Satranç'tan önce oynandığını düşündürmektedir.



Mersin, Kanlı Divane’de bulunan 1000 yıllık Mangala kayası

Mangala zaten tarih boyunca pek çok oyun zaman içinde ya geliştirilmiş ya da başka oyunlara ilham kaynağı olmuştur. Bu oyunlar, birbirinin geliştirilmiş halidir. Oyunlar, ana aileleri ve alt çeşitleriyle diğer oyunlardan etkilenmiş, gelişim ve değişim dönemlerinde onlardan aldıklarını hazmetmişlerdir. Bu bakımdan satrançtan bahsederken, bir tek oyunun gelişmiş halinden değil, birkaç oyunun özelliklerinden yararlanarak gelişmiş bir oyundan bahsedebiliyoruz.



İstanbul 1582, Surname-i Humayun’da yer alan Esnaf alayı, Topkapı Sarayı 367-A nolu minyatür

Satranç ile Mangala'nın şaşırtıcı derecede benzerlikleri görülür.

Mangala'daki şu özellikler satrançta da vardır:

1. İki de zekâ oyunudur.
2. Strateji, taktik, gelecek oyunları uzağı görme, rakibi takip etme, oyununu bozma, şaşırtma gibi unsurları içeren bir savaş oyunudur.
3. Taşları renklidir. Özellikle mangalanın taşları farklılık göstermektedir.
4. Oynayanlarda zekâ gelişimi sağlar.
5. Avuca saklanan taşı bilen oyuna başlar.
6. Oyuna ilk başlayan, oyun kurucu olarak daha iyi bir konum elde eder.
7. Evlerde ve ortak sosyal mekânlarda oynanır.
8. Düşünmeye izin verilir.
9. Oyuna karışmaya izin verilmez.
10. Oyunda şansın yeri yoktur.
11. Eline aldığı taşı geri bırakamaz.
12. Özel güçleri olan taşlar vardır; Dede'nin olduğu kuyuya kimse dokunamaz.
13. Sıradan güçteki taşlar, bazı durumlarda özel taş haline gelir.
14. Birden fazla taşı özel konumdaki taş olabilir.
15. Oyunda farklı yönlere oynamak mümkündür. Ülkemizde sağdan sola veya soldan sağa oynanan çeşitleri olduğu gibi her iki yöne oynanabilen çeşitleri vardır.

16. Birçok türünde sağ ve sol köşedeki haneler, kuyular kale olarak görülür.
17. Oyunun geneli ve oyuncular askeri sistemi temsil eder Milletimiz, bir sıra karşılıklı dizilmiş kuyulara kale, hane veya ev, kuyulara konulan taşlara da asker, çocuk vb. gözüyle bakmıştır.
18. Kuyulara kale denildiği gibi taşlara asker de denilir.
19. Oyunun felsefesi Türk Devlet ve Aile sistemiyle ilgilidir.
20. Kuyulardaki taşların belli bir sayıya gelince ele geçirilmesi söz konusu olduğu için bu hedefe yönelik (Satrançta Şah ve Vezir için hamle yapılması gibi) hamle yapılır.
21. Rakibin ikaz edilmesi söz konusudur.
22. Hane oyununda Piç Taş ve Kemik gibi özel taşlar vardır ve Piç Taş'ı (satrançtaki şah gibi) alan oyunu kazanır.
23. Eşitlik durumuna Pat oldu denir.
24. İkidenden çok kişiyle oynanan türlerinde ortaya çıkan tablo Satranç tahtasına benzer.

Kilise, 1061 yılında Satrancı İslâm kültürünün bir parçası olarak ilan etmiş ve oynayanları aforoz etmiştir. Hülâsa Türk kamuoyu bu oyunu Hint kökenli bir oyun olarak bilmektedir. Oyunda Fil'in bulunması, nedense bizi farklı bir köken var mı diye düşünmekten ruhi olarak alıkoymuştur. Hâlbuki oyuna Fil'in girmesi 1200 yıllarına rastlamaktadır. İngilizlerin Hindistan'daki sömürge yönetimi döneminde Atlı Polo ve benzer oyunlar gibi bu oyunu da sevip ülkelerine taşıdıklarını belki duymuşuzdur ama Şah-Mat, Küşte veya Kuşta, olarak da bilinen Satranç'ın kökenini milletimizde aramak aklımıza gelmemiştir.

Oyunun Türkler tarafından Altay'da şekillendirildiği, geliştirildiği, Altay'daki adının Satıra olduğu ülkemizde pek bilinmez. Türkler tarafından Hindistan'a götürüldüğü, Türkler araştırmayınca oyunun kökeninin kamuoyunun dikkatinden çıkarıldığını ve başkalarına mal edildiğini bilmeyiz. Hâlbuki Batı'da icat edilen ilk Satranç makinesinin adı "TheTurk"dür. Hakkında yüzlerce makale, kitap ve film vardır. Bu mekanik makinenin yapılmış resimleri elimizde bulunmaktadır. Osmanlı kıyafeti giymiş bir satranç oyuncusu bir masa şeklindeki makinenin bir tarafında haşmetle oturmaktadır. (Resim 12) The Türk'le Elizabeth ve Napoleon da satranç oynamıştır. Sadece bu fotoğraf bile oyunun kökeni hakkında bize yeterince bilgi vermektedir. Aklımızda bulunması gereken nokta şudur: Oyunun kökeni konusunda henüz bir netlik yoktur. (Küçükyıldız, 2011)

Mangala oyunu oynayan Atalarımızın, birbirine benzeyen oyun ve malzemelerinden sıkıldığını, zamanla bunları geliştirerek, her taşın şeklini farklılaştırdıklarını, önceleri bir yönde taşları oynarken daha sonra farklı yönlerde oynamaya başladıklarını, taş sayısını azaltıp çoğaltarak yüzlerce deneme yaptıklarını, sonra onlarca taşla oynadıkları oyunu daha az ve farklı güçteki taşlarla oynamaya başladıklarını, bazı taşları daha önemli hale getirip, olağanüstü güçler yüklediklerini, oyunu zorlaştırdıklarını, en önemli taş alındığında oyunu bitirecek şekle dönüştürdüklerini, düşünüyoruz. Mangala'yı oynayanlar zamanla dahazor ve zevkli hale getirmek için zorlaştırma ve kurallar koyma arayışına girmişlerdir. Bu arayışlar belli durumlar için özel taşların ilavesiyle, bunların çoğaltılması ve oyun tahtasının yarısının özel taş olmasına neden olmuş ve

zmanla iki kale kuralı dediğimiz kural gelişmiştir. Küçük yıldız'a göre Mangala kuyularında biriken çok sayıdaki taş, daha sade bir şekilde ifade etmek ve taş dağıtarak vakit kaybetmemek amacıyla satrancı bulmuşlar, kültürümüzdekikemik gibi birçok öğeyi de önce Mangala, sonra Satranç tahtasında yaşatmışlardır (2011).

MANGALA OYNAMANIN FAYDALARI

Mangala oynamak özellikle gençleri, genç beyinleri zararlı alışkanlıklardan uzak tutar. İnsanlara doğallık kazandırır.

1. Planlı hareket etmemize yardımcı olur.
2. Hızlı ve doğru kararlar alabilmemizi sağlar.
3. Sahip olduğumuz beyni kullanmamızda ve geliştirmemizde bize kolaylık sağlar.
4. Kişiliğin, karakterin olumlu gelişmesinde faydası vardır.
5. Bireye özgüven duygusu sağlar.
6. Dikkat dağınıklığının oluşmasını engeller.
7. İnsanları ezberci zihniyetten uzaklaştırır.
8. TV ve internet bağımlılığından kurtarır.
9. Mangala oynayan kişilerin düşünme, araştırma, yargılama ve yorumlama özelliklerinin yüksek olur.
10. Sistemli, düzenli ve disiplinli çalışmaya yardımcı olur.
11. Başarısızlık karşısında yılmamayı ve mücadele etme ruhunu sağlar.
12. İç motivasyonu yükseltir.

- 13.Mangala oynamak sorumluluk duygusunu artırır.
- 14.Hafızanın gelişmesi için oldukça faydalıdır.
- 15.Konsantrasyonu artırır.
- 16.Bir arada yaşama kültürünü gelişmesini sağlar.
- 17.Beyin hücrelerimiz öğrenme hızını geliştirme açısından oldukça faydalıdır.
- 18.Kazanmak için bazı kayıplar yaşanabileceğini kavratır.
- 19.Hedefe giden birden fazla yol olduğunu gösterir.
- 20.Görsel uzamsal ve içsel zekanın gelişmesine büyük ölçüde olanak sağlar
- 21.Matematik ve geometri alanlarında başarıyı arttıracak düşünülür.
- 22.Telefon bağımlılığından kurtarır.
- 23.Mangala oynamak sadece görsel değil aynı zamanda sayısal ve sözel zekayı geliştirebilmek içinde son derece önemlidir. Aynı zamanda Mangala her yaş ve her kültürden insanların oynayabildiği oyundur.

Erasmus + Proje kapsamında oynattığımız mangala oyunuyla beraber çocuklara müthiş derece bir katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Mangala çok ciddi stratejik düşünmeye, hamle yapmaya ve bir sonraki hamleleri karar verme becerisi ile zihinden geçirme becerisi kazandırır. Mangala oynarken beyin farklı hamleler yapacağından müthiş derecede beyin jimnastiği yapılmış olmaktadır. Matematik becerisi dediğimiz dört işlem içerisinde çift sayı kuralı, boş kuyu kuralı gibi birçok unsuru çocuklarımız bir anda uygulamalı

olarak kavrarlar. Erasmus + projemiz kapsamında hem çocuklarda hem de yetişkinlerde (Velilerimizde) bu oyunu oynatarak bilişsel, duyuşsal ve motor becerilerinin geliştiğini fark ettiğimizi söylemek mümkündür. Uyguladığımız hemen her safhadaki öğrenci ya da farklı kriterdeki, öğrencilerde olumlu geri dönüşler yaşanmıştır. Özellikle günümüzde dijital çağın etkilerini minimuma indirmede son derece etkili, faydalı bir yöntemdir. Zaten oyun oynayan çocuklar fiziksel olarak gelişir, iletişim becerileri gelişir, sosyalleşir, toplum kurallarını öğrenir, gözlem yeteneği gelişir, büyük ve küçük kasları gelişir, çocuğu psiko-motor yönden geliştirir, yaratıcık yeteneğini geliştirir. El göz ve diğer organlarının koordinasyonunu sağlar vb. daha sayamadığımız pek çok faydası bulunmaktadır.

Zeka oyunları çocuklara; çabuk karar verme, sonraki aşamaları düşünme ve öngörme, olasılıkları hesaplama, mantığını etkili ve yetkin bir şekilde kullanma yetenekleri kazandırdığı gibi planlı hareket etmeyi, hızlı ve doğru karar vermeyi öğretir. Olaylara ve durumlara nasıl farklı açılardan yaklaşılabileceğini, nasıl farklı yorumlar getirilebileceğini gösterir. Çocuk zeka oyunlarında bir şeyler öğrendikçe ve zekasını, bilgi ve becerisini etkin kullanarak başarılı oldukça kendine güveninin artacağını düşünmekteyiz.

Akıl oyunları, çocukların eğlenirken zekâsını geliştirmesi, zihinsel yeteneklerinin artmasını

sağlamada etkili oyunlardır. Çocuklar bu oyunlarla var olan zihinsel ve bilişsel yeteneklerini geliştirebildikleri gibi, yeni zihinsel yetenekler de kazanırlar. Akıl oyunları aracılığı ile yüksek konsantrasyon gerektiren oyunlar oynandığından çocuklar bu oyunları oynarken, dikkatini yoğunlaştırma becerileri kazanırlar. Kazanılan bu beceriler çocukların ezberci bir anlayış yerine; araştırmacı, sorgulayıcı bir yaklaşımı benimsemelerini sağlar. Çocukların yaptığı çalışmalar ve sorgulamalar çocuğun yaratıcılığını da geliştirecek, hayatta daha başarılı ve fark yaratan bir birey olmasını sağlayacaktır. Okul başarısının artmasına yol açacaktır.

Mangala okullarda öğrencilerin oynayabileceği ve kendi zekalarını geliştirebilecekleri bir strateji ve akıl oyunu olduğundan özellikle çocukların oynayabileceği ve oynarken çeşitli kazanımlar kazanabilecekleri bir oyundur. Mangala oyunu insan zekasını harekete geçiren bir oyundur. Mangala oynarken oynayan oyuncu dikkatini oyuna verirken görsel zekasının gelişeceği yine aynı zamanda yapacağı hamleleri düşünürken zeka seviyesinde artış olacağını düşünmekteyiz. Satrancın özellikle çocuk yaşta başlanıp her yaş döneminde hayatımızda yer alması önemle tavsiye edilir. Özü itibarıyla bize has olan ve satrancın atası olarak kabul edilen mangalayla oynamak özellikle küçük yaşlardan başlayarak her yaş

grubundan insanın rahatlıkla oynayabileceđi ve egzersiz yapabileceđi bir oyundur.

Atalarımızın bulup geliřtirdiđi ve gnmze kadar yařatılan bu oyunun aslında insan yařantınsa ok byk faydalar sađladıđı ortadayken bunu okullarımızda en azından semeli ders olarak okutulması faydalı olabilir. Mangala oyunu Kltr ve Turizm Bakanlıđı, Anadolu kltrnn kkl bir bařlıđı olduđunu, oyunun gen kuřaklara tanıtılmasının, yaygınlařtırılmasının yararlı olacađını, kltrel ve turistik alanlarda Trkiye'nin tanıtımına katkı sađlayacađını bildirmiřtir. Milli Eđitim Bakanlıđı tarafından Mangala Oyununun okullarımızda oynatılması uygun bulunmuřtur. Bizde Erasmus + projemiz kapsamında okulumuzda ve evremizdeki diđer okullarda Mangala'yı oynayıp oynattık. alıřmalarımızda đrencilerimizin bu kkl Trk oyununa mthiř bir đrenme isteklerinin olduđunu grdk. Aynı zamanda Mangalayı dzenli bir řekilde oynayan đrencilerimizin zellikle sayısal derslerde bařarılarının arttıđına řahit olduk. Bu oyunu oynayıp yaygınlařtırdıđımızda hem atalarımızın unutmaya yz tutmuř olduđu bu oyunu aktif hale getirmiř olacađız hem de beyin egzersizi yaparak hayatımızın pek ok alanında faydasını grmř olacađız.

KAYNAKÇA

Burnett, J. (1991). Coffee in the British diet, 1650–1990. *Coffee in the Context of European Drinking Habits*, Zurich: Johann Jacobs Museum, 35-52.

<https://mangala.com.tr/nasil-oynanir/>

<https://www.dahibeyinler.org/mangala-hakkinda-videolar>

<http://www.mangalafederasyonu.org.tr/index.php/mangala-t%C3%BCrk-mankalas%C4%B1>

<http://mangala.blogcu.com/dunyadaki-mangala-oyun-adlari/9228536>

<http://www.genelturktarihi.net/satrancin-atasi-turk-zeka-oyunu-mangala>

<http://mangalaoyunu.blogcu.com/mangala-oyunu-nun-tarihcesi/8707684>

Kara, A. (2007).Dört Bin Yıllık Zekâ Ve Strateji Oyunu Dokuz Kumalak (Dokuz Taş). Türk Dünyası Tarih Dergisiç

And, M. (1979). Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi. Ankara. Ulusal Kültür, Nisan, S. 4

Küçükyıldız, A. (2011). Satranç'ın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala.

Townshend, P. (1979). Mankala in eastern and southern Africa: a distributional analysis. *AZANIA: Journal of the British Institute in Eastern Africa*, 14(1), 109-138.

ANTİK PENTATLON

Pentatlon, Antik Yunanistan'da uzun atlama, cirit atma, disk atma, koşu ve finalde güreş dallarından oluşan beş ayrı daldaki yarışları içeren bir müsabakaydı. Günümüzde pentatlon terimi modern pentatlon olarak yüzme (200 m.serbest), atıcılık, binicilik, eskrim ve 3000 m kros yarışları olarak yapılmakta ve bunların her birinin puan skalasından toplanan puanlarla dereceleri belirlenmekte olan olimpik bir spordur. Olimpiyatlarda günümüzdeki haliyle var olan modern pentatlon erkeklerde 1912 olimpiyat oyunlarından, kadınlarda ise 2000 olimpiyatlarından beri uygulanmaktadır.

MÖ 705'e doğru eski Yunanistan'daki Olimpiyat Oyunları kapsamına alınmış olan geleneksel erkekler pentatlonu, 1924'e kadar modern Olimpiyat Oyunları'nın yarışmalarından biri olmuş ve uzun atlama, disk atma, cirit atma, 200 m koşu, 1.500 m koşu yarışmalarını içermiştir. 1912'den bu yana Olimpiyat Oyunları'nın kapsamında olan modern erkekler pentatlonuysa binicilik, eskrim, atıcılık, yüzme ve krostan oluşur.

Bayanlar pentatlon yarışmaları, 1960-1980 arasındaki Olimpiyat Oyunları'nda 100 m engelli koşu, gülle atma, yüksek atlama, uzun atlama, 200 m koşu dallarında yapılmış, 1989 Olimpiyatları'nda, bunlara cirit atma ve 800 m koşunun eklenmesiyle, heptatlona (yedili yarışma) dönüşmüştür.

Antik pentatlonun günümüzde pentatlondan farkı özellikle uzun atlama bölümünde ortaya çıkar. Sporcular koşu ile oyuna başlar ciritlerin olduğu noktaya geldikleri ciriti alıp atarlar ve ardından uzun atlama noktasına varırlar. Uzun atlama noktasında geriden koşarak gelinmez. Atlama yapılacak noktada yarışmacı iki ağırlık alır. Ağırlıklarla birlik kollarını geriye doğru esnetip geriden güç alarak önu doğru yük verir sıçrar. Sıçramanın bittiği iniş noktasında dengeyi sağlamak adına kollarını düzeltir.

Eski zamanlarda sporcuların güç sembolü olduğuna inanılırdı. Gelişmiş kasları olan sporcularla gerçekleştirilen spor dalında herhangi bir kıyafet kullanılmaz ve sporcular çıplak yarışırldı. Başa takılan zeytin dalı sarılı taç da o yarışın en güçlü ve en başarılısına verilir. Sporcular yarışa çıktıkları kapıdan oyun bittiğinde tekrar giremezlerdi. Oyunlar sırasında geliştiklerine inanılırdı. Taç başarıyı ve gelişimi ifade ederdi. Bereketin sembolü olan zeytin eski çağlardan beri her zaman verimin ve bereketin ifadesi olmuştur.

İKİNCİ BÖLÜM

Bu bölüm Burcu Hancı Yanar tarafından yazılmıştır. Çalışmanın bulguları Erasmus plus projesinden elde edilen sonuçlara ve 2 yıllık bir sürece dayanmaktadır.

BÖLÜM YAZARI

BURCU HANCI YANAR

GİRİŞ

İnsanlar doğuştan getirdiği özelliklerden ya da toplum tarafından onlara dayatılan nedenlerle toplumun bir parçası olmak yerine ondan soyutlanmayı seçebilirler. Bu durum özellikle bir takım sorunlara sahip bireylerde daha da ön plana çıkar. Çocukluk yıllarında toplumsal kaynaşmayı gerçekleştiremeyen çocuklar okula başladıklarında mutsuz bir okul hayatı tecrübe ederler. Okul yaşamında mutsuz olan bireyler bu ortamdan uzaklaşmak için okulu terk etme eğilimi gösterebilirler.

Yetişkin olduklarında ise içe dönük bireyler olarak karşımıza çıkarlar. Psikolojik özellikleri dikkate alındığında okul hayatında ve yaşamlarında mutluluğu yakalamayan kişilerin ortak özellikleri olarak aileleri, öğretmenleri, okul ortamları, fiziksel ya da zihinsel özellikleri görülür. Özellikle Bireysel Eğitim Programı uygulanan öğrenciler okula tam zamanlı olarak sosyal kaynaşmayı sağlasınlar ve okul hayatı bitip gerçek yaşama döndüklerinde hayatlarını tek başına devam ettirebilsinler diye kaynaştırma programına tabi tutulurlar. Öyleyse bu öğrencileri toplumun bir parçası haline getirmek için programların özenle düzenlenmesi gerekmektedir.

Sosyalleşme, toplumda geçerli olan kültürel değerleri öğrenerek, kültürün kuşaktan kuşağa devri yetişkin dünyasına hazırlanma ve bu dünyaya uygun davranma anlamına gelmektedir (Tolan, 1996). Çocuğun

gelişimi açısından kritik yıllar olarak adlandırılan okulöncesi ve ilkokul yıllarında toplumda bağımsız yaşam için gerekli becerileri geliştirmesi gerekmektedir (Alp ve Çamlıyer, 2015).

Özellikle engelli bireyler çoğu zaman kendilerini etkinliklere karşı kapatmaktadırlar ya da etkinlik yapma fırsatı bulamamaktadırlar (Gürsel ve Koruç, 2004). Bu durum, devinişsel alandaki gelişimleri diğer özür gruplarından zaten geri olan ortopedik engellilerin sosyal ve sportif etkinliklerden uzak durmalarına, onların akran grupları içinde daha çekimser ve içe dönük kalmasına neden olabilmektedir. Bu bireylerin bağımsız yaşamlarının desteklenmesi için sportif ve sosyal etkinliklerin içine çekilmeleri bir zorunluluktur. Özel gereksinimli çocuğun, kaynaştırma programına dahil edilmesi için, öncelikle ayrıntılı olarak değerlendirilmesi yani var olan performansının belirlenmesi ve onun için en az kısıtlayıcı eğitim ortamının ne olduğuna karar verilmesi gerekmektedir (Alp ve Çamlıyer, 2015). O nedenle bu bireyleri kapsayan beden eğitimi dersi programları düzenlenebilir. Çünkü spor sorumluluk ve işbirliği eğilimi ile düzen sağlama kabiliyetini ortaya çıkararak kişinin sosyalleşmesine yardımcı olmaktadır (Tosun ve diğerleri, 2015).

Bu çalışmayla okulda yer alan 24 özel öğrenime gerek duyan, parçalanmış ailelerden gelen ya da ekonomik açıdan dezavantajlı öğrencilere Mangala Matrak Hemsball ve Antik pentatlon oyunlarının öğretilip

Erasmus plus projesi kapsamında Yunanistan'ın Girit adasından Retimno ilkokulu ile ortaklaşa gerçekleştirilecek olan programa dahil edilmişlerdir. Sosyal ya da psikolojik açıdan sorun yaşayan veya fiziksel engeli olan kişiler kendilerine akranları gibi fırsat verildiğinde beceriyi öğrendikleri gibi bu becerilerle uygun ortamlarda birbirleriyle yarışabilecek cesarete de sahip olacaklardır. Ayrıca bu bireyler okula yönelik tutumlarında bir artış sergileyecek, özgüven ve güdülenmede olumlu gelişim göstereceklerdir. Öncelikle bu çalışma kapsamında, erken okul terki kavramı, spor ve özgüven, motivasyon, mangala, matrak ve hemsball sporlarının öğrencilere katkılara anlatılmış ardından araştırma soruları ve onlara ait bulgulara ve sonuca yer verilmiştir.

ERKEN OKUL TERKİ KAVRAMI

Erken okul terki kavramı eğitim dünyamızın önemli problemlerinden biridir. Eğitimin hakkının anayasayla güvence altına alındığı ülkemizde okul terklerinin önlenmesi çözülmesi gereken bir sorun olarak karşımıza çıkar. Erken okul terki öğrenim süreci devam ederken öğrencinin çeşitli nedenlerle okuldan ayrılması veya öğrenim hayatına başladıktan sonra diploma ya da sertifika benzeri bir belge almadan çeşitli nedenlerle okulu terk etmek olarak tanımlanabilir. Okul terki kapsamına bakıldığında öğrenimine açık liseye kayıtlı olarak devam eden, öğrenim hakkını kullanmayan, kendi isteği ile öğrenim dışına çıkan, yurt dışına çıkan ve vefat eden bütün öğrenciler okulu erken terk eden öğrenciler olarak nitelendirilmektedir.

Okul Terki kavramını açıklayan kuramlar mevcuttur. Bu kuramlar Taylı'ya (2008) göre öğrencilerin okulda uyumsuzluk nedeniyle ayrıldığı **Genel Uyumsuzluk Kuramı**; arkadaşlarının okuldan ayrılmasından etkilenererek okulu bırakanları ifade eden **Uyumsuz Grup Üyeliği Kuramı**; okulun olumsuzluklarından kaynaklanan yönetim boşluğu tutarsızlık öğretmen ve yöneticilerin adaletsiz tavırlarından kaynaklanan **Okul Sosyalleşme Kuramı**; parçalanmış ailelerin, ya da çocuklarının eğitimleriyle ilgilenmeyen onları desteklemeyen veya kendileri de okul terki yaşamış aile çocuklarının yaşadığı okul terki **Aile-Yetersiz Sosyalleşme Kuramı**; sosyo ekonomik düzeyin düşük

olması, sosyal kültürel özelliklerden kaynaklanan **Yapısal Özellikler Kuramı** okul terkinde etken olabilmektedir.

Okulu terk etme riski taşıyan öğrencilerin bazı ortak özellikleri vardır. Bunlar okulda mutsuz olma, derslerde başarısız olma, öğretmenleri tarafından kabul görüp desteklenmeme, arkadaşları ile uyum sağlayamama, ekonomik yetersizlikler, okul saatlerinde çalışmak zorunda olma, ailenin çocuğun okumasına engel olması ve sağlık problemleridir. Sayılan okul terki nedenlerinden birine sahip olmak okulu terk etme olasılığını %17,1 oranında artırırken iki faktörün bir arada bulunması olasılığı %32,5'e, üç faktörün bulunması ise %47,7'ye çıkarmaktadır (Uysal, 2008). Bu durum okul terkinin tek bir nedene bağlı olarak ele alınamayacağını göstermektedir.

Erken Okul Terklerinin Nedenleri

Kişisel Nedenler:

Kişisel faktörlerden kaynaklı okul terk riskleri ele alındığında cinsiyet faktörünün özellikle erkekler aleyhine önemli bir risk faktörü olduğu görülmektedir (MEB Raporu, 2013). Bunun yanında bireylerin psikolojik özellikleri okul terkinin tetikleyebilmektedir. Bu psikolojik nedenler otoriteye karşı gelme, dikkat çekmeye çalışma, zor durumlardan kaçma, kendini önemsiz ve işe yaramaz hissetme olarak sayılabilir.

Bunun yanı sıra özellikle kız çocukların erken evlenmesi ailede gördükleri değer, tek ebeveynle yaşama ya da ebeveynlerini kaybetmeye bağlı olarak eğitime ayrılacak zaman ve paraya sahip olamama okula devamın sağlanmasından önemli unsurlardır. Bireylerin sahip olduğu bağımlılık ve kötü alışkanlıklar devamsızlık oranlarını arttırmakta ve eğitimin dışında kalmaya neden olabilmektedir.

Akranlarla İlgili Nedenler:

Öğrencinin içinde bulunduğu akran ve arkadaş grubu özellikleri onun başarısını ya da okulu terk etme riskini yakından etkilemektedir (MEB Raporu, 2013;39). Yaş özellikleri dikkate alındığında ergenlik dönemindeki bireylerin en fazla etkilendiği kişiler akranları, yani arkadaş çevreleridir. Bu bağlamda arkadaşın sahip olduğu özellikler örnek alınmakta ve hayata geçirilmeye çalışılmaktadır. Okula uyum sorunu yaşayan, kötü alışkanlıklara sahip, okulu terk etmiş ya da bir işte çalışan arkadaşına sahip bireylerin okula yönelik tutumları da arkadaşlarınıninkine benzer nitelik taşımaktadır. Özellikle aileleri ile güçlü bağlara sahip olmayan çocuklar arkadaşları ile daha sıkı ilişkiler kurarak ya da onlara daha fazla değer vererek akranlarının düşüncelerini önemsemektedir.

Toplumsal Nedenler:

Öğrencinin içinde yaşadığı çevrenin sosyoekonomik düzeyinin düşük olması okul terkini artırıcı bir unsur olurken, toplumsal gelişmişlik düzeyi arttıkça erken okul terki riski de azalmaktadır (MEB Raporu, 2013). Toplumun eğitime verdiği değer, çocukların kırsal kesimden şehre göç sonucunda yeni girdikleri topluma uyum sağlayamamaları ya da toplumdan kabul görmeyerek dışlanmaları, kız çocukların okula gönderilmesi ya da eğitime devam etmelerinin önündeki toplumsal engeller okul terklerini arttırmaktadır.

Aile ile İlgili Nedenler:

Aile, her çocuğun hayatında ömür boyu en büyük izlere sahiptir. Hem mutlu birey olmada, hem de ahlaklı ve erdemli bir birey olarak toplumda saygı değer bir yere sahip olmada ailenin önemi yadsınamaz. Bireyin eğitim alması aile teşviki ile gerçekleşebilir. Öğrencinin okuldaki eğitim ve öğretim çalışmalarını yakından takip etmeyen, okulun ve eğitimin bireye sağlayacağı katkılar konusunda çocuğunu bilinçlendirmeyen ailelerin çocukları okulda başarı gösterememektedir. Bu başarısızlık öğrencilerin okula olan bağlılık ve aidiyet duygularında yıpranmalara neden olarak onları okuldan uzaklaştırabilmektedir. Aynı zamanda ailenin

ekonomik durumu öğrencinin okumasına verdikleri destek ailede kaç çocuk olduğu aile bireylerinin eğitim düzeyi okul terki konusunda etkili olabilmektedir. Eğitim düzeyi yüksek aile çocukları genellikle daha iyi eğitime sahip olurken eğitim düzeyi düşük ailelerden gelen bireyler doğru modele sahip olamadığı için okul hayatlarında diğer bireylere göre daha geride kalmaktadır. Ailenin eğitim düzeyindeki olumlu gelişmeler çocukların öğrenim hayatlarına da olumlu yansımaktadır. Ailenin eğitim düzeyi ve öğrencinin eğitim düzeyi arasında pozitif ilişki vardır denebilir.

Öğretmenlerle İlgili Nedenler:

Öğrencilerin öğretmenleri ile ilişkileri onların derse yönelik tutumlarını etkilemektedir. Derse yönelik tutum öğrenci başarısını ve öğrenci başarısı da okula devam oranına yansıyabilir. Olumlu davranışları olan öğrencilerin bireysel özellikleri içinde buldukları psikolojik durumlarını ve gelişim dönemi özelliklerini dikkate alan öğretmenlere sahip öğrenciler kendilerini okulda mutlu hissetmekte öğretmenlerini kendilerine model almaktadır. Öğrenciler öğretmenlerince değer ve saygı gördüklerinde başka faktörler olmaması durumunda okul terk edilecek değil öğrencinin saygı gördüğü kendini gerçekleştirdiği kişilik gelişimini doğru olarak tamamladığı yer haline dönmektedir. Adaletli, doğru iletişim kuran öğretmenler öğrencileri

okula çekmekte ve onların sevgisini kazanmaktadır. Aksi davranış sergileyen öğretmenler de öğrencilerin okuldan kaçmalarına neden olabilirler.

Okulla İlgili Nedenler:

Öğrencinin okula olan bağının güçlenmesinde okulun sahip olduğu özellikler etkin rol oynayabilmektedir. Okulun özellikleri fiziki ve personel olarak ele alınabilir. Yeterli fiziki donanımına sahip olma öğrencilerin ihtiyaç duyduğu fiziki ortamın uygunluğu ışık, ısı, ses özellikleri çalışan personelin ve idarecilerin öğrencilere karşı tavırları okulu terklerinde önemli bir etmendir. Demokratik tavır takınan, öğrenci ihtiyaçlarına cevap veren okul ortamları öğrencileri kendine çekmektedir. Ayrıca öğrencilerin oyun oynayabilecekleri onların ilgisini çekecek etkinlikleri yapmaya olanak sağlayan okullardaki öğrenciler, okullarına severek devam etmektedir. Örneğin futbol oynamayı seven bir öğrenci için okulda futbol oynanacak sahaya sahip bir okul ve futbol oynamasına fırsat veren bir idare ve öğretmen kadrosu öğrencinin okula olan bağlılığını arttırmaya katkı sunabilir.

Erktin, Okçabol ve Ural (2010), okullarda yaşanan okul terklerini okul başarısızlığı, öğretmen ve akran reddi, yüksek devamsızlık ve düşük katılım değişkenlerinin okul terki ile güçlü bir ilişkiye sahip

oldukların tespit etmişlerdir. Elde edilen veriler, çalışmaya katılan öğrencilerin okul terki nedenlerinin düşük ekonomik seviye, başarısızlık ve şiddet olduğunu ve şiddet davranışı sergileyen öğrenciler ile şiddete maruz kalan öğrencilerin okul terkine daha yatkın olduklarını göstermiştir.

Türkiye’de okul terk etme nedenleri aşağıdaki maddelerle özetlenebilir.

- Ailenin sosyo-ekonomik düzeyinin düşük olması,
- Çalışma yaşamının okula tercih edilmesi,
- Genel yetenek düzeyinin düşük olması,
- Okul içi çalışmalara ilgi duyulmaması,
- Okulda başarı yönünden geri kalması,
- Ailenin tutumları ve istekleri,
- Başarısızlık ve sınıf tekrarlama,
- Bazı öğretmenlerden ve derslerden hoşlanmama,
- Beden ve ruh sağlığı problemlerinin bulunması,
- Okuma hızının çok düşük olması,
- Ailenin bölünmesi ve aile içi geçimsizliklerin olması (Yorğun, 2014).

Erken Okul Terklerinde Türkiye'nin Mevcut Durumu

Türkiye'de zorunlu eğitimin 1997'de sekiz yıla, 2012 yılında 12 yıla çıkartılması ve eğitime yüzde yüz destek projeleri gibi çalışmalarla okula devam arttırılmaya çalışılmakta ancak eğitimin önündeki engeller bu çabaların önünü kesebilmektedir. Özellikle ailesi tarafından teşvik edilmeyen ve desteklenmeyen bireyler, okulda tehdit altında olan, toplumsal baskı gören bireyler Türkiye'nin okul terkleri oranlarını olumsuz etkilemektedir.

Türkiye'de eğitimle ilgili tartışılan en önemli sorunlardan biri, ortaokuldan sonra ailelerin bir kısmının çocuklarını okula gönderme konusunda isteksiz olmalarıdır. Bu durum özellikle kız çocukları için geçerli bir olgu iken, erkek çocukların da aile bütçesine katkı sağlamak üzere çalıştırılmaları nedeniyle okula gönderilmemeleri söz konusudur (MEM Raporu, 2013). Okul terkinde önemli nedenler önceki bölümde sayıldığı gibidir.

OECD tarafından yayımlanan *Bir Bakışta Eğitim 2015* başlıklı raporda yer alan verilere göre, Türkiye'de 15-19 yaş aralığında eğitime katılan öğrenci oranı %69 iken OECD ülkeleri ortalaması %84'tür. Türkiye 15-19 yaş aralığında okula devam sıralamasında en düşük üçüncü ülke olarak İsrail ve Meksika'nın hemen üstünde yer almaktadır. 2013 yılında 15-19 yaş grubunun Türkiye'de eğitime

katılım oranları %40 artış göstermesine rağmen %30'luk bir nüfusun eğitim sisteminin dışında kalması değerlendirilmeli ve bu durum için önlemler alınmalıdır (Sunar, 2016). Ortaöğretim mezuniyet oranları da okul terki kapsamında ele alınabilecek göstergelerden biridir. 2013 yılı verilerine göre ortaöğretim mezuniyet oranı OECD ülkeleri ortalamasında %85 iken, Türkiye'de %64'tür.

Bu sorunların yanında karşımıza çıkan diğer sorun ise okuma şansını elde etmiş, lise eğitimine başlamış olan öğrencilerin okulu bırakmasıdır. 2006 - 2007 eğitim ve öğretim yılında ortaöğretime (genel ve mesleki eğitim dâhil) kayıt yaptıran öğrenci sayısı 1.151.599 ancak bu öğrencilerden mezun öğrenci sayısı ise 662.894'tür. Bu sonuçlar mezuniyet oranının %57,56 olduğunu göstermektedir. 2010-2011 öğretim yılında mezun öğrenci sayısı 706,502 olarak %75,58'e ulaşmıştır. Mezuniyet oranlarında bir artış gözlenmesine rağmen okula başlayan öğrencilerin hala yaklaşık %25'i okulu bitirmemektedir. 2011 yılı AB İlerleme Raporu'nda Türkiye'nin okulu erken bırakanlar açısından hâlâ AB ortalamasının çok altında olduğu ifade edilmiştir (Avrupa Komisyonu, 2011). 2012-2013 eğitim ve öğretim yılı okullaşma oranlarına bakıldığında okullaşma oranının erkeklerde %70,77, kızlarda ise %69,31 olduğu görülmüştür. Bu bulgular cinsiyetler arasındaki dengesizliğin giderek daraldığını ancak okullaşma oranının hala istenen aşamaya gelmediğini göstermektedir.

PISA uygulamasından önceki iki hafta boyunca, en az bir defa tüm gün okula gitmeyen öğrenci oranları incelendiğinde oran Türkiye’de %54 iken, OECD ülkelerinde sadece %14’tür. Oranlar sosyo-ekonomik olarak avantajlı ve dezavantajlı öğrencilere göre kıyaslandığında ise, OECD ülkeleri ortalamasında, dezavantajlı öğrenciler daha fazla devamsızlık yapma eğilimi gösterirken Türkiye’de ise avantajlı öğrencilerin devamsızlık yapma eğilimleri daha yüksektir (Sungur, 2016).

Okul devamsızlık oranlarında okula yönelik aidiyet duygusu bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Okula aidiyet bilişsel ve duyuşsal alanda okulda olumlu çıktılara neden olmaktadır. Türkiye’deki öğrenciler toplumsal değeri oldukça yüksek ve ailelerce güven duyulan kurumlar olan okullarına kendilerini ait hissetmektedir (Sungur, 2016). Ancak sınav ve gelecek kaygısı, öğrenci ilgi ve dikkatini çekmeyen eğitim durumları, demokratik olmayan okul ortamları, zaman zaman katı disiplin uygulamaları bu aidiyet duygusuna rağmen okullarda algılanan stresi, dolayısıyla devamsızlığı artırabilir.

Okul Terklerinin Doğurduğu Sonuçlar

Erken okul terkleri sosyal, psikolojik ve ekonomik sonuçlar doğurmaktadır. Bu sonuçların olumsuz etkilerinin en aza indirilmesi için acil önlem planları

yapılmalıdır. Gelişim sorunu yaşayan ve kişilik gelişimi dahil bu süreci okul çatısı altında sağlıklı tamamlayamayan bireyler suç, aile çatışması, boşanma, üretime katılmama vb. sorunlarla farklı başlıklar altında toplumu ve kurumları daha fazla meşgul etmektedir (Sungur, 2016). Okul terki tek ebeveyn olma, başkalarına muhtaç yaşama, suça yönelme gibi sorunların yanında işgücü kaybı gibi ekonomik zararlara da beraberinde getirebilmektedir (Schargel ve Smink, 2001'den akt.Özer ve diğerleri, 2011). Mutsuz olan ve istenmeyen davranışlarda bulunan bireyler toplumun karşısına tehdit olarak çıkmaktadır. Bu durumda olan bireyi ve toplumu koruyucu önlemler almak devletin temel görevlerindedir. Okul sürecinde eğitim için ayrılan maddi payın yanı sıra bu sorunların çözümleri için de bütçe ayırmak gerekmekte ve toplumsal zararlara mali ekonomik zararlar da eklenmektedir. Okul bir bütün olarak özendirici ve çekici hale getirilmeli, öğrencilerin bireysel gelişimleri ileride içinde yaşayacakları topluma adaptasyonlarını sağlayıcı gelişimleri gerçekleştirilmelidir. Aidiyet, bireysel sorunlara duyarlılık, kendini ifade etme, amaç üretebilme, sosyal bağlar kurabilme, kariyer planlama gibi sağlanacak öğrenci merkezli uygulamaların erken okul terklerinin önlenmesinde ve devamsızlık oranlarının azaltılmasında daha işlevsel sonuçlar doğuracağı göz ardı edilmemelidir (Sungur, 2016). Bu sorunun çözümü için sivil toplum kuruluşlarının üniversitelerin de dahil olduğu destek programları ve

projeler hayata geçirilebilir. Daha önce yapılan projelere örnek olarak “Haydi Kızlar Okula” projesi verilebilir.

Erken Okul Terkleri Nasıl Önlenir

Okul terklerinin önlenmesi için öncelikle okulu terk nedenlerinin tespiti gerekmektedir. Bu çalışmaların bireysel düzeye indirilmesinde okul rehberlik öğretmenlerine ve okul yönetimlerine iş düşmektedir. Okulu terk etmeye yönelik tedbir alması amacıyla öncelikle velilere caydırıcı tedbirler uygulanarak yasal yaptırımların uygulanması konusunda mevzuattaki yetersizlikler giderilmelidir.

Çocukların okulu terk etmelerinde ekonomik sorunların ve babaların iş bulamamasının önemli bir neden olduğu düşünüldüğünde, istihdamı artırıcı ve ekonomik koşulları iyileştirerek yoksulluğu giderici sosyal ve ekonomik politikaların hayata geçirilmesinin gerekli olduğu ortadadır. Bu anlamda, istihdamı artıracak yatırımların teşvik edilmesi önemlidir (Şirin ve diğerleri, 2010).

Liselerde okuyan ve düşük gelir grubuna mensup olan öğrencilere burs verilmesi okulu bırakma eğilimini azaltmada etkili olabilir.

Yetişkin eğitim programları ile aileler bilgilendirilerek çocuklarının eğitimlerine daha fazla ilgi göstermeleri

sağlanabilir. Okulu bırakma eğilimini azaltmak amacıyla; akademik başarı programları, devam takibi uygulamaları, psikolojik danışmanlık hizmetleri, okul sonrası eğitsel kulüpler, akran öğreticiliği, atılganlık eğitimi, alternatif okul programları gibi önleme ve müdahale yöntemleri uygulanabilir (Şimşek, 2011).

Okullardaki eğitim programlarının yeniden gözden geçirilmesi ve spor yoluyla öğrencilerin okula bağlanması diğer bir alternatif olarak seçilebilir çünkü oyun ve spor hayatımızda olumlu duyguları tetikleyen faaliyetlerdendir. Oyunun çocukların hayatında önemli bir yeri vardır. Oyun çocukların çevreye ve gerçek yaşama alışması için bir araçtır. Duygular üzerinde güçlü bir etkisi olduğundan güçlü bir eğitim yöntemidir. Oyun yoluyla çocukların motor becerileri gelişir ve temel fiziksel özellikleri ve organizmaları güçlenir (Davidova, 2005). Okula gidene dek çocuğun taklit etme, inceleme, araştırma ve hayal kurma ihtiyacını karşılama konusunda önemli bir gücü olan oyun, artık gerçek eğitim süreci özellikleri taşıyan durumlar oluşturur ve didaktik işlevlerle yüklenir (Valova, 2009). Okula yönelik olumlu tutum geliştirmede spor ve oyun olumlu bir etkiye sahiptir. Bu çalışmada da erken okul terklerinin önlenmesinde hemsball, matrak ve mangala oyunlarının faydalarına değinilecektir.

Erken Okul Terklerinde Okula Yönelik Tutumun Önemi

Tutum “psikolojik bir nesneye karşı olumlu ya da olumsuz duyuş yoğunluęu” (Akt. Topkaya ve Yalın, 2007) ya da “belli kiři, grup, fikir ya da durumlara yönelik, sürekli olumlu ya da olumsuz tepkilere neden olan, öğrenilmiş eğilimler” olarak tarif edilmektedir. Allport’a göre tutum (1935), “bireylerin, nesnelere ve durumlara karşı tepkileri üzerinde yönettici etki yapan ve geçirilen tecrübelerle örgütlenmiş duygusal ve zihinsel tavır ve eğilimdir. Gardner işlevsel bir bakış açısıyla tutumu, “bireyin inanç ve düşüncelerine dayalı olarak belirli bir nesne ya da kavrama yönelik tepkisi” olarak tanımlamaktadır (1985).

Ülgen, tutumların öğrenme yoluyla kazanıldığını ve öğrenmeyle kazanılan bu özelliklerin bireyin davranışlarına yön veren karar verme sürecinde yanlılığa neden olabildiğini belirttiğinden okula yönelik tutumda olumsuz gelişmeler okuldan uzaklaşmanın tetikleyicisi olabilir (Ülgen, 1995’den Akt.Güven ve Uzman, 2006). Sonuç olarak, tutum belirli bir duruma nesneye olguya yönelik öğrenilmiş tepkilerdir. Tutumlar daha geniş çapta insan topluluklarına gösterilir ve tepkiler bakımından daha geneldir (Tezbaşaran 1997:1). Tutumlar ilgiler ve değerlerle ilişkilidir. Tutumlar durağandır kendini ve toplumu anlamaya yöneliktir. Bireyler tutumlarının farkında olmayabilirler. Kalp çarpması, öfkelenme tutumun sonucudur. Tutumun davranışsal

öğeleridir. Bilişsel öge; tutum objesi hakkında sahip olunan bilgiler ve davranışsal öge ise tutum objesine karşı gözlenebilen, sözel ya da sözel olmayan, tüm davranışlardır (Kağıtçıbaşı, 1999). Bireylerde özellikle çocuklarda tutumlar değiştirilebilir. Ancak yıllarca süre gelmiş kalıplaşmış duyguların değiştirilmesi zordur. Bu nedenle öğrencilerin okula yönelik bir olumsuz tutum geliştirmemesine dikkat edilmelidir. Tutumlar ne kadar güçlü ise değiştirmek o kadar zor olur.

Spor ve Özgüven

Spora katılımının fiziksel ve fizyolojik gelişim üzerine katkılarının yanında bazı psikolojik ve sosyal özellikler üzerine de olumlu etkileri olduğu bulunmuştur (Salar ve diğerleri, 2012). Özgüven; insanın kendine güvenme duygusudur (<http://www.tdk.gov.tr>). Öz güven duygusu, bireyin olumlu yaşantılara sahip olması ve güçlü yanlarını başarılı bir kişi olarak destekleyebilmesi için oldukça önemli bir faktördür (Ekinci, 2013). Sporda özgüven ise sporcuların başarılı olacaklarına ve bunun için gerekli potansiyellerini ortaya çıkaracak fiziksel ve zihinsel güce sahip olduklarına olan inançlarıdır. İnsanın eğitiminin, oyunla başladığı düşünüldüğünde bireylerin spora yönlendirilmesi ve yönlendirilmesi, kişinin hem kendisi açısından sağlıklı bir yaşam sürdürebilmesi hem de bireylerin toplumla uyumlu bir şekilde yaşamasına destek olması açısından önemlidir (Balyn ve diğerleri, 2012). Arkes ve Garske'nin

(1982) arařtırmalarına gre arařtırmacılar başarı motivasyonunda yüksek ve düşük kiřiler arasındaki ayırt edici faktrn zgven olduđunu buldular (akt. Yıldırım, 2013).

Kendine gvenen ve başarıyı bekleyen sporcular genel olarak daha nce başarı gsteren sporculardır. Gven, kiřinin başarı olarak algıladıđı bir amaca veya neticeye bađlıdır. Sonular sporcuların birden fazla gven trne sahip olduđunu ve bu gven trlerinin arasında fiziksel yetenekleri gerekleřtirme kabiliyeti, psikolojik yetenekler, karar verme ve uyum sađlama gibi algısal yetenekler, fiziksel form ve antrenman durumu, đrenme potansiyeli veya kabiliyeti artırma becerisinin yer aldıđını ortaya koymaktadır (Singer, Hausenblas, Janelle ,2001 akt. Yıldırım, 2013).

Sporada Gven Artıřı İin Bazı Teknikler

Fiziksel hazırlık yaparken sporu yapacak kiřinin dođru taktiklerle ve bařardıđını yapabileceđini hissederek hazırlanması zgvende artıřı sađlayabilir. Bu artıřta etkili olan bazı faktrler;

Bařarı

z-dzenleme becerileri kazanma,

Olumlu sosyal iklim

Olumlu tutum

Demografik ve Kiřilik zellikleri

Kurum Kültürü

Kontrol Edilemeyen Dışsal Faktörler

Performans

Fiziksel Beceri ve Özellikler

Antrenörler spor yaparken güven kaybetmemek için sadece sıkı çalışmamalar yaptırmamalı başarıma duygusunu tattırarak vazgeçmenin de önüne geçmeyi sağlayan fiziksel çalışmalara yer vermelidir.

Fiziksel hazırlıktan sonraki süreç zihinsel hazırlıktır. Kazanıp başarmanın yanı sıra sporda kaybetmenin de olduğu vurgulanmalıdır. Olumsuz koşullarda başarılı performans ortaya koyma güvenin gerçekleşmesine neden olabilir.

Zihinsel hazırlıktan sonra başarıya giden yolda hedeflerin belirlenmesi gerekir. Eğer birey kendine hedefler koyarsa onlara zihinsel olarak inanır ve beynini vücudunu o yönde motive eder. Weinberg, Burton, Yukelson ve Weigand (2000)'ın yaptıkları araştırmada pek çok olimpiyat sporcusunun ulaşmak istediği hedefleri için ayrıntılı bir planları olduğunu, aksi durumlarda bile ek olarak daima alternatif bir planları olduğunu belirtmişlerdir. Ancak bu hedefler gerçekçi olmalıdır. Yıldıza taş atıracak nitelikte olmamalıdır. Ayrıca hedefler ölçülebilir ve ulaşılabilir olmalıdır. Ölçülemeyen hedefler net değildir ve

güdülenmeyi zorlaştırır. Ayrıca değerlendirme sürecini de ortadan kaldırır.

Her birey kendine özeldir. A kişisi ile B kişinin hedeflerinin aynı olması beklenemez. Bu şekilde bir yönlendirme de yanlış olacaktır.

Öz-güven de durum benzerdir. Her bireyin özgüven seviyesi farklılık gösterir. Düşük öz-güven kadar yüksek öz-güven de başarının önündeki önemli engellerdendir. Birçok sporcu başarılı olmak için gerekli fiziksel beceriye sahip olduğu halde stres ve baskı altında güven problemi yaşadığı için başarılı olamamaktadır. Bir sporcunun yeteneklerinin farkında olması ve başaracağına inanması önemlidir. Düşük özgüven sporu yaparken ve yarışma sürecinde zihinsel süreci ve duygusal süreci olumsuz etkileyerek motivasyonu düşürür. Kendine inanmayan bir birey başlamadan yenilmiş sayılır. Örneğin futbol maçlarında çok büyük kulüplerin mahalle takımı denen ligin alt sıralardaki takımlarına farklı sayılarla yendikleri sıkça rastlanan bir durumdur. Bu durum rakibi küçümseme kendine fazla güvenme bunun sonucunda güdülenmede ve odaklanmada yaşanan kayıplar ve gelen yenilgidir. Kendine güveni çok yüksek olan sporcuların ya da takımların bazen aşırı güven sebebiyle küçümsedikleri rakiplerine yendikleri spor ortamında sıklıkla yaşanan bir durumdur (Yeltepe, 2007).

Zihinsel, fiziksel hazırlıkların ardından önemli olan ruhsal olarak hazırlanmadır. Burada öğretmenlere ve antrenörlere büyük işler düşmektedir. Duyarlı öğretmenler ve hocalar öğrencilerinde öz-güven duygusunun yanı sıra öz-yeterlik algısı da oluştururlar. Öz-yeterlik bireyin herhangi bir konuda neyi ne kadar yapacağına olan inancıdır. Bunu başarmanın yolu bireysel özellik ve yeterlikleri dikkate almaktan geçer. Ne sürekli başarısızlık tadacak kadar zor ne de sürekli başaracak kadar kolay görevler verilmemelidir. Bireye göre görevler kolaydan zora sıralanmalı kolay basamak tamamlandıktan sonra üst göreve ve çalışmaya geçilmelidir. Burada çalıştırıcıya düşen en büyük sorumluluk sabırdır. Bireyler kesinlikle diğerleri ile kıyaslanmamalıdır. Çünkü doğuştan yetenekli bireyler bir süre sonra ön plana çıkacak özellikle fiziksel yetersizlikleri olan bireylerde bu durum üzüntü yaratacaktır. Bu nedenle bireysel görevler düzenli ve planlı bir şekilde sunulmalıdır. Kıyaslamaların önüne geçilmelidir.

Fiziksel Zihinsel Psikolojik ve Sosyo-Ekonomik Açıdan Dezavantajlı Bireylerde Özgüven

Fiziksel, zihinsel, psikolojik ve sosyal yönlerden eksiklikler sosyal, duygusal benlik gelişimini ve özgüveni olumsuz etkilemektedir (Ergun, 2011). Bu gelişimin normal sınırlara taşınması için hareket oyun ve spor devreye sokulabilir. Hareket ve spor

aktiviteleri dezavantajlı bireylerde eksik olduğu düşünölen özgüvenin kazanılmasında önemlidir. Dezavantajlı bireylerin eksik yanlarını bir nebze olsun tamamlamak için onları harekete geçirmek yani spora maruz bırakmak faydalı olabilir. Sporla birlikte bir takımında yer alan ya da takdir edilen bireyler olumlu özgüven geliştirir. Böylelikle özellikle engelli bireyin yetersiz hissettiği alanda desteklenerek özgüven ve benlik gelişimi sağlanmış ve sosyal rolü de kazandırılmış olacaktır. Bu bireylerin takım liderleri olması hemsball gibi herkes ve her yaşta birey tarafından yapılabilecek olan bir sporun seçimi ve yapılması ile mümkün olabilir.

Spor büyük bir güce sahiptir. Sporun sahip olduğu bu güçle kendi yeteneklerinin farkına vararak, kendine yetebilmeyi öğrenir. Dezavantajlı bireylerde spor; güven, denge, kas kontrolü, hareketlerde özgürlük ve koordinasyon kazanmak için kullanılabilir (Ergun, 2011). Spor öyle birleştirici ve iyileştirici olgudur ki engelli, sağlıklı tüm insanları sosyalleştirerek, ruhsal dünyalarına destek sağlayan, kişinin bağımsızlığını, disiplin kazanmasında ve benliğinin oluşmasında ciddi rol oynayan bir olgudur. Ayrıca bireylere kazandırdığı, zaman yönetimi, fiziksel bakım ve sağlıklı yaşam disiplini bireyin bunu hayatının her alanına transfer etmesini sağlayacaktır. Kazanılan bu disiplin yaşam boyunca bireylerin davranış biçimi haline dönüşecek ve girişecekleri diğer işlerde de

çalışma ve yaşam disiplinlerinin avantajı ile başarıya ulaşmaları kolaylaşacaktır.

Motivasyon

Motivasyon, isteklerin seçilip, öncelik sırasına konulmasında, planlanmasında ve başarılı ya da başarısız bir şekilde icra edilmesinde kullanılan bilişsel ve motor süreçleri harekete geçiren, yönlendiren koordine eden, artıran, sonlandıran ve değerlendirmesini yapan, güdülenme sürecidir (Dörnyei, 2001). Bir şeyi öğrenmeye istekli olma, bir harekete başlama ya da başlamama yapılan tercihler motivasyon yani güdü ile ilgilidir.

Çocuğun vazgeçilmez uğraşısı, eğlenme ve arkadaş edinme aracı olan oyunun güdülenme sürecinde önemi tartışmasız, tarihsel süreç içinde pek çok psikolog ve sosyolog bilim adamlarınca incelenmiş ve olumlu katkılar taşıdığına dair sonuçlara ulaşılmıştır. Oyun, eğitimin temelidir. Eğitim programlarında yer alan oyunlar, öğrencilerin fiziksel ve zihinsel açıdan gelişimine olduğu kadar, öğrenme sürecinin daha etkili, kalıcı ve keyifli olmasına da olanak vermektedir (Özdemir ve İnal, 2013). Oyunlar yoluyla bağımsız düşünebilen özgüvenli ve sosyal bireyler yetiştirme konusunda yol kat etmek daha kolaydır. Oyun oynarken çocukların yani öğrencilerin motivasyonun yüksek olmasından dolayı oyun, çocuğu öğrenmeye

yönlendirmek, öğrenme hazzını çocuğa yaşatmak için etkili bir araçtır. Çünkü etkili ve kalıcı öğrenmeler, motivasyonun yüksek olduğu öğrenme ortamlarında gerçekleşir. Bu anlamda kazanım odaklı eğitsel oyunları etkin öğrenme araçları olarak kullanmak, okulu ve dersi cazip bir yer haline getirmek için kazanım odaklı oyun sayısını artırmak gereklidir. Oynanan oyunlar yoluyla öğrencilerin tanınmasına ve kişiliklerinin oyun içinde daha belirgin olarak ortaya çıkmasına katkı sağlar.

Akademik Başarı ve Motivasyon

Başarı, okul ortamında belirli bir ders ya da akademik anlamda istenilen bir sonuca ulaşma olarak tanımlanabilir. Eğitimde başarı denildiğinde ise genellikle, okulda okutulan derslerde geliştirilen ve öğretmenlerce takdir edilen notlarla, test puanlarıyla ya da her ikisi ile belirlenen beceriler veya kazanılan bilgilerin ifadesi olan “Akademik Başarı” kastedilmektedir (Carter ve Good 1973). Bireyin başarılı olması için gereken güdülenme seviyesini yakalaması gerekir. Başarı öncelikle onu istemekle elde edilir. Bireyin bir şeyi elde etmek için geliştirdiği çaba ise güdü ya da motivasyondur. Öyleyse başarıya giden yol motivasyonla başlar. Başarısız olma durumu motivasyonun azalmasına yol açabilir. Başarısızlık sosyal açıdan uyumsuzluk ve umutsuzluğu beraberinde getirebilir. Bu nedenle okullarda

öğrencileri motive edecek süreçlere ihtiyaç vardır. Sporun ve oyunun eğitiminde kullanılması ile öğrenci motivasyonunda olumlu artışlar gözlenmektedir.

Mangala Oynamanın Yararları

Mangala somut öğeler içeren bir oyun olduğundan öğrencilerin öğrenmesinde kolaylaştırıcı bir yöntemeye dönüşebilmektedir. Mangala oyunu Orta Asya’da oynanan bir Türk strateji ve zekâ oyunudur. Sakalar, Hunlar, Göktürkler, Selçuklular ve Osmanlılardan bu yana oynanan oyun Osmanlı döneminde “Minkale” olarak Orta Asya’da “Dokuz Kumalak” olarak adlandırılırdı. Mangala dikkat, sonraki adımı düşünme, strateji geliştirme, odaklanma, sayısal mantık gibi düşünme becerilerini geliştiren bir oyundur. Bu nedenle, Mangala Osmanlı döneminde şehzadelerin düşünme becerilerini geliştirmek için sarayda da oynanmıştır. Ayrıca mangala minyatür sanatında sıklıkla resmedilmiştir.



İstanbul 1582, Surnamei Humayun'da yer alan Esnaf alayı, Topkapı Sarayı 367-A nolu minyatür.



İstanbul 16. yy. Kahvehane minyatürü, Dublin Chester Beatty Kütüphanesinde yer alan minyatür



Gaziantep Kalesi, Gaziantep Kalesi müzesinde bulunan Mangala kayası



1714 İstanbul-Marquie de Ferriol tarafından çizilen “Mangala oynayan Türk Kızları” gravürü



1737 İstanbul, Jean Baptiste van Mour, Topkapı Sarayında Mangala Oynayan Kadınlar



Mersin, Kanlı Divane’de bulunan 1000 yıllık Mangala kayası (Resimler www.mangala.com.tr adresinden alınmıştır).

Okuma ve mantık gibi zihinsel yetenekleri geliştirici oyunların daha sonra problem çözüme, ezberleme, değerlendirme, sınıflandırma gibi zihinsel fonksiyonları canlandıran aktiviteler olduğu araştırmalarda dile getirilmeye başlanmıştır (Tosun ve diğerleri, 2015). Mangala oyununu, her yaştan ve kültürden insanın rahatlıkla oynanabilmesi, popülerliğini korumasına katkı sağlamaktadır. Araştırmacı Philip Townshend'e göre bir toplumda, insanlarda en çok beğenilen ve örnek alınan niteliklerden şu yedisi Mangala oyunuyla ilgilidir:

- 1-Kurnazlık,
- 2-Uyanıklık,
- 3-Önceden görme,
- 4-Esneklik,
- 5-Direnme,
- 6-Sağgörü,
- 7-Bellek.

Zekâ ve strateji oyunlarından olan mangala ile desteklenmiş matematik öğretiminin başarıyı ve başarıya yönelik tutumu artırdığı görülmüştür (Orak ve diğerleri, 2016). Benzer şekilde Aksoy (2010) tarafından 70 öğrenci ile 2009-2010 eğitim öğretim yılında yapılan başka bir çalışmada oyun destekli matematik öğretimin kazanımlara ilişkin başarıyı,

derse karşı tutumu ve öz yeterlik algılarını olumlu etkilediği sonucuna varılmıştır.

İlkokul matematik dersinde, Orta Asya’da oynanan zekâ ve strateji oyunlarıyla destekli öğrenmeye dayalı uygulamaların, akademik başarıya ve tutuma etkisini araştıran bir çalışmada 24 üçüncü sınıf öğrencisine strateji oyunları 3 saat olmak üzere 24 ders saati uygulanmış ve veri toplama aracı olarak Aşkar (1986) tarafından geliştirilen 20 maddelik likert tipi “Matematik Dersi Tutum Ölçeği” ile, araştırmacı tarafından üç uzman görüşüne başvurularak oluşturulan akademik başarı testi kullanılmıştır. Çalışmada tek grup ön test- son test yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma kapsamında Orta Asya’da oynanan zekâ ve strateji oyunlarından “Mangala, Üçtaş, Beştaş, Dokuztaş, Aşık, Cirit, 41 Çubuk” isimli oyunların eğitsel oyuna dönüştürülmüş halleri kullanılmıştır. Öğrencilere çalışma öncesinde ve sonrasında matematik başarı testi ön test- son test olarak uygulanmıştır. Matematik dersine yönelik tutum ölçeği sonuçlarına göre öğrencilerin derse yönelik tutumlarında olumlu sonuçlar elde edilmiştir. Bulgular sonucunda; Orta Asya’da oynanan zekâ ve strateji oyunlarıyla destekli öğrenmeye dayalı uygulamaların, matematik dersindeki akademik başarıyı artırdığı söylenebilir. (Orak ve diğerleri, 2016).

Mangala sayısal ve sözel zekayı geliştirici eski Türk oyunlarından biridir. Öğretmenler sosyal oyunların yanı sıra sayısal ve sözel zekayı geliştiren oyunları da eğitim programın vazgeçilmezi hale getirmişlerdir. Öğretmenlere göre bu oyunlar öğrencileri düşünmeye anlam yüklemeye yeni fikirler üretmeye teşvik etmektedir (Öztemiz ve Önal, 2013). Bu düşünceden hareketle öğretmenler bu oyunları uygulamaya aktarmakta ve öğrenmeyi kalıcı, eğlenceli hale getirmektedir.

Hemsball Oynamanın Yararları

Hemsbal her yaşta bireyler tarafından oynanabilen ve insanların keyif almalarını sağlayan bir oyundur. Hemsball birden fazla beceriyi içinde bulunduran bir yapıyla karşımıza çıkar ve bunun sonucu olarak aynı anda el ayak ve göz koordinasyonuna ihtiyaç duyarak koordinasyonun gelişimine katkı sağlar (Sever ve diğerleri, 2016). Yüksek odaklanma becerisi geliştirir. Hemsball oyununda başarılı olmak için odaklanmak ve yüksek konsantrasyona ihtiyaç vardır. Düzenli olarak bu sporun yapılması sporu yapan bireylerde koordinasyon ve konsantrasyonu artırır.

Psikomotor beceriler ve temel motor beceriler bu spor dalının yardımıyla daha iyi bir noktaya taşınabilir. Topu yakalamak ve farklı atışlar yapmak için sergilenen oturma kalkma hareketleri, kalp atışlarını

diğer sporlarla benzer antreman eforu seviyesine getirdiğinden dengede artış ve bacaklarda güçlenme görülür. Ayrıca çabukluk algı ve karar alma becerilerinin işe koşulduğu spor dalında yapılan araştırmalardan birinde ortalama 8.8 yaşında 80 öğrenci ile çalışılmış, bunlardan 50 tanesi haftada 3 saat 8 hafta boyunca hemsball eğitimi almış, eğitimler sonunda öğrencilere çeviklik testi yapılmış ve hemsball oynayan deney grubu öğrencilerinin yerine çeviklikte bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kontrol ve deney grubu arasında çıkan anlamlı fark hemsball oynamanın dengeyi etkileyen bir faktör olduğunu göstermiştir (Sever ve diğerleri, 2016). Denge ve odaklanmayı geliştirmeyi hedefleyen programlara hemsball eğitimi alınabilir.

Hemsball un Konsantrasyona Etkisi

Hemsball oyunu yeni ancak öğrenildiğinde öğrencilerin sporcuların merak ve ilgisini kısa sürede çeken eğlenceli bir spor dalıdır. Bu oyun eğlencenin ifadesidir. Öğrencilerin hareket etmesini mutlu olmasını olumlu psikolojik duygular yaşamasını destekleyebilir. Bu oyun sürecinde geliştirilen olumlu ruhsal davranış ve tutumlar okul ortamına, arkadaşlık ilişkilerine ve çevreye yansiyabilir. Herkes için spor federasyonu çatısı altındaki fiziksel engeli olan bireylerce dahi yapılabilir. bu nedenle herkesi kapsayan bir yapısı vardır. ayrıca her yaşta bireye

kucak açar. Birden fazla özrü olan öğrenciler keyifli ve başarabilecekleri bir oyun olduğundan Hemsball'ı seçeceklerdir. Onlara kendilerine ait alan, mutluluk, dahil olma ve birlik hissi verir. Hemsball oyununa paralel olarak özrü öğrencilerde tetikte olma, dikkat yoğunlaştırma, refleks gelişimi ve koordinasyon becerileri gelişir (Todorova ve Diğerleri, 2014). Hemsball fiziksel ve motor gelişme katkı sağlar.

Hemsball un Özel Eğitime İhtiyaç Duyan Bireylere Katkısı

Işık tarafından yapılan araştırmaya, 2014–2015 eğitim-öğretim yılında Afyonkarahisar'da Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullardaki özel eğitim sınıflarında ve özel eğitim kurumlarında eğitim gören 12-16 yaş aralığında 23'ü hafif düzeyde zihinsel engelli, 27'si orta düzeyde zihinsel engelli öğrenci ile çalışılmıştır.. Deney grubuna dahil edilen 25 zihinsel engelli öğrenci ile 12 hafta boyunca haftada 3 gün ve günde 60 dakika Hemsball oyun beceri gelişimine yönelik uygulamalar yapılmıştır. Çalışma sonunda uygulanan Hemsball oyun beceri gelişim programının deney ve kontrol grupları arasında denge, ikili koordinasyon ve üst ekstremitte koordinasyon öntest ve sontest puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur (2016).

Hemsball oyununun düşük mental retardasyonlu ve birden fazla engelli çocukların fiziksel ve psikomotor gelişimlerine etkisi olup olmadığı incelenmiştir.

Hemball oyunu eğitim süreci içerisinde 8 ay boyunca engelli bireylere oynatılmıştır. Uygulama sonunda engelli bireylerin boy, vücut ağırlığı ve esneklik, kalp atım sayısı ve göğüs genişliği ölçümleri yaşlılarının değerlerine yaklaşmıştır. Aile görüşlerine göre Hemball oyunu engelli çocuğun gelişimindeki pozitif etkiye sahiptir. Sonuç olarak Hemball oyununun engelli çocuklarda fiziksel ve psikomotor gelişimde olumlu etkiye sahip olduğu ve bu oyunun engelli bireylerin eğitimi içerisinde uygulanmasının fayda sağlayacağı söylenebilir (Todorova ve diğerleri, 2014).

Matrak Sporunun Yararları

Spor faaliyetlerinin vücut yapısını geliştirici ve eğitici rolünün yanında, fikir ve ruh sağlığında da önemli bir rolü vardır. Özellikle genç nesillerin yapıcı ve yaratıcı olmasında, sosyal kaynaşmada ve milli dayanışmanın sağlanmasında Milli sporlarımızın tanınmasının sporun sosyal ve kültürel kalkınmada katkısı pek çoktur (Tosun ve diğerleri, 2015). Beden eğitimi ve bunun bir dalı olarak matrak, duyuşsal ve bilişsel gelişimi de arttırmaktadır. Matrak içinde yaşattığı güzel ahlak öğretileri ile ülkemiz çocuklarına ve gençliğine fiziksel kazanımlar yanı sıra, tarih bilinci ve ruhsal kazanımlarda sağlayacak bir spor dalıdır (Meb, 2012). Matrak sporunun güncel halinin öğretimi ve yarışma metotlarının ortaya çıkarılması ile mücadele ve savunma sporlarına kültürel bir bakış kazandırılmıştır.

İlgili Arařtırmalar

Alp ve amlıyer (2015) tarafından ilkokul birinci ve ikinci sınıfa devam eden 7-8 yařındaki sosyal uyum bozukluęu olan ocuklara uygulanan kaynařtırılmıř ders dıřı hareket eęitimi ve oyun etkinlikleri programının sonunda kaynařtırılmıř ders dıřı hareket eęitimi ve oyun etkinlikleri uygulanan deney grubundaki ocukların, sosyal uyum ve davranıř leęi test puanlarının kontrol grubundaki ocukların test puanlarına gre yksek olduęu grlmřtr. İki grubun puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya ıkmıřtır.

Spor yapan lise ęrencilerinin z gven dzeylerinin cinsiyet, tercih ettikleri spor dalı (bireysel/takım sporu) ve spor yapma durumları (amatr/profesyonel) gibi eřitli deęiřkenler aısından incelendięi alıřmada Ktahya ilinde 185 lise ęrencisi gnll olarak yer almıřtır. alıřmada veri toplama aracı olarak z-gven leęine verilen cevapların sonularına gre katılımcıların z gven dzeyleri cinsiyetlerine ve tercih ettikleri spor dalına gre anlamlı farklılıklar gsterirken, spor yapma durumlarına gre anlamlı bir farklılık bulunamamıřtır (Ekinci ve dięerleri, 2014).

Spor aktivitelerinin ęrencilerin akademik bařarı ve motivasyona etkilerini arařtıran alıřmada Kocaeli niversitesi'nde 320 niversite ęrencisi ile anket yapılmıř, veriler yarı yapılandırılmıř mlakat řeklinde

toplanmıştır. Çalışmayla fiziksel anlamda daha aktif olan öğrencilerin akademik başarılarının daha yüksek olduğu, sporun kaslar kadar beynin gelişiminde de etkili olduğu, egzersizin beyin kıvrımı hücre sayısında çoğalmayı sağladığı, stresin azaldığı ve duyguları dengelediği, böylelikle bilişsel sisteminde gelişme gösterdiği sonucuna varılmıştır (Tosun ve diğerleri, 2015).

Araştırma soruları

1. Matrak, Mangala Hemsball oyunlarının öğretilmesi dezavantajlı öğrencilerin okula yönelik tutumlarında nasıl bir etkiye sahiptir?
2. Matrak Mangala Hemsball gibi sporlar yoluyla öğrencilerin devamsızlık oranlarında bir düşüş olmakta mıdır?
3. Hemsball sporunu yapmak öğrenci konsantrasyonuna nasıl yansımaktadır?
4. Matrak, Mangala Hemsball sporlarını yapmak öğrencilerin özgüvenlerine nasıl yansımaktadır?

YÖNTEM

Bu arařtırmada nitel arařtırma yöntemlerinden durum alıřması yöntemi kullanılmıřtır. Matrak mangala, hemsball sporları öđrencilere öđretilerek onların okula yönelik tutumlarında, konsantrasyon, motivasyon ve özđüvenlerinde artış olup olmadıđı doküman incelemesi ve görüřme tekniđi kullanılarak ortaya ıkarılmaya alıřılmıřtır.

Katılımcılar

İzmir'de bir ortaokulda okuyan sosyo-ekonomik açıdan dezavantajlı, okula devamsızlık oranı yüksek, tek ebeveynle yařayan ya da bireysel öđretim programı uygulanan 24 adet 6. Sınıf öđrencisi alıřmanın katılımcılarını oluřturmaktadır.

Uygulanan Yöntem

Bu alıřmada Erasmus plus projesi kapsamında seilen yukarıdaki özelliklere sahip öđrenciler 2015 senesi Ekim ayında eđitilere alınmıř öncelikle bu öđrencilerin devamsızlık oranları tespit edilmiřtir. Öđrencilerin ortalama 15 gün dönemlik devamsızlık oranına sahip olduđu gözlenmiřtir. Bu öđrencilere Türk sporlarından matrak mangala ve hemsball 2 eđitim öđretim yılı boyunca haftada 6 saat olmak üzere okul saatleri dıřında öđretilmiř, her dönem

çeşitli turnuvalarda yer almaları sağlanmış, bu öğrenciler proje ortağı olan Yunanistan Girit adası Retimno ilkokulundan gelen öğrencilere kültürel tanıtım yapılmasında halk dansları ekibinde yer almışlardır. 24 öğrenci ayrıca birer kez Yunanistan a proje ortağını ziyaret ve öğrenci hareketliliği programına dahil olmuşlar, iki farklı kültürü tanıma ve karşılaştırma fırsatı bulmuşlardır. Öğrenciler bu uygulamalar yoluyla sosyal faaliyetlere katılmış son olarak 10 okulun katılımıyla Türkiye’de gerçekleşen Mini Olimpiyat oyunlarında hem sporculuk hem hakemlik görevlerini üstlenerek okulda gözde, değerli, aranan bireyler rolünü takınmışlardır. Bu öğrenciler süreç boyunca gözlemlenmiş ve 2. yılın dönem sonunda Haziran ayında bu öğrenciler toplam 360 saat eğitimin ardından okula yönelik tutum, devamsızlık sebepleri, özgüven, motivasyon ve konsantrasyon konularını içeren görüşmelere tabi tutulmuşlardır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak öğrenciler için yarı yapılandırılmış yazılı görüş formu ve yarı yapılandırılmış gözlem formu kullanılmıştır. Öğrencilere yazılı görüş formları hazırlanmasından önce bu konuda yapılmış çalışmalar incelenmiştir. İncelenen araştırmalar ve konunun kapsamı doğrultusunda açık uçlu sorular hazırlanmıştır. Hazırlanan sorular için iki ortaokul öğretmeni ve bir eğitim programları ve öğretim uzmanı toplam üç kişiden görüş alınmıştır. Dil, anlatım, soru yazma

teknikleri ve kapsam geçerliđi ile ilgili uzman grşleri dođrultusunda, sorularda deđişiklikler yapılmıř, kullanılan dil ve ifade řekli gibi konularda yapılan neriler dođrultusunda gerekli dzenlemeler yapılmıř, formlar nihai halini almıřtır. Arařtırmada kullanılan diđer bir veri toplama aracı ise gzlem formudur. Gzlem formu arařtırma konusu kapsamında đrencilerin okuldaki srecini gzlemlemek amacıyla hazırlanmıřtır. Hazırlanan gzlem formu yukarıda belirtilen kiřilere uzman grř almak iin sunulmuř, gerekli dzenlemeler sonucunda esas form elde edilmiřtir.

BULGULAR

Ortaokul 5. ve 6. sınıf đrencilerinin matrak, mangala, hemsball eđitimi sonucunda okula ynelik tutumları, devamsızlık oranları, konsantrasyon ve zgvene iliřkin grşleri ve gzlem sonuları ierik analizi yntemiyle zmlenmiř ve elde edilen sonular ařađıda sırayla verilmiřtir.

Birinci Alt Probleme İliřkin Bulgular ve Yorumlar

Arařtırmanın birinci alt problemi ‘‘Matrak, Mangala Hemsball oyunlarının đretilmesi dezavantajlı đrencilerin okula ynelik tutumlarında nasıl bir etkiye sahiptir?’’ řeklinde ifade edilmiřtir. Elde edilen verilere iliřkin bulgular Tablo 1’de verilmiřtir.

**Tablo 1 Öğrenci Görüşlerine Göre Matrak
Mangala ve Hemsball'un Okula Yönelik Tutuma
Etkisi**

Tema ve Kodlar	Frekans (f)	Yüzde %
Okul sevgisinde artış		
Okulu daha çok seviyorum	7	29.1
Okul çok eğlenceli gelmeye başladı	9	37.5
Kurs günlerini sabırsızlıkla bekliyorum	6	25
Okula gelmeye istekli oluş		
Sabah annem zorlamadan geliyorum	4	16.7
Kendi isteğimle geliyorum	10	41.6
Okula gelmediğim günler canım sıkılır	9	37.5
Bir üst öğrenim kurumu için hedef belirleme		
İyi bir liseye gitmek isterim	12	50
Kesinlikle bir üniversite okumalıyım	9	37.5
Hangi okula gideceğimi bilmiyorum	3	12.5
Okula gelme isteğinde değişim gözlenmemesi		
Herşey aynı	1	4.2
Okulla ilgili eskisi gibi düşünüyorum	1	4.2

Tablo 1'de birinci alt probleme ilişkin olarak okul sevgisinde artış, okula gelmeye istekli oluş, bir üst

öğrenim kurumunu için hedef belirleme ve okula gelme isteğinde değişim gözlenmemesi olmak üzere dört temaya ulaşılmıştır.

Okul sevgisinde artış teması incelendiğinde öğrenciler %37.5 oranında okul çok eğlenceli gelmeye başladı derken, öğrencilerin %29.1'i okulu daha çok sevdiğini ve %25 i ise matrak, mangala ve hemsball kursu olan günleri sabırsızlıkla beklediğini ifade etmiştir. Genel toplama bakıldığında öğrencileri %92.1 inde okul sevgisinde artış gözlemlendiği görülmektedir. Öğrencilerin ifadelerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

... Hemsball kursu Pazartesi ve Cuma da olsa keşke Salı günü olsun istiyorum. (Ö1)

...okul artık çok zevkli teneffüste mangala oynayıp yarışma yapıyoruz. Hep ben kazanıyorum. (Ö5)

...eskiden sıkılırdım okulda şimdi oyun oynadığımızdan seviyorum.(Ö6)

Okula gelmeye istekli oluş temasına bakıldığında öğrencilerin %96 sı olumlu görüşler belirtmiştir. Bunların %16.7 'si annesinin zorlaması olmadığını, %41.6 sı kendi isteğiyle okula geldiğini ve %37. 5 i ise okula gelmediği zaman canı sıkıldığını belirtmiştir.

... annem zor kaldırırdı. Hatta öğretmenim telefon ederdi çabuk okula gel diye. Şimdi annem söylemiyor git diye.(Ö2)

...okula gelmezsem evde ne yapacağım. Okulda arkadaşlarımla oynuyorum ev çok sıkıcı. (Ö10)

...hep kendim kalkar gelirim. Okula gelmeyi istiyorum. (Ö11)

Bir üst öğrenim kurumu için hedef belirleme teması dikkate alındığında öğrencilerin %50 si kesinlikle iyi bir liseye gitmeyi, %37.5 i üniversite okumayı planlarken sadece %12.5 u geleceğe dair eğitim hedefine sahip değil ve hangi okula gideceğini bilmediğini ifade etmiştir.

Ayrıca son tema olan okula gelme isteğinde artış gözlenmemesi temasına bakıldığında öğrencilerin %8.4 ünde uygulanan eğitim programından kaynaklanan herhangi bir değişikliğe rastlanmamıştır.

... eskiden neyse o okulda kurslardan ve spordan sonra bir şey değişmedi. (Ö7)

...herşey aynı ne kadar seviyorsam o kadar. (Ö8)

Birinci alt probleme yönelik bulgular değerlendirildiğinde öğrencilerin okula yönelik tutumlarına ilişkin sorulara % 91.6 sının olumlu yanıtlar verdiği ve okula yönelik tutumlarında bir artış gözlemlendiği görülmüştür. Öğrencilerin aldıkları eğitimlerden olumlu etkilendiği ve okula daha istekli geldikleri, hemsball, matrak ve mangala oyunları oynayarak okulda daha fazla eğlendikleri ve bu olumlu tutumlarını bir üst öğretim kurumuna dair

hedeflerine olumlu olarak transfer ettikleri söylenebilir.

İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın ikinci alt problemi “Matrak Mangala Hemsball gibi sporlar yoluyla öğrencilerin devamsızlık oranlarında bir düşüş olmakta mıdır?” şeklinde ifade edilmiştir. Elde edilen verilere ilişkin bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2 Öğrenci Devamsızlık Oranlarının Karşılaştırılması

Öğrenci devamsızlık ortalama gün sayısı

2015-2016	2015-2016	2016-2017	2016-2017
1. dönem	2. dönem	1. dönem	2.dönem
10	9	6	5

Tablo 2 incelendiğinde çalışma grubunda yer alan 24 öğrencinin proje başında ortalama olarak bir dönemde 10 gün devamsızlık yaptığı bu sayının gün geçtikçe azaldığı 1. Yılın ikinci döneminde 9 güne 2. Yılın 1.

Döneminde 6 güne ve ikinci döneminde ise 5 güne düştüğü görülmüştür.

Devamsızlık oranlarındaki bu azalmanın nedeni haftada üç gün olarak düzenlenen matrak mangala ve hemsball oyunlarına yönelik okul kurslarının varlığı ve öğrencilerin kursların olduğu günlerde devamsızlık yapmak istememesi olarak gösterilebilir.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın üçüncü alt problem “Hemsball sporunu yapmak öğrenci konsantrasyonuna nasıl yansımaktadır?” şeklinde ifade edilmiştir. Elde edilen verilere ilişkin bulgular Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3 Öğrencilerin Hemsball Sporu ve Konsantrasyon İlişisine Yönelik Görüşleri

Tema ve Kodlar	Frekans (f)	Yüzde %
Konsantrasyonda artış		
Dersleri daha kolay dinliyorum	6	25
Topu odak noktasına atabiliyorum	7	29.1
Uzun süre hemsball oynayabilirim	8	33
Konsantre olamama		
Dikkatimi toplayamıyorum	3	12,5
Hemsball odaklanmamı kolaylaştırmadı	4	17

Tablo 3 incelendiğinde Hemsball sporunun öğrencilerin konsantrasyonuna ilişkin etkileri iki tema altında toplanmıştır. Bunlardan ilki konsantrasyonda artış ve ikincisi ise konsantre olamamadır.

Konsantrasyonda artış temasına bakıldığında öğrencilerin % 25 i hemsball oynamaya başladıktan sonra dersleri daha kolay dinlediğini, % 29,1 i oyunu oynarken topu odak noktasına kolayca ulaştırabildiklerini ve %33 ü uzun süre hemsball oynayabildiklerini belirtmişlerdir. Öğrenci ifadeleri aşağıda verilmiştir.

... hiç sıkılmadan saatlerce hemsball oynayabilirim. Onu oynarken zamanın nasıl geçtiği anlaşılmaz ki. (Ö20)

... Topu elime alınca orta noktaya bakıyorum noktayı hedefliyorum ve kolayca atıyorum. Oynadıkça orta noktayı vurmam kolaylaştı. (Ö18)

... Hemsball öğretmenimi dinlememi kolaylaştırdı sanki önceden kurallara odaklanıp aklımda tutamazdım. Şimdi tutuyorum. (Ö4)

İkinci temaya bakıldığında öğrencilerin % 29.5 i hemsball oynadıktan sonra konsantrasyonlarında bir değişiklik olmadığını belirtmiştir. Öğrenci görüşlerine göre öğrencilerin %12.5 i topu atarken ya da kuralları dinlerken dikkatini toplayamadığını ve % 17 si ise hemsball un odaklanmasını kolaylaştırmadığını belirtmiştir.

..hemsball oynuyorum diye neden dikkatim artsın. Saçma. (Ö24)

...valla ben öğretmeni de zor dinlerim. Topu da zor odaklarım konsantrasyon benim için zor. Bu kurslardan sonra da bir şey değişmedi. (Ö23).

Üçüncü alt probleme ilişkin bulgular öğrencilerin hemsball oynadıktan sonra %70.5 oranında bu oyundan kaynaklanan konsantrasyon kolaylığı yaşadığını düşündüğünü göstermektedir. %29.5 oranında öğrenci ise hemsball oyunu ile hayatlarında konsantrasyona ilişkin değişiklik görmediklerini ifade etmiştir. Hemsball oyunu öğrenci görüşleri ve oyunun oynanma biçimi düşünüldüğünde konsantrasyon ve odaklanma üzerinde olumlu katkılara sahiptir denebilir.

Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Matrak, Mangala Hemsball sporlarını yapmak öğrencilerin özgüvenlerine nasıl yansımaktadır?” şeklinde ifade edilmiştir. Elde edilen verilere ilişkin bulgular Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4 Matrak Mangala Hemsball Sporları ve Özgüven İlişkisi

Tema ve Kodlar	Frekans (f)	Yüzde %
Özgüvende artış		
Herşeyi başarabilirim	4	16.7
Özgüvenim arttı	6	25
Konuşurken oynarken utanmıyorum	3	12.5
Sahnedede olmayı seviyorum	3	12.5
Özgüvende değişim olmaması		
Gösteri yapmaktan utanıyorum	2	8.3
Eskiden ne hissediyorsam hala aynı	2	8.3
Kendime hiç güvenmem	1	4.2
Matrak mangala hemsball oynarken gergin hissetme		
Biri beni izlerse geriliyorum	1	4.2
Sporları yapamamaktan korkuyorum	1	4.2
Oynarken yenileceğimi düşünüyorum	1	4.2

Dördüncü alt probleme ilişkin öğrenci görüşleri incelediğinde bu probleme ait bulguların üç tema altında toplandığı görülmektedir. Bu temalar özgüvende artış, özgüvende değişim olmaması ve matrak, mangala, hemsball oynarken gergin hissetme olarak tanımlanmıştır.

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin %66.7 si hemsbal, matrak ve mangala sporlarına başladıktan sonra özgüvenlerinde olumlu gelişme olduğunu belirtmiştir. Bu tema altındaki kodlara bakıldığında öğrencilerin %16.7 si herşeyi başarabileceğine, %25 i bu oyunlardan sonra özgüveninin arttığına, %12.5 i konuşurken ve oyun oynarken utanmadığını yine aynı oranda öğrenci sahnede olmayı sevdiğini belirtmiştir. Öğrenci görüşlerine bakıldığında aşağıdaki ifadeler en çarpıcılarıdır denebilir.

...bu sporları yaptıktan sonra herşeyi başarıyorum diye düşünüyorum. (Ö22)

...okulun hemsballda en iyisiyim. Kendime güveniyorum. Bu senede güvenim daha da arttı. (Ö1)

...sahnede herkese bu oyunları anlatırım gösteririm küçük arkadaşlara bir öğretiyoruz zaten utanmam. (Ö2).

...ben zeybek oynadım Yunanistan'da okulda sonra ritim grubundaydım. Alkışlanmak çok güzel. Ünlüler gibi. (Ö 10)

Öğrencilerin %20.8 i hemsball mangala ve matrak sporlarıyla tanışıp onları icra ettikten sonra özgüvenlerinde değişim olmadığını %8.3 ü gösterilere çıkmaktan utandığını aynı oranda öğrenci eskiden hissettiği gibi hissettiğini %4.2 si ise kendine hiç güvenmediğini ifade etmiştir.

... bu sporları yaptım kendime güvendiğim gibi etkiledi mi bilmem. Etkilemedi. (Ö7)

... valla burcu öğretmen halk oyunu oynattı sahnede çok utandım. Keşke olmasaydı dedim. (24)

... herşey aynı gibi geliyor. (Ö 16)

Öğrencilerin %12.6 sı ise özgüvende olumlu bir artışın aksine bahsedilen sporları yaparken gergin hissettiğini söylemektedir. Özellikle seyirci önünde oynadıklarında ya da yenileceği duygusuna kapılan veya bu sporları icra edememekten korkan öğrenciler her bir kod için %4.2 oranındadır.

...hiç sevmiyorum eğer başka okuldan geleceklerse çok kaygılı olurum. Hele o gösteriler yok mu çok terlerim hep ya yanlış oynarsam ya yapamazsam nolacak sonra öğretmenim de utanırsa bizden. Çünkü Yunanlılar izliyor (Ö 15)

...maçlardan önce hep kızgın olurum. Ya yenilirim hep yenmek isterim yenemeyince onları dövmek isterim. (Ö9)

...ilk önceleri ben bu hemsballu başaramadım hiç güvenmedim kendime hala da iyiyim demem. (Ö8).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bulguları ışığında okulda mangala, matrak ve hemsball eğitimi alan özel gereksinimli öğrencilerin% 91.6'sının okula yönelik tutumlarında olumlu bir artış gözlenmiştir. Bu oyunlarda takıma girme, takım lideri olma, oyunların tanıtımında yurtiçi ve yurt dışında sorumluluk alma yoluyla 24 öğrencinin proje başında ortalama olarak bir dönemde 10 gün olan devamsızlık oranı 1.5 yılın sonunda 5 güne inmiştir. Öğrencilerin %66.7 sinin hemsball, matrak ve mangala sporlarına başladıktan sonra özgüvenlerinde olumlu gelişme olmuştur. Öğrencilerin yaklaşık %88'i hemsball oynamaya başladıktan sonra odaklanmada ve dikkat süresinde artış olduğunu belirtmiştir. Okulların öğrenciler için sadece ders yapılan yerler olmaktan çıkarılması ve evdeki sorunlarını onlara unutturup kendilerini değerli bireyler olarak hissetmelerinin sağlanması öğrencilerin hem özgüven, hem tutum ve odaklanmalarında olumlu gelişmelere neden olabilir. Daha önce yapılan çalışmalarda bu çalışmanın sonucu ile paralellik göstermektedir. Örneğin Yıldırım çalışmasında spor yapan ve yapmayan öğrencilerin kendine güven düzeyleri bakımından manidar farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmıştır (2013).

Bunun nedeni olarak öğrencilerin okulda kendilerini mutlu hissetmeleri, enerjilerini olumlu yöne kanalize etmeleri, saygı değer bir birey olduklarının onlara yaşatılması ve başarıya duygusunun tattırılmasıdır.

Ayrıca yöntem olarak kullanılan mangala, matrak ve hemsball oyunları da bu sonucun sebebidir. Aksoy(2011) tarafından yapılan çalışmada mangala oynayan öğrencilerin derse yönelik tutumlarında ve özgüvenlerinde olumlu bir artış olduğu görülmüştür.

Buna ek olarak hareket eğitimi ve oyun etkinliklerinin özellikle sosyal uyum problemi olan çocukların sosyalleşmeleri aşamasında önemli bir etkisi vardır ve bu nedenle okul öncesi ve ilköğretim çağındaki çocukların eğitimlerinde onların gelişimlerini destekleyici oyun etkinliklerine sıklıkla yer verilmelidir (Alp ve Çamlıyer, 2015).

Uluslararası literatür incelendiğinde düzenli spor yapmanın veya fiziksel etkinliklere katılmanın bireylerin kişilik yapısı, benlik, öz güven ve olumlu davranışlar geliştirme gibi kavramlarla ilişkisi araştırmacılar tarafından ortaya konulmuştur (Demirel, 2013). Sosyal kaynaşma ve milli dayanışmanın sağlanması açısından etkili ve çekici bir eğitim unsuru olan spora fonksiyonel ve modern eğitim modelinde, planlama faaliyeti içerisinde gereken önemin verilmesinde fayda vardır (Tosun ve diğerleri, 2015).

Okullarda özellikle belli becerileri geliştiren spor dallarının seçilmesi oyun ve fiziksel etkinlik yapmanın yanı sıra hemsball'da olduğu gibi odaklanma ve güdülenme gibi süreçlere de katkı sağlayacaktır. Beden eğitimi etkinlikleri sadece devinişsel alana yönelik olmayan bireyi duyuşsal ve bilişsel olarak da

geliştirebilen etkinlik zincirlerinden oluşur (Balyan ve diğerleri, 2012). Balyan ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada ilköğretim 8. sınıfı, eğitim- öğretim müfredatında yer alan beden eğitimi ders programlarına ilave olarak uygulanan farklı sportif etkinliklerin; öğrencilerin olumlu sosyal beceri, beden eğitimi dersine yönelik tutum ve öz yeterlik düzeylerine olumlu olarak yansıdığı görülmüştür (Balyan, 2009). Yanı sıra mangala, matrak gibi unutulmaya yüz tutmuş ve farklı oyunların seçimi hem öğrencinin daha fazla ilgisini seçecek hem de kültürel açıdan gelişimine katkı sağlayarak öğrencileri kendi kültürlerine, geçmişlerine ve toplumlarına bir adım daha yaklaştıracaktır.

“Konsantrasyon, bezginlik duymadan fiziki ve zihni enerjiyi tek bir noktaya sürekli uygulama yeteneğidir.”

Thomas Edison

KAYNAKÇA

Avrupa Komisyonu. (2011). Türkiye 2011 Yılı İlerleme Raporu. Genişleme Stratejisi ve Başlıca Zorluklar 2011-2012. http://www.abgs.gov.tr/files/AB_Iliskileri/AdaylikSureci/IlerlemeRaporlari/2011_ilerleme_raporu_tr.pdf. Erişim Tarihi:01.04.2017

Erktin, E., Okçabol, R. ve Ural, O. (2010). Examining school related factors leading to dropout through children's conceptions and experiences: Development of a scale for attitudes towards elementary school. *Australian Journal of Guidance & Counseling*, 20(1), 109-118.

Işık, M. (2016) Zihinsel engelli çocuklarda hemsball oyun becerilerinin motor yeterlik sonuçlarına etkisi . Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi: Ankara.

Özer, A., Gençtanırım, D., & Ergene, T. (2011). Türk lise öğrencilerinde okul terkinin yordanması: aracı ve etkileşim değişkenleri ile bir model testi. *Education in*

science: the bulletin of the Association for Science Education, 36(161), 302.

Şimşek, H. (2011). Lise Öğrencilerinde Okulu Bırakma Eğilimi ve Nedenleri. *Eğitim Bilimleri araştırmaları Dergisi*. 1 (2)

Şirin, H. Özdemir, S. ve Sezgin, F. (2010). Okulu Terk Eden Çocukların ve Velilerinin Okul Terkine İlişkin Görüşleri: Nitel Bir İnceleme. XVIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı

Sunar, S. (2016). Türkiyede ve başka ülkelerde okul terkleri ve devamsızlık. *Öğretmen Dünyası Dergisi*.27-47

Taylı, A. (2008). Okulu bırakmanın önlenmesi ve önlemeye yönelik uygulamalar. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(1),91-104.

Todorova, R. Dimkova, R., Valova, T. Ve Marcheva, P. (2014). Hemsball oyunu ve oyunun engellğ çocukların psiko fiziksel gelişimine etkisi ve aile görüşleri. *International Journal of Science Culture and Sport*. 665-693

Uysal, A. (2008). Okulu Bırakma Sorunu Üzerine Tartışmalar: Çevresel Faktörler. Millî Eğitim,37 (178), 139-150.

Yorğun, A. (2014). Lise Öğrencilerinde Okul Terki Riskinin İncelenmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.