

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

ANKARA DEVLET TİYATROSUNDA SAHNELENEN ÇOCUK
OYUNU METİNLERİNİN ÇOCUĞA GÖRELİK İLKESİ
AÇISINDAN İNCELENMESİ (2005/2006 – 2014/2015)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emre BAYRAKDAR

Balıkesir, 2017

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

ANKARA DEVLET TİYATROSUNDA SAHNELENEN ÇOCUK
OYUNU METİNLERİNİN ÇOCUĞA GÖRELİK İLKESİ
AÇISINDAN İNCELENMESİ (2005/2006 – 2014/2015)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emre BAYRAKDAR

Tez Danışmanı
Yrd. Doç. Dr. Sadet MALTEPE

Balıkesir, 2017

T.C
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI

Enstitümüzün Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı'nda 201212535003 numaralı Emre BAYRAKDAR'ın hazırladığı "Ankara Devlet Tiyatrosunda Sahnelenen Çocuk Oyunu Metinlerinin Çocuğa Görelik İlkesi Açısından İncelenmesi (2005/2006-2014/2015)" konulu YÜKSEK LİSANS tezi ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 16.06.2017 tarihinde yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda tezin onayına OY BİRLİĞİ/~~OY~~ ÇOKLUĞU ile karar verilmiştir.

Başkan

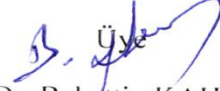
Prof. Dr. Alev SINAR UĞURLU



Üye (Danışman)

Yrd. Doç. Dr. Sadet MALTEPE






Prof. Dr. Bahattin KAHRAMAN

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduklarını onaylım.

.19/.06/2017

Enstitü Müdürü


Doç. Dr. Halil İbrahim SATIN

Bu tez çalışması Balıkesir Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından “2014/146” nolu proje ile desteklenmiştir.

ÖN SÖZ

İnsan hayatı gösterdiği birtakım özelliklere göre dönemlere ayrılır. Bu dönemler arasında çocukluğun, kuşkusuz ki önemi büyüktür. Bireyin geleceğe yönelik bilişsel, duyuşsal ve fizyolojik temelleri bu dönemde atılır. Çocukluk döneminde yapılan iyi yönlendirmelerle birey ve toplum istenilen ve beklenen düzeyde bir gelişim gösterir. Geleceğe yönelik bir yatırım olarak kabul edilen bu dönemde, çocuklar nitelikli edebiyat eserleri ile karşılaştırılmalıdır. Edebi duyarlılıkla yetişen çocuğun kendini ve çevreyi tanıması, uyum sağlaması, problem çözmesi, eleştirel düşünmesi, yeni durumlara alışması gibi özellikleri gelişir.

Hayatın provası olarak kabul edilen tiyatro, çocuğun ilgi ve dikkatini en fazla çeken edebi türdür. Roman, hikâye, masal gibi türleri içeriğinde barındırarak somutlaştırır. İnsanı ilgilendiren konuların yine insan aracılığıyla canlı ve karşılıklı bir etkileşim içerisinde sunulması yetişkinleri etkilediği gibi çocukları da etkilemektedir. Tiyatronun doğasında bulunan canlandırma sayesinde özellikle somut işlemler döneminde olan çocuklar, eğitimsel ve dilsel anlamda önemli kazanımlar elde eder. Hem bir bilim hem de bir sanat dalı olarak çocuklara faydası bu denli geniş olan tiyatrodan yeterince faydalanılamamaktadır. Özellikle ülkemizde çocuklara yönelik kaleme alınan eserler onları yeterince kapsamamaktadır. Çocuk tiyatrosu için eserler kaleme alınırken yetişkinlere yönelik hazırlanan tiyatroya oranla daha özenli olunması gerekmektedir. Belirli ölçütlerin her zaman göz önünde bulundurulması gerekliliği unutulmamalıdır. Çocuk tiyatrosunda oyunların dramatik olarak iyi kurgulanması, içerik, eğitim ve dilsel anlamda çocuğun gelişimsel özelliklerini dikkate alması gerekmektedir. Bu özellikleri barındıran, çocuk duyarlılığı taşıyan ve onu kavrayan nitelikte tiyatro eseriyle karşılaşmak kolay değildir.

Çocuğun eğitilme ve yetiştirilmesinde görevli olan tüm paydaşların çocukları nitelikli eserlerle buluşturma sorumluluğu vardır. Ülkemizde tiyatro politikalarına yön verme konusunda önemli bir etki alanına sahip olan Devlet Tiyatrolarının bünyesindeki çocuk oyunlarının incelenmesiyle Türkiye'deki çocuk tiyatrosu

düşüncesi hakkında bir fikir sahibi olunacağı umulmaktadır. Bu düşünceden hareketle çalışmamızın kapsamını; Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiş çocuk oyunu metinlerinin, dramatik yapısı ve içerik özelliklerinin çocuğu ne denli kapsadığını; oyun metinlerinin çocuğun eğitsel ve dil gelişimine katkı getirecek özellikleri taşıyıp taşımadığını belirlemek oluşturmaktadır. Sahnelenmiş oyun metinleri üzerindeki aksaklıkların belirlenmesi sonucu elde edilen bulgulardan; çocuk tiyatrosunun gelişimine katkı sağlama, daha iyi ve nitelikli eserlerin yazılması hakkında kurum ve bireyleri bilgilendirme konusunda destek olması beklenmektedir.

Çalışmanın planlanmasında ve yürütülmesinde yardımlarını esirgemeyen, lisans eğitimimden itibaren bana yol gösteren ve yanımda olan değerli danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. Sadet MALTEPE'ye; hayatımın her anında maddi ve manevi tüm desteği gösteren, her zaman yanımda yer alan, elimi hiç bırakmayan babam Tuncer BAYRAKDAR'a, annem Ayten BAYRAKDAR'a ve ablam Didem BAYRAKDAR'a sonsuz teşekkür ederim.

Emre BAYRAKDAR

ÖZET

ANKARA DEVLET TİYATROSUNDA SAHNELENEN ÇOCUK OYUNU METİNLERİNİN ÇOCUĞA GÖRELİK İLKESİ AÇISINDAN İNCELENMESİ (2005/2006 – 2014/2015)

BAYRAKDAR, Emre

Yüksek Lisans, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Sadet MALTEPE

2017, 227

Bu araştırmada, Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğüne yakınlığı ve ülkenin başkenti olması sebebiyle tiyatro politikalarına ve çalışmalarına yön verme bakımından önemli görev ve sorumluluğa sahip olan Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 sezonları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinleri çocuğa görelilik ilkesi açısından değerlendirilmiştir. Çalışmada sözü edilen sezonlar arasından seçilen on (10) çocuk oyunu metninin, dramatik ve içerik boyutlarının çocuğu ne derecede kavradığı ile oyun metinlerinin çocukların eğitimsel ve dil gelişimlerine katkı getirecek özellikleri taşıyıp taşımadığı incelenmiştir.

Çalışma betimsel tarama modeliyle yapılmıştır. 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenen yerli ve uyarlama çocuk oyunları içerisinden tabaka örnekleme yöntemiyle her sezondan bir oyunun seçilmesi kaydıyla on (10) oyun metni belirlenmiştir. Nitel araştırma veri toplama tekniği içerisinde yer alan doküman incelemesi ile veriler toplanmıştır. Toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Verilerin analizinde; dramatik yapı, içerik, eğitim ve dil gelişimi kategorileri belirlenerek bu kategorilerde oyunların duygusal yönlerine bakılmıştır. İçerik ve eğitim kategorilerinde yapılan incelemede; Okvuran, Tavşancıl ve İlhan (2006)'ın belirlemiş olduğu alt kategoriler kullanılmıştır. Dil gelişimi için yapılan değerlendirmede yeni bir inceleme kategorisi oluşturulmuştur. Oyun metinleri eğitim ve dil gelişimi kategorilerine göre incelenirken araştırma birimi

olarak oyunlardaki replikler alınmış ve bu bağlamda olumlu, olumsuz ve karışık olarak kodlanmıştır. İçerik açısından yapılan incelemede analiz birimi bütün oyun kabul edilerek kategoriye ait özel alanlar dikkate alınarak değerlendirme yapılmıştır. Çocuk oyunları metinlerinin dramatik çözümlemesi, tiyatro inceleme yöntemleri dikkate alınarak yapılmıştır. Oyunlar; “Oyun Hakkında Ön Bilgi”, “İçeriğe İlişkin Öğeler”, “Biçime İlişkin Öğeler” başlıkları altında incelenmiştir.

Yapılan değerlendirmelere göre incelenen on (10) çocuk oyunu metninin, tiyatro eserlerinde bulunması gereken dramatik unsurların büyük çoğunluğunu barındırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın içerik boyutundaki sonuçlarına bakıldığında; tüm oyunlardaki olayların mantıklı ve tutarlı bir şekilde ilerlediği, oyun metinleri yazılırken dil kurallarına dikkat edildiği tespit edilirken oyunlarda en fazla olumsuz özellik taşıyan özel alt alan “Karakter Tanıtımı” olarak belirlenmiştir. Eğitim boyutunda; en fazla ileti taşıyan özel alt alanın “Olumlu Alışkanlık Kazandırma” olduğu saptanırken en az ileti taşıyan özel alt alan “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” olarak hesaplanmıştır. Ayrıca bu kategoride olumsuz iletilerin oranının azımsanamayacak kadar fazla olduğu dikkat çekmiştir. Dil gelişimi boyutunda, inceleme sırasında en fazla tespit edilen özel alt alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” olurken en az tespit edilen özel alt alan “Atasözü” olmuştur. Hesaplamalarda, “Atasözü” oranının çok düşük çıkması; oyunlarda bu alana daha fazla önem verilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Tiyatrosu, Çocuğa Görelik, Dramatik İnceleme, İçerik, Eğitim, Dil Gelişimi

ABSTRACT

AN ANALYSIS ON CHILDREN’S PLAYS TEXTS STAGED AT ANKARA STATE THEATRE IN TERMS OF THE PRINCIPLE OF APPROPRIATENESS FOR CHILDREN (2005/2006 - 2014/2015)

BAYRAKDAR, Emre

Master’s Thesis, Department of Turkish Education

Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Sadet MALTEPE

2017, 227

In this research, the texts of children's plays staged between the years 2005/2006 - 2014/2015 at the Ankara State Theater, which has an important duty and responsibility in terms of directing the theater policies and activities due to being close to the General Directorate of State Theater and being the capital of the country, were evaluated in terms of the principle of child-appropriateness. In this study, ten (10) children's plays’ texts selected from the aforementioned seasons were examined to see to what extent the child has apprehended the dramatic and content dimensions of the plays and whether the plays texts bear the characteristics that contribute to the educational and language development of children or not.

The study was done by descriptive survey model. Ten (10) plays texts were selected from among domestic and adaptation children's plays staged at the Ankara State Theater between 2005/2006 and 2014/2015, with a selection of plays by layer sampling method, one for each year. The required data were collected via an examination of the document included in qualitative research data gathering technique. The collected data were analyzed by content analysis method. In the analysis of the data, the categories of dramatic structure, content, education and language development were determined and the emotional aspects of the plays were examined in these categories. The subcategories of Okvuran, Tavşancıl and İlhan (2006) were used in the content and education categories. A new review

category has been established for evaluation of language development. Theater scripts were analyzed according to the categories of education and language development, while the cues were taken as research units and coded as positive, negative and mixed in this context. In contextual analysis, the unit of analysis was accepted as the whole play and the evaluation was made considering the special areas belonging to the category. Children's plays texts dramatic analysis were made by considering the drama analysis methods. Plays were scrutinized in three different titles as "Preliminary Information on the Play", "Items Related to the Content", and "Items Related to the Form".

According to the assessments, it has resulted that children's play texts which were analyzed contain/carry most of the dramatic elements that have to be found in theatre works. Considering the context based results as regards to the conducted research, it is determined that the events in all plays proceed reasonably and consistently, and when the scripts are written, the language rules are paid attention. The special subfield which has the most negative features in plays is defined as "Character Presentation". In terms of education; the private subfield carrying the maximum number of messages is determined as the "Positive Behavior Acquisition", while the lowest specific subfield carrying the message is defined as "Being Self-Conscious". It is also noted that the proportion of negative messages in this category is considerably high. In the aspect of language development, the special subfield that was determined at the most during the research was "New Word-Expression Acquisition" whereas the least specific subfield was "Proverb". The ratio of "Proverb" being too low as a result of the analysis has revealed that it is necessary to pay more attention to this area in plays.

Key Words: Children's Theater, Appropriateness for the Child, Dramatic Analysis, Context, Education, Language Development

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖN SÖZ	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ÇİZELGELER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xiii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	4
1.3. Önem.....	5
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar	7
2. İLGİLİ ALANYAZIN	8
2.1. Kuramsal Çerçeve	8
2.1.1. Çocuk ve Edebiyat	8
2.1.2. Oyuna Dayalı Çocuk Edebiyatı Türleri.....	12
2.1.2.1. Bilmece.....	12
2.1.2.2. Tekerleme.....	14
2.1.2.3. Parmak Oyunları	15
2.1.2.4. Dramatizasyon.....	17
2.1.2.5. Çocuk Tiyatrosu	19
2.1.3. Çocuk Tiyatrosunun Tarihsel Gelişimi	23
2.1.3.1. Dünyada Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi	23
2.1.3.2. Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi.....	28
2.1.3.3. Devlet Tiyatrolarında Çocuklara Yönelik Tiyatro Çalışmaları	39
2.1.4. Çocuk Tiyatrosu Metinlerinde Bulunması Gereken Nitelikler	46
2.1.5. Çocuk Tiyatrosu ve Eğitim	49
2.1.6. Çocuk Tiyatrosu ve Dil Gelişimi	54
2.2. İlgili Araştırmalar.....	61
3. YÖNTEM.....	73
3.1. Araştırmanın Modeli	73
3.2. Evren ve Örneklem	73
3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri	74
3.4. Veri Toplama Süreci	75
3.5. Verilerin Analizi	76

4. BULGULAR VE YORUMLAR.....	81
4.1. Oyunların Dramatik İncelemesi	81
4.2. Oyunların İçerik Kategorilerine Göre Duygusal Yön Analizi	127
4.3. Oyunların Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorisine Göre Duygusal Yön Analizi	144
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	187
5.1. Sonuçlar	187
5.2. Öneriler	192
KAYNAKÇA	196
İncelenen Eserlerin Kaynakçası	196
Yararlanılan Eserlerin Kaynakçası.....	197
EKLER.....	203
Ek 1. Ankara Devlet Tiyatrosu Personel Sayısı	204
Ek 2. Ankara Devlet Tiyatrosu 2005-2006 / 2014-2015 Sezonlarında Sahnelenen Çocuk Oyunları.....	205
Ek 3. İncelenen Oyunların Afişleri ve Oyunlara Ait Fotoğraflar	208

ÇİZELGELER LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1.	Ankara Devlet Tiyatrosuna Bağlı Sahneler.....	43
Çizelge 2.	İncelenen Oyunların İsimleri ve Sezonları.....	75
Çizelge 3.	İçerik Değerlendirme Kategorisi İle İlgili Alt Alanlar	77
Çizelge 4.	Eğitim ve Dil Gelişimi Değerlendirme Kategorileri İle İlgili Özel Alt Alanlar.....	78
Çizelge 5.	İçerik Kategorisi Duygusal Yön Kodları	79
Çizelge 6.	Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorileri Duygusal Yön Kodları.....	79
Çizelge 7.	İçerik Kategorisindeki Alt Alanların Oyunlara Göre Duygusal Yönü.....	128
Çizelge 8.	“Siz Ne Dersiniz?” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	145
Çizelge 9.	“Siz Ne Dersiniz?” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	146
Çizelge 10.	“Mor Gece Mavi Gün” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	148
Çizelge 11.	“Küçük Bir Mucize” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi.....	150
Çizelge 12.	“Küçük Bir Mucize” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	152
Çizelge 13.	“Bir Yaz Masalı” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	154
Çizelge 14.	“Bir Yaz Masalı” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	156
Çizelge 15.	“Büyüme İstiyorum” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	158
Çizelge 16.	“Büyüme İstiyorum” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	160
Çizelge 17.	“Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	162
Çizelge 18.	“Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	164
Çizelge 19.	“Camdan Kalp” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi.....	166

Çizelge 20.	“Camdan Kalp” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	168
Çizelge 21.	“Üç Şehzade” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi.....	170
Çizelge 22.	“Üç Şehzade” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	172
Çizelge 23.	“Horoz Adam ve Korsan” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	174
Çizelge 24.	“Horoz Adam ve Korsan” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi.....	176
Çizelge 25.	“Miyhavlar Tiyatrosu” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	178
Çizelge 26.	“Miyhavlar Tiyatrosu” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi	181
Çizelge 27.	Bütün Oyunların Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi	183
Çizelge 28.	Bütün Oyunların Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi.....	184

KISALTMALAR

AÇOK	: Anadolu Çocuk Oyunları Kolu
AKÇE	: Kültürel Çalışmalar ve Çevre Eğitimi Enstitüsü
Akt.	: Aktaran
ASSITEJ	: Uluslararası Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Birliği
çev.	: Çeviren
ÇYDD	: Çağdaş Yaşamı Destekleme Derneği
DT	: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
s.	: Sayfa
TDK	: Türk Dil Kurumu
vb.	: Ve benzerleri
vd.	: Ve diğerleri

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları ve sınırlılıkları üzerinde durulacaktır.

1.1. Problem

Tiyatro; toplumun, kültürün, eğitimin aynasıdır. Bir ülkenin genelde sanatsal faaliyetlere, özelde de tiyatroya verdiği öneme bakarak o ülke hakkında fikir sahibi olmak mümkündür. Tiyatronun eğitici, eğlendirici ve estetik yönünü yadsıyan toplumlar gereken önemi bu sanata vermemektedir. Böylece bu değerleri yeterince içselleştirememiş kitleler oluşmaktadır.

Tiyatro, insana hem kendisini hem de hayatı gösterme, akıl ve kalp yoluyla onu eğitme sanatıdır. İçinde barındırdığı unsurlarla insanı hem düşündürür hem de eğitir (Ayca, 2011). Temele insanı alması, insana dair konuları işlemesi ve bunları ete kemiğe bürünmüş şekilde sunması tiyatro yoluyla verilen eğitimin kalıcılığını kanıtlar. Etki alanı bu kadar geniş olan bir sanat ve bilim dalını çocuktan saklamak, onunla buluşturmamak kuşkusuz ki çocuklara yapılacak en büyük kötülük olur.

Çocuk, gün gün, adım adım olgunlaşan, büyüyen, bu amaçla eğitilmesi gereken bir insan, bir yurttaştır. Henüz olgunlaşmamış da olsa, henüz “reşit” sayılmasa da bir birey olarak toplumsal sistemimizin önemli bir parçasıdır. Ailenin bir üyesidir (Cıraoğlu, 2000: 11). Adım adım büyürken bu bireyi iyi yetiştirmek, onu hayata hazırlamak, sorumluluk sahibi, empati yeteneği gelişmiş, bilişsel ve duyuşsal gelişimlerini tamamlamış “tam bir birey” yapmak tüm paydaşların en önemli görevidir. Gelecek nesillerin teminatı olan bu küçük insanları bu bilinçle şekillendirip, doğru ve güzelle buluşturmak gerekmektedir.

Oyun, çocuk için vazgeçilmez bir ihtiyaçtır. Oyun anında büyük bir tatmin yaşayan çocuk aynı zamanda özgürleşir. Oyun sayesinde arkadaşlık, paylaşma, korku, sevinç, üzüntü gibi duyguları; problem çözme, kendini ve çevreyi tanıma, olumlu ilişki kurma gibi birçok kazanımı elde eder. Algısı fazlasıyla açık olan oyun anında, gelişen hayal gücünün etkisiyle son derece yaratıcı olur. Tüm süreç kendi

kontrolünde olduđu için yaparak-yaşayarak öğrenir. Öğreniminin öznesi kendisidir. İstendik tüm davranışlar, etkili bir şekilde kazandırılabilir.

Sanat-insan ilişkisi, çocukluk döneminde kendini göstermeye başlar. Hayal kurma kabiliyeti gelişen çocuk, kendi dünyasında geliştirdiği oyunları, arkadaşları ile oynamaya başlar. Bu, çocuğun tiyatro ile ilk temasıdır. Her çocuk istisnasız bu dönemden geçer. Çocukların kendi aralarında oynadıkları oyunların yazarı oyuncusu ve seyircisi kendileridir. Bu oyunlarına büyükleri sokmak istemezler. Denilebilir ki çocukların ilk karşılaştıkları ve ortaya koydukları sanat türü kendilerinin oynadığı bu ilkel tiyatrodur (Karnal, 1989: 1).

Çocukluk dönemi ve tiyatro birbiriyle iç içedir. Bunun nedeni tiyatronun temelinde “oyun”un olması ve çocukların yaşamında da oyunun önemli bir yer tutmasıdır. Çocuk kendini özgür hissettiği her ortamda oyun oynar. Çocuk ve tiyatro “oyun oynama” ortak noktasında herhangi bir yol göstericiye ihtiyaç duymadan buluşurlar (Kuyumcu, 2007a: 115).

Çocuk, yazanı yöneteni oyuncusu kendi olan ilkel tiyatroyla iletişimini sürdürürken zamanla daha sistematik, planlı, profesyonel bir tiyatroya ihtiyaç duyar. Bu da çocuk tiyatrosu kavramını ortaya çıkarır. Çocuk edebiyatı türleri içerisinde önemli bir yer tutan tiyatro, gün geçtikçe daha etkin bir rol almaya başlamıştır. Yapılan çalışmalar tiyatronun çocuğa olan olumlu katkılarını ortaya çıkarmıştır. Böylece çocuk tiyatrosu kavramı bir sanat ve bilim dalı olarak üzerine düşünölmeye başlanan bir tür olmuştur.

Metinham (2011: 440); Goldberg (2008), Nutku (1976) ve Adıgözel (2010)'in tanımlarından yola çıkarak çocuk tiyatrosunu şu şekilde tanımlamıştır: Çocuk tiyatrosu, okulöncesi dönemden ergenlik dönemine kadar, sözü edilen dönem aralığındaki yaş gruplarının bilişsel, devinimsel, duyuşsal gelişim düzeylerini de dikkate alarak, çocukların bireysel ve toplumsal gelişimlerine katkı sağlayacak, gerçek yaşam durumlarının çeşitli tiyatro biçimlerine dönüştürölerek, sanatçı duyarlılığıyla estetik gereklilikleri sahnelemesidir. Sokullu'ya göre ise çocuk tiyatrosu, çocuk seyirciye en yüksek standartlı tiyatro yaşantısı sunmayı amaç edinen ve uzmanlarca yürütölen tiyatro etkinliğine işaret eder (Akt. Erkek, 2006: 720).

Literatür incelendiğinde çocuk tiyatrosunun ayrı bir uğraş dalı olduđu ve belli özellikleri gözetmesi gerektiği anlaşılır. Büyükler için yazılan tiyatro metinlerinin

sadeleştirilmesi ile ortaya çıkan oyunlar çocuklar için anlamsız ve yararsız olacaktır. Bu türdeki metinlerin çocuğa dokunabileceği hiçbir yanı olmayacağı gibi onları tiyatrodan uzaklaştıracaktır. Bu yanlışlara düşmemek için çocuk gerçekliğini göz ardı etmeden çocuk tiyatrosunun ayrı bir disiplin olduğunu kabul edip eğitimden sosyal hayata kadar pek çok bilgiyi, davranışı, duyguyu etkili bir şekilde kazandırdığının farkında olunmalıdır.

Son dönemlerde tiyatronun eğitimde önemli bir aracı olduğu düşüncesi yaygınlaşmaktadır. Tiyatronun sıralanan olumlu özelliklerinin farkına varan birçok kesim tarafından eserler yazılmakta, bilimsel çalışmalar yapılmaktadır. Bu durum oyunların nicelik olarak artmasına paralel “nitelik olarak da artıyor mu?” sorusunu akıllara getirmektedir. Yapılanların, yapılmak istenenlerle ve yapılması gerekenlerle bağıntısını iyi çözümlmek gerekmektedir. Özellikle yetişkinlerin çocuklar için yaptığı özensiz tiyatro oyunları çocuk seyirci için büyük sorun oluşturmaktadır. Yapılan çocukça taklitler, palyaço gösterileri, hiçbir iletisi olmayan sadece sahnelenmek için ortaya konmuş oyunlar çocuğun dünyasına girememektedir. Uzun yıllar boyunca çocuğa “ne sunsak olur” düşüncesi eğitim ve estetikten uzak oyunların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Günümüzde çocuk oyunları doğallıkla nicelik olarak 70 yıl önceye göre artmış olmakla birlikte nicelikteki artışı, nitelik olarak gösterememiştir. Çok az da olsa çocuğa süreç yaşatan, çocuğun karar vermesine izin veren oyunlar da yok değil. Ancak bu oyunları eleştirel bir gözle incelediğimizde yer yer didaktizme ve otoriter düşünce yapısının izlerine rastlamak mümkün (Kuyumcu, 2006: 729). Yetişkinlerin kontrolünde hazırlanan metinler çocuk gerçekliğini dikkate almamaktadır. Bu metinler çocukların ihtiyaçlarına karşılık verememektedir. Çocukların, yetişkinlerin küçültülmüş birer örneği olmadığı düşüncesi maalesef sorumlu kişilerce yeterince anlaşılammıştır. Bu ayrımın farkına varılamaması, çocuklar için ele alınan oyunların ya çok basit düzlemde kalmasına ya da yetişkinlerin çocukları kendi düşünce kalıplarına göre yoğurmayı hedeflediği aşırı didaktik oyunların çıkmasına neden olmaktadır.

Ayrıca, yetişkinlerin çocuklara yaptığı tiyatro oyunlarının hazırlanma aşamasında disiplinler arası bir yaklaşımın olmaması oyunların eğitsel, sanatsal ve estetik açıdan bir bütün olmasını engellemektedir. Ne yazık ki oyunların büyük bir

çoğunluğunda çocukları aktif hale getirmek için yapılan müdahaleler genellikle cevabı önceden belli olan soruların çocuklara sorularak toplu bir şekilde “evet” ya da “hayır” cevabının alınmasıyla sınırlı kalmaktadır (Adıgüzel, 2006: 705).

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğüne yakınlığı ve ülkenin başkenti olması sebebiyle tiyatro politikalarına ve çalışmalarına yön verme bakımından önemli görev ve sorumluluğa sahip olan Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenen çocuk oyunu metinlerinin alanyazında yer alan nitelik sorunlarını yansıtacağı düşüncesinden hareketle araştırmanın problem cümlesi şöyle belirlenmiştir:

Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenen çocuk oyunu metinlerinin dramatik yapısı ve içerik özellikleri nasıldır? Oyunlar çocuğun eğitsel ve dil gelişimine katkı getirecek özellikleri taşımakta mıdır?

1. 2. Amaç

Bu çalışmada, 2005/2006 – 2014/2015 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiş çocuk tiyatrosu metinlerinin dramatik olarak çözümlenmesi, içerik açısından değerlendirilmesi, çocuğun eğitsel ve dil gelişimine olası etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu temel amaç doğrultusunda, aşağıdaki sorulara yanıt bulunmaya çalışılacaktır:

1. Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 – 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinlerinin dramatik kurgusu nasıldır?
2. Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 – 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinlerinin içeriği nasıldır?
3. Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 – 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinlerindeki eğitsel niteliklerin duygusal yönü nedir?
4. Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 – 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinlerinin dil gelişimi açısından duygusal yönü nedir?

1. 3. Önem

Eğitimin temel görevlerinden biri, bireyleri hayata hazırlamaktır. İnsan dünyaya geldiği andan itibaren eğitim sürecine adımını atar. İlk olarak ailede başlayan bu süreç daha sonra çevrenin etkisiyle şekillenir ve okul yaşantısıyla devam eder. Çocukluk döneminde kazanılan bilgi, yetenek ve dil becerilerinin kişinin sonraki yaşamını olumlu ya da olumsuz etkilediği bilinmektedir. Kişi ve toplum için son derece önem arz eden bu kritik dönemde kişi ne kadar doğru yönlendirilirse kazanımları da o derece olumlu olur. Eleştirel düşünme becerisine sahip, sorunlarını çözebilen, anadil bilinci gelişmiş, kendini doğru ifade eden, olaylarla farklı açıdan bakabilen, akademik anlamda yeterli nesillerin yetişmesi sağlanır. Bu sayede kişi ve toplum nezdinde, gelecek daha sağlam temeller üzerine kurulur.

Çocuklara istendik davranışları kazandırmak için çeşitli yöntemler ve araçlar kullanılır. Bu yöntemlerden biri de çocukları küçük yaşta edebi türlerle buluşturmadır. Hikâye, masal, şiir, tiyatro vb. gibi edebi türler çocukların ilgisini çeker ve onların hayal dünyasına kolaylıkla girer. Bu türlerde yazılmış nitelikli eserler sayesinde çocuklara eğitsel ve dil gelişimi açısından pek çok olumlu özellik kazandırılabilir. Şüphesiz ki bu türler içinde tiyatronun ayrı bir yeri vardır. Seyircilerin fiziksel duyularına hitap eden tiyatro, diğer türlere göre daha somut bir nitelik taşır. Olaylar izleyicilerin gözü önünde canlı olarak gelişir. Bu sebeple eser ve alıcı arasındaki iletişim en yüksek noktaya çıkar. İnsanı insana insanla anlatması sebebiyle hayata en çok yaklaşan ve en canlı olan edebi tür olarak kabul edilebilir. Seyirci ve eser arasındaki bu etkileşim ve canlılık çocukların tiyatroya olan merakının artmasında önemli bir etkidir.

Çocuk Tiyatrosunun ilk örnekleri Meşrutiyet döneminde okul temsillerinde verilmiştir. Bu dönemde çeşitli eserler yazılmış ve tiyatronun bir eğitim aracı olarak kullanılabilceği fikri ortaya atılmıştır. Her ne kadar başlangıç olması açısından önem arz etse de planlı çalışmaların eksikliği ve bu alana gereken önemin verilmemesi sebebiyle çocuklar uzun yıllar nitelikli eserlerle buluşturulamamıştır. Özellikle son dönemlerde tiyatronun eğitimde kullanımının yaygınlaşması ve bu yöntemin etkililiği dikkatleri bu yöne çevirmiştir. Daha fazla oyunlar yazılmaya başlanmıştır. Bunun neticesinde daha fazla oyun yazarı ortaya çıkmıştır. Her yıl

devlet tiyatroları başta olma üzere şehir tiyatroları ve özel tiyatrolar programlarında çocuk oyunlarına yer vermektedir. Niceliksel bu artışın nitelikle doğru orantılı olması gerekmektedir. Bunun için oyun yazarlarının, değerlendirme kurulundaki kişilerin, değerlendirme sürecinin, idari mekanizmanın yeterliliği büyük önem taşımaktadır.

Yapılan bu çalışma ile Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 – 2014/2015 yılları arasında sahnelenen on (10) çocuk oyunu metninin; dramatik çözümlemesi ve içerik değerlendirmesi yapılarak eğitsel ve dil gelişimine olası katkıları saptanmıştır. On (10) yıllık bir süreçte sahnelenen oyun metinlerinin belirlenen niteliklere ne düzeyde sahip olduğu belirlenmek istenmiştir. Araştırma; çocuk tiyatrosuna ciddiyetle ve dikkatle bakılmasına katkı sağlama, oyun yazımından sahnelenmesine kadarki geçen sürede emeği geçen herkese bir fikir verme, yazılacak metinlerdeki hataların en aza indirilmesi için önerilerde bulunma, oyun metinlerinin incelemesinin bilimsel bir açıdan yapılmasını öngörme bakımından önemlidir. Ayrıca Ankara Devlet Tiyatrosunda bahsi geçen yıllar arasındaki oyun metinlerini; içerik ve dramatik açıdan değerlendiren, içerik analizi yöntemiyle oyun metinlerinin eğitim ve dil gelişimi kategorilerinde duygusal yönlerine göre incelemelerde bulunup sonuçlara ulaşan ilk çalışma olması bakımından değerlidir. Bu tarz çalışmaların; çocuğu kapsayan, onlara dokunan oyunların yazılmasına ve tiyatrodan daha etkin faydalanılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırmadan bundan sonraki yapılacak çalışmalara ışık tutması umulmaktadır.

1. 4. Varsayımlar

1. Çocuk oyunlarının çocuğa görelilik ilkesine uygunluğu; oyunların dramatik çözümlemesi, içerik özellikleri, eğitsel nitelikleri ve dil gelişimine katkısı dikkate alınarak değerlendirilebilir.

2. Oyunların dil gelişimine ait boyutunu tanımlayan; atasözleri, deyim, ikileme, yeni kelime-ifade kazandırma, günlük konuşma dili, argo-küfür, söz sanatları alt alanları bu boyutu tanımlamada yeterlidir.

1. 5. Sınırlılıklar

1. Bu araştırma; Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen yerli ve uyarlama on (10) çocuk oyunu metni ile sınırlıdır.

2. Araştırma, oyunların dramatik çözümlemesi, içerik değerlendirmesi, eğitsel ve dil gelişimi boyutlarıyla sınırlıdır.

2. İLGİLİ ALANYAZIN

2. 1. Kuramsal Çerçeve

Bu bölümde, kaynaklara dayalı olarak araştırmanın içeriğine uygun, tez konusuyla ilgili alanda yapılmış ve ulaşılabilen araştırmalara yer verilmiştir.

2. 1. 1. Çocuk ve Edebiyat

Çocuk eğitimi insanlık tarihi kadar eski bir konudur. Her dönemde çocuğun eğitilme düşüncesi farklı şekillerde de olsa gündeme gelmiştir. Geçmişteki düşüncelerle günümüzdeki fikirler büyük farklılık göstermektedir. Kıbrıs (2000: 1)'a göre; bugünkü çocuk eğitimi, insanın toplumsal ve bireysel yönleriyle ilgili bilgilerin bağımsız bilim dallarına dönüşmesiyle birlikte söz konusu olmuştur. Özellikle eğitimin, eğitim psikolojisinin bir bilim dalı olarak kendini kabul ettirmesiyle birlikte çocuk eğitimi gerçek anlamda gündeme gelmiştir. Bunun sonucu olarak, çocuk eğitimindeki arayışlar da insanları “Çocuk Edebiyatı”yla tanıştırmıştır.

Çocuk Edebiyatı kavramına değinmeden önce çocuk ve edebiyat kavramlarını ele almak gerekmektedir. Türk Dil Kurumunun sözlüğüne bakıldığında çocuk; küçük yaştaki erkek veya kız; soy bakımından oğul veya kız, evlat; bebeklik ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız olarak tanımlanmaktadır (www.tdk.gov.tr/). Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından 20 Kasım 1989 tarihinde kabul edilen Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesinde “çocuk” tanımı şu şekilde yapılmıştır (<http://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/>): Daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır (Madde 1). Ciravoğlu (2000: 11)'na göre; çocuk, gün gün, adım adım olgunlaşan, büyüyen, bu amaçla eğitilmesi gereken bir insan, bir yurttaştır. Yavuzer (2003: 186)'e göre; çocuk, “eksik bir yetişkin” değil, fakat zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gereksinimlerini tamamlamak isteyen, kelimenin tam anlamıyla bir “kişi”dir. Söz konusu tanımlardan hareketle çocuk; bebeklik ve ergenlik dönemleri arasında

adım adım gelişim gösteren, zihinsel, bedensel, duyuşsal ve sosyal açıdan gereksinimlerini tamamlamak isteyen toplumsal sistemimizin önemli bir ferdidir.

Edebiyat kavramı ise Türk Dil Kurumunun hazırlamış olduđu Türkçe sözlükte; olay, düşünce, duygu ve hayallerin dil aracılığıyla sözlü veya yazılı olarak biçimlendirilmesi sanatı, yazın; insanda estetik duyguyu heyecana getirecek değerde meydana getirilmiş şiir, sahne eseri, hikâye, roman, söylev gibi nazım veya nesir halindeki eserlerin hepsi olarak tanımlanmıştır (www.tdk.gov.tr/). Dursunođlu (2013a: 27)'na göre; edebiyat, düşünce, duygu ve hareketlerin söz ve yazı halinde güzel, etkili bir şekilde anlatılması sanattır. Sever (2006: 41)'e göre edebiyat, insanın evrimsel gelişiminin istemlerini önce ağırlıklı olarak resmin, gittikçe de sözcüklerin diliyle yanıtlayan bir sanattır.

Bu sanatı çocukla buluşturma, çocuğun gelişimsel özelliklerini dikkate alarak gereksinimlerini karşılamak amacıyla edebiyattan yararlanma, her an hayal kurmaya meyilli çocuđa edebiyatın kapısını açma ve orada sonsuz özgürlük sunma fikri çocuk ve edebiyat kavramlarını birbirine yakınlaştırmıştır. Bu düşüncelerden hareketle çocuklar için yapılacak bir edebiyatın gerekliliđi fark edilmiştir. Bu edebiyat, bebeklik ve ergenlik çağları arasında bulunan çocukların duygu, düşünce, hayal, ilgi ve isteklerini dikkate alarak edebiyat ürünleri vermektedir. Çocuk edebiyatı olarak tanımlanan bu alan uzmanlar tarafından farklı şekillerde açıklanmıştır. Hatta çocuklar için müstakil bir edebiyatın olup olmayacağı, yetişkinler için hazırlanan edebiyattan ayrı düşünülmesinin doğruluđu yanlışlığı üzerine tartışmalar geçmişten bu yana devam etmektedir.

Ođuzkan (2013: 3)'a göre; “çocuk edebiyatı” deyimi, çocukluk çağında bulunan kimselerin hayal, duygu ve düşüncelerine yönelik sözlü ve yazılı bütün eserleri kapsar. Yalçın ve Aytaş (2005: 17)'a göre; çocuk edebiyatı, çocukların büyüme ve gelişmelerine; hayallerine, duygularına, düşüncelerine, yeteneklerine ve zevklerine hitap eden, eğitirken, eğlenmelerine katkıda bulunan sözlü ve yazılı verimlerin tamamıdır.

Bebek, çocuk, genç, yetişkin, yaşlı, ihtiyar herkes aynı dünyada yaşamaktadır. Fakat aynı dünyada yaşamamız aynı beklentilere, hislere, ihtiyaçlara, hayallere sahip olduğumuz anlamına gelmez. Hayatımızdaki dönemler içerisinde çocukluğun ayrı bir yeri vardır. Dursunođlu (2013b: 31)'na göre; çocuğun hayal dünyasının zenginliđi

göstermektedir ki çocuklar göremediklerimizi görüyor, duyamadıklarımızı duyuyor, hissedemediklerimizi hissediyor, düşünemediklerimizi düşünüyorlar. Basit gördüğümüz, önemsemediğimiz şeyleri basit görmüyor, önemsiyorlar. Aldırmadığımız şeylere aldırıyor, takılmadığımız şeylere takılıyorlar. Bu düşüncelerden yola çıkarak çocuğu temele alan edebiyat ürünlerinin yetişkinler için hazırlananlara göre daha özenle seçilmesi ve kaleme alınması gerekmektedir.

Dursunoğlu (2013b: 31)'nin dediği gibi “*Çocuk bugün çocuktur ama yarının genci, öbür günün büyüğüdür.*” Bu düşünceden hareketle çocuk ve onun eğitimi kuşkusuz içinde bulunduğu toplumun geleceği açısından da son derece önemlidir. Geleceğe yönelik umutla bakabilmek ve planlar yapabilmek için zihinsel, duygusal, sosyal, kültürel anlamda ihtiyaçları giderilmiş ve gelişimi sağlanmış çocukların yetiştirilmesi gereklidir. Bu tarz sağlıklı bireylerin yetişmesi için edebiyatın altın nimetlerinden yararlanmak en etkili ve kestirme yoldur. Bu sihirli anahtar göz ardı etmek, edebi zevk ve düşünceden yoksun bırakmak; çocuğun kişiliğinin şekillenmeye başladığı bu dönemde ona yapılacak en büyük kötülük olacaktır.

Jacop (1955), çocukların neden edebiyat eserlerine muhtaç olduklarını şu sebeplere bağlayarak açıklamıştır:

1. Edebiyat hoş vakit geçirtici, eğlendirici bir şeydir.
2. Edebiyat ruha canlılık verir, yaşama gücünü arttırır.
3. Edebiyat hayatı keşfe yardım eder.
4. Edebiyat bir rehberlik kaynağıdır.
5. Edebiyat yaratıcı etkinlikleri teşvik eder.
6. Edebiyat güzel bir dil demektir (Akt. Oğuzkan, 2013: 6).

Bu özellikleri dikkate alan bir çocuk edebiyatı, çocuğun gelişimine büyük katkı sağlayacaktır. Çocuğu eğlendirirken, yaşama gücünü arttıran, yeni yaşantılar sunarak ona yaşamı keşfettiren, her an rehber olan, yaratıcılığını geliştiren ve dil gelişimine yardım eden bir edebi ürünün birçok şeye cevap vereceği kesindir. Bu noktada çocuk edebiyatı gerçeğini kavramış, temel ilkelerini benimsemiş yazarların büyük sorumluluğu vardır. Aksi halde çocuğa yarardan çok zarar vereceği akıldan çıkarılmamalıdır.

Çocuk edebiyatı, edebiyatın küçültülmüş, kısaltılmış, sadeleştirilmiş, basitleştirilmiştir, edebi tarafı ve estetik yönü göz ardı edilmiş hâli değildir. Çocuk edebiyatı yazarı olmak, şuur ve *hassasiyet* meselesidir. Çocuğu tanıyabilme ve yeri gelince çocuksu olabilme becerisidir. Çocuğun dünyasını görebilme ve o dünyanın hazzını duyabilme yetisidir. Çocuk edebiyatı yazarı, çocuğun dünyasındaki her şeyi estetik bir değere kavuşturup, çocuğa sunabilen kişidir (Baş, 2015: 5-6).

Çocuk edebiyatı ürünlerini kaleme alan kişilerde belli özelliklerin olması gerekir. Her eline kalem alanın veya yazma becerileri üst düzeyde bulunanların çocuk edebiyatı alanında eser vermesi beklenmemelidir. Yetenekli, eğitilmiş ve dil becerisine sahip bir insan iyi bir edebiyatçı olabilir. Ancak her iyi edebiyatçı, iyi bir çocuk edebiyatı yazarı değildir. Çünkü bunun için iyi yazarlık yanında başka temel bilgilere de ihtiyaç vardır (Yalçın ve Aytaş, 2005: 18).

Gün geçtikçe yapılan çalışmaların da sayesinde bu alanın önemi kavranmaya başlanmıştır. Çocuklardaki olumlu yansımaların gözlenmesiyle de çocuğa yönelik edebiyat yapma anlayışı yaygınlık kazanmıştır. Bu yayılmada yayım dünyasının ticari kaygılarının da etkisi göz ardı edilemez. Birçok yayınevi bu alanı maddi anlamda bir kazanç kaynağı olarak görmektedir. Bu bakış açısı her ne kadar niteliksel anlamda olumsuz olarak görülse de gözlerin bu alana çevrilmesi noktasında önem arz etmektedir. Bu gelişmeler, “çocuksuluk” ile “çocuğa göreliği” ayırt edebilen yazarların sayısında istenilen düzeyde olmasa da bir artışa sebep olmuştur. Yetişkinler için kurgulanmış bir metnin çocuksu bir anlayışla sadeleştirilip yavan bir şekilde çocuklara verilmesiyle yapılan bir edebiyatın, çocuk edebiyatı olamayacağı düşüncesi büyük oranda kabullenmeye başlanmıştır.

Çocuk edebiyatı kültürü içinde en duyarlı yaklaşımları çocuğa görelik ilkesi belirler. Çocuğa göre, deyince çocuklar için yapılacak edebiyatın çocuğun büyüme ve gelişme çağlarına, psikolojisine, sözcük ve kavram bilgisine, algılama düzeyine uygun bir duyarlılık anlaşılmalıdır. Hangi yaş grubu dikkate alınarak edebiyat yapılıyorsa çizgi-resimden edebiyata çocuk dünyasının yansıtılması gerekir. Çocuğa göreliğin ölçüsü ise çocuk bakışı ile belirlenir (Şirin, 2000a: 19).

Sever (2008)’e göre; çocuğa görelik, çocuğun ilgilerini, gereksinimlerini, dil evrenini göz önünde tutmayı, hazırlanacak okuma metnini bunlarla örtüştürmeyi zorlar (Akt. Çer, 2016: 1401). Bu tespitlerden de anlaşıldığı gibi çocuk için yazılacak

bir eserin çocuğa görelilik ilkesi etrafında desenlenmesi gerekmektedir. Yazarların bu anlayış çerçevesinde kaleme alacağı her eser çocukların gelişim sürecine katkı sağlayıp onların yazılı kültürle iletişimlerinin kesilmesinin önüne geçecektir.

Gelecek nesillerimizin çok daha iyi yetiştirilmesi ve ideal bireyler haline gelmesi için onların çok iyi yetiştirilmesi, eğitilmesi gerekir. Geleceğimizden emin olmak için buna mecburuz. “Bir dünya bırakın biz çocuklara” diyen çocuklara iyi bir dünya bırakmanın yolu, onları donanımlı yetiştirmekten geçmektedir. Teknolojinin baş döndürücü hızla geliştiği, bir dakika önceki gelişmenin bir dakika sonra eskidiği bir dünyada çocuğu zihinsel, ruhsal ve bilişsel bakımdan geliştirmede en önemli yere sahip olan kıymetlerden biri edebiyattır. Çocuğu edebiyattan, edebi eserlerden mahrum bırakmak onun can damarlarından birini kesmek demektir (Dursunoğlu, 2013b: 36).

2. 1. 2. Oyuna Dayalı Çocuk Edebiyatı Türleri

Bu bölümde çocuk edebiyatı içerisinde yer alan oyuna dayalı türler açıklanmaya çalışılacaktır. Çocukları eğlendirirken eğiten, yaratıcılıklarına katkı sağlayan oyunun önemi büyüktür. Özdoğan (2014: 192-193)’a göre; yüz yıldır “Oyun” çocuğu tanımak, anlamak ve tedavi etmek için kullanılmaktadır. Oyunda çocuk hem başrolüdür hem de yapımcıdır. Eğer çocuğun oyunları dışardan bozulmazsa, o andaki duyguları kolayca izlenebilir. Bu düşüncelerden hareketle, temelinde oyun olan çocuk edebiyatı türleri içerisinde yer alan bilmece, tekerleme, parmak oyunu, dramatisasyon, çocuk tiyatrosu gibi türlerin çocukların dikkatini ve ilgisini çektiği söylenebilir. Onları gözleyenlere de önemli veriler sunabilir.

2. 1. 2. 1. Bilmece

İnsanlar hayatları boyunca en az bir kez bilmece sorularına ve cevaplarına maruz kalmıştır. Büyük çoğunluk bu tarz bir etkinliğe keyif alarak katılmıştır ve katılmaya da devam etmektedir. Türk Dil Kurumunun sözlüğünde; bilmece, bir şeyin adını anmadan niteliklerini üstü kapalı söyleyerek o şeyin ne olduğunu bulmayı dinleyene veya okuyana bırakan oyun, muamma şeklinde tanımlanmıştır (www.tdk.gov.tr/). Bilmece, kafa karışıklığı yaratmak veya cevabı bilinmeyen

kişilerin nüktedanlığını denemek amacıyla oluşturulmuş sorulardır (Abrahams ve Dundes, 1972; Akt. Yangil ve Kerimoğlu, 2014: 344).

Ciravoğlu (2000: 135); bilmeceyi bir varlığın adı verilmeden, nitelikleri belirtilerek, diğer bir kişiye tanımlandırılması şeklinde tanımlamaktadır. Bilmeceler okul öncesi çocukları üzerinde önemli etkileri olan bir türdür. Çocuklar üçüncü yaştan itibaren bilmece dünyasına ilgi göstermeye başlar. Bilmeceler, çocuğun öğrendiği kelimelerle sentez yapmasına, bilgi ve kelime dağarcığını genişletmesine yarar. Okul öncesi çağıdaki çocuk, öğrendiği sözcükler arasında bağ kurar ve sözcükleri “kavram” olarak algılayabilir. Ayrıca bu kavramların zorunlu niteliklerini de öğrenmiş olur.

Bilmeceler, şiirsel bir anlatımla çocukları dille kurgulanmış bir zekâ oyununa davet eder. Onları, tüm bildiklerini sınamaya, olaylar ve olgular ile kavramlar arasında anlamsal ilgiler kurmaya yöneltir. Sözcüklerin ardındaki gizi bulmak ve çözmek çocukları mutlu eder. Bilinmezi bilinir kılmak çocuk için bir sevinç kaynağıdır. Bilmecelerde çarpıcı benzetmeler ve ilginç buluşlar dikkat çekmektedir (Sever, 2015: 148).

Bilmecelerin eğitim ve öğretim alanında yararlanılabilecek birçok boyutu vardır. Balta; bu boyutları kültür, dil ve düşünme olarak üç başlık halinde toplamıştır (Balta, 2013). Köklü bir tarihin, ortak yaşayış ve inanış biçimlerinin günümüze aktarılmasında büyük önemi olan bilmeceler çocuklara bu değerleri tanıtmaya ve benimsetme görevlerini üstlenir. Çocuğa anadil bilinci kazandıran bilmeceler, dilin edebi, sanatlı, özel ve farklı yanlarını öğretir. Kelime hazinesini geliştirerek, kendini iyi ifade etmeye ve topluluk önünde rahatça konuşmaya yardımcı olur. Kelimelerin doğru telaffuzları için bir ön alıştırma niteliği taşır. Bilmeceler ayrıca, üst düzey bilişsel becerilerin gelişimine de yardımcı olur. Kaynağını halkın yaratıcı düşünme gücünden alan bu ürünler basit bir soru-cevap mantığıyla ilerlememektedir. Bu süreçteki temel amaç; görünmeyeni görmek, kelimelerin arkasındaki anlamı ortaya çıkarmak, yaratıcı düşünmeyi aktifleştirmektir. Akıl yürüterek parçaları birleştiren çocuk, sebep sonuç ilişkisi kurarak sonuca ulaşmak için bilgiyi yorumlar. Bu tarz bir süreçten geçerken eleştirel düşünme becerisi gelişir. Bilmeceler aynı zamanda çocuğun problem çözme becerisine katkı sağlar. Bilmeceyi oluşturan soru, aslında çocuk için küçük ve basit bir problemdir. Çocuk bu problemi beyinde

yapılandırarak bilinmeyene ulaşmaya çalışır. Özetle; bilmeceler, cevabına ulaşınca kadar muhatabına üst düzey düşünme becerilerinin birçoğunu kullandırmakta, kültür aktarımını sağlamakta ve dil gelişimine olumlu katkıda bulunmaktadır.

2. 1. 2. 2. Tekerleme

Duymaz (2002), tekerlemeleri genel olarak şekil, konu, muhteva ve işlevleri bakımından sınırları tam ve keskin olarak çizilememiş halk edebiyatı ürünleri olarak tanımlamış ve türü üç ana grupta toplayarak incelemiştir. Duymaz'ın tekerlemelerle ilgili tasnifi şu şekildedir (Akt. Arıcı, 2016: 93):

1. Belirli Bir Oyun veya Metne Bağlı Tekerlemeler (çocuk oyunları tekerlemeleri, tören ve inanç tekerlemeleri, halk edebiyatı türlerine bağlı tekerlemeler)
2. Yazılı veya Gelişmiş Edebiyat Tekerlemeleri (Âşık Edebiyatı tekerlemeleri, Tekke-Tasavvuf Edebiyatı tekerlemeleri, edebi metinlerin değiştirilmesi ile oluşturulmuş tekerlemeler)
3. Diğer Tekerlemeler (tekerlemeli mektuplar, satıcı tekerlemeleri, çeşitli tekerlemeler)

Çocuğun doğumdan itibaren ninnilerden sonra ilk karşılaştığı kendi kültürüne ait müzikal öğeler olan tekerlemelerdir. Tekerlemeler, yapısal ve oluşumsal özellikleri gereği birçok kültürel değeri ve özelliği bünyesinde barındırmaktadır (Barış ve Ece, 2015: 348). Tekerlemelerde bir ana konu bulunmaz. Uyaklarla, ses oyunları, anlamlı anlamsız sözcüklerin bir araya gelmesiyle şiirsel bir ahenk oluşturulur. Birbiriyle alakasız, aykırı sözlerin belirli bir düzen içinde sıralanışı dinleyicinin dikkatini çeker. Tekerleme sonrasında başlanacak bir etkinlik için muhatabı hazırlar ve heyecanla takip etmesini sağlar. Söz ustalığı isteyen tekerlemeler çocuklar tarafından büyük zevkle dinlenir ve söylenir. Özellikle oyun süreçlerinde tekerlemeye sık sık başvurulur. Kayabaşı ve Günindi (2016: 28)'ye göre; çocuklar; her ne kadar eğlenme amacıyla oyun oynasa, oyunu başlatma, sürdürme veya bitirme amaçlı tekerlemeler söylese de bütün bu etkinlikler onu yaşama hazırlamakla birlikte tüm gelişim alanlarında da fayda sağlamaktadır.

Ungan (2009) tekerlemelerin çocuk eğitimi açısından öne çıkan işlevsel özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır:

- a) Tekerlemeler çocukların dil çabukluğu kazanmalarına yardımcı olur.
- b) Çocukların kendilerine güvenme duygusunu pekiştirir.
- c) Oyunlardaki iş bölümü ve sayışmalar çocuklarda iş bölümünün ve demokratik hareketlerin altyapısının oluşturması bakımından önem taşır.
- d) Tekerlemelerin sonlarının beklenmedik şekilde bitmesi, şiirlerde kullanılan terdit -şaşırtmaca- sanatı ile benzerlik göstermekte, çocuklarda zekâya dayalı ifade gücünü artırmaktadır.

Tekerlemelerde kullanılan sözcükler arasındaki uyumun yarattığı ritim çocuklar için ilgi çekicidir. Tekerlemelerin bu özelliği, çocukların ritim duygularının gelişmesine yardımcı olur. Tekerlemeler, çocukların dil becerilerinin geliştirilmesinde de etkili olmaktadır.

Tekerlemelerin, çocukların yaşlarına ve dil gelişimi özelliklerine uygunluğu önemlidir. Çok uzun ve çocuğun dilini kullanmasını zorlayan sözcüklerden oluşan, çocukların anlamını bilmediği ya da argo sözcükler içeren tekerlemeler çocuklara uygun değildir. Çocuklar, tekerlemeyle eğlenir, düşünmeye başlar, dil ve düşünce ilişkisini sezer, dilin gizemli dünyasını duyumsar (Erdal, 2013: 69).

2. 1. 2. 3. Parmak Oyunları

Herhangi bir öykü ya da ilgi çekici şiir veya şarkıların sözlerine uygun olarak parmaklarla olayların canlandırılmasıdır. Çocuklar görerek, söyleyerek ve yaparak gerçekleştirilen parmak oyunlarını çok severler. Çünkü bir şeyi öğrenmenin yanında yapmanın da ayrı bir özelliği var. Parmak oyunları, sözle hareket arasında bağlantı kurularak yapılan ve dramatik oyuna hazırlıkta önemli rol oynayan bir etkinliktir (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2007).

Parmak oyunları hikâye öncesi etkinliği olarak çocukları bir araya toplamaya çalışırken dikkat çekmek ve başka bir etkinliğe geçerken aradaki boşluğu doldurmak için kullanılır. Ayrıca rahatlamaya, dinlenmeye ve öğrenmeye yönelik olarak da

uygulanır (Celepođlu, 2013: 80). Milli Eđitim Bakanlıđının ocuk Geliřimi ve Eđitimi Trke Dil Etkinlikleri (2007) modler programında parmak oyunlarının ocuklara yararları řu řekilde sıralanmıřtır:

- ocukların yeni kelimeler đrenmesini kolaylařtırır, dil geliřimine olumlu katkıda bulunur.
- Parmak oyunu ocukların hayal dnyalarını geliřtirir.
- Szle hareket arasındaki uyumu sađlar.
- Hořa vakit geirirler.
- Taklit yeteneđini geliřtirir.
- Parmak kaslarının geliřmesine yardımcı olur.
- Hareketli ocukları hemen yatıřtırmaya yarar.
- Bir etkinlikten diđerine geiřte ocuklara “sus”, “otur”, “dur” vb. uyarılar yerine parmak oyunu ile dikkatlerini ekip isteyerek severek katılımları sađlanabilir.
- Oyun faaliyetlerinde ısındırıcı ve dinlendirici oyun olarak kullanılır.
- Parmak oyunları uygulanırken parmak kuklalardan yararlanılabilir.
- Parmak oyunları ocukların el-gz koordinasyonu kurmalarına, yeni kelimeler đrenmelerine ve dinleme alışkanlıđı kazanmalarına yardımcı olur.
- ocukların szcklerle hareket arasında iliřki kurmalarını sađladıđı iin onları yaratıcı dramatizasyona hazırlamada nemli rol oynar.
- Parmak oyunları ocukların bazı kavramları đrenmesinde etkilidir (byk, kk, sayı, yn vb. gibi).
- Parmak oyunları kk kas geliřimi, sosyal-duygusal geliřim, kavram geliřimi, bellek becerilerinin geliřimine katkıda bulunur (MEB, 2007).

Parmak oyunları, ocukların szle hareket arasında iliřkiyi anlamalarına ve yaratıcı dramatizasyon etkinliklerine hazırlanmalarına yardım eder (Ođuzkan, 2013: 276). Parmak oyunları, dramatizasyon etkinliklerinden nce ısındırma grevinde bulunur. Bu ısınmayla birlikte ocuklar, dramatizasyon faaliyetlerine daha rahat bir řekilde geer ve belli bir alt yapıyı aldıđı iin alışma evresini kısa srede atlatır.

2. 1. 2. 4. Dramatizasyon

Dramatizasyon alıřmaları hareket, konuřma, yansılama (taklit) gibi unsurlardan yararlanarak doęa ve toplum olaylarının hayali bir ortam iinde canlandırılması etkinliklerini kapsar. Bir hikâyenin, bir masalın veya tiyatro türünden olmayan herhangi bir eserin teknik bakımdan oynanabilir duruma gelmesi de bir dramatizasyon etkinlięini kapsar (Oęuzkan, 1974; Akt. Oęuzkan, 2013: 274).

ocukların küçük yařlarda bilinsizce yaptıęı taklitler gün getike daha bilinli hale gelir ve ocuk-oyun iliřkisi ierisinde dramatizasyona dnüşür. Taklide dayandırarak oynadıęı oyunlar giderek ocuęun toplumsallařmasını, sosyal hayatta yerini almasını saęlar. Bir bakıma yařananları daha sonra yeniden canlandırmak ve oyunlařtırmak anlamına gelen dramatizasyon sözcüęünün kökü “Drao”dur ve dilimizde “yapmak, uğrařmak” anlamına gelir (Kıbrıs, 2000: 213).

Her insan gibi ocuk da sosyal bir varlıktır. Sürekli evresiyle iletiřim ve etkileřim halinde bulunur. Bu etkileřim sonucunda bazı taklitler yapar, farklı rollere bürünür. Bazen kendi kendine, bazen arkadařlarıyla grup olarak oyunlar ortaya koyarlar. Bu oyunlarda yardımcı unsur olarak eřitli nesnelere yardım alırlar. İřte bu süreçte ocuklar sonsuz bir özgürlük yařarlar. Yaratıcılıklarını en üst düzeyde gösterirler. Olduka keyif alarak katıldıkları bu oyunlarda basit düzeyde bir dramatizasyon faaliyeti sergilerler. Gökřen (1975: 167)’e göre, dramatizasyon (temsil) ocuęun doęuřtan getirdięi bir istidadın iřlenilmesi, eęitilmesi iin bir vasıttır. Kısacası; ocuk oyunlarının daha sosyal, daha düzenli řeklinden bařka bir řey deęildir.

ocuklar okul aęına geldikleri zaman oyundan ve dolayısıyla dramatizasyon faaliyetlerinden kopmak istemezler ve okulda da bu tür etkinliklerin iinde yer almak isterler. Derslerden sıkıldıkları noktada dramatizasyon etkinlikleri onların ve eęitimcilerin en önemli yardımcısı olur. erevesi iyi izilmiş planlı bir dramatizasyon etkinlięi ile birok hedef eęlenceli bir řekilde ocuklara kazandırılır.

Eęitimde dramatizasyon oyunla yapılan eęitim, eęitim etkinliklerinin oyunlařtırılarak gerekleřmesidir. Dramatizasyon yoluyla yapılan eęitim, ocukların

yaşam deneyimlerini zenginleştirdiği gibi, öğrenmelerini de kolaylaştırır. Bir Çin Atasözü şöyle der:

*“İşitirim, unuturum,
Görürüm hatırlarım
Yaparım öğrenirim”*

Anlaşıldığı gibi, bu sözde yaparak öğrenmenin duyarak ve görerek öğrenmeden çok daha kalıcı olduğu vurgulanmaktadır. Öğrenme kuramlarının da ortaya koyduğu gibi, öğrenmenin temel koşullarından biri öğrencileri etkin hale getirmektir. Dramatizasyon ise hem eğlendirici, hem eğitici işlevler taşıyan etkinliklerden oluşur (Kıbrıs, 2000: 214).

Çocuk eğitiminde dramatizasyon çalışmalarının önemi şöyle sıralanabilir:

- Sözle anlatımı geliştirir, rahat, akıcı ve güzel konuşma alışkanlığı kazandırır.
- Öğrenci bu etkinliklerle beden dilini kullanmasını öğrenir; el, kol, yüz ve beden eylemleriyle konuşmasını daha etkili bir duruma getirebilir.
- Empati duygusu gelişir.
- Eğitime, öğretime yardımcı olur, öğrenilenlerin daha kalıcı hale gelmesini sağlar.
- Birlikte iş yapma, işbölümüne gitme, dayanışma gibi toplumsal alışkanlıkların kazanılmasında önemli rol oynar.
- Yaratıcı olma yeteneğini geliştirir, düş gücünü artırır.
- İçinde bulunduğu grubu yöneltme ve yönlendirme becerisi kazandırır.
- Öğrencilerin hayatı ve çevreyi kolayca ve tüm yönleriyle algılamalarında önemli rol oynar.
- Görgü kurallarını öğretir, kültürel birikimi, eski ile yeninin kıyaslanmasını sağlar.
- Dramatizasyonda öğrencinin beş duyusu, belleği, duyguları harekete geçirilmiş olur. Eğitim açısından bunun önemi büyüktür.
- Çocuklarla birlikte çalışma, ortak kanı geliştirme amacını sağlar.

(Ciravoğlu, 2000; Kıbrıs, 2000)

2. 1. 2. 5. Çocuk Tiyatrosu

Çocuk edebiyatı türleri içerisinde ele alınabilecek önemli türlerden biri de tiyatrodur. Çocuk tiyatrosu, yapısı itibariyle çocuğa birçok olumlu nitelik kazandırmaktadır. Bu sebeptendir ki her dönemde farklı şekillerde çocuk tiyatrosu anlayışı ortaya çıkmış ve çocuk tiyatrosu tanımı yapılmıştır. Bu anlayışlar ve tanımlar çocuk tiyatrosu kavramının farklı boyutlarını ortaya koymuştur.

Çocuk tiyatrosu çocuğun sanat ve kültür açısından eğitildiği, çocuğun sanatla karşı karşıya geldiği, sanatın yücelten büyüsunün tadına ulaştığı bir kurumdur. “Sanatlı eğitim” diyebileceğimiz bu eğitim, çocuğun belli bir dünya görüşü elde etmesinde önemli bir rol oynayacaktır (Özertem, 1992: 17).

Nutku (1998:146-147)’ya göre, çocuk tiyatrosu denilince, genellikle şunlar kastedilmektedir:

1. Çerçeve sahne içinde, çocukların çocuklar için düzenledikleri gösteri. (Müsamere)
2. Çerçeve sahne içinde, çocukların yetişkinler önünde düzenledikleri gösteri. (Müsamere)
3. Profesyonel sanatçıların büyük tiyatrolarda, çok sayıda seyirci önünde oynadıkları, çocuklar için hazırlanan büyük yapımlar. (Çocuk Tiyatrosu)
4. Uzman pedagogların ya da oyuncu-eğitimcilerin küçük bir alan içinde çocukların arasında ve onlarla birlikte oynadıkları çocuk oyunları (Yaratıcı Drama)
5. Çocukların seyirci ortasında oynadıkları oyunlar. (Okul Tiyatrosu)
6. Yetişkinlerin gurur duydukları çocuklar için büyük bir tiyatro binası.
7. Çocukların mutlu oldukları küçük bir oyun alanı (Okulda Drama)

Kuyumcu (2000: 39)’ya göre; çocuk tiyatrosu, yazardan başlayarak yönetmen, oyuncu ve diğer sahne üstü düzenleyicileriyle çocukları tanıyan, pedagojik yönden değerlendirebilecek kişilerden oluşan uzman bir ekip işidir. Karnal (1989: 1)’a göre; çocuk tiyatrosu, kısaca çocuklar için özel yapılan tiyatrodur. Bu büyükler tarafından da yapılabilir, çocuklar tarafından da. Yalnız bu tiyatronun

çocukların anlayabilecekleri, onlara hitap edip eğlendirirken aynı zamanda onları eğiten bir tiyatro olması gerekir.

Moses Goldberg, çocuklar için ve çocuklar tarafından yapılan tiyatronun bütün biçimini kapsayacak bir tanımlama yapmıştır. “Çocuk Draması” adını verdiği bu kavram yaratıcı drama, çocuk tiyatrosu, eğlence tiyatrosu türlerini ve okullarda verilen oyunculuk ve sahneleme derslerini de içerir (Goldberg, 2008: 10). Goldberg bu tanımları birbirinden ayırmıştır. Ona göre;

Yaratıcı Drama, çocukların kendilerini bir liderin eşliğinde, drama aracılığıyla ifade ettikleri gayri resmi bir etkinlik demektir.

Çocuk Tiyatrosu, kurallı bir tiyatro deneyimi ile çocuk seyirciye bir oyunun sunulmasıdır. Çocuk tiyatrosunun amacı, seyirci için mümkün olan en iyi tiyatro deneyimini sağlamaktır.

Eğlence Tiyatrosu, çocukların çocuklar için oynadıkları eğlence kolu programları, okul temsilleri ya da kamp eğlencelerine karşılık gelmektedir. Goldberg’in böyle yeni bir adlandırmaya başvurmasının nedeni, çocukların çocuklar için oynadığı ve yetişkinlerin çocuklar için oynadığı çocuk tiyatrosundaki karışıklıktan kaçınmak içindir (Goldberg, 2008: 11-12).

Uluslararası Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Birliği (ASSITEJ) eski başkanı Wolfgang Schneider (2005: 66)’e göre, çocuklar için tiyatro dendiği zaman, dille ve jestle, kostümlerle ve maskelerle, dekorlarla ve aksesuarlarla birlikte tiyatro türünün araçlarını kullanan ve yaklaşık 14 yaşına kadar seyirciye seslenen sahne gösterimleri anlaşılmalıdır.

Tanım ve görüşlerden hareketle çocuk tiyatrosunun özel bir uğraş olduğu açıkça görülmektedir. Çocuk tiyatrosu çocuğu merkeze alan bir sanattır. Bu sanatın çocuğun gelişim sürecinde kullanılması onlara olumlu katkı sağlayacağı gibi çocukları çevreyle uyumlu bireyler halinde yetiştirecektir. Bu şekilde yetişen çocuk özgürleşecek, sosyalleşecek ve toplum içinde yer edecektir. Tiyatro, bu süreçlere yardım eden bir rehberdir.

Kuyumcu, Shakespeare’in, “Dünya bir tiyatrodur.” sözünü ters çevirerek “Tiyatro da bir dünyadır.” biçiminde ele almıştır ve şu çıkarımlarda bulunmuştur:

Tiyatroda, yeryüzünde bulunan hiç gitmediğimiz, görmediğimiz yerlere, zamanlara, mekânlara gidebilir, belki de hiçbir zaman karşılaşamayacağımız insanlarla, kültürlerle karşılaşırız. Gördüklerimizi bazen yargılarız, değerlendiririz, hakemlik yaparız, bazen de, gizlice saklanıp “dördüncü duvarın” ardından olanları seyrederiz (Kuyumcu, 2000: 36-37). Çocuk dar bir çevrede büyürken, tiyatro sayesinde yeni yeni ufuklara yönelmektedir. Tiyatro sayesinde görmediklerini görme, tanımadıklarını tanıma şansı bulmaktadır. Bakış açısı genişledikçe yaratıcılığı artmakta ve kendi çevresinin dar sınırlarını aşmaktadır. Aynı zamanda çocuğun yeni yaşantıları görüp deneyimlemesi öngörü yeteneğini geliştirmektedir. Böylece çevresinde olanı biteni daha iyi kavramakta ve gelecekte karşılaşacağı durumlar hakkında tahminler yapabilmektedir. Bu tahminler çocuğun karşılaşacağı durumlar ve olaylar öncesinde hazırlıklı olmasını sağlamaktadır.

Çocuklar için tiyatro üretim ve alımlama açılarından özel bir bakım ister. Zorunluluklardan ve rastlantılardan bağımsız, sosyal ve sanatsal taleplerle belirlenmiş, görmenin okulu olma, iletişimi işletme ve hayat için yüreklendirme gibi kültürel olanaklarını aklından çıkarmayan bir çocuk tiyatrosu konsepti yaratmanın gerekliliğini vurgular (Schneider, 2005: 63).

Çocuk tiyatrosunun yetişkinlere yönelik yapılan tiyatrodan bazı farklılıkları vardır. Çocuk oyunundan söz edebilmek için en önemli koşul oyunun çocuk seyirciyi amaçlamasıdır. İşte çocuk oyununu diğer oyunlardan ayıran fark budur. Çocuk oyunu çocuk seyirciyi amaçlayan oyundur (Köksal, 1979: 62).

Güzel sanatların çoğunu bünyesinde barındıran tiyatro, çocukların sanata karşı duyarlı bireyler olarak yetişmesine yardımcı olmaktadır. Sanat duyarlılığı kazanmış bireyler hoşgörü, saygı, sevgi, paylaşma vb. değerleri de kendi bünyesine katmaktadır. Bu değerlerle hayatı anlayan ve bu gözlüklerle hayata bakan çocuklar şüphesiz ki daha mutlu olacaklardır. Çocukların mutlu olmaya ekmek, su kadar ihtiyacı vardır. Bu mutluluğa vesile olan tiyatroya da. Way (1973)’a göre; çocukların tiyatroya ihtiyacı olduğu gibi tiyatronun da çocuklara ihtiyacı vardır. Çünkü çocuk tiyatrosu bir bakıma geleceğin tiyatroseverini, dahası sanatseverini yetiştirir. İçinde barındırdığı tüm sanat dalları aracılığıyla estetik olarak, yaşamı tüm yanlarıyla çocuğa sunabilir (Akt. Kuyumcu, 2000: 37).

Çocuk tiyatrosu başlı başına bir sanattır ve yalnızca bu açıdan ele alınınca bile önemi ortaya çıkar. Oysa çocuk tiyatrosu daha başka değerleri de kapsar. Bir yandan düşünsel, öte yandan estetik gelişmeyi sağlaması gereken çocuk tiyatrosu, aynı zamanda çocuğun kişiliğini sağlam temeller üzerine kurmasında yardımcı olur. Çocuk hem seyirci, hem yaratıcı olarak insanı ve onun varoluşunu anlamaya yarayan tiyatro hazzını yaşarken, aynı zamanda kendi kişiliğini geliştirmekte hızlı adımlar atmaya başlar. Çocuk tiyatrosu, katılanlara düşünerek yorumlamayı ve dayanışmayı öğretirken, toplum yaşamı için gerekli olan sorumluluk duygusunu aşılar. Bu kadarla kalmaz, çocuğa ilerdeki yaşamına ilişkin beceriler sağlar (Nutku, 1998: 141-142).

Çocuk tiyatrosunun bir başka önemi de çocukların ruh sağlıklarına olan olumlu katkısıdır. İnsanın toplum içinde yaşamayı öğrendiği devre çocukluktur. Çocukluk döneminde çeşitli sebeplerden kaynaklanan ruhi yaralanmalar, yetişkin insanlarda ruh hastalıklarına dönüşebilmektedir. Bu sebeple çocuk tiyatrosu yolu ile çocukların ruhi yaralanmalarının bir dereceye kadar giderilmesi ve çocuğun kendisini yaralayan problem ve sıkıntılarını aşması sağlanabilir. Çünkü çocuklar içinde yaşadıkları gerçek dünyanın yara ve üzüntülerini hayal yolu ile daha kolay aşmaktadır (Karnal, 1989: 3-4). Böylece sağlıklı bir neslin ve toplumun temelleri atılmış olur. Ruhun yeterli olan birey kapasitesini ve enerjisini faydalı işlerde kullanacaktır. Hayata karşı yüksek duvarlar örmeyecektir.

Samurçay (1976: 117-118), Fransız ve yabancı kaynaklara göre çocuk tiyatrosunun işlevini dört başlık altında toplamıştır:

- Eğlendirme işlevi
- Eğitsel ve kişilik oluşturu işlevi
- Öğretici işlevi
- Eleştirici işlevi

Belirtilen bu işlevler çocuk tiyatrosunun temel amacını da ortaya koyar niteliktedir. Sıralanan bu işlevlerde; çocukların tiyatro yoluyla eğitilirken eğlendirileceği, bazı değerlerin öğretiminin bizzat tiyatro aracılığıyla etkili bir şekilde yapılacağı, çocuğun eğitilerek kişilik kazanmasına yardım edileceği ileri atılmıştır. Ayrıca tiyatro ile bir eleştiri kültürü kazandırılabilceği vurgulanmıştır. Geçmişin bilgilerini, değerlerini sorgulamadan-eleştirmeden kabul eden bir nesil

yerine geleneksel ahlâka ve törelere körü körüne bağlı olmayan, zihni uyanık bir neslin yetiştirilebileceği belirtilmiştir.

Sanatsal estetiği, toplumsal değerleri, sosyal nitelikleri kazandırma özelliğinin yanı sıra tiyatronun ideolojiyle de bağlantısı vardır. Yarının bireylerini, doğal olarak da toplumu şekillendiren tiyatro; zaman zaman devletin benimsediği düşüncenin yayılmasında etkili bir araç olarak kabul edilmiştir. Bu noktada vurgulanması gereken şey; tiyatronun belli ideolojilere, gruplara, fikirlere, kurumlara vb. hizmet etmemesidir. Buna her daim engel olunmaya çalışmalıdır. Genç zihinlere bedenlerinden ağır sorumluluklar ve fikirler yüklenmemelidir. Onlara toplumca kabul edilen, o ülkenin yapı taşı olan fikirler ve evrensel değerler benimsetilmelidir. Demokrasi, özgürlük, adalet, Atatürk İlke ve İnkılapları vb. gibi.

Çocuk tiyatroları bir ülke için çok önemlidir. Çocuklara ve geleceğe verilen değer çocuk tiyatrolarının sayısı ile bağlantılıdır. Çocuk tiyatrolarındaki artış çocuğa verilen değerdeki artışın göstergesi niteliğindedir. Niceliksel artışın niteliksel artışla desteklenmesiyle bugünün ve geleceğin sağlıklı inşası yapılabilir.

2. 1. 3. Çocuk Tiyatrosunun Tarihsel Gelişimi

Bu bölümde çocuk tiyatrosunun tarihsel gelişimiyle ilgili bilgiler verilmeye çalışılacaktır. Dünyada, Türkiye’de ve Ankara özelinde Devlet Tiyatrolarındaki çocuk tiyatrosu düşüncesi tanıtılacaktır.

2. 1. 3. 1. Dünyada Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi

Çocuğa yönelik seyirlik oyunların öncelikle oluştuğu yer Uzak Doğu’dur. Çin, Hindistan ve Java’da görülen çocuğa yönelik oyunların ilk kaynağı gölge ve kukla oyunlarıdır. Bu oyunların öz açısından çocuklara yakın olması bu gösterilerin genellikle efsane, destan ve mitolojik olaylar ve öyküler içermesindedir (Özertem, 1992: 20-21).

Çağdaş anlamda ilk gelişmiş tiyatro kabul edilen Antik Yunan tiyatrosunda çocuğa yönelik öğelerin bulunmadığı görülür. Antik Yunan’da tiyatro sanatı yalnız yetişkinlere yöneliktir. Tragedya ve Komedyaya olarak ikiye ayrılmış bulunan tiyatro

çalışmaları ve yapıtları arasında çocuklar için hiçbir özel yönelişe rastlanmamaktadır. (Özertem, 1992: 21). Yetişkinliklere yönelik olan bu oyunlara seyirci olarak çocuklarda katılmıştır. Bu durum, çocukların tiyatroyla buluşması açısından önem arz etse de tam anlamıyla çocuğa has bir tiyatronun özelliklerini göstermediği için bu etkinlikleri çocuk tiyatrosu kapsamına dâhil etmek doğru olmaz.

Ortaçağın dinsel oyunlarında izleyiciler arasında ilk sırayı çocuklar almaktadır. Hristiyanlığı yaymak için sahnelenen oyunlarda çocukların ön planda tutulduğu görülür. Bu dönemin çocuk tiyatrosu yönünden en ilginç özelliği, çocuk oyuncularından kurulmuş tiyatro topluluklarının ortaya çıkmış olmasıdır. 17. yüzyılda önceleri İngiltere’de daha sonra Fransa ve Almanya’da görülen “Çocuk Piskopos” (Boy-Bishop) şenlikleri çocuklara yönelik olması bakımından önemlidir (Özertem, 1992: 22).

Çocuk oyuncularından kurulmuş ilk tiyatro topluluğu İngiltere’de St. Paul Okulu’nda görülmüştür. Bu topluluk 1378 yılında “Miracle” adında bir dinsel oyun oynamıştır. Bu durum ortaçağda tiyatronun okullarda yer aldığını göstermektedir. Ayrıca o dönemlerde çocukların tiyatroyla yakın bir ilişki içinde olduğunu ve çocuklardan kurulu bir topluluğun tiyatro yaptığını göstermesi açısından önemlidir (Şahinbaş, 1950; Akt. Özertem, 1992: 23). İngiltere’de 16. ve 17. yüzyılda çocuk tiyatrosuna yönelik benzer çalışmalar vardır. Yetişkinliklere yönelik oyunlar, yalnız çocuk oyuncularından kurulu topluluklar tarafından oynanmıştır. Bu topluluklara ise “Master of Children” denilmiştir (Fuat, 1984)

Shakespeare zamanında erkek çocuklarından oluşmuş grupların yetişkin seyirci için oynamış olmalarına rağmen, İngiltere’de genç izleyiciler için gösteri geleneği ancak on sekizinci yüzyılın başlarına uzanır. Özellikle çocuklar için amaçlanan dramının gerçek başlangıcı 1914 yılına, Jean Sterling Mackinlay’in Noel Pantomimleri yerine çocuk oyunlarını denediği döneme rastlar. 1918’de Ben Greet’in grubu Londra okulları için Shakespeare gösterileri sunar. Çocuklar için düzenli ilk oluşum belki Bertha Waddell’in 1927 yılında kurulan Scottish Children Theatre’ıdır (Goldberg, 2008). Daha sonraki yıllarda okul ile Çocuk Tiyatrosu işbirliğinin yoğun biçimde öne çıktığı görülüyor. 1944’de Brian Way’in başlattığı eğitimde tiyatronun kullanılması (TIE), profesyonel oyuncuların okullarda çocuk seyircilerle oluşturdukları oyunlar, çocukların oyunlara katılması yöntemi daha

sonraları pek çok ülkede ilgiyle karşılandı, Kanada, Avusturalya ve Amerika’da da uygulandı (Kuyumcu, 2000: 21-22).

Çocuk tiyatrosu tarihi içinde yer alan bir diğer önemli girişim de 17. yüzyılda Almanya’da eğitimci ve ozan Christon Weise’in yapmış olduğu çalışmalardır. Christon Weise oyunlarında görev alan okul çocuklarını, oyunculuk yönünden de eğittiği bilinmektedir. Bu gelişmelerden sonra çocuk tiyatrosu adına sistemli ilk örnekler 18. yüzyılda Fransa’da görülmektedir. Kuyumcu’nun belirttiğine göre bu yüzyılda çok sayıda profesyonel topluluk ortaya çıkmıştır. Fransa’da ilk kez tiyatrodaki çocukların haklarını korumak için 1874’te bazı ilkeler konulmuştur (Kuyumcu: 2000: 21). Paris’te kurulan “Theatre de L’Ambigu Comique” topluluğu çocuklara yönelik ipli kukla oyunları oynamaktadır (Özertem, 1992). Bunun ardından Madame Stephanie de Genlis’in Fransız aristokrasisinin çocukları için ve çocuklarla birlikte yazdığı moral oyunları da çocuk tiyatrosu açısından önemlidir. Jean Jacques Rousseau’nun tanıdığı olan Madame Stephanie de Genlis’nin onun eğitim teorilerinden fazlasıyla etkilendiğine inanılır. Çocuğu kavramanın çağdaş yolu olarak özellikle onların bazı gelişim ihtiyaçları olan yarım yetişkinler değil tersine ruhsal ihtiyaçları olan bireyler olarak değerlendirmesinin etkisinde kalmıştır (Goldberg, 2008: 68).

20. yüzyılda çocuk, birey olarak değer kazanmaya başlamıştır. Birey olarak görülen çocuğun, toplum içinde yetişkinlerden farklı ihtiyaçları olduğu düşüncesi ortaya çıkmıştır. Bu bilincin farkına varılmasıyla da çeşitli ülkelerde, çocuk tiyatroları oluşturulmaya başlanmıştır.

Leon Chancerel, Fransa’nın modern dünya hareketi lideri olarak kabul edilir ve 1929 ile 1963 arası dönemde çocuk tiyatrosu etkinliklerine katkı sağlar. Sahibi olduğu Comediens Routiers ve Theatre of Town and Field gibi tiyatrolarındaki çalışmalarının yanı sıra, günümüz Fransa’sının çocuk tiyatrosu liderlerinin çoğuna ders vermiş ve onları organize etmiştir. Pek çok farklı çocuk tiyatrosu Chancerel örneğini takip ederek biçimlenmiştir (Goldberg, 2008). Chancerel’in, 1937 yılında kurmuş olduğu “Le Centre Dramatique Kellermann” isimli topluluk çocuk tiyatroları sahnelemiştir. Aynı zamanda bu topluluk çocuk tiyatrosunun kuramı ve uygulaması hakkında da sürekli sergiler düzenleyerek ve çalışmalar yaparak çocuk tiyatrosunun

temellerini atmıştır. Tiyatro yaşamın kendisidir ve bu nedenle yaşamdan kaynaklanmalıdır savını benimsemiştir, Leon Chancerel (Özertem, 1992: 28).

İlerlemeci eğitime gecikmiş bir ilgi ve bunun sonucu sanatsal “lükslere” güvensizlik sonucu İtalya’da tiyatro; birkaç tiyatro yerel yöneticilerin ya da bazı özel sponsorların iyi niyeti sonucunda yaşar. Milan’daki Teatro per Ragazzi tüm İtalyan çocuk tiyatroları içinde en emniyetli koşullara sahip olan tiyatrodur. 1953’te kurulmuş ve bir kiliseye ait kayıt stüdyosu Angelicum tarafından kısmen güvenceye alınarak, İtalya’da çocuklar için yıl boyunca gösteriler düzenleyen ilk profesyonel tiyatro olmuştur (Goldberg, 2008).

Amerika Birleşik Devletleri’nde çocuk tiyatroları ilk kez 1875 yılında görülmüştür. Çocuklara yönelik olan öykü ve romanların sahneye uyarlanmasıyla çocuk tiyatrosunun ilk örnekleri ortaya çıkmıştır. 1900’lü yıllarda, Amerika Birleşik Devletleri’nde özel tiyatrolar da çocuk tiyatrosuna önem vermeye başlamışlardır. Bu ülkede, çocuk tiyatroları “amatör” ve “profesyonel” olmak üzere iki kesim tarafından yapılmıştır. Amatörler, çocuk tiyatrosunun eğitim yönüyle ilgilenmişlerdir. Çocuk tiyatrolarının, Amerika Birleşik Devletleri’nde gelişmesini sağlayan etkinliklerden biri de Alice Minnie Herts’in 1903-1908 yılları arasında gerçekleştirdiği çalışmalarıdır. Herts; sokaklarda, parklarda boş zamanlarını geçiren çocuklara yönelik daha faydalı olacağını düşündüğü tiyatro çalışmalarına çocukları katmıştır. Bu amaçla da “Children’s Education Theatre” adıyla bir topluluk meydana getirmiştir (Özertem, 1979: 28).

Almanya’nın iki yüz yıllık çocuk tiyatrosu geçmişine bakıldığında, dini içerikli seyirciye yönelik olmayan eğitici oyunlar ve Aydınlanma ile ortaya çıkan çocukların evde ve okulda oynadıkları didaktik oyunlar görülür. 1960’lı yıllara kadar Çocuk Tiyatrosu bu çerçevede içinde kalarak masallar ve Noel hikâyelerinin canlandırılmasından öteye gidememiştir. Yirminci yüzyıla kadar Çocuk Tiyatrosu ya bir eğitim aracı işlevi taşımıştır ya da salt çocukları eğlendirmeyi amaçlamıştır (Kalkan, 1997; Akt. Kuyumcu, 2000: 22-23).

Almanya’da 1960 yılların sonuna doğru Grips Tiyatrosu kurulmuştur. Bu tiyatrodaki oyunlar Almanya’da çocuğun ihtiyaçlarından yola çıkarak onlarla kurulan iletişim sonucunda ortaya çıkmaktadır. Grips Tiyatro, çocuğun içinde yaşadığı toplumu ve koşullarını anlamasına yardımcı olan bir tiyatro anlayışına sahiptir. Bu

tiyatroda oyunlar bir ekip çalışması sonucu ortaya çıkmaktadır. Ekip, Berlin'deki okullarda hedef seyircilerine yönelik yaptıkları çalışmalarla, iletişimle, onlara uyguladıkları anketler ve yanıtlarının değerlendirilmesiyle oyunlarını oluşturmaktadır. Yazdırılan kompozisyonlar, yaptırılan resimler oyun metni için birer malzemeye dönüşmektedir. Bunlar çocukların tiyatroda ne istedikleri hakkında bir ipucu oluşturmaktadır. Grips Tiyatrosu'nda en önemli amaç, oyunlarda sergilenen sorunların, kullanılan sözcüklerin, oyuna yönelik her şeyin çocuğun dünyasından ve ihtiyaçlarından yola çıkılarak oluşturulmasıdır (Kuyumcu, 2007b: 178). Kalkan (1997)'a göre, altmışlı yıllardan bu yana Almanya'da Çocuk Tiyatrosunun özellikle Grips Tiyatrosu'nun amacı, çocuğun özgürleşmesine ve toplumda bir birey olarak kabul edilmesine yardımcı olmaktır (Akt. Kuyumcu, 2000: 23).

1970'li yıllarda çocuk tiyatrosunda önemli bir gelişme yaşanmıştır. A. Boal'in aynı yıllarda Güney Amerika'da "Ezilenlerin Tiyatrosu" adı altında gerçekleştirdiği "Forum Tiyatro" farklı bir anlayış ortaya çıkarmıştır. Bilhassa, Kuzey Amerika'da uygulanan bu yaklaşımda seyirci ortadan kalkmakta, bunun yerini seyirci-aktör almaktadır. Bu sayede çocuklar oyunlara etkin olarak katılmakta, tiyatro sahnesini gerçek dünya için bir prova alanı olarak kullanmaktadır. Forum Tiyatro gruplarında cinsel sorunlar, şiddet gibi konular ele alınmakta ve hazırlanan oyunlar okullarda sahnelenmektedirler. Böylece çocuklar kendi yaşadıkları sorunlara sahnede tanık olmakta, oyun sonrasına açılan forum sayesinde neler yapabileceklerini veya neler yapmaları gerektiğini deneyerek öğrenmektedirler (Kuyumcu, 2001; Akt. Şen, 2009: 21). Nutku (1998: 155)'ya göre; bu topluluğun hedefleri arasında, onları, kendi yaşdaşları ve büyüklerin sorunları üzerinde bilinçli bir duruma getirmek ve en önemlisi, Almanya'da popüler bir çocuk ezgisi olan "*Hiçbir Şey Olduğu Gibi Kalmak Zorunda Değildir*" sözlerinden hareketle dünyanın, bireylerin ve toplumların değişebilirliğini vurgulamaktır.

20. yüzyılın en verimli çalışmaları Sovyetler Birliği'nde görülmektedir. Dünyada çocuk tiyatrosu alanında bilinçli çalışmaların öncülüğünü Sovyetler Birliği yapmıştır. Çocuk tiyatrosu konusunda diğer ülkelere göre daha sistemli, planlı ve bilimsel çalışmaları Sovyetler Birliği'nde görmek mümkündür. Oyunların hazırlanma sürecinde psikolog ve pedagoğlardan ilk defa yararlanılmıştır. Devlet tarafından çıkarılan yasalarla tiyatronun ülke çapında yaygınlaşması sağlanmıştır. Ayrıca bu yasalar tiyatroya özendirici bir etki yaratmıştır ve tiyatro çalışanlarına

sunduğu imkânlarla nitelikli bir çocuk tiyatrosunun ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Tüm bu uygulamalara ek olarak Sovyetler Birliği'nde ilk yıllardan beri uygulanan bir diğer uygulama ise oyunlar sahnelenmeden önce gerçekleşen çocuk-oyun birlikteliğidir. Oyun sahneye koyulmadan önce çocuklara okunup hakkında tartışmalar yapılması beklenmektedir. Bu aşamadan sonra provaya geçilirken provada çocuk seyirciler bulundurulmuştur.

Sovyetler Birliği'nde; Stanislavski'nin Moskova Sanat Tiyatrosu'nda çocuklara yönelik sahnelediği “*Mavi Kuş*” adlı oyun bu alandaki ilk ciddi adım olarak değerlendirilmektedir. 1921 yılında Natalia Satz tarafından ilk yerleşik çocuk tiyatrosu Moskova'da kurulmuştur. Daha sonra benzeri çalışmalarla 1000 çocuk alabilen son derece gelişmiş bir sahnesi olan Leningrad'da 1922'de “Leningrad Çocuk Tiyatrosu” Aleksandr Briantsev başkanlığında açılmıştır. Bu iki önemli Çocuk Tiyatrosu dışında daha sonraları elliye aşkın bölgede Çocuk Tiyatrosu kurulmuştur. 1940'lı yıllarda on dört dilde oyun sunan 140 tiyatrodan oyunlar sergilenmekte ve bunların yarısını kukla tiyatrosu oluşturmaktadır. 1979'da yayınlanan Metin And'ın çalışmasından öğrenildiğine göre, Moskova'da o zamanlar bir çocuk sineması, iki kukla tiyatrosu, sirk ve Moskova Hayvan Tiyatrosu, ayrıca çocukların seyredebileceği bale, opera ve tiyatrolar bulunmaktadır (Kuyumcu, 2000: 22). Bu açıklamalardan anlaşılacağı gibi Sovyetler Birliği çocuğa ve çocuk tiyatrosuna değer verilmesi gerekliliğini uzun yıllar önce kavramıştır. Bugün bile bazı ülkelerde bulunmayan çocuk alanlarını çok eski zamanlarda kurmuştur. Günümüzde modern anlamda yapılan çocuk tiyatrosu çalışmalarının ilk ve en önemli temellerini oluşturmuştur. Kuyumcu (2000: 22)'nin belirttiğine göre, Türkiye de Çocuk Tiyatrosu kuruluş yıllarında bu ülkenin deneyimlerinden yararlanmıştı.

Özetle; bütün ülkelerde çocuk tiyatrosu faaliyetleri, o ülkelerin eğitim programlarıyla yakından ilgili olarak ya tam kontrol altında veya serbest olarak faaliyet göstermektedirler (Karnal, 1989: 8).

2. 1. 3. 2. Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi

Türkiye'de çocuk tiyatrosunun tarihi, geleneksel Türk tiyatrosunun başlangıcı olan 14. yüzyıla kadar gidebilir. Geleneksel Türk tiyatrosu içinde yer alan Karagöz, orta oyunları ve kukla oyunları çocuklar tarafından ilgiyle karşılanmış ve uzun

yıllarca bu oyunlar izlenmiştir. Çocuklar bu oyunlara aileleriyle birlikte gitmişlerdir. Çocuklara yönelik özellik içermeyen bu oyunlar, çocuğa ve çocuk mantığına uymayan bazı öğeler de içermektedir.

Tanzimat Dönemi ile başlayan Batılılaşma hareketleri her alanda etkisini gösterdiği gibi eğitim alanına da yansımıştır. Tiyatronun eğitimsel değerinin anlaşılmasıyla çocuk tiyatrosu gerçekliği ortaya çıkmıştır. Fakat gerçek anlamda çocuk tiyatrosu düşüncesi ilk kez Meşrutiyet Döneminde çocukların tiyatro ile uğraşmaları okullarda tiyatro çalışmaları yapılması biçiminde gündeme gelmiştir. Ortaokullarda çeşitli gösterilerin yapıldığı ve bu gösterilerde çocukların da görev aldığı gösteriler düzenlenmeye başlamıştır. Çeşitli yazarlar çocuklar için “Mektebi Temsil”, “Mektebi Temsili”, “Küçükler için Temsil”, “Mektep Tiyatrosu” gibi genel başlıklar altında oyunlar yazmaya ve çevirmeye başlamışlardır. Bu oyunlar, çocuklar için basılan dergilerde yayınlanmıştır (Özertem, 1992: 35).

1888-1921 yılları arasında, “Mecmua-i Muallim”, “Çocuklara Rehber”, “Talebe Defteri”, “Yeni Nesil”, “Çocuk Bahçesi” dergilerinde yayımlanan oyunlar şunlardır: Kartopu Oyunu (imzasız), Tecessüs, Keşfi Esrar (imzasız), Ali Babanın Mirası (imzasız), Küçük Valide (Aliye), Emel (A.T), Yarım Konferans (A.T), İğne ve Çuvaldız (Aziz Hüdayi), Zeki Çocuk (Müfit Rifat), Kızıl Elma Neresi (Yahya Saim), İmtihan (Ahmet Edip), Hesap İmtihanı (İsmail Hikmet Ertaylan), Arı İle Kelebek (İsmail Hikmet Ertaylan), Hemşireler (imzasız), Küçük (Ali Nusret), Büyük Küçük (M. Arif), İmtihan Kapısı Önünde (Daime Servet), Komedyası (Ali Ulvi Elöve), Kızlar Mektebi (imzasız), Kırılmış Fincan (Münir Bekir), Meslek Tayini (Necip Necati), Üç Dilek (imzasız) (Özertem, 1992: 35-36).

Tiyatroyu ülkemizde okula sokma yolundaki ilk girişim Tefik Fikret'ten 1909 yılında gelmiştir. Galatasaray'daki müdürlüğü sırasında lisede bir konferans ve tiyatro salonu yaptırmıştır (Alpöge, 2006: 19). Bu girişimi, Meşrutiyet döneminde çocukların tiyatroyla uğraşmaları ve tiyatro yapımları amacıyla 1915 yılında Maarif-i Umumiye Nezareti tarafından “Mektep Temsillerinin Usul-i Tedrisi” yönetmeliğinin çıkarılması izlemiştir (Özertem, 1992: 36). “Mektep Temsillerinin Usul-i Tedrisi” başlıklı yönetmelik İsmail Hakkı Baltacıoğlu tarafından elkitabı şeklinde hazırlanmıştır. Bakanlık bunu hem yönetmelik, hem de elkitabı gibi, ama resmi bir belge olarak yayımladı. Fakat Baltacıoğlu kendi adının yazar olarak

gösterilmesine izin vermemiştir. Çünkü o dönemde Baltacıoğlu'nun adını görecekt bazı çevrelerin bu yönetmeliğe şiddetle karşı çıkacağı düşüncesi öngörülmüştür (Alpöge, 2006: 21).

“Mektep Temsillerinin Usul-i Tedrisi” başlıklı bu yönetmelik iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde “Temsillerin Talim ve Terbiye ile Münasebeti” başlığı altında tarihsel ve ahlaka uygun olayların, dünya edebiyatı ve ulusal edebiyatın çocuklara tiyatro yoluyla tanıtılacağı, sunulacağı belirtilmiştir. Çocukların oynadıkları günlük oyunlardan örnekler verilmiş, tiyatro ile çocuk arasında sıkı bir bağ olduğundan söz edilmiştir. Tiyatro derslerinde Osmanlı tarihini konu alan oyunlara ve tragedyalara yer verilmesi gerektiği aktarılmıştır. Tiyatronun çocuğun gelişimine katkı sağladığı anlatılmış; dil gelişimi, psiko-motor beceriler, sosyal gelişim gibi alanlarda büyük yararlar sağladığı üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde ise “Temsillerin Usul-i Tedrisi” başlığı altında oyunların dilinin anlaşılır olması, çalışmaların öğretmenlerin gözetiminde yapılması, dekor, sahne tasarımı gibi teatral öğelerin hazırlanması çalışmalarında öğrencilerin etkin olması gerektiği ve oyunculuk üzerine genel bilgi verilmiştir (Özertem, 1992: 36-38). Karnal (1989)'a göre bu yönetmeliği yayımlanması devrin eğitim sistemi içerisinde son derece ve yerinde bir karardır. Bu yönetmelik sayesinde çocuk tiyatrosu çalışmaları okulları de içine alan bir resmiyet kazanmıştır. Bunun sonucunda bu sahada yazılan oyunlarda bir hareketlilik görülmüştür. Dergilerin yanı sıra kitaplarda da oyunlar basılmaya başlanmıştır.

Meşrutiyet döneminde çocuk tiyatrosu bilinci yavaş yavaş gelişmeye başlarken tiyatronun eğitimdeki önemi de fark edilmiştir. Bu kavramın okullara girmesi ve devlet kontrolünde yönetmeliklerin çıkarılması çocuk tiyatrosu açısından önemli gelişmeler arasında sayılmaktadır. Fakat bu gelişimler I. Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı nedeniyle belli bir dönem duraksamıştır. Cumhuriyetin ilanından sonra ise yeniden ele alınmış ve bu dönemde çocuk tiyatrosu hak ettiği yere tekrar ulaşmaya başlamıştır.

Cumhuriyet'in ilanından sonra çocuk tiyatrosu konusunda karşılaşılan ilk tanıtma yazısı 15 Kasım 1930 tarihli Darülbeydi dergisinin 7. sayfasında yer alan yazı olmuştur. Bu yazının altında, New York'taki King George Okulu'nun sahnelediği Shakespeare'in “Fırtına” adlı oyunundan bir sahnenin fotoğrafı

yayımlanmıştır. Aynı derginin 15 Mart 1930 tarihli 3. sayısından başlayan, Ahmet Rıdvan (Muhsin Ertuğrul'un takma adlarından biri) imzalı "Mektep ve Heveskâr Temsilleri" başlıklı yazı dizisi dokuz sayı sürmüştür. 15 Aralık 1930 tarihli derginin 10. sayısında Vecihe Ziya (Muhsin Ertuğrul'un takma adlarından bir başkası) imzalı bir yazıda okul tiyatrosunun önemi üzerinde durulmuştur. İmzasız haber biçiminde verilen yazıda, kısaca dışardaki çocuk tiyatrolarından söz edilmiştir (Nutku, 1998: 128).

Cumhuriyetten sonra milli bayramlar ve belirli gün ve haftalar için piyesler oynanmaya başlar. Öte yandan Milli Eğitim Bakanlığı 1933 yılında okullarda oynanmak üzere cumhuriyetin onuncu yılı nedeniyle bir dizi piyes yayınlar (Erdal, 2007; Akt. Şen, 2009: 23). Cumhuriyet Dönemi'nde, çocuk tiyatrosunun önemi üzerinde durulurken çocuk tiyatrosunun ne olduğu ve nasıl olması gerektiği bilgisiyle karşılaşmamaktadır. Bu konuya ilk kez açıklık getiren Darülbedayi dergisindeki "Çocuk Tiyatrosu" başlıklı yazısıyla Muhsin Ertuğrul olmuştur. Muhsin Ertuğrul, Sovyetler Birliği'nde yaptığı incelemelerden sonra 1 Ocak 1935 tarihinde kaleme aldığı bu yazıda Çocuk Tiyatrosu kavramına, amaçlarına açıklık getirmiş ve Moskova Çocuk Tiyatrosu'nda yapılan çalışmaları etraflıca anlatmıştır. Böylelikle çeşitli nedenlerle kesintiye uğrayan Çocuk Tiyatrosu üzerine kamuoyu oluşturma çabaları başlamıştır (Özertem, 1972: 41-43).

Muhsin Ertuğrul, Darülbedai dergisindeki bu yazısında, devrimlerden sonra yetişkinlerin alışkanlıklarının değişmesinin zorluğundan söz eder ve devrimleri benimseyecek yeni nesiller yetiştirmenin eskiyi değiştirmekten daha kolay olduğunu vurgular, bu konuda tiyatronun önemine değinir. Geleceğin tiyatro seyircisinin çekirdekten yetiştirilmesi gibi bir amacın yanı sıra, Atatürk devrimlerine sahip çıkacak, benimseyecek ve onları sürdürecektir bir neslin yetişmesinde tiyatronun etkisini anlatır (Kuyumcu, 2000: 24-25).

1930'dan 1935'e kadar olan beş yıl içinde Almanya, İngiltere ve Rusya'daki çocuk tiyatrolarını inceliyen, çocuk tiyatroları otoriteleriyle görüşen Muhsin Ertuğrul, iyi bir hazırlık sürecinden sonra Türkiye'deki ilk ödenekli çocuk tiyatrosunun perdelerini açmıştır. Muhsin Ertuğrul, 15 Şubat 1935 tarihli Darülbedayi dergisindeki, "İpçeken" takma adıyla yazdığı yazıda Şehir Tiyatrosu'nun bir Çocuk Tiyatrosu açacağını şu sözlerle belirtmiştir: "*Dün bir*

tiyatroydu bugün iki oldu. Önümüzdeki sene bir çocuk tiyatrosu şubesi daha yaparak üç olacak". Fakat ilk resmi duyuru, Şehir Tiyatrosu'nun yayımladığı 1 Ekim 1935 tarihli Darülbedayi dergisinin arka kapağında yer almıştır. Bunun sonucunda ülkemizde profesyonel anlamda ilk çocuk oyunu, 1935 yılında Muhsin Ertuğrul tarafından profesyonel anlamda ilk çocuk tiyatrosu olan İstanbul Şehir Tiyatrosu bünyesinde oluşturulmuştur. M. Kemal Küçük'ün yazdığı ve yönettiği, Hasan Ferit Alnar'ın müziklerini bestelediği hazırlıkları on dört ay süren "Çocuklara İlk Tiyatro Dersi" bu anlamda sahnelenen ilk oyundur (Nutku, 1998). Seçilen oyunlardan anlaşılacağı gibi çocuk tiyatrosu çalışmaları belli bir görüşe dayandırılmış, küçük seyircilere yaşamlarında ilk kez tiyatroya gelecek olan çocuklara, tiyatronun ne olduğunu, tiyatrodaki nasıl davranılması gerektiğini açıklayan ve öğreten bir oyunla işe başlanmıştır. Ön çalışmalar sırasında, çocuklar için bir de tiyatro dergisinin yayımlanması tasarlanmış ve bu derginin hazırlıkları sürdürülmüştür. "Çocuk Tiyatrosu" dergisi, küçük seyircilerle güçlü bir bağlantı kurulması yönünden oldukça önemli adım olarak nitelendirilmiştir (Özertem, 1992: 49-53).

Açılan bu tiyatrodaki ilk on yıl boyunca sadece yerli oyunlar oynanmış, müzik ve dansla sahnelere zenginlik katılmıştır. Oyunlara eşlik eden bir orkestrayla küçük bir dansçı topluluğu oluşturulmuştur. On yıl boyunca, 1942-1943 mevsimi dışında, her iki yeni oyun sahnelenmiş, haftada iki kez olmak üzere 522 temsil verilmiş, 21 oyun sahnelenmiş, bu oyunları 236.979 seyirci izlemiştir. Bu çalışmalar beklenen ilgiyi görmese de zamanla olumlu yönde gelişmeler de yaşanmıştır. Darülbedayi, İstanbul Şehir Tiyatrosu'na dönüşmüştür. Bugün de İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu adıyla çocuk tiyatrosu etkinlikleri devam etmiştir. Bu etkinliklerde yazdığı, sahnelediği ve rol aldığı oyunlarla çocuk tiyatrosu çalışmalarının renklenmesini sağlayan kişi Ferih Egemen'dir (Şener, 1998: 323).

Çocuk Tiyatrosu ilk on yıllık bir süreçten sonra daha iyisini yapabilmek için bir bocalamaya girmiştir. Bunun diğer bir nedeni de Devlet Konservatuarı "Tatbikat Sahnesi"nin başına geçmek üzere Ankara'ya çağrılan Muhsin Ertuğrul'un bir süre için Şehir Tiyatrosu sanat yönetmenliği görevinden ayrılmış olmasıdır. Muhsin Ertuğrul'un yerine, Avusturya asıllı sahne tasarımcısı Max Meinecke "Şehir Tiyatrosu"nun başına getirilmiştir. 1949'da hazırlanan yeni yönetmelikle "Şehir Tiyatrosu"nun İstanbul Belediyesi'ne bağlı katma bütçeli bir sanat kurumu olarak üç ayrı bölümde (Dram, Komedi ve Çocuk) çalışması uygun görülmüştür. Çocuk

bölümü 1946/1947 dönemi içinde çocuk oyunlarında yalnızca çocukların oynatılacağını duyurmuştur. 15 Ekim 1946 tarihli Türk Tiyatrosu dergisinde Necdet Mahfi Ayral, bunun gerekçesini şöyle açıklamıştır: “(...) Çünkü bir büyük insan, yetmişmiş, yaşı ilerlemiş bir aktör ne yapsa, ne fedakârlık etse, küçük seyircilerin ruh hallerini iyice anlayamayacağı için onların tamamen hoşlarına gidecek, onları eğlendirecek, ağlatacak, onlara birçok şeyler öğretecek ve onları memnun edebilecek şeyleri yapmaya muvaffak olamayacaktır.” (Aral, 1946; Akt. Nutku, 1998: 130-131).

1935 ve 1946 yılları arasında düzenlilik gösteren çocuk tiyatrosu 1946-1961 yılları arasında “kararsızlık dönemi” içindedir (Okurlar, 2010). Bu kararsızlık evresinde çocuk tiyatrosunun oyuncularını hakkında alınan bu kararlar çocuk tiyatrosunu profesyonel tiyatrodan uzaklaştırmış ve okul tiyatrosu görünümüne sokmuştur. Seyirci çocukların yaşlarına göre oyuncu çocuklardan kadro yapılmıştır. İlkokul çocuklarına yönelik oyunda ilkokul çocuklarından, ortaokul çocuklarına yönelik oyunda ortaokul çocuklarından oyuncular seçilmiştir. Yaş gruplarına göre yapılan ayırım dönemin önemli bir gelişmesi olarak kabul edilebilir. Yaş grupları farklı çocukların ilgi, algı, merak düzeylerinin birbirinden farklı olması doğal olarak izledikleri oyunlara karşı alacakları tavırları da etkilemektedir. Bu anlamda aynı oyunun yaş düzeyi farklı iki ayrı çocukta uyandıracak hisler birbirinden çok uzak olacaktır. Bu tarz bir uygulamanın olması çocuk tiyatrosu açısından oldukça gereklidir.

Bu dönemde ilkokul düzeyindeki çocuklara yönelik “Çocuklara İlk Tiyatro Dersi” adlı oyun, ortaokul çocuklarına yönelik olarak da Shakespeare’in “Fırtına” adlı oyunu sahnelenmiştir. Fakat 1946-1947 döneminden sonra yaş gruplarına göre oyun sahnelenmekten vazgeçilmiştir. 1946-1947 döneminden 1960-61 döneminin sonuna kadar 1959-60 dönemi dışında her dönem iki oyun sahneye konulmuş, haftada iki kez olmak üzere 710 gösteri düzenlenmiş ve bu 29 oyunu 418.412 kişi izlemiştir (Özertem, 1992: 62-63).

1961-62’den 1967-68 dönemine kadar Yeni Tiyatro, Fatih Tiyatrosu, Üsküdar Tiyatrosu ve Zeytinburnu Tiyatrosu’nda sürdürülen çocuk tiyatrosu çalışmaları Yeni Tiyatro yandığı, Zeytinburnu Tiyatrosu kapatıldığı için bu dönemdeki çalışmalar Fatih Tiyatrosu ve Üsküdar Tiyatrosu’nda devam etmiştir. 1968-69’da Yeni Tiyatro

onarılmış ve çalışmalar yeniden başlamıştır. 1970-71 döneminden 1977-78 döneminin sonuna kadar Fatih Tiyatrosu, Üsküdar Tiyatrosu, Yeni Tiyatro, Harbiye Tiyatrosu ve Gültepe Tiyatrosu olmak üzere altı tiyatrodaki sürdürülmüştür (Özertem, 1992: 68).

İzmir Şehir Tiyatrosu ülkemizde kurulmuş ikinci ödenekli tiyatrodur. Burada 20 Mart 1946'da Mümtaz Uygun'un yazdığı "Altın Kalem" sahnelenmiştir. 19 Aralık 1948'e kadar Kültürpark'taki binada devam eden çocuk tiyatrosu çalışmaları, bu binanın yanması sonucu Halkevi binasında 1950 yılına kadar devam etmiştir (Özertem, 1992: 97-98).

Devlet Tiyatrolarında ilk çocuk tiyatrosu çalışmaları 1941 yılında düzenli olmamakla birlikte, Ankara Devlet Konservatuarı'nın Tiyatro Bölümü gerçekleştirmiştir. Bu çalışmalar 1947 yılında Muhsin Ertuğrul ile Tatbikat Sahnesi'nden Küçük Tiyatro'ya geçerek düzenli hâle gelmiştir. 31 Ocak 1948'de Mümtaz Taşkın'ın yazdığı, müziklerini Fehmi Ege'nin hazırladığı ve Nüzhet Şenbay'ın sahneye koyduğu "Altın Bilezik" adlı oyun ile perdelerini açmıştır. Bu dönem "Büyük Babanın Pireleri" ile sürdürülmüştür (Özertem, 1992).

Devlet Tiyatrosu'nun 16 Haziran 1949 tarihinde yürürlüğe giren 5441 sayılı yasa ile kurulması sonucu Devlet Konservatuarı Tatbikat Sahnesi çalışmaları sona ermiştir. Devlet Tiyatrosu müdürlüğüne atanan Muhsin Ertuğrul, çocuk tiyatrosuna önem vermiş; çocuk tiyatrosu çalışmalarının düzenli yürütülmesi amacıyla Mümtaz Taşkın'ı görevlendirmiştir. Devlet Tiyatrosu kapsamında ilk çocuk tiyatrosu oyunu 20 Kasım 1949 tarihinde sahnelenmeye başlanan "Yıldız Ece" adlı oyundur. 13 Eylül 1954 tarihinde çocuk tiyatrosu açısından önem taşıyan "Çocuk Tiyatrosu Kadro Yönetmeliği" yürürlüğü girmiştir. Bu yönetmelikle çocuk tiyatrosunda çalışacak sanatçılar devlet sanatçısı statüsü kazanmış ve ekonomik yönden de güvenceye kavuşmuştur. Başka bir yenilik de oyun yazarlarına ödenen telif hakkı %10'dan %15'e yükseltilmesidir. Böylece yazarlar çocuk oyunu yazmaya teşvik edilmiştir. Tümüyle çocuklara hitap eden bir çocuk tiyatrosu ortaya çıkarılmak istenmişse de, bu yönetmelik bu konuda tam anlamıyla başarılı olamamıştır (Özertem, 1992).

Devlet Tiyatrosu'ndaki çocuk tiyatrosu çalışmaları 1957-58 döneminin sonuna kadar sadece Ankara'da sürdürülmüştür. Bu dönemden başlamak üzere; 1958-59 döneminde İzmir Devlet Tiyatrosu, 1959-60 döneminde Bursa Devlet

Tiyatrosu, 1971-72 döneminde İstanbul Devlet Tiyatrosu kapsamında çocuk oyunları sahnelenmeye başlanmıştır. Bu çalışmalar yaygınlaştıkça çocuk tiyatrosu da gelişim kaydetmiştir. İzmir Devlet Tiyatrosu'ndaki çocuk tiyatrosu çalışmaları 1958 yılı aralık ayının ortalarında sınavla seçilen genç amatörlerden oluşturulan topluluk tarafından, Saim Alpago yönetimindeki çalışmalardan sonra 6 Şubat 1959'da sahnelen "Mektup" adlı oyunla başlamıştır. 1959-60 döneminde çocuk tiyatrosu çalışmalarına son verilmiştir. 1958 yılında oyuncu kadrosu dağıtılmıştır. 1963-64 döneminin ikinci yarısına kadar çocuk oyunu sahnelenmemiştir. Bu dönemden sonra çocuk tiyatrosu kadrosu yeniden göreve çağrılmış ve "Haylaz Çocuk" adlı oyunu sahnelenmiştir. İzmir Devlet Tiyatrosu'nda çocuk oyunlarına bazı dönemlerde yeniden ara verilmiştir. 1972-73 döneminde çalışmalara yeniden başlanmış. Bu dönemden itibaren çalışmalar düzenlilik kazanmıştır (Özertem, 1992).

Bursa Devlet Tiyatrosu'nda çocuk tiyatrosu çalışmaları 1959-60 döneminde başlatılmıştır. İlk çalışmalar Çelebi Mehmet Ortaokulu sahnesinde yürütülmüş, 26 Mayıs 1960 tarihinde ilk oyun olarak "Pollyana" adlı uyarlama oyun sahnelenmiştir. Bursa Devlet Tiyatrosu çocuk tiyatrosu çalışmalarını turneye götürmüştür. Bu, Bursa Devlet Tiyatrosu'na mahsus olan bir niteliktir. 1973-74 dönemine kadar, çocuk tiyatrosu çalışmalarına yer verilmemiştir; fakat bu dönemden sonra çalışmalar düzenli bir şekilde yürütülmüştür (Özertem, 1992).

1940 yılından itibaren ülkemizde çocuk tiyatrosuna yönelik kurum ve kuruluşların sayısı artmıştır. Bu alana yönelik ilgi, özel teşebbüslerin dikkatini çekmiştir ve çocuk tiyatrosu alanına dâhil olmalarını sağlamıştır. Özel teşebbüslerin bu ilgisinin temelinde ticari kaygıların ve amaçların olduğu çok açıktır. Çocuk tiyatrosu alanında gerçekleştirilen ilk özel girişim, 1940 yılında Ankara'da kurulan, Karagöz ve Kukla gösterilerine yer veren Çocuk Esirgeme Kurumu Tiyatrosu'dur.

1960'lı yıllardan sonra da her türlü masrafları bankalar tarafından karşılanan özel ödenekli Çocuk Tiyatroları ortaya çıkar. Bunlar çalışmalarını günümüze kadar sürdürmüşlerdir (Karnal, 1989: 13). Bunlar: 1961 yılında kurulan Türk Ticaret Bankası Keloğlan Çocuk Tiyatrosu, 1972 yılında kurulan Çocuk Tiyatrosu ve 1978 yılında kurulan İş Bankası Çocuk Tiyatrosu'dur (Özertem, 1992). Kuyumcu (2000: 26)'ya göre; özel kurumların özellikle de bankaların bu çabalarının altında yatan asıl

sebepler, kendi Çocuk Tiyatrolarını kurarak geleceğin tiyatro seyircisini, sanatseverini yetiştirme adına gelecekteki müşterilerini de şimdiden oluşturmaktır.

Bankalar tarafından desteklenen bu özel ödenekli çocuk tiyatroları yanında çocuklara yönelik özel tiyatrolar da bulunmaktadır. Sadece çocuk oyunları oynamak için kurulmuş bu tiyatrolar; 1968 yılında kurulan Binbir Gece Çocuk Tiyatrosu, 1969 yılında kurulan Dünya Çocuk Oyuncuları Topluluğu ile Afacan Çocuk Tiyatrosu, 1978 yılında kurulan Anadolu Çocuk Oyunları Kolu (AÇOK), 1976 yılında kurulan Ankara Çocuk Tiyatrosu ve Eskişehir İktisadi Ticari İlimler Akademisi Kültürel Çalışmalar ve Çevre Eğitimi Enstitüsü Çocuk Tiyatrosu (AKÇE)'dur.

Çocuk tiyatrosunda özel teşebbüslerin bazıları yetişkinlere yönelik tiyatrolarda zaman zaman çocuk oyunlarına da yer vermiştir. Bu özel tiyatrolar şunlardır: Dilligil Tiyatrosu, Nejat Uygur Tiyatrosu, Ali Şengün Tiyatrosu, Aziz Basmacı-Kenan Büke Tiyatrosu, L.C.C Tiyatrosu, Gönül Ülkü-Gazanfer Özcan Tiyatrosu, Tefik Gelenbe Tiyatrosu, Kadıköy İl Tiyatrosu, Sunar Tiyatrosu, Ankara Meydan Sahnesi, Ankara Sanat Tiyatrosu, Mithatpaşa Tiyatrosu, Küçük Komedi Tiyatrosu, Yenişehir Tiyatrosu ve Çağ Tiyatrosu'dur (Özertem, 1992: 143).

Muhsin Ertuğrul ve Haldun Taner'in yönlendirmeleriyle 1978 yılında kurulan AÇOK sadece çocuk oyunu hazırlamak üzere bir araya gelmiştir. Özel çocuk tiyatroları içinde gerçekleştirdiği çalışmalar ile önemli yer tutmuştur. AÇOK, 1960'lı yıllarda Berlin'de kurulan Grips Tiyatrosu'nun çocuk tiyatrosu anlayışından etkilenmiştir. Kuyumcu (2001)'ya göre; bu topluluğun amacı, geleceğin tiyatro seyircisini yetiştirmek; dünyanın geleceğini kökünden ele alacak, insanı, doğayı ve yazgıyı değişimlere zorlayacak; çalışkan, insan sever, devrimci, umut, coşku ve sevinç dolu insan tipini yaratmaktır. Oyunların oluşumu sürecinde çocuklara başvuran, onlardan gelen tepkilere göre değişiklik yapan ve oyunun her sahnelenişinden sonra da bu çalışmalarını sürdüren topluluk, sergilediği oyunlarla uzun zaman adından söz ettirmesine karşılık kısa bir süre sonra dağılmıştır (Akt. Ülger, 2002: 26-27).

1976-1977 döneminde Ankara Sanat Tiyatrosundan ayrılan Salih Kalyon, Haluk Yüce ve Ahmet Önel tarafından Ankara Çocuk Tiyatrosu kurulmuştur. Bu tiyatrodaki, AÇOK ile benzer bir anlayışla oyunlar kaleme almıştır. Çocuk tiyatrosu çalışmalarında izleyici görüş ve düşüncelerine yer verilmesi gerektiğini

savunmaktadırlar. Oyun seçiminden sahneye konma çalışmalarının tamamlanmasına kadar, izleyicilerle ortak bir çalışma yöntemi izlemişlerdir. 3-8 yaş, 8-12 yaş, 9-15 yaş olmak üzere üç ayrı yaş grubuna yönelik oyunlar hazırlayan topluluk, çocuk tiyatrosu çalışmalarında Prof. Dr. Atalay Yörükoğlu, Doç. Dr. Neriman Samurçay ve Ferhunde Karaboncuk gibi psikolog ve eğitimcilerle işbirliği yapmayı temel görüş olarak belirlemişlerdir. Böylece çocuk tiyatrosunu daha bilimsel bir zemine yerleştirmeye çalışmışlardır (Özertem, 1992: 159-160).

Yetişkinlere yönelik özel tiyatrolardan, çocuk tiyatrosu çalışmalarına ilk olarak yer veren, 1961-62 döneminden 1966-67 döneminin sonuna kadar beş ayrı oyun sahneleyen “Ankara Meydan Sahnesi”dir. Ankara Meydan Sahnesi, Kuruluş Yönetmeliği’nde, çocuk tiyatrosu çalışmalarına yönelmeyi de amaçlamış; oyuncu yetiştirme çalışmalarında başarı gösteren aday oyuncular ile topluluk oyuncularından oluşan bir çocuk tiyatrosu kadrosu oluşturmuştur. Bu tiyatro haftanın üç günü oyun sahnelemiştir (Özertem, 1992: 177).

Bu dönemlere dek çocuk tiyatrosu alanlarında etkinlikler yapılmasına ve gayretler gösterilmesine rağmen çocuk tiyatrosu hep ikinci planda kalmış, çocuk tiyatrosuna gereken önem verilmemiştir. 1985 yılında, Genel Müdür Turgut Özakman’ın inisiyatifiyle açılan “Devlet Tiyatroları Gençlik ve Çocuk Tiyatrosu Müdürlüğü” ile çocuk tiyatrosu alanında ilk defa resmi ve ciddi bir adım atılmıştır (Asyalı, 1987; Akt. Şen, 2009: 27).

Çocuk tiyatrosu açısından yine olumlu bir adım olarak nitelendirilebilecek “Kamyon Tiyatro”, 1991 yılında Özdemir Nutku tarafından İzmir Büyükşehir Belediyesinin yardımıyla Türkiye’de ilk defa gerçekleştirilmiş farklı bir çalışmadır. Kamyon Tiyatro’nun temel amacı, tiyatroya gidemeyen gecekondu semtlerindeki çocuklarla tiyatroyu tanıştırmak ve onlara tiyatro götürmektir. Kamyon Tiyatro büyük ilgi görmüş, bu ilgi üzerine İzmir dışındaki köylere, Ege’nin bazı küçük kentlerindeki şenliklere katılarak dört ay içinde 60 turne yapmıştır. İlk temsil, 1991 yılının 23 Nisan Milli Egemenlik ve Çocuk Bayramı’ndan bir gün sonra 24 Nisan günü verilmiş ve temsilden sonra çocuklara şeker ve balon dağıtılmıştır. Büyük ilgi görmesine rağmen belediyenin yaşadığı problemler nedeniyle proje yarıda kalmıştır. Özdemir Nutku’nun planlarıyla daha sonraki yıllarda Milli Piyango İdaresince Devlet Tiyatroları için, İzmir Tansaş tarafından Fuar için ve Bornova Belediyesinin

desteđiyle drt “Kamyon Tiyatro” kurulmuřtur ama bugn hibiri faal durumda deđildir (Nutku, 1998: 139-140).

ocuk Tiyatrosu aısından 1998 yılı olduka nemli bir yıl olarak kabul edilmektedir. Trkiye’de, Cumhuriyet tarihinde ilk kez ocuk tiyatrosu konusunda l bir program uygulanmıř ve nemli adımlar atılmıřtır. “Tiyatro...Tiyatro” dergisinin nclğnde bařlayan bu programın ilk blm ocuk Tiyatrosunda Dramaturgi, Oyun Yazarlıđı, Dekor-Sahne Tasarımı ve Oyunculuk gibi bařlıklar altında yapılan altı haftalık bir eđitim programını, Almanya Grips Tiyatrosu’ndan gelen ynetmen, oyun yazarı ve dramaturglar ve İzmir 9 Eyll niversitesi’nin bu alanda alıřan akademisyenleri sunmuřlardır. Bu seminer ve atelye alıřmaları kuřkusuz bu alanda alıřanlara yeni ufuklar amıř ve katılımcılara ocuk tiyatrosu yapmanın hi de kolay bir řey olmadıđını hatta yetiřkin tiyatrosu yapmaktan daha zor olduđunu gstermiřtir. l programın ikinci blmnde 1-2-3 Mayıs tarihleri arasında İzmir’in Alaatı İlesinde bir “ocuk Tiyatrosu Kurultayı” toplandı. “ocuk Tiyatrosu Nasıl Yapılmalı” (Durum saptaması ve zm nerileri), “ocuk Tiyatrosu Eđitimi”, “denekli ve zel Tiyatrolarda Uygulamalar, rgtlenmeler”, “Milli Eđitim Bakanlıđı ve ocuk Tiyatrosu” gibi bařlıklar tartıřmaya aılmıřtır. Kurultay sonunda yayınlanan sonu bildirgesinin yanı sıra izleme komiteleri oluřturularak ocuk Tiyatrosu alanında var olan bařıbořluđun nlenmesi yolunda geleceđe ynelik umut veren geliřmeler kaydedilmiřtir. Yine aynı programın son halkası olarak 1. Uluslararası İstanbul ocuk Tiyatroları Festivali yapılmıřtır. Ayrıca Alaatı Belediyesi ve Bursa Kltr ve Sanat Vakfı da Uluslararası ocuk Tiyatroları Festivalleri dzenleyerek ocuklarımızı farklı kltrden gelen gruplarla tanıřtırmaktadır (Kuyumcu: 2000: 26-27).

İstanbul niversitesi Tiyatro Eleřtirmenliđi ve Dramaturji Blm đrencileri 2000-2001 ders yılında 4 ayı merkezde YDD’nin Fatih ve Beyođlu řubelerinin yardımıyla Kocamustafapařa ađdař Sahnesi’nde 10-14 yař arası yaklaşık 100 kadar ocukla “Eđitimde Tiyatro” alıřması gerekleřtirmiřtir. Bu etkinliđe semt ocuklarıyla, Fındıklı’da Namık Kemal İlkđretim Okulu ve atalca Nesin Vakfı ocukları katılmıřtır (Kuyumcu, 2007b: 104). Farklı evrelerden ocukları bir araya getirerek tiyatronun birleřtiriciliđinden yararlanma adına nemli ve lkemizde ocuk tiyatrosu aısından yapılan deđerli bir alıřmadır.

Günümüzde çocuk tiyatrosunun ülke genelinde yaygınlığına bakılırsa birçok ilimizde çocuk tiyatrosunun olmadığı görülür. Çocuk tiyatrosuna sahip olanlar da nitelik yönünden eksiktir. Devlet Tiyatroları yaptığı turnelerle bu açığı kapatmaya çalışmaktadır. Ancak çoğu sahnesinde çocuk oyunu yerine yetişkinlere yönelik oyunlar sergilenmektedir. Tiyatrolara yapılan devlet yardımıyla çocuk tiyatrolarına yapılan yardımın diğer tiyatrolara yapılan yardımın yaklaşık onda biri kadar olması çocuk tiyatrosuna, çocuklara verilen değer bir başka kanıtıdır (Kuyumcu, 2007b: 33).

1935'ten günümüze çocuk tiyatrosu çalışmalarına bakıldığında, ülkemizde çağdaş eğitim anlayışı içinde bir tiyatro yapılmamaktadır. Çağdaş eğitime paralel araştıran, merak eden, eleştiren düşünce yapısına sahip kişiler yetiştirmek yerine; verilenle yetinen, koşulsuz kabul eden, eleştirmeyen sonuç olarak otoriter yönetimlerin sevdiği insan tipinin oluşturulmaya çalışılmakta olduğu görülmektedir. Ülkemizde çocuk tiyatrosunun kuruluşundan beri içerik olarak çok fazla değişmediği görülmektedir. Ele alınan konular çocuk dünyasını ve gerçek yaşamı yansıtmamaktadır. Çocuk Tiyatromuzun çocuğu tiyatrodan uzaklaştırdığını, kendi kendine gidebileceği yaşa geldiğinde ise kesinlikle tiyatroyu gitmeyi düşünmediğini, tiyatroyu seçmediğini görmekteyiz. Bu durumun temel nedeni çocuk tiyatrosunun başlı başına bir alan olduğu, çok yönlü bir çalışma yapmak gerekliliğinin henüz bilincine varılmamasıdır. Ödenekli tiyatrolarda, yönetimlerce, çocuk tiyatrosu bir atlama tahtası, deneyim kazanılan yer olarak hatta sürgün yeri olarak görülmektedir. Özel tiyatrolar ise konuya sadece ticari kaygılarla yaklaşmaktadır (Kuyumcu, 2007b: 32-33).

2.1.3.3. Devlet Tiyatrolarında Çocuklara Yönelik Tiyatro Çalışmaları

Çocuklara yönelik eser sergileyen kurumlar arasında kuşkusuz ki en önemli ve çocuğa ulaşılabilirliği en fazla kurumların başında Devlet Tiyatroları gelmektedir. Devlet Tiyatrolarının politikaları bu alanla ilgili yapılan tüm çalışmalara yön vermektedir. Çocuğu önemseyen ve dikkate alan nitelikli oyunların hazırlanmasıyla çocukların gelişimine olumlu katkılar sağlanmaktadır. Devlet Tiyatroları profesyonel anlamda ve nitelikte oyunlar hazırlayıp sahneleyerek geleceğin teminatı olan çocukların tam bir birey olma sürecinde en büyük yardımcılığını yapacaktır.

Bu denli önemli bir misyona sahip bu kurumun tarihi ve çalışmaları geleceğe ışık tutulması bakımından önem arz etmektedir. Ankara’da, Devlet Tiyatrosu’nun ilk çocuk oyunları 1947/1948 döneminde başlamıştır. M. Ertuğrul’un yönettiği Devlet Konservatuvarı “Tatbikat Sahnesi” Küçük Tiyatro’da, Devlet Tiyatrosu’nun tam olarak çalışmaya başladığı 1949/1950 döneminden iki yıl önce, üç çocuk oyunu sahnelenmiştir. Bu oyunların ilki Mümtaz Zeki Taşkın’ın “*Altın Bilezik*” adlı oyunudur. Bu oyunu Afif Obay’ın “*Büyükbabamın Pireleri*” izlemiştir. Üçüncü çocuk oyunu yine Mümtaz Zeki Taşkın’ın “*Kara Böcek*” adlı yapıtı olmuştur (Nutku, 1998: 133).

Kuruluş hedefi geleceğin seyircisini yetiştirmek olan bu devlet ödenekli Çocuk Tiyatrosu üzerine, bu alanın önemli isimlerinden biri olan Mümtaz Zeki Taşkın, “Tatbikat Sahnesi”nin çıkardığı Ocak 1948 tarihini taşıyan ilk sayısında şöyle yazmıştır: “*Gaye, çeşitli tiyatro sanat ve hünelerinden faydalanarak çocuklarımıza güzel sanatların en güzellerinden birisi olan tiyatroyu göstermek, sevdirmek, öğretmek ve bu asil zevki körpe gönüllere aşılıyarak küçük yüreklerin bedii heyecanlar içersinde yoğurulmasını temin etmektir*”. Bu tiyatro baştan itibaren aileler ve okullar tarafından büyük destek görmüştür. Bu tiyatronun, İstanbul Şehir Tiyatrosu çocuk bölümünden en önemli farkı, baştan itibaren kadrosunda konservatuvar eğitimi görmüş oyuncular barındırmasıdır. Bunlar arasında sonradan adlarını duyurmuş olan Haşim Hekimoğlu, (Alp) Tekin Akmansoy, Faize Özbolhan, Coşkun Orhon, Erdoğan Göze, Suzan Ustan gibi oyuncular da bulunmaktadır (Nutku, 1998: 133-134).

Devlet Tiyatroları yerli ve yabancı eserlerle halkın genel eğitimini, dil ve kültürünü yükseltmek; Türk Sahne Sanatlarının yurtiçinde ve yurtdışında gelişmesini, yayılmasını ve tanıtılmasını sağlamak; Türk dilini yerleştirmek ve şive birliğini meydana getirmek; temel değerler üzerinde doğru yargılara varılmasını sağlamak; sanat estetik duygusunu geliştirmek amacıyla 10 Haziran 1949 tarihinde 5441 sayılı kanun ile kurulmuştur (<http://devtiyatro.gov.tr/hakkimizda-kurulus-amaci-ve-teskilat-semasi.html>).

Devlet Tiyatrosunun 1954/1955 dönemi, çocuk tiyatrosu açısından bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. 1958’e kadar bu kurumun genel sanat yönetmenliğini yapan Muhsin Ertuğrul, yönetim kurulunun kararı ile 13 Eylül 1954

tarihinden itibaren “Çocuk Tiyatrosu Kadro Yönetmeliği”ni yürürlüğe sokmuştur. Böylece, “Tatbikat Sahnesi”ndeki bazı oyuncular ve dışarıdan sınavla seçilen gençlerle yeni bir çocuk tiyatrosu kadrosu kurulmuştur. Ancak sonradan, büyük oyunlarında da oynamak isteyen sanatçıların isteği gözönüne alınarak çocuk tiyatrosu için ayrı bir kadro yerine, Devlet Tiyatrosu sanatçılarının değişerek oynadıkları bir sistem getirilmiştir. Bugün sanatçılar hem yetişkinlerin oyunlarında hem çocuk oyuncularında oynamaktadırlar (Nutku, 1998: 134-135).

Muhsin Ertuğrul ile artmaya başlayan sahne sayıları ondan sonra gelen genel müdürler tarafından da sürdürüldü. Önce Ankara’ya açılan yeni sahnelerden sonra, Muhsin Ertuğrul’un Bölge Tiyatroları düşüncesi ile Anadolu’nun çeşitli kentlerine yeni sahneler açılmıştır (Nutku, 1998). Devlet Tiyatroları resmi internet sitesinden alınan bilgilere göre bu sahnelerin sayısı bugün 21’i bulmaktadır. Ülkemizin çeşitli kentlerindeki devlet tiyatroları şunlardır (<http://devtiyatrolari.gov.tr/hakkimizda-kurulus-amaci-ve-teskilat-semasi.html>):

- Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- İstanbul Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- İzmir Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Bursa Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Adana Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Trabzon Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Diyarbakır Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Antalya Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Erzurum Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Konya Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Sivas Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Van Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Gaziantep Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Malatya Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Elazığ Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Samsun Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Çorum Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Zonguldak Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Kahramanmaraş Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,

- Denizli Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü,
- Ordu Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü.

Devlet tiyatroları içerisinde çalışmamızla bağlantılı olması sebebiyle Ankara Devlet Tiyatrosunun faaliyetleri önem arz etmektedir. Genç Cumhuriyetin geleceğini sadece iktisadi alanda yapılacak hamlelerle değil, sosyal alandaki yapılanmalarla da gelişeceğini bilen ulu önder Atatürk, sanat konusuna öncelikli yer vermiş ve bu doğrultuda Cumhuriyet'in sembolü olarak algıladığı Devlet Tiyatrolarını direkt talimatıyla kurduştur. Böylece Ankara Devlet Tiyatrosu kuruluşundan bugüne Başkent'in Kültür-Sanat gündemini elinde tutmuş, laik, demokratik, özgürlükçü çizgisiyle Türk tiyatrosunu biçimlendirmiştir. Toplumla bütünleşmeye, ayna tutmaya, empati kültürünü geliştirmeye, tarihimizi anlatmaya, geleneklerimizi kültürel değere dönüştürmeye, ülkemizin hatta dünyanın gündemini oluşturan sorunları tartışmaya devam etmiştir (<http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-ankara-dt-hakkinda.html>).

Ankara Devlet Tiyatrosu, 1949 yılında iki sahne(Büyük Tiyatro, Küçük Tiyatro) ile açılmıştır. Bugün aktif olarak 12 sahne, 3776 koltuk sayısı, 230 sanatçı, 9 rejisör, 2 reji asistanı, 17 sahne amiri, 13 kondüvit, 25 sahne ışıkçısı, 1 başışık uzmanı, 30 sahne şef makinisti, 12 aksesuarıcı, 5 suflör, 2 programcı olmak üzere 346 personeliyle hizmet vermektedir. Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğünden alınan Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü personel durumunu gösteren belge ekler (Ek-1) bölümünde yer almaktadır.

Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğüne bağlı sahneler, açılış tarihlerine göre ve sahnelere ait koltuk sayısı bilgisi ile birlikte aşağıda gösterilmiştir. Bu sahneler içerisinde Mahir Canova ve Muhsin Ertuğrul Sahneleri kapatılmış olup şu anda hizmet vermemektedir. 75. Yıl Sahnesi'nde ise prova, hazırlık vb. çalışmalar yapılmakta, oyun sergilemek için kullanılmamaktadır.

Çizelge 1. Ankara Devlet Tiyatrosuna Bağlı Sahneler

AÇILIŞ TARİHİ	SAHNE ADI	KOLTUK SAYISI	DURUMU
27 Aralık 1947	Küçük Tiyatro	467	Faal
1 Ekim 1949	Büyük Tiyatro	595	Faal
5 Ekim 1949	Oda Tiyatrosu	60	Faal
27 Mart 1964	Altındağ Tiyatrosu	307	Faal
13 Mart 1988	Şinasi Tiyatrosu	490	Faal
4 Nisan 1990	İrfan Şahinbaş Atölye Sahnesi	216	Faal
7 Nisan 1995	Mahir Canova Sahnesi	198	Kapalı
12 Ocak 2003	Akün Sahnesi	361	Faal
9 Mart 2005	Muhsin Ertuğrul Sahnesi	239	Kapalı
11 Nisan 2006	Çayyolu Cüneyt Gökçer Sahnesi	531	Faal
4 Ocak 2008	Stüdyo Sahnesi	100	Faal
13 Ekim 2009	75. Yıl Sahnesi	264	Faal
27 Mayıs 2014	Tatbikat Sahnesi	187	Faal
22 Ekim 2015	Ziraat Sahnesi	198	Faal

Devlet Tiyatroları 2008 yılında önemli bir çalışma başlatmıştır. Çocuk ve Gençlik tiyatrosunu geliştirmek için Devlet Tiyatrosu Yerleşik Müdürlüklerce buldukları bölgelerde yer alan okullarda tiyatro dersleri vermiş, tiyatroya hevesli çocuk ve gençlere, teknik ve sanatsal konularda destek vermişlerdir. Yine bu amaç içerisinde yer alan “Hiç Tiyatro İzlememiş Çocuk Kalmasın” sosyal sorumluluk kapsamında hiç tiyatro oyunu izlememiş 10.000 çocuk tiyatro ile buluşturulmuştur (Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü [DT], 2008: 53).

Ankara Devlet Tiyatrosu tarafından 2005 yılından bu yana yirmi ikisi (22) farklı olmak üzere toplamda elli altı (56) yerli ve uyarlama çocuk oyununun sahnelendiği görülmektedir. Devlet Tiyatrolarının hem arşivinden hem de faaliyet ve performans raporlarından alınan bilgilere göre; 2005/2006 sezonunda Gölgenin Canı, Keloğlan Keleşoğlan, Masal Bahçesi, Mavi Köpek (Mavi Boncuk), Siz Ne Dersiniz?; 2006/2007 sezonunda Keloğlan Keleşoğlan, Mor Gece Mavi Gün, Gölgenin Canı, Siz Ne Dersiniz?; 2007/2008 sezonunda Çirkin Prensle Şişko Prens, Keloğlan Keleşoğlan, Küçük Bir Mucize; 2008/2009 sezonunda Bir Yaz Masalı, Çirkin Prensle Şişko Prens, Kırmızı Başlıklı Kız, Keloğlan Keleşoğlan, Küçük Bir

Mucize; 2009/2010 sezonunda Bir Yaz Masalı, Büyüme İstiyorum, Çirkin Prensesle Şişko Prens, Keloğlan Keleşoğlan, Kırmızı Başlıklı Kız, Küçük Bir Mucize, Narnia Günlükleri (Aslan, Cadı, Dolap), Pinokyo; 2010/2011 sezonunda Benim Tatlı Meleğim, Boğaç Han, Camdan Kalp, Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, Narnia Günlükleri (Aslan, Cadı, Dolap), Büyüme İstiyorum, 2011/2012 sezonunda Karlar Kraliçesi, Pal Sokağı Çocukları, Boğaç Han, Narnia Günlükleri (Aslan, Cadı, Dolap), Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, Benim Tatlı Meleğim, Keloğlan Keleşoğlan, Camdan Kalp; 2012/2013 Üç Şehzade, Keloğlan Keleşoğlan, Pal Sokağı Çocukları, Karlar Kraliçesi, Boğaç Han, Narnia Günlükleri (Aslan, Cadı, Dolap); 2013/2014 sezonunda Horoz Adam ve Korsan, Miyhavlar Tiyatrosu, Keloğlan Keleşoğlan, Karlar Kraliçesi, Narnia Günlükleri (Aslan, Cadı, Dolap), Üç Şehzade; 2014/2015 sezonunda Karlar Kraliçesi, Keloğlan Keleşoğlan, Üç Şehzade, Miyhavlar Tiyatrosu, Horoz Adam ve Korsan; 2015/2016 sezonunda Ben ve Sen, Canım Ailem, Fırtına, Horoz Adam ve Korsan adlı yerli ve uyarlama çocuk oyunları sahnelenmiştir (<http://www.devtiyatro.gov.tr/>).

Çocuk Tiyatrosu adına Ankara’da gerçekleşen önemli bir etkinlik de Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü tarafından 2005 yılından beri her yıl 24-29 Nisan tarihleri arasında düzenlenen “Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali”dir. Festivalin amacı; Atatürk’ün çocuklara armağan ettiği “23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı”na tiyatro sanatı ile katkıda bulunmak, Türk tiyatrosunun dünya çocukları yoluyla yurt dışına açılımını sağlamak, tanıtmak ve yurt dışında bu daldaki gelişmeleri takip ederek kültürler arası gelişim ve değişime hizmet etmektir. Devlet Tiyatroları, başlangıcından itibaren festivalin kurumsallaşarak, dünyada düzenlenen çocuk ve gençlik tiyatrosu festivalleri arasında saygın bir yer edinebilmesi için çalışmaktadır. Bu amaçla günümüze değin ülkemiz çocuklarını çocuk tiyatrosunun farklı alanlarında uzman ve tanınmış ekiplerle buluşturmuş, çocuk tiyatrosunun çok farklı türlerini festival bünyesine katmış, profesyonel tiyatro yaşamını desteklemiştir. Festivalde; kukla, gölge oyunu, kara tiyatro, dans tiyatrosu, opera, bale ve sokak tiyatrosu gibi farklı tekniklerin kullanıldığı çocuk oyunları; seminer ve söyleşi gibi etkinlikler yer almaktadır. Bu festivale başlangıcından günümüze kadar 102 yabancı ülke katılmıştır. Devlet tiyatroları ve festivale katılan ülkeler toplamda 240 oyun 773 temsil vermiştir (<http://www.devtiyatro.gov.tr/festivaller-detay-devlet-tiyatrolari--ankara-kucuk-hanimlar-kucuk-beyler-uluslararası-cocuk-tiyatrolari-festivali.html>).

Ankara’da 24-29 Nisan 2015 tarihleri arasında on birincisi düzenlenen, “Devlet Tiyatroları, Ankara ‘Küçük Hanımlar Küçük Beyler’ Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali” yurtiçi ve yurtdışından katılan tiyatro gruplarının sahnelediği tiyatro oyunlarının yanı sıra atölye çalışmaları, seminerler ve çeşitli etkinliklerle Ankara ve çevre illerden çocuk seyircilere coşkulu ve yoğun bir program sunmuştur. Festivale 10 ülkeden 11 yabancı oyun, 6 Devlet Tiyatrosundan 8 oyun ve 1 yerli gruptan 1 yerli oyun ile toplam 20 oyun 77 temsil ayrıca, 1 yabancı katılımcı ile 8 atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Festivaldeki oyunları 23.397 seyirci izlemiştir. Bu faaliyetin doluluk oranı %93’tür (DT, 2015: 43-50).

Yine Devlet Tiyatrolarından edinilen bilgilere göre; Ankara’da Nisan 2016’da gerçekleşen on ikinci “Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali”ne yurt içi ve yurt dışından birçok grup katılmıştır. İtalya, İspanya, Hırvatistan ve İran’dan ekipler gelmiştir. Festivalde 93 temsil gerçekleşmiştir. Festival kapsamında sahnelenen oyunları 25.764 seyirci izlemiştir. Bu faaliyetin doluluk oranı %91 olarak hesaplanmıştır.

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğüne yakınlığı ve ülkenin başkenti olması sebebiyle Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü’nün çocuk tiyatrosu faaliyetleri ayrı bir öneme sahiptir. Bu bölgedeki çalışmalar ülkemizde çocuk tiyatrosuna verilen değer bir ölçüsü niteliğindedir. Tiyatroyla erken yaşlarda buluşturulan çocuklar sanat duyarlılığı kazanarak yetişmektedir. Çocuklar, sanatın birleştirici özelliği sayesinde paylaşmayı, sorunlara hoşgörülle yaklaşmayı, insanları ve dünyayı sevmeyi öğrenirler. Tiyatro çocukların bilişsel, duyuşsal, psiko motor gelişimlerine olumlu katkı sağlayarak “tam bir birey” olmalarına yardımcı olmaktadır. Kısa vadede kişisel fayda edilen bu sanattan uzun vadede toplumsal fayda ele edilmektedir. Tiyatro duyarlılığıyla yetişmiş bireylerin kendi milletine katacakları yadsınamaz. Bu niteliklere sahip bir sanattan bu derecede az yararlanılması; çocuk tiyatrosu kavramının ülkemizde yeterince önemsenmediğini, bu alana yönelik bilgilerin yeterli düzeyde olmadığını göstermektedir. Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü’nde son 11 yılda sahnelenen oyunlara ve faaliyetlere bakıldığında bu durum açıkça görülmektedir. Sahnelenen çocuk oyunu sayısının yeterli düzeyde olmaması aynı çocuk oyunlarının farklı dönemlerde tekrar oynanmasına ve oyunların belli bir kısır döngü içinde kalmasına neden olmaktadır. Yine çocuk tiyatrosuna yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde yapılan festival, organizasyon, şenlik vb. sayısının ülke

genelinde ve Ankara bazında ihtiyaları karřılayacak, dikkatleri bu alana ekecek ve nitelikli bir ocuk tiyatrosunu oluřumuna katkı saęlayacak düzeyde olmadıęı sylenbilir.

2. 1. 4. ocuk Tiyatrosu Metinlerinde Bulunması Gereken Nitelikler

İlk bakıřta yazımı, uygulaması kolay gibi gzken ocuk tiyatrosu kavramı aslında yetiřkinlere ynelik yapılan tiyatrodan daha zordur. Muhatabın ocuk olması; yazarların bu alanla ilgili belli bir bilgi birikimine sahip olmasını, ocuk ruhunu ve gereklięini anlamasını, ocuka dřünme yetisini kavramasını ve en nemlisi ocuęun beklentisinin yetiřkininkinden farklı olduęunun farkında olmasını gerekli kılmaktadır. Yapılan kk hatalar bile kk bedenlerin dnyasında geri dnř olmayan yaralar aabilmekte, onları derinden etkileyebilmektedir. Bu gereklięin her an farkında olunması ve ocuklara ynelik rnler verilirken bazı noktalara dikkat edilmesi gerekmektedir.

Bu noktaların temelini Selahattin Dilidzgn (2003: 18)'n ocuk yazımı iin ileri srdę řu hususlar oluřurmaktadır: aędař ocuk yazımı ocuęa uygun olmalı ancak ocuka olmamalı, ocuęun kltr geliřimine, dř gcnn geliřmesine, okuma alışkanlıęı kazanmasına katkıda bulunacak nitelikleri iermelidir. Bu dřnceden hareketle ocuklar iin hazırlanan tiyatro metinlerinin de ocuęa uygun olma zorunluluęu vardır ama ocuka olmaması gerekmektedir. ocuka yazılan metinler ocuęun sıkılmasına neden olmaktadır. Tiyatro etkinlięinden sıkılan bir ocuk tiyatro szn duyduęunda bu duyguyu hatırlayacaktır. Bu da hayat grř, zevkleri, beęenileri yeni oluřan bireyin daha hayattaki ilk adımlarında sanat ve tiyatro sevgisinden uzaklařmasına neden olacaktır. Yalın ve Aytay (2005: 221)'a gre; ocuklar iin tiyatronun istenen sonulara ulařması, bu faaliyetin metin ařamasından bařlayıp, sahnelenme ařamasına kadar geen sre ierisinde grev alan herkesin ocukları sevmesi ve onların ruh dnyalarını anlayan kimseler olması gerekmektedir.

ocuk tiyatrosunda metinlerin nemli bir yeri vardır. Tiyatro sanatının etkililięi oyun metninin tařıdıęı niteliklere baęlıdır. Sokullu (1989: 5)'ya gre; ocuk tiyatrosunda metin, temsilin yreęidir. zenli sahneleme, olaęanst oyunculuk ve byleyici dekor bile metninde iř olmayan bir temsili gl kılmaya yetmez. ykc

de anlamlı bir olaylar dizisine inandırıcı bir kahramana ve belli bir temaya sahip olmalıdır. Öykünün ekseninde yer alan düşünce, hiçbir zaman “çıplak bir ifade” biçiminde verilmemelidir. Bir başka deyişle tema, aksiyonun içine anlaşılır ve organik biçimde oturtulmalı, aksiyondan bağımsız slogan halinde kalmamalıdır. Yazar düşüncesini oyun kişilerine söyletmemeli, aksiyon içinde göstermeye, onu oyunun yaşantısından çıkarmaya bakmalıdır. Deneyimli yazarların çoğu, yaratıcı sürece zihinlerinde peşin olarak var olan bir mesaj ile girişmezler. Olaylar gelişip kurgu tamamlandıkça düşünce, oyunun bakış açısı çevresinde toplanmaya başlar.

Çocuklar için yazılan tiyatro metinlerde dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta eserdeki diyaloglardır. Çocuk oyunlardaki diyaloglar çok fazla uzun olmamalıdır. Uzun diyaloglar çocukları sıktığı gibi, dikkat dağınıklığına neden olmaktadır. Çocuklar, uzun diyaloglar karşısında anlam bulanıklığı yaşayarak söylenen sözleri yanlış anlayabilmektedirler. Akıcı, sade, doğal, çocukların yaş düzeyine uygun ve didaktik olmayan ifadelerin kullanılması oyunun çocuklar tarafından kolay anlaşılmasını sağlayacaktır.

Biyolojik gelişim süreci içinde, insanın en hareketli olduğu dönem çocukluk dönemidir. Bu yüzden aksiyon tarzı oyunlar, çocuklar tarafından çok beğenilmektedir. Sahnelenen oyunda bir hareket varsa, o oyun çocuk için izlenilirlik açısından etkili olmakta; ağır ve anlatma unsurlarının çok kullanıldığı sahne eserleri, çocuklar tarafından sıkıcı bulunmaktadır. Özellikle şarkı, müzik ve dansın sahnede yerli yerince kullanılması çocukları etkilemektedir (Yalçın ve Aytaş, 2005: 221-222).

Piyeslerdeki gerilim, çatışma, heyecan, çocukların ilgi ve merakını oyuna çeker. İyi ve dengeli kurgulanmış çatışma aksiyonu besler. Bu sayede yaşanan gerilim ve heyecan çocuklar tarafından zevkle karşılanır. Sokullu (1989: 7)'ya göre; temsilde perde açılınca ilk dakika önemlidir. Çocuklar hemen aksiyonun başlamasını isterler. Uzun açılış konuşmaları ve uzatılmış sergilemenin çocukların sabrını taşırdığı bir gerçektir. Açılış sahnesinde pandomimli aksiyon, çocuğu hemen oyuna çeker. Aynı zamanda da oyunun ritmini hemen kurar. Bununla birlikte açılış aksiyonu açık seçik ve bir ölçüde sade olmalı, çok sayıda oyun kişilerini hemen oyun içine yığmamalıdır. Çocuk oyunlarında ikincil olaylar dizisine küçüklerin zihinlerini karıştırdığı için başvurılmaktan kaçınılmalıdır. Çocuklar, serüven severler ve sahnede

heyecan ararlar. Heyecanı doğuran sahneler, başkahramanın karşıt güçler tarafından kovalandığı sahnelerdir. Böylesi durumlarda çocuklar öyle heyecanlanırlar ki yerlerinde duramaz, kahramana akıl verir, hatta bazen kahramana yardım için yerlerinden fırlarlar. Bundan dolayı heyecan dozu iyi ayarlanmalıdır. Çocukların görüş açılarını tümüyle yitirmesine sebep olacak ve teatral durumu unutturacak şiddete varılmamalıdır. Her kriz sahnesini sakın bir sahne izlemelidir.

Çocuklar katıldığı tüm faaliyetlerde eğlenmek ve gülmek isterler. Bunun için çocuk tiyatrosu metinlerinin eğlendirici olması beklenmektedir. Aşırıya kaçmadan belirli bir dozda eğlence unsurlarının metnin içerisine yerleştirilmesi çocukların oyun boyunca keyif almasını sağlar. Keyif alan çocuk oyundan kopmaz ve oyun aracılığıyla verilmeye çalışılan iletiyi doğru kavrar. Böylece tiyatronun eğlendirirken eğitime işlevi yerine getirilmiş olur.

Edebi ürünlerdeki en önemli öğelerden biri karakterdir. Çocuklar için yazılan eserlerde karakter seçimi ve özellikleri ayrı bir önem taşımaktadır. Aycan (2011: 22)'a göre; yazarların oluşturacağı karakterlerin çocuğun gerek günlük hayattan gerekse hayal dünyasından yakından tanıyabileceği kahramanlar olması önem ihtiva eder. Çocuklar hem okuldaki ders kitaplarından hem de okudukları masal veya hikâye kitaplarından tanıdığı kahramanları sahnede canlı bir biçimde gördüğünde yabancılaşma çekmeden karakterlere uyum sağlayacak ve oyundan kopmayacaktır.

Çocuk oyunlarında senaryo kurgulanırken seyirci çocukların da oyuna dâhil edilmesine dikkat edilmelidir. Çocuklar izlediği oyunla bir paylaşım kurmak ister. Bu paylaşım bazen içsel bir şekilde oluşurken bazen de doğrudan bir katılım ile gerçekleşebilir. Zaman zaman oyuna katılan çocuklar, oyun ve oyuncularla sıcak bir bağ kurar. Bu bağ sonucunda çıkan enerji ve hareket çocuğun hem duyuşsal hem de devinimsel ihtiyacını karşılamaktadır. Köksal (1979: 66)'a göre; çocuk, oyun sırasında gerektiğinde sahneye çıkabilmeli, sahnedekilerle konuşabilmeli, sahnedekilerin sorularına cevap vererek, onlara yol göstererek, gerektiğinde oyunu etkileyecek kararlar vererek, gerektiğinde engellerle karşılaşan oyun kişilerinin yardımına koşarak, oyun kişilerinden kötü olanlarını şaşırtmaya çalışarak, iyileri korumaya çalışarak, sır tutarak, bildiği ipuçlarını açıklayarak, bağırarak; kuş, köpek, kedi seslerine öykünerek, mutlaka oyuna katılabilmeli; yani şu ya da bu biçimde oynayabilmelidir.

Çocuk oyunlarında müzik de önemli bir unsurdur. Kuyumcu (2000: 67-68)'ya göre; eğer çocuk tiyatrodan çıkarken oyunda söylenen bir şarkıyı mırıldanıyorsa oyun en azından müzik aracılığıyla çocuğa ulaşmıştır. Çocuk Tiyatrosunda müziğin çok çeşitli fonksiyonları vardır. Oyun sırasında bazen konuyu destekleyerek bazen değişimleri anlatarak, bazen de sadece oyunda sahne değişiminde bulunan boşlukları doldurma gibi görevlerle yer alabilir. Konuyu destekleyen, açıklayan iyi yazılmış şarkı sözleri çocukların yaş gruplarına uygun iyi bir beste ile birleşince uzun yıllar çocukların hafızalarında yer edebilir. Küçük yaş gruplarına yönelik oyunlarda, tekerlemeler gibi basit cümleler ve tekrarlara dayalı akılda kolay kalan şarkı sözleri, canlı tempo yerini, büyüyen yaş grubuyla birlikte çocuğun düşüncelerine seslenen duygularını etkileyen derin anlamlı şarkılara bırakabilir. Böylece çocuk, öğrendiği bu şarkı sayesinde daha uzun süre gördüğü oyunu kafasında yaşatabilir. Oyun, görselliğinin yanı sıra işitsel olarak da daha güçlü biçimde çocuğa ulaşmış olur.

Çocuk tiyatrosunda oyunlar hayata yönelik değerleri benimsetici nitelikte olmalıdır. Evrensel ve ulusal düzeydeki görüşler çocuklara tanıtılmalı ve bu görüşlere yönelik bir bakış açısı oluşturmaları sağlanmalıdır. Çocuğun kendisini ve çevresini tanımasına yardımcı olacak bu değer ve görüşler eleştiren, sorgulayan, koşulsuz kabul etmeyi reddeden, çağdaş eğitim sisteminin özellikleriyle paralel bir bireyin yetişmesine katkı sağlayacaktır.

2. 1. 5. Çocuk Tiyatrosunda Eğitim

Çocuklar için hayal kurmak çok önemli ve değerlidir. Hayal kurma yeteneği gelişen çocuk, sanatla ilk buluşmasını gerçekleştirir. Bu buluşma genelde oyunlarla kendini gösterir. Hayal kurma kabiliyeti gelişen çocuk aile içerisinde, arkadaşlarıyla birlikteyken, okulda her daim oyun oynamak ister. İki çocuğun bir araya geldiği zamanlar gözlemlendiğinde bu durum açıkça görülebilir. Çocuklar genellikle oyun paydasında birleşir. Bu oyunlar çocuğun tiyatroyla ilk buluşması olarak kabul edilebilir.

Çocukların oynadıkları oyunlarla tiyatro, oynayan çocuk ile tiyatro oyuncusu arasındaki benzerlik ve yakınlık insanda doğuştan varolan taklit gücünden kaynaklanmaktadır. Çocukların oynadıkları oyunlar ileride seyredecekleri çocuk

piyeslerine bir hazırlık teşkil eder (Karnal, 1989: 2-3). Bu sebeptendir ki çocuklar yabancı olmadıkları tiyatroya büyük ilgi gösterir.

Çocuk, bugünün küçüğü, yarının büyüğüdür. Sanat sevgisi ve yeteneği her şeyde olduğu gibi çocukluktan itibaren kazanılan bir özelliktir. Bu nedenle, çocukların da bir tiyatrolarının olması, tiyatro eserleri yoluyla sanatla tanışması ve tiyatro eserlerinde rol alarak yeteneklerini geliştirmesi gerekmektedir (Karmış, 2009: 8).

Yıllarca tiyatroya birçok görev yüklenmiştir. Bu görevlerin başında tiyatronun eğiticiliği gelmektedir. Özellikle çocuk tiyatrosunda “eğiticilik” daha çok beklenen bir kavramdır. Çocuklar için eser veren, bu alanda çalışan tüm insanlar çocukları eğitme konusunda kendilerini sorumlu hissetmektedirler. Ailelerin beklentileriyle yazarların misyonları bu konuda paralel olunca eserler genellikle faydacı bir yaklaşım gözetilerek kaleme alınmaktadır. Bu duruma tamamen karşı çıkmak şüphesiz ki yanlış olacaktır. Parmak sallayan bir öğreticiliği benimsemeden tiyatro metinlerinin çocuğa eğitsel anlamda bir şey katması bu sanattan beklenen bir durumdur.

Çocuk tiyatrosunun eğitici ve zevk verici olması eğlendirirken eğitmesi, öğretirken-eğlendirmesi uzun yıllar savunulan önemli bir düşüncedir (Şener, 1979). Çocuklara benimsetilmesi gereken iyilik, barış, adalet, özgürlük, sevgi, saygı, dostluk vb. kavramların tiyatronun doğrudan yansıtma niteliğinden yararlanılarak verilmesi kavratılmak istenen değerlerin kalıcılığını arttırmaktadır. Kaynak, alıcı ve mesajın aynı ortamda olması karşılıklı etkileşimi ve doğrudan katılımı sağlamaktadır. Canlandırma sayesinde soyut olan kelimeler, cümleler, ifadeler, iletiler somutlaştırılmaktadır. Bu da özellikle soyut işlemler döneminde olmayan çocuklar için büyük önem taşımaktadır. Oyunlara çocukların katılımının sağlanması ile sahnede ortak yaşantılar ortaya çıkmaktadır. Çocuk, bir rehber eşliğinde (oyuncu) yaparak yaşayarak öğrendiği şeyleri daha kolay içleştirmektedir. Çağdaş eğitim sisteminin de ilkeleri içerisinde yer alan bu yöntemler tiyatronun eğitsel boyutunu yeterince açıklamaktadır.

Eğitim bakımından tiyatro çok etkilidir. Öğretmenin ders anlatmasına göre tiyatronun öğretim gücü daha etkilidir, öğrenciye hem dolaylı yoldan seslenir, hem de sorumluluk ve seçme olanakları yükler. Daha çabuktur. Eğitimecilere göre

“çocuklar öğrenmeyi severler ama öğreilmekten hoşlanmazlar”. Dramatik yoldan çocuklar; değer ve ahlak yargılarını, yabancı töreleri, coğrafyayı, insan ruhbilimini daha etkili öğrenirler. Matematik, siyasal bilimler, toplumsal kurumların yapısı, dil ve sözlük, görgü, tarih, spor ve benzeri konular tiyatronun konusu olabilir. Tiyatronun kurallarını ve başka sanatları da tiyatro yoluyla öğrenebilir. Yetişkinler tiyatrosunda olduğu gibi tiyatronun ruhbilimsel değerleri çocuk tiyatrosu için de önemlidir. Sorunların çözümünü görerek çocuk sorunların çözüme ulaşabildiğini, ya da kendi özel sorunlarının başkalarında da görüldüğünü, onların bu karşılaştıkları sorunları nasıl çözdüklerini öğrenir. Ayrıca kendisinden değişik kişiliklerin bulunduğunu görmesi de öz benliğini tanımasına yardım eder, gerek ruhsal gelişimi gerek ruh sağlığı bakımından yardımcı olur (And, 1978: 145-146).

Eğitim genel olarak kişilerde istendik yönde davranış değişikliği yaratmaya çalışmaktadır. Gelişimsel dönemde bulunan çocuklar, tiyatro aracılığıyla doğru yönlendirilirse geleceğe de umutla bakılabilmektedir. Bütün toplumlar kültürel değerlerine bağlı, ruhsal açıdan sağlıklı, milli ve evrensel değerleri özümsemiş, çağdaş, akılcı bireylere sahip olmak istemektedir. Bu anlayışta bireyler yetiştirme konusunda en üstten en alta kadar herkesin sorumluluğu vardır. Bu toplumsal görevi gerçekleştirmede etkili ve pratik yollardan biri tiyatrodur. Yarının bireyleri geleceğin toplumunu oluşturacaktır ve bugünkü o küçük bireyler gelecekteki sanat bakışına yön verecektir. And (1978: 146), çocuk tiyatrosunun toplumsal değere sahip olduğunu vurgulamıştır. Eğitimin asal işlevlerinden birisi de çocuğu vatandaş olarak yetiştirerek topluma yardım etmektir. Bu da ya bugünün toplumuna ve onun geçerli koşullarına uygun vatandaşlar yetiştirmek ya da yarının toplumuna uygun biçimde onları dünya vatandaşı olarak yaratıcı, sorumluluk bilinci içinde yetiştirmektir.

Tiyatro çocuğun zihinsel gelişimi için de önemli bir araçtır. İzleyen çocuk bir anlamda oynayan çocuktur. Çocuk oyunu izlerken kendi başına analizler yaparak sonuçlara varır. “Sahnede olsaydım nasıl yanıt verirdim?” sorusunu sık sık kendine sorar. Böylece sahnede bulunanlarla özdeşim kurar. Özdeşim kurmayla da kendi yeteneklerine ve yaratıcı içtepilerine çıkış yolu bulur (Yavuzer, 2003: 216).

Tiyatro, tüm sanat dallarını içinde barındırır. Başta resim, müzik, olmak üzere, birçok alanda öğrencinin kendisini ifade etmesine olanak sağlar. Farklı alanlarda sorumluluk alan öğrenci, hem grubu oluşturan, hem de yönlendiren olarak

gerçek anlamda demokratik bir çalışma ortamının parçası olur. Bu demokratik paylaşım ortamına fırsat vermesiyle de tiyatro önemli bir eğitim aracı görevi üstlenir. Tiyatro, herhangi bir didaktizme kaçmadan, gençlerimize bu dünyayı ve insanları bütün karmaşasıyla sorunları ve çözümleriyle gösterme, bir çeşit “dünyayı okuma” fırsatı verir. Dünyayı okuyabilme yetisi kazandırır. Kendilerine bakma, kendilerini yargılamalarına ve değerlendirmelerine yardım eder (Kuyumcu, 2010: 156).

Çocukların düzenli, disiplinli bir eğitim aldıkları ilk kurum okuldur. Çocuğun eğitsel yaşantısında okulun yeri çok önemlidir. Ailede başlayan bu süreç okul çağına gelindiğinde daha sistemli bir şekilde okullarda devam eder. Çocuğun okulla buluşması ne kadar sağlıklı olursa eğitim hayatı da o denli sağlıklı ve başarılı olarak devam eder. Çocuklar okullarda salt bilgiyle donatılmak istemezler. Nitekim okullar sadece bilgi yığınlarının olduğu, amaçlarının akademik bilgiyi sunmakla kısıtlı kaldığı kurumlar değildir. Eğitim anlamında en önemli işleve sahip bu kurumlar akademik bilgi vermenin yanı sıra kişiyi hayata hazırlar, sorunların üstesinden gelmeyi, olaylara ve olgulara farklı açıdan bakmayı, kendini geliştirmeyi, kendisiyle ve çevresiyle uyumlu bir birey olmayı öğretir. Yaşam boyu lazım olacak, hayata dönük pratik bilgileri sunar. Bu nitelikler gerçekleştiği düzeyde eğitimin kalitesinden söz edilebilir. Bu hedefler kazandırılmaya çalışılırken elbette ki çağa uygun yöntem ve metotların kullanılması gerekir. Klasik yöntemlerle çağdaş anlayışları benimsetmek mümkün değildir. Eğitimde etkililiği ve faydası geç de olsa anlaşılan önemli ve çağdaş yöntemlerden biri de tiyatrodur.

20. yüzyılın başlarında, eğitim anlayışındaki önemli bir değişim oyun ve tiyatronun okullarda yer alma biçimini de değiştirmiştir. Geleneksel eğitim anlayışının çağın gereklerine uygun düşmediği, çağın gereksinimlerini karşılamakta yetersiz olduğu saptamasını izleyen bu değişim, en genel anlamıyla eğitimin merkezine bilginin yerine çocuk ve gencin konulmasını öngörür. Geleneksel eğitimin ağırlıklı olarak bilgi aktarımına dayandığı; bilgi aktarımının çocukları edilgin, ezberci ve özgür düşünemeyen bireyler haline getirdiği; dolayısıyla eğitimde asal hedef olması gereken insan malzemesinin ihmal edildiği gerçeği eğitimcileri harekete geçirmiştir. Eğitimin çocuğun kişilik gelişimini de gözönüne alarak biçimlendirilmesi ve zevkli olması, çocuğun edilginlikten kurtarılıp etkin hale getirilmesi ve öğrenmeyi isteyen bireyler olarak yetiştirilmesi bu eğitimcilerin en önemli hedeflerindendi. Böylece, çağdaş eğitim anlayışının merkezine birey

konulmuş ve eğitime onun olduğu yerden başlanması çağdaş eğitimin gereği olarak kabul edilmiştir. Bu anlayış değişikliği okullarda oyun ve tiyatronun artık bir boş zaman değil, sınıf içi etkinliği olarak sınıfların içine girmesini sağlamıştır. Artık oyun ve tiyatronun bir eğitim ve öğretim yöntemi olarak değerlendirilmesidir söz konusu olan (Sağlam, 2003: 5).

Ülkemizde okul tiyatrosu konusunda önemli çalışmalar başlatan aydınlardan biri İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu'dur. Onun okul tiyatrosu ve uygulama yöntemleri hakkında değerli görüşleri vardır. Ona göre, hayata en yakın sanat dalı olan tiyatro, okullarda eğitimin amacına ve yöntemine en uygun sanat dalıdır.

Baltacıoğlu'nun eğitim kuramı üç ana ilkede özetlenebilir: Birincisi çocuğa yaşıyan toplum değerlerini özümsetmek, ikincisi çocuğun ulusal sorunları, gerçekleri iyi anlamasını sağlamak, üçüncüsü ise çocuğa somut bir meslek kişiliği kazandırmaktır. Eğitimin amacı toplumsal, ulusçu, yapıcı, yaratıcı insana ulaşmaktır. Baltacıoğlu'nun eğitim ilkelerine bakılırsa; kişilik ilkesindeki kuramı, çocuğun kişilik kazanması için çocuk oyunda rol almalıdır. Çevre ilkesi her yerde tiyatro yapılabilir. Çalışma ilkesinde çocuk oyunda çok sık rol almalıdır. Oyunu çocuklar yazmalı ve anlayarak, suflörsüz, doğmaca oynamalıdır. Tiyatroda gerçek ürün verilmelidir. Başlatma ve alıştırma ilkesi ise yaşama ayak uydurabilme alıştırması anlamındadır. Okul tiyatrosu bir gaye değil, bir vasıtaadır. Tiyatronun asıl gayesi, çocukları milli şahsiyeti olan bireyler yapmaktır (Şener, 1993; Akt. Afacan, 2015: 31). Baltacıoğlu yine Öz Tiyatro adıyla tanımladığı tiyatro anlayışında; okul tiyatrosunun, çocuğun yararlı bir yurttaş, uygar bir kişilikle, yaratıcı, toplumun kurallarını bilen, doğru ve yanlışları muhakeme edebilen bireyler olarak yetişmeleri için kullanıldığını açıklar (Maden, 2010: 243).

Okullardaki eğitim - öğretim faaliyetlerinde dramatizasyon kullanımının nitelikli bir öğretime katkısını birçok araştırmacı dile getirmiştir. Kavcar (1988: 84), dramatizasyonun Türkçe öğretimindeki önemini, şu şekilde açıklamıştır: Dramatizasyon yöntemi, bir duygu ve düşüncenin, hareket, mimik, jest ve sözle anlatılmasıdır. Bir başka deyişle, bir konu ya da durumun canlandırılması, yaşayarak yansıtılması, yaşantıya dönüştürülmesidir. Bu yöntem, öğrencinin anlama ve anlatma yeteneklerini, kişiliğini daha çok geliştirir. Türkçe de her şeyden önce bir anlama ve anlatma dersi olduğuna göre, dramatizasyonun önemi kolayca anlaşılır.

İster okullarda olsun ister çocukların topluca izleyecekleri mekânlarda olsun tiyatro, çocuklara yaşamın kendisini sunmaktadır. Topluma ayna tutmaktadır. Bilişel, duyuşal, psiko-motor açıdan gelişimlerine yardımcı olmaktadır. Sanat sevgisi ve duyarlılığı çerçevesinde sağlıklı nesillerin yetişmesine vesile olmaktadır. Daha etkili ve nitelikli çocuk tiyatrosu için tüm paydaşların bu alanı sadece bir sanat dalı görmemeleri gerekmektedir. Tiyatro aynı zamanda bir bilim dalı özelliği göstermektedir ve bu alana bilimsel titizlikle yaklaşılmalıdır. İnsana ve hayata bu derece yakın bir bilim dalını çocuklardan uzak tutmamak ve doğru şekillerde buluşturmak onlara verilebilecek en güzel hediye olacaktır.

Bir bilim kategorisi olarak değerlendirilen tiyatro akla; bir sanat kategorisi olarak da kalbe hitap eder. Bu durumu diğer sanat veya bilim dallarında görmek çok zordur. İçinde müziği, dansı, edebiyatı, sinemayı vs... barındıran tiyatro bu bakımdan da eğitsel bir araç olarak zevkle bireylere sunulabilir (Aycan, 2011: 19).

2. 1. 6. Çocuk Tiyatrosu ve Dil Gelişimi

Dil, insanın kendisi ve çevresiyle iletişimini sağlayan en önemli araçtır. Dil, insanların birbirlerine bilgi, duygu ve eğilimlerini aktarabilmelerinin yanı sıra, fikirlerini ifade edebilmelerine olanak sağlar. Kültür değerlerimiz ve bilgilerimizin çoğu, kuşaktan kuşağa dil köprüsüyle aktarılır. Aynı zamanda düşünmenin, belleğin, problem çözmenin ve planlama gibi bilişsel süreçlerin gerçekleşmesini sağlar. Dil gelişimi iletişimin daha sağlıklı olmasını da beraberinde getirir. (Şahin, 2013: 5).

Sever (2015: 35)'in; Flavel, Miller ve Miller (1993); Norton (1999); Dönmez vd (2000); Güven ve Bal (2000); Gander ve Gardiner (2001)'den yaptığı çıkarıma göre, çocuğun dil gelişiminde geçirdiği evrelere ve bu evrelerin özelliklerine ilişkin, genellikle ortak görüşlerde buluşulduğu görülmektedir. Psikodilbilimciler, değişik kültürlerdeki ve dillerdeki çocukların dil edinimini, aşağı yukarı aynı yaşlarda ve benzer evreleri geçirerek tamamladıklarını belirtmektedir.

Dil gelişimi, çocuğun doğal gelişimi dışında tutulmamalıdır. Diğer gelişim süreçleriyle paralel olarak ilerleyen dil gelişimi, zihinsel gelişim içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Bu sürecin sağlıklı bir şekilde ilerlemesi için ailenin, çevrenin, okulun, öğretmenlerin gerekli ve yeterli desteği çocuklara sağlamaları

gerekmektedir. Bu süreçlerde, temel dil becerilerinin geliştirilmesi esas amaç olmalıdır. Temel dil becerileri içerisinde “dinleme-okuma” anlama; “konuşma-yazma” anlatma süreçlerini ifade eder. Baş (2015: 32)’a göre; dinleme ilk edinilen beceridir ve anne karnında başlar. Konuşma çocuğun doğumundan sonra oluşur. Her ikisi de doğal olarak edinilir, örgün eğitim içinde de *amaçlı bir beceriye* dönüşürler. Okuma ve yazma ise eğitim kanalı ile edinilen becerilerdir. Birey, okuma ve yazma becerilerini kazandıktan sonra tüm hayatı boyunca edebiyat ile iç içe yaşar. İnsan anlar ve anlatır. İnsanın anlama ve anlatmaya dayalı yaşamı, genel anlamda edebiyat özel anlamda ise çocuk edebiyatı ile bağlantılıdır.

Edebiyat ile bağlantılı yaşayan insanlar hayattan zevk alırlar. Edebiyat bilişsel ve duyuşsal gelişime yardımcı olan en önemli rehberdir. İnsanlara kapısını açtığı dünyada birçok olanak sunar. Nitelikli edebiyat ürünleriyle erken yaşlarda tanışmış bireyler bu olanaklardan etkili bir şekilde yararlanmaya başlar. Sever (2013: 93-94)’e göre; edebiyat, yaşamı ve insanı anlamaya dayalı, aracı dil olan estetik bir dışavurumdur. Bir dilin en etkin kullanım örneklerinin sunulduğu bir yaşam alanıdır. Çocukların bu alanın olanaklarıyla erken yaşlarda buluşabilmesi; çok boyutlu düşünme alışkanlığı edinmiş, duyarlı bireylerin yetişme sürecine de hız kazandıracaktır.

Aracı dil olan edebiyat ürünlerinde dil kullanımına ayrı bir özen gösterilmelidir. Çocukların karşılaştıkları metinlerde dilsel duyarlılığın en üst noktada olması gerekmektedir. İlk olarak ailede öğrenilmeye başlayan dil becerisi, okul ve çevresel yaşantılar ile desteklenerek devam etmektedir. Bu yaşantılar aracılığıyla devam eden dil gelişimi sürecinde genelde edebiyatın özel de çocuk edebiyatının rehberliği bu sürecin doğru yönlendirilmesi ve sağlıklı bir şekilde ilerlemesi açısından önemlidir. Dilsel hassasiyeti yüksek olmayan bir ailede yetişen çocuklar için çocuk edebiyatının faydası ve katkısı kesinlikle yadsınmamalıdır. Sever (2013: 92)’e göre, nitelikli çocuk edebiyatı yapıtları, çocukların anadili edinimleri için ilk özgün dilsel modellerdir; dil kazanımları için doğal öğrenme ortamları yaratan araçlardır.

Çocuk edebiyatı, herşeyden önce yazarın nasıl yazdığını hemen ele veren dil ile gerçekleşir. En soyut temaların edebiyat eserinde somutlaşabildiği, çocuksu olana açılan sade bir dil’dir bu (Şirin, 2000b: 22). Çocuklar kendi anlam evrenine giren

kelimeler ve ifadeler ile karşılaştıklarında eserle arasında bir bağ oluşturur. Uzun süre dikkatlerini bir yerde toplayamadıkları için uzun ve karışık ifadelerle kurgulanmış bir eserle bütünleşemezler. Yazarlar yaratım sürecinde çocukların bu tarz gelişimsel özelliklerini göz önünde bulundurmalarıdır.

Yazarlar, eserlerine kendi imzalarını atmak isterler. Bunun için de şahsi bir üslup oluştururlar. Bu yazarın biricikliğinin sembolüdür. Bu açıdan bakıldığında sonsuz özgürlükleri vardır. Fakat söz konusu çocuk olduğu zaman yazarın bu özgürlüğü kısıtlanmaktadır ve kısıtlanmalıdır da. Bu sınırlılık yetişkinliklere yönelik yazan yazar ve çocuk edebiyatı yazarı arasında bir fark oluşturur. Bu fark çocuk edebiyatı yazarının işinin daha zor olduğunu kanıtlar niteliktedir. Yazar, edebiyatın tüm inceliklerini eserinde barındırırken çocuk gerçeğini ve özelliklerini göz önünde bulundurmayı unutmamalıdır. Bu durum ip cambazının ip üstündeki dikkat ve konsantrisine benzer. Çocuk yazarları, ip cambazının gösterdiği dikkat ve konsantriyi eserlerini yaratırken çocuklar için göstermelidir. Aksi halde sonuçlar çok yaralayıcı olabilir.

Edebiyat eserleri dille kurgulandığı için yazarın dikkat etmesi gereken ilk husus dile gösterilmesi gereken özendir. Her yazarın kendine özgü bir dili, anlatım biçimi vardır. Ancak, çocuk söz konusu olduğunda dil ve anlatım bakımından özellikle bazı noktalara dikkat etme zorunluluğu vardır. Çocuklar yalın ve duru bir anlatımdan hoşlanırlar. Günlük dilde pek kullanılmayan sözcük ve deyimleri anlamakta güçlük çekerler. Yersiz benzetme ve tasvirde canları sıkılır. Eserlerde duru, yalın ve akıcı bir dil kullanılarak Türkçemizin anlatım gücünü ortaya koyan örnekler verilmeye çalışmalıdır. Çocuğa yönelik yazılan eserlerin üstünlüğünü sağlayan etmenlerin başında dil ve anlatım gelmektedir (Oğuzkan, 2013).

Shakespeare'in "*Dünya bir oyun sahnesi*" sözünden de anlaşıldığı gibi tiyatro yaşamı yansıtmaktadır. İnsana ve hayata dair tüm heyecanları, duyguları, düşünceleri içerisinde barındırır. İnsanın olduğu yerde iletişimin en önemli öznesi olan dilin olmaması mümkün değildir. Diğer bir deyişle hayatın dile dönüşmüş hali tiyatro da kendini gösterir. Tiyatro dili en etkin kullanan bir sanat ve bilim dalıdır. Bu sanat ve bilime başta çocuklar olmak üzere tüm insanlığın ihtiyacı vardır.

Tiyatro çocuklar tarafından sevilen edebiyat türleri içerisinde en üst sıralarda yer almaktadır. Tüm teknolojik özelliklere sahip bir sinema, televizyon faaliyetiyile

tiyatro faaliyetinin çocuklarda uyandırdığı heyecan karşılaştırıldığında, ağırlığın genellikle tiyatrodaki olduğu görülmektedir. Diğer türlere nazaran tiyatronun çocuklar tarafından önemsenmesinin sebebi, seyirci-oyuncu etkileşimin yaşanması ve birden fazla duyuya seslenmesinden kaynaklanmaktadır. Çocuk edebiyatı türlerinin tümünde olduğu gibi tiyatro metinlerinde de dilsel duyarlılığa ve anlatım biçimlerine dikkat edilmelidir. Belki bu dikkatin oranı diğer türlere göre biraz daha yüksek olmalıdır.

Tiyatro seyircisi ile kitap okuyucu arasında fark vardır. Tiyatro seyircisi kitap okuyucusu gibi anlayamadığı yere geri dönüp bir daha okuma fırsatına sahip değildir. Bu nedenle, tiyatro seyircisinin salonu dolduran yüzlerce seyirci ile aynı anda, tek bir şeyi kaçırmadan ileri gitmesi, oyunu kavraması ve kendini oyuna vermesi gerekmektedir. Bunun için de metinlerin konuşma örgüsü ekonomik, yalın ve anlaşılır olması gerekmektedir. Yazarın konuşmayı kurgulamadan önce şu noktaları göz önünde bulundurması önemlidir:

- Kolay konuşulabilecek yolda hazırlanmalı dile zor gelmemelidir.
- Yalın konuşma biçimiyle her tümce oyuna bir gelişim sağlamalıdır.
- Karşılıklı konuşma alışagelinmiş günlük konuşmadan daha ekonomik ve atlamalı değildir. Günlük yaşamda kullandığımız gereksiz sözcükler metinden arındırılmalıdır.
- Oyunun türüne uyacak yolda ve oyunun geçtiği çağı yansıtacak bir dil örgüsü kullanılmalıdır (Nutku, 2001: 186-187).

Çocuk oyunu yazılırken fazla karmaşık olmayan konu akışıyla, açık iletileriyle, hareketli, canlı ve kısa diyaloglarıyla 5 yaşından itibaren çocuklara ya da daha karmaşık konuların yer aldığı daha çok söz oyunlarına dayalı birden çok iletili olan oyunlarla daha büyük çocuklara ulaşmak hedeflense oyun daha işlevsel hale gelebilir. Çocuğun büyüyen yaşıyla orantılı olarak uzayan dikkatini toplama süresi, soyut düşünme ve gelişen problem çözme yeteneği daha uzun karmaşık diyalogları hatta durağan oyunlar seyretmesine olanak verir. Bu farklılığın göz önüne alınması, amacına uygun ve hedefine ulaşan çocuk oyunlarının ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Kurulan cümleler hedef seyirci grubunun özelliklerine göre oluşturulduğu zaman, yani küçük çocuklara daha basit, açık cümleler kurulurken büyüyen yaş grubuyla

birlikte daha karmaşık, çok anlamlı cümlelerle hedef kitleye ulaşmak gerçekleşebilir (Kuyumcu, 2000: 52).

Çocuk oyunlarında kullanılan dil, diğer unsurlar kadar önemlidir. Çocuk, gördükleriyle işittiklerini birleştirerek, oyunu anlar ve değerlendirir. Duyduklarını da tıpkı gördükleri gibi yaşamına geçirir. Oyunlardaki konuşmalar günlük yaşamda kullanılan, yanlışsız bir Türkçe, çocuklara dillerini tanımada yardımcı olabilir. Yanlış ve bozuk cümleler ve kelimelerin deforme edilmesi, özellikle sıra dışılıkları kolayca kapmaya yatkın olan ve uzun süre unutmayan çocuk için olumsuz örnekler oluşturur. Yöre ağızları oyun içinde yer aldığı anda asla alay ve eğlence aracı olarak kullanılmamalıdır. Oyunda kullanılan dile, seyircilerin özelliklerine göre küçüklerin karşısında, sahnedeki değişimleri, hareketi destekleyen, açıklayan, vurgulayan işlevler yüklenir. Büyüyen yaş grubuyla birlikte dil daha soyut, daha farklı boyutlara ulaşır (Kuyumcu: 2000: 52-53).

Tiyatroda çift anlamlı kelimelerle yapılan oyunlar çocukların ilgisini çekmektedir. “Düş önüme”, “Arkama düş”, “Kafanı topla” gibi çift anlamlı içeriğe sahip olan kelimelerle yapılan sözcük oyunları çocukları eğlendirirken anadili üzerine düşünmelerini, yeni arayışlara girmelerini ve yeni keşfettikleri kelimeleri kullanmalarını sağlar (Kuyumcu, 2007b: 207). Böylece çocuklar anadillerinin inceliklerini fark eder. Soyut anlamları kavramaya başlayıp dilini zenginleştirerek anlatımına derinlik katar. Dilin doğru ve yanlış kullanımının ayırımını yaparak dilsel duyarlılık geliştirmeye başlar.

Çocuklar için yazılan oyunlarda diyaloglar büyük önem taşır. Diyalogların çocukların ilgisini çekecek nitelikte olması beklenmektedir. Aytaş (2001)’a göre, çocuklar için yazılan tiyatro eserlerinde diyalogların çok fazla uzun olması doğru değildir. Uzun diyaloglar çocukları sıktığı gibi, söylenen sözlerin doğru algılanmasını da engeller. Aşırı yoruma kaçan, öğüt veren bir tutumla, didaktik bir tarz benimsenerek yazılan tiyatro oyunları çocukların ilgisini çekmemektedir. Böyle yazılmış tiyatro metinlerinin başarılı olduğunu ve amaca hizmet ettiğini söylemek doğru değildir. Bunun yerine sahnede olanları izlemek, olayın içinde yaşamak, anlatılan olaya katılmak çocuklar için çok daha faydalıdır. Belki normal zamanda uzun bir masalı dinlemek çocuğun hoşuna gider. Çocuk, hiçbir zaman kısa da olsa sahnede bir masalı dinlemekten hoşlanmaz.

Her çocuk edebiyatı metninde çocuğun anlamını bilmediği ancak cümle ve anlatım tekniğinden yararlanarak çağrışım yoluyla anlamlandırıldığı belirli sayıda bilinmeyen söze yer verilmelidir (Yalçın ve Aytaş, 2005: 47). Bu şekilde çocukların sözcük dağarcığının zenginleşmesi amaçlanmaktadır. Fakat bu, büyük bir kelime ustalığı gerektirmektedir.

Öğretici bir yaklaşımla çocuğun bilmediklerini verme gayreti çocuğu okumaktan vazgeçirebileceği için bu konuya dikkatle yaklaşılmalıdır. Bilinmeyen sözcüklerin anlamlarını metinden hareketle anlamlandırıp anlamlandıramayacağı iyi düşünülmelidir (Aytekin, 2016: 54). Bunun için, bilinmeyen kelimelerin çocuk tarafından anlaşılması için kurgunun sağlam planlanması çok önemlidir. Ayrıca bu kelimelerin sayısı da dikkat edilmesi gereken diğer bir noktadır. Bilinmeyen kelimelerin sayısı arttıkça çocuğun eserden uzaklaşma riski de artmaktadır. Gösteri temeline dayanan tiyatronun bu noktada kendiliğinden büyük bir avantajı vardır. Çocuklara tiyatro aracılığıyla yeni kelimeler öğretilir ve böylelikle kavram dünyası geliştirilebilir.

Dil, bir semboller dizisidir. Bu semboller dizisinin başlıca öğeleri de kelimelerdir. Yazının icadı ile insanoğlu sözlü sembolleri yazılı sembollere dönüştürerek, iletişim becerilerini genişletmeyi başarmıştır (Oktay, 2000: 167-168).

Tiyatroda söz, hayatın içinden ve hayata ait olup hayattan aldıklarını, kendi biçimlemesi ile tekrar hayata aktarır. Sadece bilineni ve açıkça ifade edileni değil hayal edileni ve hissedilip dile getirilmeyeni de tiyatro dile getirir. Bu açıdan bakıldığında tiyatro, hayatın dıştan bakılanından çok, iç dünyasını ve görünmeyenini de ele alması bakımından önemli ve dikkat çekici bir iletişim alanıdır (Aytaş, 2014: 241).

Bir eserin tiyatro olabilmesi için onun seyirci önünde sergilenmesi gerekmektedir. İletişimin gerçekleşmesi için de ikinci bir kişiye ihtiyaç duyulmaktadır. Karşılıklılık ilkesi bakımından tiyatronun iletişimde ve iletişim becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir işleve sahip olduğu görülmektedir. Yazı dili, konuşma dili arasındaki ayrımın yanında, günlük dil ve edebi dil arasındaki ayrım da ancak tiyatro aracılığı ile öğrenilir. Eğitim ve öğretim hayatında bu ilkedен yeterince yararlanıldığı takdirde, birçok iletişim hatasının giderilmesi mümkün olacaktır (Aytaş, 2014: 245). Günümüzde insanlar arasında yaşanan tartışmaların

temeli iletişimsizliğe dayanmaktadır. Birbirini anlamayan, dinlemeyen iki kişi arasında sorunların yaşanması beklenen bir durumdur. Hâlbuki sağlıklı kurulan bir diyalog kişilerin mutlu ve huzurlu olmasını sağlar. Bu durum da kişi başta olmak üzere çevreyi ve toplumu olumlu yönde etkilemektedir. Bir toplumda insanların yüzünün gülmesi o ülkenin gelişmişliğinin bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Böyle bir tablonun ortaya çıkması için insanların çocukluktan itibaren iletişim becerilerinin devamlı geliştirilmesine özen gösterilmelidir. Çocuklara hayata yönelik becerileri kazanmaya başladığı dönemlerde tiyatro çatısı altında hoşgörünün temelinde olduğu sağlıklı bir iletişim kurma kabiliyeti kazandırılmalıdır.

Çocuk tiyatrosu metinlerinde atasözü, deyim, ikileme, kalıp sözlerin kullanılması anadilin tüm inceliklerini benimsetme, anlam zenginliği yaratma ve geçmişle bir kültürel bir bağ oluşturma açısından değerlidir. Sever (2015)'e göre, ikilemeler söz varlığımızın zenginliğini; şiirsel söyleşiler dilimizin anlatım gücünü; deyim, atasözü, kalıp sözler konuşma dilinin inceliklerini ve zenginliklerini yansıtması bakımından anadili ediniminin doğal bir gereği durumundadır. Ayrıca deyimlerdeki imgesel aktarımlar, güçlü benzetmeler hem Türkçenin anlatım gücünü ve inceliğini somutlamakta hem de bu dili kullanan toplumun ince zekâsını, bilincini ve duyarlılığını yansıtmaktadır.

Çocuklar oyunlarda kendi hayatlarından kesitler görmek isterler. Oyunda günlük hayatta karşılaşmadıkları durumları, duymadıkları kelimeleri, kullanılmayan dili görmeyi ve duymayı hoş karşılamazlar. Çocuklar için yaşayan dil önemlidir ve anlamlıdır. Bunun için oyunlarda günlük yaşamın her anında ve her alanında kullanılan dilin bulunması gerekmektedir. Bu dille kaleme alınmış eserler çocukların ilgi ve dikkatini çekmektedir. Bu nedenle yazarlar eserlerinde günlük konuşmalarda kullanılan, doğal dil unsurlarından yararlanmalıdır.

Argo ve küfürün günlük hayatta varlığı yadsınamaz bir gerçektir. Bu dilin çocuk tiyatrolarında kullanılması hoş karşılanmayan bir durumdur. Fakat argo ve küfür dili ilkokul çağından sonra ergenlik öncesi döneme hitap eden oyunlarda, oyunu yapaylıktan kurtarmak ve daha inandırıcı olmasını sağlamak için belli bir dozda yerine göre kullanılabilir (Kuyumcu, 2000: 53). Yapay olan hiçbir şeyi çocuklar istemezler. Bunun için yapaylıkları hemen anlar ve kendilerini çekerler. Çocuklar önemsenmek ve kendilerine özel olarak yapılan şeylerin doğal sınırlardan

çıkmasını isterler. Doğal görünümünden uzak bir konuşma örgüsü onların oyundan uzaklaşmasını sağlamaktadır. Bunu önlemek için oyundaki tüm unsurlar gerçekçi bir zemine oturtulmalı, yapaylıklardan olabildiğince arındırılmalıdır.

2.2. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde çalışmanın konusuyla ilgili yapılmış olan araştırmalar özetlenmeye çalışılacaktır.

Samurçay (1976), “Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro” adlı çalışmasında H.Gratiot-Alphandery yönetiminde Fransa’da çocuk tiyatrosuyla ilgili yapılan bibliyografik araştırmaya ilişkin bazı verilerden hareketle, konunun güncel önemine değinerek Türkiye’de bu alanda yapılması gerekli çalışmaları isteklendirmeyi amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda başta Fransa olmak üzere bazı Avrupa ülkelerindeki aynı tür sorunlar karşılaştırılmalı olarak ele alınmıştır. Çalışmada, çocuk tiyatrosu tanımında oyuncuların türü, profesyonel oluşları, çocuk tiyatrosuna özgül niteliklerin göz önüne alınması gerektiği saptanmıştır. Çocuk tiyatrosunun Fransız ve yabancı kaynaklara göre eğlendirme, eğitsel ve kişilik oluşturma, öğretici ve eleştireci olmak üzere dört temel işlevinin olduğu vurgulanmıştır. Fransız kaynaklarda ve diğer bazı yabancı yazarlarda çocuk imajının ana çizgileri verilmiştir. Fransa’da ve Doğu Avrupa ülkelerindeki çocuk tiyatrosu repertuarı açıklanmıştır. Araştırma sonucunda, çocuk tiyatrosu teriminin hala belirsizlikle, açıklığa kavuşturulması gereken çeşitli sorunlarla dolu olduğu; çocuk tiyatrosunun işlevlerinden en çok eğlendirici işleve önem verildiği; çocuk tiyatrosu yazarlarının kendi çocukluk anılarındaki çocuk imajı yerine çocuk psikolojinin verilerine dayanan “çocuğu” yapıtlarında oraya koymaları gerektiği; Fransa’da ve diğer ülkelerde hemen hemen bütün yazarların çocuklara şiirsel bir anlatımı göz ardı etmeden “gerçek” olanı vermenin gerekliliği konusunda ortak bir düşünceye sahip görüldüğü; Türkiye’nin çocuk tiyatrosuna ilk başlayan ülkelerden biri olduğu halde bu konuda hiçbir araştırma yapılmadığı, dışardan yapılan aktarmalarla yetinildiği tespit edilmiştir.

Şener (1979), “Nasıl Bir Çocuk Tiyatrosu” adlı çalışmasında çocuklara yönelik hazırlanan eserlerin taşınması gereken özelliklerini açıklamaktadır. “Çocuk Tiyatrosundaki eğiticiliğin ve öğreticiliğin yükünün konusu ve ölçüsü ne olmalı?” sorusunun cevabını aramıştır. Tiyatro uygulamalarının dönemlere göre farklılık göstermesine rağmen yöntemin değişmediğine, çocuğun dünyası dikkate alınmadan sadece tiyatro yoluyla eğitmeye çalışıldığına değinilmiştir. Çalışmanın sonunda; çocuk tiyatrosu yapanların, çocuk oyunu yazarların bir özeleştiriden geçmelerinin yararlı olacağı belirtilmiştir. Ayrıca çocukça sevinmesini öğreten, içlerinde biriken enerjiyi istediği gibi kullanmasını sağlayan, onu sevgi ile besleyen, içten güçlendiren tiyatronun çocuklar için en yararlı tiyatro olduğu vurgulanmıştır.

Karnal (1989)’ın “Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu” adlı çalışmasında 1975-1988 yılları arasında çocuk tiyatrosunun konumu belirlenmeye çalışılmıştır. Tiyatronun; kültürel değerleri nesilden nesile taşımada, sanat ve kültür yönünden besleyici, ruhi açıdan sağlıklı, yaratıcı çocukların yetiştirilmesinde büyük öneme sahip olduğu düşüncesinden hareketle yapılan çalışmanın ilk bölümünde Türkiye ve dünyadaki çocuk tiyatrosu tarihçesi hakkında bilgiler yer almaktadır. Tezin son bölümünde ise 1888-1988 yılları arasında geçen yüz yıllık dönemin çocuk tiyatrosu bibliyografyası belirtilmiştir. Çalışmaya konu olan yıllar arasında İstanbul Şehir Tiyatrolarında sahnelenen oyunların incelemesi yapılmıştır. Yapılan inceleme sonucunda bazı maksatlı grupların ideolojilerini çok küçük yaş gruplarına aşlamaya çalıştığı, milli konuları ve kahramanlık duygularını işleyen oyunların sahnelenme şansından uzak ve çocukları sıkacak derecede uzun diyaloglarla didaktik şekilde yazıldığı, ülke nüfusunun önemli bir bölümünü teşkil eden çocukların eğlence ihtiyacını karşılayacak, sosyal temaslar sağlayacak, çocuğun estetik zevkini yükseltecek, çocuk gerçekliğine duyarlı nitelikli eserlerin ve tiyatro faaliyetlerinin yeterince olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Zongur (1994) “Düşünsel Gelişim Açısından Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu” adlı çalışmasında çocuk tiyatrosunda düşünsel gelişim ortamı oluşturmak için göz önüne alınması gereken temel gerçekleri saptamıştır. Bireysel ve toplumsal olarak iki bölüme ayrılan düşünsel gelişim alanlarına ters düşen olumsuz değerlerin çocuk oyunlarında yer almamasını belirtmiştir. Çalışmada, Türkiye’nin sosyo-kültürel yapısından, çocuğu çevreleyen medya dünyasına, çocuk tiyatrosunun genel yapısına ya da düşünsel gelişim alanlarının saptanmasına kadar birçok alanın konuyla

bağlantılı yönleri irdelenmiştir. Türkiye’de çocuk tiyatrosunda düşünsel gelişim sorununun birbiriyle ilişkili birçok etkenle bağlantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Şener (1997), “Türk Çocuk Tiyatrosu Yapıtlarında Çocuk İmgeleri” isimli çalışmasında ülkemizde çocuklar için tiyatro oyunu yazma ve oynama düşüncesi ve uygulamasının tarihine değinmiştir. “Oyunlarda çocuklara örnek olarak sunulan çocuk tiplerini, erişkinlerin çocuğu değerlendirme ölçüleri hakkında genel bir fikir veriyor” düşüncesinden hareketle çocuk oyunlarında yaygın olarak kullanılan çocuk tipleri incelenmiştir. Ellili yıllarda yoğunlukla yinelenen, altmışlı ve yetmişli yılların bazı oyunlarında yer verilen çocuk tipleri; “Mutsuz Çocuk”, “Uslu Çocuk”, “Haylaz Çocuk”, “Kahraman Çocuk”, “Saf Çocuk (Keloğlan)” başlıkları altında kümelendirilmiştir. Yetmişli yılların sonlarında ise, “Barışsever”, “Özgürlükçü Çocuk”; seksenli yıllardan bu zamana kadar, “Akıllı ve Neşeli Çocuk”, “Akıllı ve Becerikli Çocuk”, “Büyüklerine Yol Gösteren Çocuk” olarak tespit edilmiştir. Çocuk oyunlarında yansıtılan çocuk imgelerinden çocukları olduğu gibi görmekten çok, olmaları gerektiği gibi görmek ve göstermek istenildiği sonucuna ulaşılmıştır. Başlangıçtan beri çocuk oyunlarında çocuğa karşı koşullayıcı bir tutum içinde olunmuş, çocuğun kişiliğini geliştirmek, onu içten güçlendirme için sanatın ve bilimin verilerinden yeterince yararlanılmadığı saptanmıştır. Ayrıca çocuğu eğitmek amacı ile yazılan oyunlarda toplumun ideal saydığı değerlere sahip, erdemli çocuk imgesine yer verildiği saptanırken, çocuğu eğlendirmek amacı ile yazılan oyunlarda tümü ile fantastik kişi ve durumlarla örülmüş, şarkı ve danslarla donatılmış gerçek dışı öykülerin, ya da Keloğlan tipinin uzantısı olan açığöz, kurnaz, iş bitirici oyun kişilerinin yer aldığı tespit edilmiştir.

Şener ve Sağlam (1999), “Cumhuriyet’in 75. Yılında Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu” adlı çalışmalarında; ülkemizde tiyatro tarihinin ışığı altında çocuk tiyatrosunun gösterdiği gelişimi saptamayı, başlangıçtan beri yinelenen ve yaşanmakta olan sorunları tartışmayı, çağdaş sanat ve eğitim anlayışı doğrultusunda oluşturulabilecek bir çocuk tiyatrosu politikasının tanımını yapmayı amaçlamışlardır. Bu amaçla çalışmada, çocuk tiyatrosu ve yetişkin tiyatrosunun farkı belirtilip çocuk oyunlarında dikkat edilmesi gereken temel esasların çerçevesi çizilmiştir. İsmail Hakkı Baltacıoğlu’nun eğitim ve tiyatro kuramlarından bahsedilmiş ve ilk sayılabilecek bu önemli fikirlerin yeterince dikkate alınmadığına değinilmiştir. Çocuk tiyatrosu için yapılan organizasyonların tanıtımı, geç kalındığının yergisiyle

birlikte yapılmıştır. Çalışmanın sonunda, seyirci sayılarının değil oyunların niteliğinin önem kazanması, çocuk gerçekliğinin göz önüne alınarak düzenlemeler yapılması, uygulamaya yönelik sorunların yanı sıra nasıl bir çocuk tiyatrosu sorusuna da yanıt aranmaya çalışılması, herkesin sorumluluğu üstlenmesi ve değişen çocuk gerçeğinin sürekli olarak peşinde olunması gerektiği önerisinde bulunulmuştur. Sadece çocuğu tanıyan, bu bilgiyle desteklenmiş bir sanatsal anlayışı olan ve bunu sergilemek için çocuk tiyatrosu yapan, yazan, oynayan sanatçıların; tiyatronun iletişim gücünü araştıran deneysel oyunları üretebileceği, oyunları çocuğun duyarlılığının ve yaratıcılığının gerisine düşmeden büyüyen zihinlere göre biçimlendirebileceği tespiti yapılmıştır.

Eritenel (2000), “Çocuk Tiyatrosunda Hareket” isimli çalışmasında çocuk tiyatrosu kavramına ve amacına değinmiştir. Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu uygulamalarında ve hareketlerinde hedef kitlenin gelişimi doğrultusunda; dramtizasyon/oyunlaştırma(Yaratıcı Dram), bir öyküden ve/veya masaldan oyun oluşturma, hazır bir oyun metninin oynanması olmak üzere üç yolun izlendiği belirtilmiştir. Çocuk Tiyatrosunun erişkinlerin tiyatrosunun basitleştirilmiş bir şekli olmadığını açıkladığı çalışmada, oyun hazırlarken “hareket planı” için beş başlığın yol gösterici olduğu aktarılmıştır. Bu başlıklar; bedenün özel kullanımı-neyin hareket ettiği, bedenün anlatımcı yolda kullanımı-nasıl hareket ettiği, mekân(alan) kullanımı-nereye hareket ettiği, eşli ve grup çalışması-kiminle hareket ettiği, biçim olarak belirlenip açıklanmıştır. Dans ve takliden çocuk tiyatrosunun önemli bir unsuru olduğuna değinilmiştir. Sonuç olarak; çocuk tiyatrosunda hareket unsurunun, müziğin, dansın, oyunculuk tekniklerinin kullanımıyla hem görsel hem işitsel açıdan çok geniş ve etkili bir anlatım gücüne sahip olunduğu, iyi değerlendirilmesi gerektiği saptanmıştır.

Kızıldağ (2000), Ankara’daki çocuk tiyatroları ile bu tiyatrolara giden izleyicilerin durumlarını saptamak ve çocukların tiyatroya gitme sıklıklarını etkileyen faktörleri belirlemek amacıyla yaptığı çalışmasında tarama modelini kullanmıştır. 1996-1997 tiyatro sezonunun başından 1997-1998 tiyatro sezonunun sonuna değin, dört ayrı dönemde, on dört farklı tarihte, on sekiz çocuk oyununda, 371 çocuk izleyicinin yanında 276 yetişkine anket uygulamıştır. İnceleme sonucunda Ankara’daki çocukların sadece binde dördünün tiyatro olanaklarından yararlandığı

ve çocuklarını tiyatroya götüren yetişkinlerin büyük çoğunluğunun devlet memuru olduğu saptanmıştır.

Aytaş (2001), “Çocuk ve Tiyatro” isimli çalışmasında çocuk ve tiyatro kavramlarını inceleyerek çocuk-tiyatro ilişkisini gözden geçirmiştir. Oyunun, çocukların hayatındaki öneminden bahsedilerek çocukların dâhil olduğu dramtizasyon çeşitleri açıklanmıştır. Çocuklar için tiyatronun istenilen sonuca ulaşması için metin aşamasından sahneleme aşamasına kadar geçen süreç içerisinde görev alan paydaşların görev ve sorumluluklarına değinilmiştir. Türkiye’de çocuk oyunlarının niteliği ve özellikleri ile ilgili yapılan bilimsel çalışmaların azlığının eleştirisi yapılmıştır. Çocuk tiyatrosu konusunda bilimsel ve tematik çalışmalar yapıldığı takdirde, sahnelenen oyunların, yazar, yönetmen ve oyuncu üçgeninde istenen boyutları yakalayacağı saptanmıştır. Yaş gruplarının kendi içerisindeki farklılıkları dikkate alınarak çocuk ve tiyatro ilişkisi üç ana grupta değerlendirilmiştir. 1. Grup (Okulöncesi 0-6 yaş), 2. Grup (İlköğretim birinci kademe 8-12 yaş), 3. Grup (İlköğretim ikinci kademe 12-15 yaş) şeklinde ayrılan yaş gruplarında, oyunların taşınması gereken özellikler ve dikkat edilmesi gereken hususlar açıklanmıştır. Çalışmanın sonunda, yaş grupları ve bunların belirgin özelliklerinin dikkate alınmasının, çocuklara yönelik tiyatro eserlerinin başarısını arttıracığı, aileden başlayan ve daha sonra okulda gelişmeye başlayan çocuk ve oyun ilişkisinin, bilimsel ölçüler içinde düzenlenmesi ile birlikte, sağlıklı nesillerin yetişmesinde önemli mesafelerin alınabileceği vurgulanmıştır. Çocuk için vazgeçilmez bir olgu olan oyun kavramının, batılı eğitimcilerin düşünce sistemiyle paralel bir şekilde, çocuk eğitiminin her aşamasında kullanılacak bir öge olarak görülmesi, eğitim programlarının buna göre düzenlenmesi gerektiği aktarılmıştır.

Kılıçözgürler (2002), “Türk Tiyatrosunda Gerçekçi Çocuk Oyunlarında Eğitimin Otoriter ve Demokratik Görünümleri” başlıklı çalışmasında 2000-2001 sezonunun sonuna kadar sahnelenmiş ve gerçekçi çocuk oyunu özelliği gösteren 17 oyunda eğitimin otoriter ve demokratik görünümünün ne sıklıkta yer aldığını içerik analizi yöntemini kullanarak araştırmıştır. Elde edilen veriler neticesinde, gerçekçi çocuk oyunları içeriklerinde, otoriter eğitim anlayışı unsurlarının, demokratik eğitim anlayışı unsurlarına oranla daha fazla yer aldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ülger (2002), Ankara Devlet Tiyatrolarında oynanmış yerli çocuk tiyatrosu metinlerini Türkçe öğretimi açısından incelemiştir. Çalışmasında oyunları konularına göre tasnif edip oyunlardaki öğretici unsurları ve oyunların çocukların yaş grubu özelliklerine göre anlama ve anlatma becerilerine katkılarını ortaya koymaya çalışmıştır. Çalışmada oyunlar, “5-7”, “7-12”, “12-15” olmak üzere üç yaş grubu dikkate alınarak; konular, “çevre ve doğa”, “barış, dostluk ve birliktelik”, “isteklerini gerçekleştirmek için çalışmanın önemi”, “aidiyet duygusu”, “iyiliğin, dostluğun ve birlikteliğin önemi” olarak beş kategoride incelenmiştir. “Anlamayı Destekleyen Yönler” ve “Anlamayı Güçleştiren Yönler” başlıkları altında oyunların, 5-15 yaş grubu çocukların anlama ve anlatma becerilerine etkisi ve Milli Eğitimin Genel Amaçları ve Özel Amaçlarına uygunluğu ortaya koyulmaktadır. Yapılan tüm incelemelerde olumlu ve olumsuz bulgular örneklerle gösterilmiştir. Araştırma sonucunda oyunların hem olumlu hem de olumsuz özellikler taşıdığı tespit edilmiştir.

Akkuş (2006), 1980 sonrasında İstanbul Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenmiş çocuk oyunu metinlerini taramış ve feminist metodolojinin kullandığı kavramların yardımı ile söz konusu metinler içerisindeki cinsiyetçi öğeleri saptamaya çalışmıştır. Çalışmada, otuz altı çocuk oyunu metni arşiv tarama ve metin analizi yöntemleri kullanılarak incelenmiştir. 2005 – 2006 sezonunda sergilenen oyunlar tiyatrodaki çocuklar ile birlikte izlenmiş ve katılımcı gözlem metodu ile çocukların oyunlara toplumsal cinsiyet bağlamında verdiği tepkiler gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmada, cinsiyetçilik barındıran birçok ürünün çocuklara sunulmaya devam edildiği sonucuna varılmıştır.

Kuyumcu (2006), “Çocuk Tiyatrosunda Didaktizmin Boyutları” adlı çalışmasında; didaktizmin boyutlarını, tanımını ve ne şekilde kullanıldığını sorgulamıştır. Aile içerisinde başlayan ve okulda devam eden bir öğreticiliğe çocukların büyük bir bölümünün maruz kaldığını belirtmiş ve bu konuda örnekler vermiştir. Çocukları düşündüren, sorgulayan, çözüm üreten, onlara alternatif sunan oyunların ve oyun yazarlarının eksikliğine değinmiş ve olumsuz örnekler üzerinden olması gerekeni açıklamıştır. Araştırma sonucunda didaktizmin ölçütlerini, dönemin eğitim anlayışı, içinde yaşadığı toplumun çocuğa bakış biçimi ve kültürünün belirlediği sonucuna varılmıştır.

Okvuran, Tavşancıl ve İlhan (2006), “Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği” adlı çalışmasında özel çocuk tiyatrolarının genel bir değerlendirmesini yapıp çocuk tiyatroları ilkeleri çerçevesinde eğitim, eğlence ve estetik boyutlarını ortaya koymayı amaçlamıştır. Çocuk tiyatrolarının genel değerlendirmesinde biçim ve içerik açısından olumlu, olumsuz, karışık ve nötr olmak üzere duygusal yönü; oyunlardaki eğitim, eğlence, estetik boyutlarının da olumlu, olumsuz, karışık ve nötr olmak üzere duygusal yönü belirlenmiştir. Çalışmada, Ankara ilinde 2005-2006 sezonunda özel tiyatroların sahneye koyduğu yirmi dört çocuk oyununun yedisi içerik analizi yöntemiyle çocuk tiyatrosu oyunlarının çocuklara verdiği mesajların duygusal yönü dikkate alınarak çocuk tiyatrosunun taşıması gereken özellikler çerçevesinde kategorileştirilerek incelenmiştir. Araştırma sonucunda çocuk tiyatrolarının yeterli donanıma sahip olmadıkları, oyunların özenle sahneye konulmadığı ve verilen mesajların yeteri kadar net ve olumlu olmadıkları belirlenmiştir.

Yıldız Küçük (2006), çalışmasında; 2005-2006 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiş “Gölgenin Canı” ve “Masal Bahçesi” adlı oyunların dramatik yapılarını incelemiştir. Çocuk oyunu metinlerinin çocuğa evrensel değerlerin yanında kültürel değerleri nasıl aşıladığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Ankara Devlet Tiyatrosunda ilk kez sahnelenen “Gölgenin Canı” ve “Masal Bahçesi” adlı çocuk oyunları; dramatik yapıları, temaları, olay dizisi, özdeşim ögesi olan karakterleri açısından incelenmiştir. Temaları, çatışmaları ve karakterleri bakımından yapılan inceleme sonucunda; bu iki çocuk oyununun geleneksel Türk tiyatrosunun çağdaş tiyatroyla birleşmesi düşüncesiyle kaleme alındığı; seyircilere ortaoyunu, Karagöz ve Hacivat’ı, meddahı, anlatıyı yeniden harmanlayıp sunmayı ve bu iki oyunla öz kültürümüzün izlerini taşıyan oyunları çocuklarla buluşturmayı, unutulmaya yüz tutmuş bu kahramanları ve anlatı tekniklerini yaşatmayı hedeflediği belirlenmiştir. Oyunlarda; neden-sonuç ilişkisinden yoksun, oyun içinde yalnız kalan, karakter boyutunda özellik gösteremeyen oyun kişilerinin yer aldığı saptanmıştır. Oyunların temelinde var olan sağlam geleneksel alt yapıya hizmet edecek güçlü karakterlerin, çatışmaların bulunmadığı ve oyunların kendilerine özgü bir öykülerinin ve buna bağlı bir iletilerinin olmadığı sonucuna varılmıştır.

Kuyumcu (2007a), “Çocuklarla Tiyatro: Eğitimde Tiyatro ve Yaratıcı Drama” adlı çalışmasında oyun eleştirisi kapsamında araştırmalar yapmış; “Bir çocuk oyunu nasıl eleştirilir?”, “Ölçütler nelerdir?”, “Ne şekilde değerlendirmek gerekir?”, “Seyircinin tepkileri neye göre değerlendirilmeli?”, “Çocuk oyunu yönetmenleri oyunlarını sahnelerken nelere dikkat ediyorlar ya da etmeliler?” sorularına yanıt aramıştır. Çalışmada eğitimde tiyatro ve yaratıcı drama uygulamaları, teknikleri hakkında bilgiler verilmiştir. İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü tarafından çocuk tiyatrosu alanında yapılan çalışmalar örneklendirilmiş ve açıklanmıştır. Çalışma sonucunda, bölüm öğrencilerinin de aktif olarak projelere katılımıyla çocuklar ve yetişkinlerde tiyatroyu kullanarak eleştirel bakış oluşturma, yaşadığımız dünyaya karşı farkındalık kazanma ve kazandırma hedeflendiği; bölüm öğrencilerinin bu katılımlarla çeşitli bilgi, tecrübe, kazanımlar edindiği tespit edilmiştir. Ayrıca çocuk tiyatrosunda tek ölçütün “yaş” olduğu, oyunun hazırlık sürecinde bir hedef yaş grubunun belirlenmesi ve bunun oyun afişlerinde yer alması, mutlaka seyircilerin bu konuda bilinçlendirilmesi gerektiği belirlenmiştir.

Yaramış (2007), “Türk Edebiyatında Çocuk Tiyatrosu (1950-2000)” başlıklı çalışmasında 1950-2000 yılları arasında yayımlanan çocuk tiyatrosu eserlerini belirlemiştir. Belirlenen çocuk oyunları konu, mekân, dil ve anlatım özelliklerine göre değerlendirilmiştir. Oyunlarda yer alan kişileştirmeler gösterilmiştir.

Küçük (2008), 1960-1970 yılları arasında iktidara gelmiş sekiz hükümetin programlarını, I. ve II. beş yıllık kalkınma planlarında kültür konusunu ve 1961 Anayasasını inceleyerek ülkemizin kültür politikalarını saptamıştır. Saptanan kültür politikalarının, çocuk oyunlarına etkisini incelemek üzere Ankara Devlet Tiyatrosunda oynanmış, ulaşılabilen on oyunu incelemiştir. Araştırma sonucunda dönemin hükümetlerince hazırlanan programlarda, kalkınma planlarında kültür konusuna yeterince önem ve yer verilmediği, bunun sonucu olarak da kültür politikalarının Devlet Tiyatrolarında oynanan çocuk oyunlarına doğrudan yansımadağı belirlenmiştir.

Şen (2009), 1980’den 2008 yılına kadar çocuk edebiyatı alanında yazılmış yüz yerli çocuk tiyatrosu metinlerini söz varlığı açısından incelemiştir. Bu metinlerden seçilen 1000’er kelimeyle 100.000’lik bir kelime havuzu oluşturulmuştur. 100.000’lik kelime havuzu oluşturulduktan sonra, bu havuzdaki

temel kelime hazinesi, deyimler, özel isimler ve atasözleri tablolar halinde sunulmuş, grafikler oluşturulmuş ve yorumlanmıştır. Çocuk tiyatrosu metinleri ile ilköğretim I. ve II. kademe öğrencilerinin sahip olduğu kelime hazineleri kıyas edilmiştir. Ayrıca yerli çocuk tiyatrosu metnlerinin söz varlığının; tahkiyeli türde yazılmış çocuk kitaplarının sahip olduğu söz varlığıyla mukayesesi edilmiştir. Çalışma sonucunda 100.000 kelimelik havuzda toplam 7264 farklı kelime sayısı tespit edilmiştir. Toplam özel isimlerin farklı özel isimlere oranı 3,49; toplam deyimlerin farklı deyimlere oranı 2,41; toplam ikilemelerin farklı ikilemelere oranı 2,18; toplam atasözlerinin farklı atasözlerine oranı 1,14 olduğu hesaplanmıştır. Ayrıca elde edilen veriler öğrencilerin sahip olduğu kelime hazineleriyle karşılaştırıldığında; I. kademe öğrencilerinin kelime hazinesinin çocuk tiyatrosu metnindeki kelime hazinesiyle örtüşme düzeyi %86,09788, II. kademe öğrencilerinde bu oran %87,85882 olarak bulunmuştur. Tahkiyeli metinlerin kelime hazinesiyle çocuk tiyatrosu metnlerinde kullanılan kelime hazinesinin örtüşme düzeyi ise %86,77656 olarak tespit edilmiştir. Hem öğrencilerin hem de tahkiyeli metinlerin kelime hazinesinin örtüşme düzeyinin yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ölmez (2009), “Bursa İlinde Devlet Tiyatroları ve Özel Tiyatrolar Tarafından 2008-2009 Tiyatro Sezonu İçinde Sahnelenen Çocuk Oyunlarının İncelenmesi” adlı çalışmada, Bursa ilinde bir tiyatro sezonu içerisinde Devlet Tiyatroları ve özel tiyatrolar tarafından sahneye konan çocuk oyunlarının dil, fiziksel, eğitimsel, eğlence ve sosyal karakteristiklerini belirlemeye çalışmıştır. Çalışmada, tiyatronun çocuklar üzerinde ne kadar etkili olduğu ve çocuklar üzerinde etki yaratabilecek tiyatro oyununun hangi özelliklere sahip olması gerektiği ortaya koyulmuştur. Çalışma uzmanlarının belirlediği ilkelere göre izleyici olan çocukların, velilerin, öğretmenlerin ve profesyonellerin görüşleri alınmıştır. Çalışma için seçilen oyunlar araştırmacı tarafından geliştirilen ölçek dâhilinde puanlanmıştır. Puanlanma sonucuna göre tiyatro oyunlarının en az %40 oranında ihtiyaçları karşıladığı saptanmıştır. Çalışmanın sonucunda incelenen tiyatro oyunlarında; diyalog ve anlatımların açık ve anlaşılır olduğu, eğitimsel olarak oyunda verilen mesajların açık ve basit bir şekilde anlaşılabilirdiği, dekorun oyuna uygun olduğu, oyunların izleyenleri eğlendirebildiği, sosyal açıdan oyunun sonunda her zaman iyilerin kazandırıldığı tespit edilmiştir. Ayrıca Devlet Tiyatrosu oyunları ve özel tiyatro oyunları arasında farklılıklar olduğu gözlenmiştir. Devlet Tiyatroları dil, eğitimsel ve fiziksel şartlar açısından daha iyi ve başarılı bulunmuştur.

Maden (2010), “Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi ve Öz Tiyatro” adlı çalışmasında Türkiye’de çocuk tiyatrosunun tarih içindeki gelişimini ve durumunu incelemiştir. Bu seyir içinde bir pedagog, tiyatrocusu, yazar ve siyasetçi olarak milli kültür ve eğitimimizde büyük önem taşıyan İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu’nun eğitimde tiyatro tezi açıklanmıştır. İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu’nun kendi modellediği “Öz Tiyatro” tezi tanıtılmaya çalışılmıştır. Araştırma, ilgili kaynaklar üzerinde yapılan literatür taraması yöntemi ile yapılmıştır. Baltacıoğlu’nun eğitimde uyguladığı eğitim ilkeleri (1-Kişilik, 2-Çevre, 3-Çalışma, 4-Üretim/Ürün, 5-Başlatma) beş ana bölümde ele alınmıştır. Araştırma sonucunda; öz tiyatrosunun niteliklerine bakıldığında drama yöntemine yakın bir öğretimi savunduğu, Baltacıoğlu’nun XX. yüzyılın başlarında Türk eğitim sistemine tiyatro ve dramayı sokmaya çalıştığı, öz tiyatrosunun eğitim sistemimizi olumlu yönde etkileyeceği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Okurlar (2010), cumhuriyet döneminde yazılmış olan oyunların özelliklerini, bu dönemde yazılmış olan oyunlardaki teknik ve üslup özellikleri ve genç cumhuriyetin çocuklar üzerinden izlediği politikaları belirlemeye yönelik yaptığı çalışmasında 1923-1950 yılları içerisinde yazılmış iki yüz on üç çocuk oyununu incelemiştir. Tematik inceleme, “kişiler, ideoloji, ekonomi, din”; teknik inceleme “dekor, kostüm, ışık” ve dil ve üslup açıdan inceleme ise “kelime hazinesi, üslup” kategorilerine dikkat edilerek yapılmıştır. Çalışma sonucunda, bu dönemde yazılmış çocuk oyunlarının merkez figürünün çocuk olduğu, onları erdemli bir vatandaş olarak yetiştirme düşüncesi, güçlü bir cumhuriyet bilinci ve ideolojisi kazandırma, cumhuriyetin gerektirdiklerini yerine getirme mesajları verildiği tespit edilmiştir. Ayrıca oyunların sürekli tekrar eden fikirlerle örülü öğretici bir üslupla yazıldığı ve ağırlıklı olarak mekteplerde müsamere mantığıyla yazıldığı için tiyatro ve sahne tekniklerinden uzak, basit düzeyde bir görüntü taşıdığı; sahneye koyma planlarında çok zengin bir ölçüde sahip olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tarhan (2010), “Çocuk Tiyatrosunda İçerik Analizi: Ankara Tiyatrosu Örneği” adlı çalışmasında Ankara Devlet Tiyatrosunda 2008-2009 sezonunda oynanan çocuk oyunlarına ilişkin biçim ve içerik boyutlarını değerlendirmiş; oyunların eğitim, eğlence ve estetik boyutlarının duygusal yönünü içerik analizi yöntemiyle ortaya koymuştur. Oyun metinlerinin biçim ve içerik açısından değerlendirmesinde analiz birimi oyunun tamamı olarak alınmış ve önceden belirlenmiş alt alanlara göre oyunlar hem okunup hem de izlenerek incelenmiştir.

Oyunların eğitim, eğlence ve estetik boyutlarının duygusal yön analizine göre değerlendirilmesinde analiz birimi olarak replikler alınmış, kategoriler, alt alanlar ve duygusal yönüne özel kodlar verilmiş, her replik kodlanarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın sonucunda, araştırma kapsamında; biçim ve içerik açısından temel nitelikleri barındıran, metin içeriğinde eğitim, eğlence, estetik repliklerinin dengeli sayıda dağıldığı ve bu repliklerin kaydedilebilir düzeyde olumlu olarak nitelendirildiği bir çocuk tiyatrosu eseri tespit edilememiştir.

Aycan (2011), “Devlet Tiyatrolarında Sahnelenen Yerli Çocuk Oyunları Üzerine Bir İnceleme(2007-2008/2008-2009)” adlı çalışmasında on altı yerli çocuk tiyatrosu eserini “Öz ve Biçim”. “Dekor”, “Zaman”, “Kahramanlar ve İşlevleri”, “Olay Dizisi”, “Konuşma Örgüsü” ve “İletiler” başlıklarıyla değerlendirmeye almıştır. Araştırmada betimsel tarama modeli ve doküman incelemesi teknikleri kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli kullanılırken; tiyatroların öz, biçim, dil ve anlatım özellikleri ile eğitim değerlerini betimleyici unsurlar ve metinde doğrudan veya dolaylı olarak hissettirilen iletiler dikkate alınmıştır. İnceleme sonucunda çocuklar için yazılmış tiyatro oyunlarının en az yetişkinlere yönelik hazırlanmış tiyatrolar kadar özenle ve dikkatle hazırlandığı, oyunların genel manasıyla değerlendirildiğinde çocuk tiyatrolarının genel özelliklerini ve niteliklerini taşıdığı tespit edilmiştir.

Yıldırım (2011), İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları’nda 1935-1960 yılları arasında sahnelenen bazı yerli çocuk oyunlarının didaktik yapısını belirlemiştir. Örneklem olarak seçilen altı oyun içerik analizi yöntemiyle belli bazı başlıklar çerçevesinde (bireysel ve ahlaka yönelik iletiler, devlete yönelik iletiler, aileye yönelik iletiler, sosyal iletiler vb.) eleştirilmiş, metinde geçen didaktik söz, tanım ve ifadeler ile alegorik figürler belirtilip, metinlerin didaktik yorumu saptanmaya çalışılmıştır. İncelemeler sonucunda; oyunlarda, çocukların hayal dünyalarının hazır kalıp, tanım ve yönlendirmelerle didaktik bir yapı ve çerçeve içinde koşullandırıldığı; belli kıssadan hisseler, atasözleri, deyimler vb. kalıp tanımlar, alegorik figürler eşliğinde sunulan kavram ve tanımların çocukların hayal dünyalarını kısıtlayarak yönlendirme ve saptama dolu bir dünya sunduğu, kalıp tasvirlerle çocuğun hayal gücünü kısıtladığı, sonraki çalışmalara da üslup açısından didaktik bir yorumla yaklaşılması bağlamına emsal teşkil ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Kuyumcu (2014), çocuk tiyatrosunda medya teknolojilerinin yerini arařtırmıřtır. Hızla geliřen teknolojiyle kitle iletiřim aralarının insanları yeni bařtan biimlendirerek yařam tarzlarını, iliřkilerini, algılama ve ifade Őekillerini deėiřtirdiėi vurgulanmıřtır. Yetiřkin tiyatrosunda kullanılan medya teknolojilerinin son yıllarda çocuk tiyatrosunda da aktif olarak kullanılmaya bařlandığı belirtilmiřtir. alıřma kapsamında çocuk tiyatrosunda teknoloji kullanımı karřısında çocukların tepkileri incelenmiřtir. alıřmada; çocukların medya teknolojileri karřısında ortaya koyduėu tepkiler, davranıř biimleri yapılandırılmamıř gözlem tekniėine göre analiz edilmiřtir. Gözleme konu olan grubu, dört farklı çocuk tiyatrosundan 5-6-7 yař ortalamalarında her biri yaklařık 25 çocuktan oluřan seyirci topluluėu oluřturmuřtur. Oyun sırasında, seyirci-ocuklar üzerinde yapılan gözlemlerde, oyuncunun olmadığı, sadece görüntülerin yer aldıėı sahnelerde çocukların sahneyle ilgilenmediėi görölmüřtür. Ancak çeřitli tekniklerin bir arada kullanıldıėı, aynı zamanda oyuncunun da bulunduėu sahnelerde, çocukların genellikle oyuncuyu takip ettiėi gözlemlenmiřtir. Sonuç olarak, çocuk tiyatrosunda medya teknolojileri, oyuncuyu daha görünür kılmak üzere kullanıldıėında çocuk seyirci tarafından kabul gördüėü izlenen oyunlar çerevesinde saptanmıřtır.

Afacan (2015), “Bursa Devlet Tiyatrosu’nda Sahnelenen Çocuk Oyunları Metinleri Üzerine Bir İnceleme” adlı alıřmasında Bursa Devlet Tiyatrosu’nun kuruluşundan(1957) 2000 yılına kadar sahnelenmiř yirmi bir tanesi yerli, beř tanesi yabancı toplam yirmi altı çocuk oyunu metnini incelemiřtir. Tarama modeli ile oluřturulan alıřmada, oyunlar; “Biim ve Öz”, “Kiřiler”, “Olay Örgüsü”, “Zaman ve Mekân”, “Dil ve Üslup” ve “Seyirci Sayısı” bakımından incelenmiřtir. Ayrıca metinlerde çocuk eėitimi aısından önemli görölen anahtar kelimeler, “Eėitsel Kavramlar” bařlıėıyla listelenmiřtir. alıřma sonucunda, incelemeye alınan oyunların genel anlamda çocuk tiyatrosunun genel özelliklerini ve niteliklerini tařıdıėı sonucuna ulařılmıřtır.

3. YÖNTEM

Yapılan araştırmanın yönetiminin tanıtıldığı bu bölümde; araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları ve teknikleri, verilerin toplama süreci, verilerin analizi hakkında bilgi verilmiştir.

3. 1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma genel tarama modeliyle yapılmıştır. Araştırmada tarama modelinin seçilme nedeni, 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiş on (10) çocuk oyunu metninin kendi koşulları içinde, olduğu gibi bütüncül bir yaklaşımla incelenmiş olmasıdır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen varolan bir durumu varolduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 1994: 77). Devlet Tiyatrolarında çok sayıda çocuk oyunu yazılmıştır. Çalışmada, bu oyunların hepsine zaman, maliyet, ulaşılabilirlik gibi nedenlerden dolayı yer verilememiştir. Bu sebeple incelemede, tarama modellerinden kesit alma yaklaşımı benimsenerek Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunları ile sınırlandırılmıştır. Karasar (1994: 80)'a göre; kesit alma yaklaşımında, gelişim, çeşitli gelişmişlik evrelerini temsil ettiği kabul edilen, birbirinden ayrı gruplar üzerinde ve bir anda yapılacak gözlemlerle belirlenmeye çalışılır. Böylece alınan sonuçlar, sanki aynı gruptan alınmış gibi yorumlanır ve gelişmenin sürekliliğini yansıttığı varsayılır.

3. 2. Evren ve Örneklem

Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında oynanmış yirmi iki (22) farklı yerli ve uyarlama çocuk oyunundan bazıları birden fazla sezonda sahnelenmiştir. Bu oyunların birden fazla sezonda sahnelenmesi sonucu inceleme kapsamındaki yıllar içerisinde toplamda elli altı (56) yerli ve uyarlama çocuk oyununa ulaşılmaktadır. Bu araştırmanın evrenini, Ankara Devlet

Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenmiş yerli ve uyarlama elli altı (56) çocuk oyunu metni oluşturmaktadır. Bu elli altı (56) çocuk oyunu metni içerisinde tabaka örnekleme yöntemiyle on (10) çocuk oyunu metni incelemeye dâhil edilmiştir. Tabaka örnekleme yöntemi hem nicel hem de nitel araştırmalarda sık kullanılan örnekleme yöntemidir. Tabaka örnekleme, sınırları saptanmış bir evrende alt tabakalar veya alt birim gruplarının var olduğu durumlarda kullanılır. Araştırmacı evrenini ve evreninin alt tabakalarını saptadıktan sonra, her tabaka içinden seçkisiz veya sistematik örnekleme yöntemlerini kullanarak örneklemini oluşturabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 105). Bu yolla bütün tabakalara karakteristiklerine ve önem derecelerine göre temsil imkânı tanınır (Arslantürk, 1997: 105).

2005/2006 sezonundan 2014/2015 sezonuna kadar her sezon bir tabaka olarak kabul edilmiştir. Her sezon için bir oyun tesadüfi olarak seçilmiştir. Evreni oluşturan elli altı (56) oyunun otuz dördü (34) incelemeye dâhil olan yıllar içerisinde birden fazla sezonda sahnelenmiştir. Bu yüzden seçim işleminde oyunların kendinden önceki sezonlarda sahnelenmiş aynı oyun olmamasına dikkat edilmiştir. Aynı oyunların farklı sezonlarda denk gelmesi durumunda farklı bir oyun gelene kadar seçim işlemine devam edilmiştir. Bu yöntemle on (10) oyun belirlenmiştir.

3. 3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Bu araştırmada nitel araştırma veri toplama tekniği içerisinde yer alan doküman incelemesi kullanılmıştır. Nitel araştırma, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, alguların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 39). Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 187). Bilgide birikim ve süreklilik, geçmişin aynası olan, belgelerle sağlanır (Karasar, 1994: 183).

Bu araştırmada, Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenmiş on (10) çocuk oyunu metni incelenmiştir. Sözü edilen yıllar arasında sahnelenmiş toplam yirmi iki (22) farklı oyun metni Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturluk biriminden temin edilmiştir. Oyun metinleri fotokopi

yoluyla elde edilmiştir. Oyunların hangi yaş seviyesini kapsadığı Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluk biriminden sözel olarak öğrenilmiştir. Fotokopi yoluyla temin edilen yirmi iki (22) oyun metni içerisinde on (10) oyun incelemeye dâhil edilmiştir. Bu oyunların isimleri ve sahnelendiği sezonlar aşağıda yer almaktadır:

Çizelge 2. İncelenen Oyunların İsimleri ve Sezonları

Oyunun İsmi	Sezon
Siz Ne Dersiniz?	2005-2006
Mor Gece Mavi Gün	2006-2007
Küçük Bir Mucize	2007-2008
Bir Yaz Masalı	2008-2009
Büyüme İstiyorum	2009-2010
Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?	2010-2011
Camdan Kalp	2011-2012
Üç Şehzade	2012-2013
Horoz Adam ve Korsan	2013-2014
Miyhavlar Tiyatrosu	2014-2015

3. 4. Veri Toplama Süreci

İncelemeye konu olan oyun metinlerine ulaşmak için Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluk birimiyle iletişime geçilmiştir. Öncelikle belirlenen yıllar içerisinde bulunan çocuk oyunlarının listesi istenmiştir. Bu liste ekler bölümünde (Ek-2) yer almaktadır. Daha sonra saptanan oyunların orijinal metinlerine, gerekli izinlerin alınmasının ardından Ankara Devlet Tiyatrosu arşiv biriminden ulaşılmıştır. Üçer grup halinde alınan oyun metinleri fotokopi yoluyla çoğaltılmıştır. Üç oyunun ilgili birime tesliminin ardından diğer üçlü grubun alınmasına izin verilmiştir. Bu şekilde uzun bir sürecin ardından oyun metinleri elde edilmiştir. Elde edilen bu oyunların künyesi, Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Kütüphanesindeki bilgisayarlarda Dijital Oyun Bilgi Sisteminden (Oyun arşivi) taratılarak kontrol edilmiştir. Oyunların hitap ettiği yaş aralıkları Ankara Devlet Tiyatrosu

Başdramaturgluk birimindeki görevlilerden sözel yollarla öğrenilip not edilmiştir. Oyunların eksiksiz temininden sonra verilerin anlaşılması adına ilk okuma yapılmıştır. İlk okumada metinlerin biçimsel kontrolü yapıp eksik veya fotokopi kaynaklı okunmayan bölümlerin olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Genel olarak yapılan bu kontrollerden sonra çalışmanın örnekleme belirlenmiştir. Örnekleme alınan oyunlar içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Problem durumu, amaç ve alt amaçlara paralel olarak inceleme yapılmaya çalışılmıştır. Oyunların dramatik çözümlemesi yapılmış, içerik, eğitim ve dil gelişimi açısından olası etkileri saptanmıştır. İçerik ve eğitim açısından yapılan incelemede; Okvuran, Tavşancıl ve İlhan(2006)'ın çocuk tiyatrosu literatürünü taradıktan sonra belirlemiş olduğu kategoriler kullanılmıştır. Dil gelişimi açısından yapılan incelemede ise benzer çalışmaların taranması sonucunda yeni bir kategori oluşturulmuş ve bu kategoriye göre değerlendirme yapılmıştır. Oyun metinleri eğitim ve dil gelişimi kategorilerine göre incelenirken araştırma birimi olarak oyunlardaki replikler alınmıştır. Her replik bu kategoriler bağlamında kodlanmıştır. İçerik analizi türlerinden duygusal yön analizi kullanılarak elde edilen veriler sayısallaştırılmıştır.

3. 5. Verilerin Analizi

Bu araştırmada veriler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizi; sözel, yazılı ve diğer materyallerin içerdiği mesajı, anlam ve/veya dilbilgisi açısından nesnel ve sistematik olarak sınıflandırma, sayılara dönüştürme ve çıkarımda bulunma yoluyla sosyal gerçeği araştıran bilimsel bir yaklaşımdır (Tavşancıl ve Aslan, 2001: 22). İçerik analizi yoluyla verileri tanımlamaya, verilerin içinde saklı olabilecek gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışırız. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 227).

Ham veriler, arařtırmada kullanılan verilerle sistemli verilere dönüşür. Bu nedenle, kategorileme işlemi, içerik analizinin en can alıcı işlemidir (Tavşancıl ve Aslan, 2001: 72). Çalışmada, genel ve özel alanlar olmak üzere iki temel kategori oluşturulmuştur. Bu kategorilere uygun alt kategoriler belirlenmiştir. Genel kategorilerin altında biçim ve içerik alt kategorileri yer almaktadır. Ancak oyunların geçmiş yıllara ait olması biçimsel değerlendirme yapmayı mümkün kılmamaktadır. Bu nedenle bu alan değerlendirme dışı bırakılarak sadece içerik değerlendirmesi yapılmıştır. Özel kategoriler ise eğitim ve dil gelişimi alt kategorilerine göre değerlendirilmiştir. İçerik ve eğitim açısından değerlendirmede Okvuran ve diğerleri (2006)'nin “Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği” adlı çalışmasında kullanılan kategori tablolarından yararlanılmıştır. Çizelge 3'te genel değerlendirmede kullanılan “İçerik Değerlendirme Kategorisi İle İlgili Alt Alanlar”a yer verilmiştir. Dil gelişimi için yapılan literatür taramasından sonra yeni bir kategori tablosu oluşturulmuştur. Çizelge 4'te “Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorileri İle İlgili Özel Alt Alanlar” gösterilmiştir. İncelemeler yapılırken oyunların hitap ettiği yaş seviyelerine dikkat edilmiştir.

Çizelge 3. İçerik Değerlendirme Kategorisi İle İlgili Alt Alanlar

İÇERİKLE İLGİLİ ALT ALANLAR
1. Oyunun Önermesi (Tema)
2. Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması
3. Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması
4. Olayların Örüntüsü-Bağlantısı
5. Mesajların Didaktik Olmaması
6. Karakterlerin Tanıtılması
7. Dil Kurallarına Uygunluğu
8. Oyunların Masalsılığı

Çizelge 4. Eğitim ve Dil Gelişimi Değerlendirme Kategorileri İle İlgili Özel Alt Alanlar

EĞİTİM	DİL GELİŞİMİ
1. Duygu Farkındalığı	1. Atasözü
2. Doyumluluk-Rahatlama	2. Deyim
3. Bilgi Kazandırma-Sorma	3. İkilme
4. Olumlu İlişki Kurma	4. Yeni kelime-İfade Kazandırma
5. Problem Çözme	5. Günlük Konuşma Dili
6. Dostluk-Arkadaşlık	6. Argo-Küfür
7. Yardım Etme	7. Söz Sanatları
8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	
9. İşbirliği	
10. Çalışkanlık-Üretkenlik	
11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	
12. Duyguları Anlama	
13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	
14. Problemi-Durumu Anlama	
15. Sorumluluk-Görev bilme	

Analiz tekniği olarak duygusal yön analizi kullanılmıştır. Analizin ilk aşamalarında kategorilere ayrılan herhangi bir sözel/yazılı materyalin yönü, eğilimi veya tutumu hakkında bilgi edinmek üzere yapılan işlemlere Duygusal Yön Analizi denir (Tavşancıl ve Aslan, 2001: 105). Duygusal yön saptanırken; cümle ya da birimlerin anlamında azalma, düşüş, kayıp, gerileme, kötüleşme gibi anlam ve mesaj bakımından olumsuz ifadeler taşıyan cümleler **negatif**; ilerleme, kazanma, artma, gelişme, yükselme gibi anlam ve mesaj bakımından olumlu ifadeler taşıyan cümleler **pozitif**; hem pozitif, hem negatif ve bunların yanında müphem veya nötr ifade içeren cümleler **karışık**; açıkça negatif veya pozitif anlam veya mesaj içermeyen ifadeler **müphem**; bir yargı veya değerlendirmede bulunmayan, “tarafsızlık”, “bilgim yok” mesajları alınan cümleler **nötr** olarak kodlanır (Tavşancıl ve Aslan, 2001: 109).

Bu araştırmada analiz birimi olarak; dramatik çözümlemede ve içerik değerlendirmesinde oyunun tümü, eğitim ve dil gelişimi boyutlarının değerlendirmesinde her bir replik alınmıştır. Oyun metinlerindeki şarkı sözleri anlamlı birliktelikler oluşturacak şekilde bölünerek replik olarak kabul edilmiştir ve

dil gelişimi kategorisindeki “Söz sanatları” özel alt alanı sadece bu bölümler için incelemeye alınmıştır. İçerik değerlendirmesinde oyunun tümü, kategorilerdeki niteliklere uyuyorsa “X”, uymuyorsa “Y”, hem uyuyor hem de uymuyorsa “V” olarak kodlanmıştır. Oyunlar, ne olumlu ne de olumsuz, belirlenemeyen nötr/müphem ifade barındırmadığı için kullanılmamıştır. Çizelge 5’te “İçerik Kategorisi Duygusal Yön Kodları” gösterilmiştir.

Çizelge 5. İçerik Kategorisi Duygusal Yön Kodları

KOD	DUYGUSAL YÖNÜ
X	Olumlu
Y	Olumsuz
V	Karışık

Eğitim ve dil gelişimi özel alanlarında; kategorilere giren replikler olumlu ise “1”, olumsuz ise “2”, hem olumlu hem olumsuz ise “3” olarak kodlanmıştır. Kategorilere girmeyen cümleler boş/dolgu replikler olarak nitelendirilmiş ve “0” olarak kodlanmıştır. Replikler ne olumlu ne de olumsuz, belirlenemeyen nötr/müphem ifade barındırmadığı için kullanılmamıştır. Çizelge 6’da “Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorileri Duygusal Yönü Kodları” gösterilmiştir.

Çizelge 6. Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorileri Duygusal Yön Kodları

KOD	DUYGUSAL YÖNÜ
1	Olumlu
2	Olumsuz
3	Karışık
0	Boş/Dolgu

Duygusal yön analizi yapılırken excel tablosunda her oyun için bir sekme açılmıştır. Oyun metinlerinde ileti taşıyan her bir replik tabloya yazılmıştır. Kategorilere ait özel alanlar da başlıklar halinde yan yana sıralanmıştır. Bu iletiler anlamsal içerik doğrultusunda kategorilere ait özel alanlarla duygusal yönüne dikkat

edilerek eşleştirilmiştir. Bu saptamaların ardından inceleme kapsamındaki oyun metinlerinin eğitim ve dil gelişimi kategorilerindeki duygusal yönlerinin yüzde ve frekansları hesaplanarak ayrı ayrı çizelgelerde gösterilmiştir. Oyun metinlerinin eğitim ve dil gelişimi kategorilerindeki duygusal yönlerinin yüzde ve frekans oranları, oyun metinindeki incelenen tüm replik sayısı dikkate alınarak belirlenmiştir.

Araştırmanın birinci alt problemini açıklamaya yönelik yapılan incelemede; çocuk oyunları metinlerinin dramatik çözümlemesi, tiyatro inceleme yöntemleri dikkate alınarak yapılmıştır. Oyunlar; “Oyun Hakkında Ön Bilgi”, “İçeriğe İlişkin Öğeler”, “Biçime İlişkin Öğeler” başlıkları altında incelenmiştir. “Oyun Hakkında Ön Bilgi” başlığı altında; “Oyunun Adı”, “Oynandığı Sezon”, “Hitap Ettiği Yaş Aralığı”, “Yazarı”, “Yönetmeni” hakkında bilgi verilmiştir. “İçeriğe İlişkin Öğeler” başlığı altında; “Oyunun Ana Düşüncesi”, “Yan İletileri”, “Oyunun Temel Çatışması” ve “Oyun Kişileri” hakkında bilgilere yer verilmiştir. “Biçime İlişkin Öğeler” başlığı altında ise; olaylar dizisinin nasıl kurgulandığını, metnin nasıl işlendiğini göstermek adına “Olay Örgüsü”ne yer verilmiştir ve “Sonuç” bölümünde oyun hakkında kısa bir değerlendirme yapılmıştır.

Çalışmanın kodlama güvenilirliğini sağlamak için iki araştırmacı tarafından, oyunlar arasından rastlantısal olarak belirlenen bir oyun metni incelenmiştir. Araştırmacılar oyunu; içerik, eğitim ve dil gelişimi açısından incelemiştir. Oyunların kategorilere göre duygusal yönlerini saptamışlardır. Bu incelemeler sonucunda 1. Araştırmacı ile içerik değerlendirmesinde % 87.5, eğitim kategorisinde %96.67, dil gelişimi kategorisinde %99.5 oranında; 2. Araştırmacı ile içerik değerlendirmesinde %87.5, eğitim kategorisinde %98.24, dil gelişimi kategorisinde %99.5 oranında görüş birliğine ulaşılmıştır. Araştırmanın güvenilirliği için kodlayanlar arasında en az %70 düzeyinde bir güvenilirlik yüzdesine ulaşmak gerekir (Yıldırım, Şimşek, 2011: 23). Bu çalışmada bu rakamın üstüne çıktığı için oyun metinlerinin içerik, eğitim ve dil gelişimi kategorilerinde güvenilir bir şekilde ölçüldüğü sonucuna varılmıştır.

Çalışmanın geçerliğini sağlamak için ise analiz uygulanan oyun metinlerinden örneklem alınmamış tüm metinler hiçbir perde, bölüm, sahne atlanmadan incelenmiştir. Böylece geçerliğin ön koşulu olan ölçme aracının ölçmesi gereken özelliği gerçekten ölçtüğü ve çalışmanın geçerliğinin sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

4. BULGULAR ve YORUM

Bu bölümde, araştırmanın problemi çerçevesinde toplanan verilerin, yöntem bölümünde açıklanan tekniklerle çözümlenmesi sonucu elde edilen bulgulara ve bu bulgularla ilgili yorumlara yer verilmiştir. Araştırmanın amacı dikkate alınarak birinci bölümde incelenen oyun metnlerinin dramatik çözümlemesi ve oyunlara yönelik kısa bir değerlendirme yapılmıştır. Bu incelemeden sonra içeriksel olarak belirlenmiş kategoriler her oyun metni için ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Oyunlar arasındaki benzerlikler ve farklar ortaya koyulmuştur. Araştırmanın diğer bölümünde ise çocuk tiyatrosunun “eğitsel” ve “dil gelişimi” boyutlarında yapılan analizine yer verilmiştir. Sonuçlar, her oyun ve kategori için ayrı ayrı tablolarda, yüzde ve frekans hesabı şeklinde gösterilmiştir. Bu kısım şu başlıklar altında değerlendirilebilir:

Oyunların Dramatik İncelemesi

Oyunların İçerik Kategorilerine Göre Duygusal Yön Analizi

Oyunların Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorisine Göre Duygusal Yön Analizi

4. 1. Oyunların Dramatik İncelemesi

Bu bölümde, araştırma kapsamına dâhil on (10) oyun metninin dramatik incelemesi tiyatro inceleme yöntemleri dikkate alınarak yapılmıştır. Oyun metinleri; “Oyun Hakkında Ön Bilgi”, “İçeriğe İlişkin Öğeler”, “Biçime İlişkin Öğeler” başlıkları altında incelenmiştir. “Oyun Hakkında Ön Bilgi” bölümünde oyunların künyesine; “İçeriğe İlişkin Öğeler” bölümünde oyunların ana düşüncesi ve yan iletileri, oyunlardaki çatışmalar ve oyunlardaki karakterlere ait saptamalara; “Biçime İlişkin Öğeler” bölümünde ise oyunun olay örgüsüne detaylı bir şekilde yer verilmiştir. Olay örgüsü içerisinde bazı çıkarımlarda bulunulmuş, bu incelemelerin ardından her oyunun sonunda oyun hakkında kısa bir değerlendirme yapılmıştır.

1. “Siz Ne Dersiniz?” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Siz Ne Dersiniz?

Oyunun Oynandığı Sezon: 2005-2006

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 10 yaş ve üzeri

Yazan: Faik ERTENER

Yöneten: Akın EROZAN

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Doyumsuzluk

Ana düşünce: Yeryüzünde insandan daha üstün bir varlık yoktur.

Yan iletiler:

Üretim

Çalışma

İşbirliği

Adaletsizlik

Tembellik

Özgürlük isteği

Büyük sözü dinlemenin önemi

Oyundaki temel çatışma: Oyun doyumsuzluk-kanaat çatışması üzerinden ilerlemektedir. Güçlü olup rahat içinde yaşamak isteyen karakterin her zaman daha fazlasını istemesi sonucunda yaşadıkları ve sahip olduklarına kanaat edenlerin fiziksel ve psikolojik çatışması oyunun sonuna kadar devam eder. Ana çatışmayı tembellik-çalışkanlık, adalet-adaletsizlik karşıtlıkları desteklemektedir.

Oyun kişileri: 5 Oyuncu, Ustabaşı, İşçiler, Soytarı, Kral, Aslan, Vezir, Muhafız, Maymun, Kartal, Siyah Kartal, Kız, Halk, Saraylılar, Köylüler, Şarkıcılar, Muhafızlar, Bulutlar, Yıldızlar, Avcılar, Güneş, Bulut, Ay, Dağ.

5 Oyuncu: Tiyatroda asıl oyunu canlandırarak kişilerdir. Ön oyunda seyircileri selamlayıp, oyunun konusuyla ilgili mizansenler yaparlar. Oyun oynanırken de kurguyla bağlantılı olarak ara ara girerler ve seyirciyi uyanık tutarak oyunun ilerlemesini sağlarlar.

Ustabaşı: Tünel inşaatında çalışan grubun ustabaşısıdır. Çalışkan ve sorumluluk sahibidir.

1.İşçi: Yaptığı işten ve yaşayışından memnun olmayan biridir. Çalışmadan hayatını devam ettirmek ister. Tembel ve doyumsuzdur. Çok güçlü olmak ister. Hiç yorulmadan rahat bir yaşam sürdürebilmenin arayışı içindedir. Bunun için güçlü ve rahat yaşadıklarını düşündüğü hayvan ve nesnelere yerine geçer.

İşçiler: Tünel inşaatında çalışırlar. Ayrıca çiftçilik yaparlar.

Soytarı: Boşboğazdır. Patavatsızca konuşur. Konuşurken kral dâhil kimseden çekinmez. Doğru bildiklerini söyler.

Kral: Her an canı sıkkındır. Bunun sebebini bulamaz. Hiçbir şey yapmamanın huzursuzluğunu yaşar. Sinirli ve çoğu kral gibi biraz adaletsizdir.

Kız: Kral'ın kızıdır. Babasına destek olur. Onu sakinleştirip sıkıntılarını gidemeye çalışır.

Vezir: Kral'ın sözünden çıkmaz. Ona dalkavukluk yapar.

Aslan-Kartal-Güneş-Bulut-Dağ: 1. İşçi'nin yeryüzünün en güçlüsü olarak görüp sırasıyla onların yerine geçtiği hayvan ve nesnelere yerine geçer.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Ön Oyun:

Ana oyun başlamadan önce ön oyunla konu hakkında ipuçları verilir. Ön oyun çocuklara sert ve didaktik söylemlerle başlar. Çocuklara bu şekilde davrananlara bir gönderme yapılır. Ardından bu bölümün şaka olduğu söylenerek oyunun konusuyla bağlantılı mizansenler başlar. Yeryüzünün en güçlü varlığının

çocuk olduğu vurgulanır ve asıl oyunun başladığını belirten bir şarkı söylenir. Ön oyunda, oyun boyunca oyunculara eşlik edecek 4 çocuk seçilir ve katılımı sağlanır.

Oyun:

Ustabaşı ve işçiler yapılacak bir tünelin inşaatında çalışmaktadır. Bu durumdan memnun olmayan 1. İşçi söylenmektedir. O sırada Soyтары, Kralın geldiğini duyurur. İşlerini bırakan İşçiler Kral'ı selamlar ve Kral'ın gitmesiyle tekrar çalışmaya başlar. Çalışmak istemeyen 1. İşçi memnuniyetsizliğini tekrar dile getirir. Ustabaşı'yla aralarında bu konu hakkında bir konuşma başlar. 1. İşçi'ye göre insanlar, yeryüzünün en zavallı insanlarıdır. O, az önce yanlarından geçen Kral'ın aslanına özenmektedir. Herkesin donduğu anda 1. İşçi, aslanın yanına giderek onunla yerleri değiştirmek istemektedir. Karşılıklı anlaşan işçi ve aslan birbirinin yerine geçer.

Vezir, krala vergileri fazla bulan köylülerin saraya geldiğini bildirir. Kral, vergi vermediğini unuttuğu vezirini ve soytarısını örnek göstererek köylüleri vergilerinin çok olmadığına inandırmaya çalışır. İkna olmayan köylüleri aslanıyla tehdit ederek onları uzaklaştırır. Halinden memnun olan aslan görevi bitince zindana bırakılır. Önüne yemeği koyulur. İştahla yemeğini yerken yanlarına diğer hayvanlar(maymun ve kartal) getirilir. Özgürlükleri ellerinden alındığı için çok keyifsiz olan maymun ve kartal, aslanla konuşmaya başlar. Aslanın memnuniyetine şaşırırlar. Hayvanların sohbeti esnasında Kral ve Kızı gelir. Her şeyden kısa sürede sıkılan Kral, hayvanlarından da sıkılır. Soyтары'nın da Kral hakkında çekinmeden söylediği sözler iyice keyfini kaçıır. Soyтары'nın giderek dozunu kaçırdığı ağır lafları onun zindana atılmasına neden olur. Başına da aslan koyulur. Kısa bir süre sonra aslan ve soytarı konuşmaya başlar. Aslan, hiçbir şey yapamadığı, sürekli bağlı olduğu için soytarıya dert yanar. Soyтары ona kartal olmasını önerir. Ayaklarının çözülmesine karşılık onu, Kartal yapacağını söyler. Bunu kabul eden Aslan, Soyтары'yı çözer. Soyтары da aslana planını anlatır. Oyun araya girdiğinde kulisten alacağı kartal kanatlarını ona getireceğini söyleyip ardından birlikte ara duyurusu yaparlar. Oyunda, gerçeklikle masalsılık birlikte ilerler. Zaman zaman hikâyenin içine serpiştirilen bu gerçeğe dönüşler, seyircinin oyuna kendini tamamen kaptırmasına engel olur. Seyredilenin bir oyun olduğunun farkında olmaları sağlanır.

Aranın ardından tekrar bir araya gelen Soyтары kilitli olan sandıktan kartal kanadını alamadığını onun yerine kanarya kanadı getirdiğini söyler. Bu duruma pek memnun olmayan Aslan yine de hayaline kavuştuğu için mutludur. Yüksek bir yere konup oradan çalışan işçilere bakıp güler. Yanına Siyah Kartal gelir. Birlikte konuşmaya başlarlar. Siyah Kartal onu avcılara karşı uyarıp avlanmak için yanından ayrılır. Avcı ve avlanmak terimlerine uzak olan Kartal yani 1. İşçi, siyah Kartal'ın sözlerine pek anlam veremez. Avcı olduğunu bilmediği iki insanı korkutmak ister. Kartal'ı gören avcılar onu vurmak için tüfeklerine davranırlar. Yaşanan koşturmaca sonunda yorulan avcılar güneşin kavurucu sıcaklığında Kartal'ı aramayı bırakır. Avcıların gidişiyile ortaya çıkan Kartal'ın kanatlarında hal kalmamıştır. Sıcaklığın da etkisiyle uçamaz. Güneşin çok etkili olduğunu anlayan Kartal, Güneş'le konuşarak onun yerine geçmek ister. Karşılıklı anlaşılır ve 1. İşçi artık Güneş olur. Ona göre yeryüzünün en güçlüsü olmuştur. Diğer yandan Soyтары ülkeye zarar verdiğini düşündüğü işçileri yakalayıp Kral'a getirmiştir. Kral'ın kısa süreli sorgusunda işçilerin çiftçilik yaptığı anlaşılır. Kral, bu durum karşısında Soyтары'ya sinirlenir ve çiftçilere yaptıkları işi öğretmeleri için Soyтары'yı da aralarına almalarını söyler. Bu durumu tepeden izleyen Güneş keyifle güler ve işçileri daha fazla terletmek ister. O sırada oradan geçen Bulut, işçiler için gitmesini ister. Bu duruma karşı çıkan Güneş'in önüne geçerek ona ders verir. İşçiler gidene kadar Güneş'in önünden ayrılmaz. İşçiler gidince akşam olur. Ay gelir. Güneş Ay'la konuşmaya başlar. Bulutu, Güneş'ten daha güçlü gördüğünü söyler ve ona bulut olma isteğini anlatır. Bulut olmak için kulisten bulut kostümünü çalar ve sahneye atlar. Bulut rolündeki oyuncunun bağırışlarına aldırmaz. Bütün oyuncular onu yakalamaya çalışsa da başarılı olamazlar ve oyunun bu şekilde devam etmesine karar verilir. Bulut seyircilerin önünü kapatır. Tüm ikazlara rağmen seyircilerin önünden çekilmez. Oyunculardan biri gelerek rüzgâr taklidi yapar. Bu taklide çocuk seyircileri de katıp bulutu savururlar. Savrulan Bulut dağa çarpıp parçalanır. Bu durum karşısında hayıflanmış Bulut, kendi kendine söylenirken dağ olmaya karar verir. Sessizce dağa tırmanıp başını zirveye yerleştirir. Artık kendisi dağ olmuştur. Aralarında Soyтары'nın da bulunduğu işçiler çalışmaktadır. Kral, Kız'ı ve Vezir gelir. Kral, Soyтары'nın görevini yapan muhafızdan memnuniyetsizliğini kızına söyler. Soyтары'yı tekrar saraya götürmek ister. Halinden son derece memnun olan Soyтары, eğlendiği işi bırakarak saraya gidip sıkılmak istemez. Kral ve ekibi şaşkınlık içinde saraya dönerler. Bu arada işçiler, tünel yapmak için dağın eteklerini kazar. Dağ bu duruma

çok sinirlenir ve durmalarını ister. İşçiler dağı dinlemeyip kazmaya devam ederler. Dağ düşmek üzeredir. Bu arada sahneye gelen diğer oyuncular en güçlüyü arayan dağa yaptığı yanlışı anlatır. İnsanı beğenmeyip aslan, kartal, güneş, bulut, dağ olan oyuncunun düştüğü durumları hatırlatır. Oyun biterken, 1. İşçi ile birlikte çocuk seyirciler yeryüzünde en güçlü şeyin insan olduğunun farkına varmışlardır.

Sonuç olarak, oyun çocukların hayal ve düşünce gücünü göz önüne alarak desenlenmiştir. Epik Tiyatro özelliklerinin görüldüğü oyun yer yer hikâyeye seyirciyi dâhil etmiştir. Zaman zaman ise kulisten gelen oyuncular hikâyeyi kesip gerçeğe dönmüştür. Bu şekilde seyirci-oyun arasındaki etkileşimin artması sağlanmıştır. Başkarakterin yaşadığı çatışma oyunun sonunda çözülmüştür. Oyun, nesnelere arasındaki üstünlük-eksilikten yola çıkarak “İnsan yeryüzündeki en güçlü varlıktır.” mesajını vermiştir. İnsanın diğer hayvan ve nesnelere karşı bu üstünlüğü başkarakterle gösterilirken sadece insana ait olan sevgi, hoşgörü, düşünce, akıl vb. gibi özelliklerinden de yararlanılsaydı verilmek istenen ileti güçlendirebilirdi.

2. “Mor Gece Mavi Gün” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Mor Gece Mavi Gün

Oyunun Oynandığı Sezon: 2006-2007

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 7 yaş ve üzeri

Yazan: Aytül AKAL / Mavisel YENER / Nilay YILMAZ

Yöneten: Eray ESEROL

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Şımarıklık

Ana düşünce: İnsanın kendisi olumlu olursa çevresindeki her şey olumludur.

Yan iletiler:

Şımarıklık yapmamalı

Annelere karşı gelmemeli

Çevremizdekilere iyi davranmalı

Oyundaki temel çatışma: Oyunda sürekli şımarıklık yapan bir çocuğun çevresindekilere verdiği zarar ele alınmıştır. Bu davranışların olumsuzluğu rüyada sezdirilmiştir. Çocuğun yaramazlıkları ve bunların sonucunda zarar gören nesnelere, kişiler, hayvanlar arasındaki mizansenler oyunun çatışmasını oluşturmaktadır. Bu iki grup arasındaki çatışma oyunun eğlenceli bir şekilde ilerlemesini sağlamıştır.

Oyun kişileri: Oyunda çocuk ve anne olmak üzere iki ana karakter var. Bunların dışında çocuğun oyuncakları (Balerin, Ayı, Robot, Palyaço, Tavşan), masal karakterleri (Pamuk Prenses, Peri kız, Pinokyo, Peter Pan), bir kız çocuğu ve annesi, ormandaki hayvanlar (sincap, tavşan, güvercin), turuncu elbiseli bebek ve birkaç seçici kurul üyesi vardır.

Çocuk: Oyunun ana karakteridir. Oyunun başındaki halleri ile yaramaz, söz dinlemez bir çocuk olduğu anlaşılır. Kitaplarını yırtar, oyuncaklarını dağıtır, annesini dinlemez, peşinde tabaklar ve bardaklarla koşturur. Oyunda uykuya dalan çocuk rüyasında yaptıklarının yanlış olduğunu anlayacak davranışlarla karşılaşır.

Anne: Klasik anne profilindedir. Oyuna çocuğunu kovalayarak girer. Ona yemek yedirmeye çalışmaktadır. Bunu kabul etmeyen oğlunun peşinden sürekli koşar, ona kitapları sevdirmeye çalışır, masal okur uyutmak için elinden geleni yapar. Oyunda oğluyla ilgili olduğu anlarda karşımıza çıkar.

Çocuğun oyuncakları (Balerin, Ayı, Robot, Palyaço, Tavşan): Çocuk, oyuncaklarına iyi davranmaz. Sürekli çocuğun şiddetine maruz kalırlar. Çocuk rüyaya daldığı anda canlanırlar. Onların yanına gitmek isteyen çocuğu görünce ondan kaçarlar.

Masal karakterleri (Pamuk Prenses, Peri Kızı, Pinokyo, Peter Pan): Çocuğun rüyasında canlanırlar. Sahnede duran kitap maketinin yırtık sayfasından oyuna katılırlar. Çocuğunun yırttığı kitaplara bir gönderme yapılır. Karakterlerin kolu sakat, bacağı kırık, giysileri yırtık bir şekildedir. Fakat yine de mutlulardır. Kendi aralarında oyun oynayıp şarkı söylerler. Karakterlerin arasına katılmaya

çalışan çocuğu kimse istemez. Onun elini tutmaz ve ondan kaçarlar. Bu hareketle çocuk adeta cezalandırılır.

Çocuk (kız): Çocuğun rüyasında annesiyle birlikte misafir olarak oyuna katılır. Aslında misafir bu anne-kız, ana karakterimiz ve annesinin yansımasıdır. Onun yaptıklarına benzer davranışlar sergiler. Eve girer girmez çevreye zarar veren kız, ana karakterimizi de çok rahatsız etmektedir. Başından su döker, defterini yırtar vb.

Kızın annesi: Rüyadaki misafirdir. Yaramaz kızın annesidir. Çocuğunun yaptıkları karşısında utanır. Kızını durdurmaya çalışır fakat başarılı olamaz. En sonunda yorgun düşer. Ana karakter olan çocuğun annesinin yansımasıdır.

Ormandaki hayvanlar: Çocuğun rüyasında ormanda bir “Yetenek Yarışması” yapılacaktır. Bu yarışmaya katılacak hayvanlar ısınma hareketleri yapar şekilde karşımıza çıkar ve yarışmada yeteneklerini gösterirler.

Turuncu elbiseli bebek: Yarışmaya katılacaklar arasındadır. Gölgesiyle öfkeyle kavga eden çocuğu (ana karakter olan çocuk) sakinleştirmeye çalışır. Onun gerçekleri görmesine yardımcı olur.

Birkaç seçici kurul üyesi: “Yetenek Yarışması”ndaki jüridir.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Arkasında annesinin kovaladığı küçük bir çocuk sahneye girer. Sahneye girip çıkmayla süren koşturmacalar bir müddet devam eder. Elinde tabakla çocuğuna yemek yedirmeye çalışan anne pek başarılı olamaz. En sonunda çocuk annesinin elindeki kaşığa vurarak tabağın düşmesine neden olur. Böylece ana karakterin yaramaz bir çocuk olduğu anlaşılır. Uyku tulumu içinde sahneye giren çocuk oyuncak sepetini devirir, içindeki oyuncaklarına çok kötü davranır. Yatağına yatması gerektiğini işaret eden annesini hiç dinlemez. Onun yanında getirdiği kitapların sayfalarını koparıp yırtar, fırlatır. Annesi kararlı bir şekilde onu yatağına yatırarak kitap okumaya başlar. Kısa bir süre sonra çocuk uyur ve rüyalar görmeye başlar. İlk rüyasında, az önce tekmeleyip yumrukladığı oyuncakları yerde uyur vaziyette görür

ve onların arasında dolaşır. Oyuncakları uyandırır uyandırmaz kendisinden kaçtıklarını görür. Bu kaçıp-kovalama müzikli bir gösteriye dönüşür. Bu ilk rüyayla çocuğun davranışlarının olumsuz sonuçları hissettirilir. İkinci rüyasında; yırttığı kitaptaki kahramanları görür. Bu kahramanlar kitap maketinin yırtık sayfasından bacağı kırık, kolu sakat, giysileri yırtık şekilde sahneye düşerler. O halde olmalarına rağmen yine de mutlu bir şekilde dans etmektedirler. Bu kahramanları gören çocuk onların yanına gidip aralarına katılmak ister. Fakat çocuktan korkan kahramanlar ondan kaçır. Kimse çocukla el ele tutuşmak istemez. Bu şekilde çocuğun yaptığı kötü davranışlar cezalandırılmış olur. Bir an için uykusundan uyanan çocuk bir bardak su içerek uykusuna tekrar dalar. Bu uyanışla çocuğun rüyalardan rahatsız olduğu izlenimi verilir. Üçüncü rüyasında; Çocuk, annesi ile birlikte bir masada oturmaktadır. Çocuk annesinin her isteğini yapmaktadır. Birlikte gülümseyerek, şakalaşarak vakit geçirmektedirler. Çocuk annesinin verdiği kalem, defteri sevinçle alır ve masada yazıp çizmeye başlar. Rüyasındaki davranışlarından huzursuz olan çocuk sayıklamalarla bir anda uyanır. Rüya gördüğünün farkına varır ve bu duruma sevinir. Masasına gider rüyasında gördüğü defteri sinirle yırtar. Bu hareketi ile rüyasındaki uysal tavırlardan rahatsız olduğunu gösterir. Tekrar uykuya dalan çocuk rüyasına devam etmektedir. Çocuk, masada yazıp çizmeye devam ederken eve misafir gelir. İçeri giren kız, çocuğun defterini yırtar, odada koşturur. Sürekli yaramazlık yapan kızı, annesi durduramaz. Kız, yaramazlıklarına devam eder. Çocuğun başına su döker, onu rahatsız eder ve ağlatır. Bu rüyada misafir olarak eve gelen kız ve annesi, ana karakterin kendisine ve annesine benzer özellikler gösterir. Yansıma tekniğinden yararlanarak çocuğun olumsuz davranışları başka karakterler üzerinden hissettirilmiştir ve bu olumsuz davranışlara ana karakterin maruz kalması sağlanmıştır. Bu şekilde durum bizzat yaşatılmıştır. Rüyanın sonunda, yatağından sıçrayarak kalkan çocuk bu rüyadan hiç mutlu olmamıştır. Bu memnuniyetsizliği odanın camını topla kırarak belli etmiştir. Merakla odaya gelen anne durumu anlamaya çalışan gözlerle bakınır ama bir şey göremez. Oğlunun üzerine battaniye örtüp başını okşayarak odadan çıkar. Son rüyasında, Yapılacak bir yetenek yarışmasının hazırlıklarını görür. Ormandaki hayvanlar ısınma hareketleri yapmaktadır. Çocuk köşede sürekli gölgesiyle kavga etmektedir. Ondan rahatsız olmaktadır. Çağrılmasına rağmen hayvanların yanına gitmez. Yarışmaya katılmak istemez. Yarışma yapılır, herkes mutludur. Ödüllerini alırlar. Çocuk karar değiştirip yarışmaya katılmak istese de süre geçtiği için kabul edilmez. İyice öfkelenen

çocuğun yanına Turuncu Elbiseli Kız gider ve onun gerçekleri görmesini sağlar. Gölgesinin kendisi olduğunu eline verdiği bir ayna ile ona anlatır. Yaptığı hareketlerin aynısını aynada gören çocuğu hamağa yatırıp sallarlar. Çocuk uyanır. Çevresine bakınarak düşte mi gerçek yaşamda mı olduğunu anlamaya çalışır. Kendini mincıklayarak gerçek yaşamda olduğunu anlar. Son rüyadan sonra sahnenin ortasında bırakılan ve güneşin vurarak yansıma yaptığı aynayı görür ve eline alır. Gördüğü rüyayı hatırlar. Onu onaylar ve aynayla konuşarak öpücükler yollar. Masal kahramanları, oyuncaklar ve diğer karakterler gelerek aynayı elden ele gezdirirler. Oyunun finalinde ayna metaforu ile olumlu iletiler seyirciye gönderilir.

Sonuç olarak, Olumsuz davranışlarıyla yaramaz bir görüntü çizen çocuğun oyunun sonundaki değişimi net olarak görülmektedir. Didaktik bir şekilde verilmeyen öğreti oyunun iletisini güçlendirmektedir. Bir çocuğun en değerli şeyi olarak gördüğü oyuncakların, masal karakterlerinin kendisinden kaçması, akranının sergilediği davranışlar vb. gibi ana karaktere yaşatılan olaylar doğruyu bulmasına yardımcı olmuştur. Gölge ve ayna metaforlarının kullanılmasıyla “Sen olumlu olursan çevrendeki her şey olumlu olur” mesajı başarılı bir şekilde verilmiştir.

3. “Küçük Bir Mucize” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Küçük Bir Mucize

Oyunun Oynandığı Sezon: 2007-2008

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 6 yaş ve üzeri

Yazan: Ulviye KARACA

Yöneten: Ulviye KARACA

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Dostluk

Ana düşünce: Yanlış arkadaş seçimi geri dönüşü olmayan sonlar hazırlayabilir.

Yan iletiler:

Çalışkanlık

Arkadaşlarla iyi geçinme

Yardımseverlik

Kıskançlık

Hırsızlık

Aşk

İyiye yönlendirme

Birlik

İhanet

Oyundaki temel çatışma: Oyunda ana çatışma, dostluk-düşmanlık üzerine kurgulanmıştır. Kelebek’i düştüğü durumdan kurtarmak için dostlarının verdiği mücadele çatışmayı destekler. Ana çatışmanın yanı sıra çalışkanlık-tembellik, yalancılık-dürüstlük gibi çatışmalar da oyunun ilerleyip genişlemesini sağlar.

Oyun kişileri: 3 Cemre, Örümcek, Karıncalar, Karınca Çavuş, Bal Arıları, Çekirge, Sivrisinek, Ağustos Böceği, Kelebek

3 Cemre: Oyunun başında ve sonunda görünürler. Oyunun başında baharın, sonunda ise kış mevsiminin geldiğini bildirirler.

Örümcek: Sürekli ağ örür. Bu ağlarını diğer hayvanları yakalamak için kullanır. Kötü kalplidir ve kendini düşünür. Doyumsuzdur. Kelebeğin yakalanmasına yardımcı olan Sivrisineği de ağında tutsak eder. Sözüne güvenilmeyen yalancı bir karakterdir.

Karıncalar: Asker disiplini içerisinde kışa hazırlık yapmak için sürekli çalışırlar. Liderlerinin sözünden çıkmazlar. İtaatkâr ve yardımseverlerdir.

Karınce Çavuş: Lider özelliklerine sahip cesur bir komutan profilindedir. Diğer karıncaları yönlendiren ve onları motive eden sorumluluk sahibi bir karıncadır. Kelebeğe âşık olur. Onu kurtarmak için kendini feda etmeyi göze alabilecek kadar sadıktır.

Bal Arıları: Çalışkan ve üretkendirler. Çevrelerinde olup bitenlere duyarlı ve sorumludurlar. Ortaya çıkan sorunlarda akılcı davranıp çözüm üretmeye çalışırlar.

Çekirge: Sorunları yarım yamalak bildiği dövüş sporlarıyla çözmeye çalışır. Şiddet yanlısı bir görüntü sergiler. Tembel ve güvenilmezdir. Arkadaşlarının çalışarak depoladıklarını çalar. Suçu da başkasına atarak işin içinden çıkmak ister. Oyunun sonunda hatalarını anlayıp doğru yolu seçer.

Sivrisinek: Çevresi tarafından pek sevilmez. Kıskançtır. Herkesin kelebeğe olan ilgisini kıskanır. Onun güzelliğini çekemez. Onu ortadan kaldırmak için Örümcekle iş birliği yapar. Fakat örümceğin ağına o da düşer. Böylece ona güvenerek yanıldığını anlar. Yaptığı hatalardan dolayı utanç duyar.

Ağustos Böceği: Çalışmaz, duygusaldır. Sürekli beste yapar. Kelebeğe âşık olur. Karınca gibi kelebeği kurtarmak için kendini feda etmeyi göze alır. Bu cesaretini ve sadakatini gösterir.

Kelebek: Kısa zamanda herkesin göz bebeği olur. Çok hoş ve değişik bir görüntüsü vardır. İyi kalpli, alçak gönüllü, hiçbir zaman kötü düşünmeyen, kırılgan bir kelebektir. Oyun oynamayı çok sever. Ağustos Böceği ve Karınca Çavuş ona âşık olur.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

3 Cemre'nin sahneye girip kendilerini tanıtarak baharın geldiğini ve doğanın uyanması gerektiğini haber vermesiyle oyun başlar. Daha sonra hayvanlar teker teker kendilerini tanıtarak yaptıkları işleri gösterirler. Örümcek, avlarını yakalayabilmek için ağ örer. Karıncalar, Karınca Çavuş liderliğinde sabah talimi yaparlar. Kışa hazırlık için durmaksızın çalışırlar. Bu bölümde görev bilincine ve çalışmanın önemine vurgu yapılır. Bal arıları çiçeklerden bal toplamaktadır. Çekirgeye karşılaşırlar. Çekirge dere kenarına giden arıları örümceğin ağına karşı uyarır. Bu konuşmanın bitiminde bir ses duyulur. Dev bir koza görürler ve onun içinden bir kelebek çıkar. Sivrisinek hariç herkes kelebeğin güzelliğinden etkilenmiştir. Sivrisinek onu kıskanır. O gece Ağustos böceği ve Karınca Çavuş yattıkları yerde kelebeği düşünerek ona âşık olduklarını anlar. Kıskanç Sivrisinek

sinirle etrafta dolaşırken Örümcekle karşılaşır. Onu ortadan kaldırmak için Örümcek'in planına ortak olmayı kabul eder. Sabah olduğunda herkesin çalıştığını gören Kelebek çok sıkılmıştır. Oyun oynamak ister ama Sivrisinek'ten başkası onun bu teklifini kabul etmez. Çalışkanlık vurgusu bir kez daha yinelenir. Sivrisinek ve Kelebek birbirlerini kovalayarak oyun oynamaktadır. Ağustos Böceği elinde gitarıyla Kelebek'e yaptığı besteyi söylemek için, Karınca Çavuş da elindeki çiçeği Kelebek'e vermek için beklemektedir. Ağustos Böceğinin şarkısını Kelebek çok beğenir. Bu durum çok hoşuna gider. Karınca Çavuş'un elindeki çiçekleri ise kendi için olduğunu düşünen Sivrisinek alır. Oyunlarına devam ederler. Örümcek ağının tam ortasında avını beklemektedir. Kovalamaca oyunu oynayan Kelebek ve Sivrisinek ağa yakalanır. Yakalanan Kelebek ne olduğunu anlayamamaktadır. Örümcek ve Sivrisineğin ortak planını öğrenince çok üzülür. Örümceğin sürprizi bitmemiştir. Sivrisineğe verdiği sözü tutmayan Örümcek onu serbest bırakmaz. Doyumsuz örümcek Kelebek'i kurtarmaya gelecek arkadaşlarını da yakalamayı düşünür. Otların arkasına gizlenen Çekirge tüm olanı biteni görmüştür. Gece olduğunda Karınca Çavuş, Kelebek'e vermek istediği çiçeği Sivrisinek'e kaptırmasını düşünerek, düştüğü duruma üzülür. Ağustos Böceği ise Kelebek için yeni besteler hazırlar. Sabah olduğunda sırasıyla arılar ve karıncalar yiyeceklerinin çalındığını fark eder. Herkes büyük bir telaş içinde hırsız bulmaya çalışırken Çekirge dikkatleri Kelebeğin üzerine çekmek için onun kayıp olmasına ve uzun zamandır görünmediğine işaret eder. Kimse Kelebek'e böyle bir şeyi yakıştırmadığı için ihtimal vermez. Böylece Kelebek'in arkadaşlarının üzerinde bıraktığı güvenilir imajını net olarak görebiliriz. Kelebek ve Sivrisinek ağda umutsuzca konuşurlar. Kelebek hayal kırıklığı ve üzümlük yaşamaktadır. Sivrisinek ise yaptığından çok pişman olmuştur. Kelebek arkadaşlarından kimsenin yardımına gelmediğini düşündükçe mutsuz olur. Sevilmediğini düşünür. Gerçek hırsız olan Çekirge, suçu Kelebek'e atığı için çok rahattır. Çaldıklarının tadına bakmaktadır. Kendi kendine konuşurken; Kelebek'in, Örümcek'e yakalanmasının iyi olduğunu ve suçu Kelebek'e atarak bu fırsatı iyi değerlendirdiğini söyler. Bu konuşmaları duyan arılar Kelebek'i kurtarma planı yapar. Diğer yandan beklemekten sıkılan Örümcek, Kelebek'i kurtarmaya kimsenin gelmediğini görünce onları yemeğe hazırlanır. Tam o sırada 1. Arı gelir. 2. Arı ise yardım çağırmaya gitmiştir. Karıncaların yanına gelen 2. Arı, tüm gerçeği onlara anlatır. Hep birlikte dere kenarındaki Örümcek Ağı'nın olduğu yere giderler. Ağustos Böceği ve Karınca Çavuş, Kelebek için hayatlarını feda edeceklerini söyler.

Fakat Kelebek'in direktifiyle bütün herkes birlik olarak Kelebek'i ve Sivrisinek'i kurtarır. Örümcek ise birlikten doğan güç karşısında yenilgiyi kabul edip, oradan uzaklaşmak zorunda kalır. Gece vakti herkes Çekirge'nin yaptığı hırsızlığı ortaya çıkarmak için saklanır. Çekirge hırsızlık yaparken ortaya çıkarlar ve onu yakalarlar. Arkadaşlarının kınaması sonucunda, Çekirge yaptığı hırsızlıktan ve Kelebek'e attığı iftiradan dolayı çok pişman olduğunu söyler. Arkadaşları söyledikleri bir şarkıyla onu böyle bir şeyi tekrarlamaması için uyarır. Diğer yandan Sivrisinek yalnız kalmaktan şikâyet etmektedir. Kelebek'in asla kendisini affetmeyeceğini düşünür. Artık iyi kalpli biri olmak istediğini söyler. Bu konuşmaları duyan Kelebek, ona iyi kalpli olabilmek için yapması gerekenleri anlatır ve onun bu isteğindeki samimiyetine inanır. Arılar ve Karıncalar çalışmakta, Çekirge de onlara yardım etmekte, Ağustos Böcek'i beste yapmaktayken; Kelebek ve Sivrisinek yanlarına gelir. Sivrisinek'in artık kimseye kötülük yapmayacağını söyler. Ardından kendinin de Örümcek'ten öğrendiği çiçeklere polen taşıma görevini bir an önce yapmaya başlayacağını bildirir. Fakat Arılar'dan sonbaharın geldiğini, çiçeklerin solduğunu, yakında kışın geleceğini öğrenir. Kış yaklaşmıştır, hayvanların hareketleri giderek yavaşlamaya başlar ve uyku haline geçerler. Cemrelerin kışı anlatan şarkısıyla oyun son bulur.

Sonuç olarak, küçük canlıların gizli dünyasını işleyen oyun, birçok iletiyi içinde barındırır. Oyunda dramatik çatışmayı besleyen olaylar art arda yaşanır. Oyun didaktik bir tarzla kaleme alındığı için çocuk seyirciyi oyunun içine çekecek öğelere az sayıda yer verilmiştir. Verilen mesajlar olumlu ve öğreticidir ama eğlendiriciliğin önüne geçmiştir. Kötüden iyiye dönüşümü göstermek için yapılan Çekirge ve Sivrisinek'in ani değişimi yapay bir görüntü sergiler. Nitekim yalnız kalma hissi dışında bu değişimi içselleştirecek önemli bir olay yaşanmamıştır.

4. “Bir Yaz Masalı” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Bir Yaz Masalı

Oyunun Oynandığı Sezon: 2008-2009

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 9 yaş ve üzeri

Yazan: William Shakespeare

Uyarlayan: Emel Bala Gürel

Yöneten: Cahit Çağırın

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Aşk

Ana düşünce: Gerçek ve güçlü aşk tüm engelleri ortadan kaldırır.

Yan iletiler:

Sınıf ayrımı

Adalet

Yardıms severlik

Kıskançlık

İyilik

Bencilik

Çalışkanlık

Oyundaki temel çatışma: Ana çatışma, zenginlik-fakirlik üzerinden ilerlemektedir. Zenginlik boyutunu soylular, fakirliği ise halktan insanlar temsil etmektedir. Bu iki grubun temsilcilerinin birbirine kavuşması engellenerek oyunun çatışması oluşturulmuştur. Ana çatışmayı iyi niyet-kötü niyet çatışması da desteklemektedir.

Oyun kişileri: Obur Kraliçe, Bay Sıska, Balkız, Aykız, Şekeroğlan, Beteroğlan, Çiçek Peri, Böcek Peri, Çekirge, Lale, Teneke, Testere, Makara, İplik.

Obur Kraliçe: Ülkenin kraliçesidir. Yemek yemeyi çok sever. Aklından hep lezzetli yemekler geçmektedir. Şişman olduğunu kabul etmez. Bay Sıska ile evlenmek ister. Aşka inancı olan Kraliçe yine de sınıf ayrımı yaparak Kraliyet ailesinden biriyle halktan birinin evlenmesine karşı çıkar. Oyunun sonunda bu tavrını değiştirerek yumuşar.

Bay Sıska: Kraliçenin müstakbel kocasıdır. Balkız'ın babasıdır. Onu, kraliçenin yeğeni Beteroğlan'la zorla evlendirmek ister. Kızının duygularını önemsemez. Onun Şekeroğlan'la olan ilişkisini onaylamaz.

Balkız: Şekeroğlan'a âşık bir genç kızdır. Zorla kraliçenin yeğeni Beteroğlan'la evlendirilmek istenir. Fakat o, tüm sıkıntıları göze alarak aşkıdan vazgeçmez. İyi kalpli bir kızdır. Kendisini kıskanan, onun için kötülük düşünen kuzeni Aykız'ın üzüntüsünü paylaşır.

Aykız: Balkız'ın kuzenidir. Beteroğlan'a sırlıslıkla âşık olmasına rağmen ondan karşılık göremez. Sevdiği kişinin Balkız'a âşık olması onun kuzenini taklit etmesine neden olur. Balkız'ı sürekli kıskanır. Mutluluğuna onun engel olduğunu düşündüğü için onun da mutluluğunu bozarak intikam almak ister.

Şekeroğlan: Balkız'a âşık fakir bir halk çocuğudur. Onun için her şeyi göze alır. Cesur, gözü kara bir gençtir.

Beteroğlan: Kraliçe'nin yeğenidir. Balkız'a âşıktır. Onunla evlenmek ister. Balkız'ı, sevgilisi Şekeroğlan'dan ayırmak için her şeyi yapar. Aykız'ın kendisine olan ilgisine karşılık vermez. Onu sürekli aşağılayarak kendinden uzaklaştırmak ister.

Çiçek Peri: Perilerin kraliçesidir. Böcek Peri'nin, yıldönümlerinde ormana geç gelmesi aralarını açmıştır. Bunun için onu terk etmiştir. Eşinin tüm ısrarlarına rağmen kararından dönmez.

Böcek Peri: Perilerin kralıdır. Eşi Çiçek Peri'yi çok sever. Anlamsız yere kendisini terk ettiğini düşünerek ona kızsada yine de aklından çıkaramaz. Büyüyle kendine tekrar âşık etmek ister.

Çekirge: Böcek Peri'nin yardımcısıdır. Saray'da Obur Kraliçe'nin veziridir. Kraliçe'nin gönlünü hoş tutmak için ona sürekli iltifatlar eder, hoşlanacağı sözler eder. Eğlenmeyi sever. Sakarlık yaparak yanlış kişileri büyüleyip ortalığı karıştırır. Lale'ye âşıktır.

Lale: Çiçek Peri'nin yardımcısıdır. Sarayda Obur Kraliçe'nin hizmetçisidir. Doğrudan yanadır. Çekirge'nin aşkına karşılık verir.

Teneke, Testere, Makara, İplik: Halktan insanlardır. Esnaflık yaparlar. Her birinin bir zanaatı vardır (Teneke: lehimci, Testere: marangoz, Makara: dokumacı, İplik: terzi). Kraliçe'nin düğünündeki yarışmaya katılıp para ödülünü kazanmak isterler. Bunun için bir tiyatro oyunu hazırlarlar. Hayalleri, çok para kazanıp tiyatro kurmaktır.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Bir saraydaki düğün hazırlığının telaşıyla oyun başlar. Kraliçe, vezir ve hizmetçisiyle konuşmaktadır. Düğün için yaptığı diyetin verdiği gerginlikle hizmetçisi Lale'ye sürekli kızar. Bu kızgınlığına bir gün önce ölçüsü alınan gelinliğinin dar olduğu eklenince siniri ikiye katlanır. Tam o sırada evleneceği kişi olan Bay Sıska, canı sıkkın bir şekilde gelir. Kızı Balkız'ın fakir bir genç olan Şekeroğlan'la evlenmek istediğini söyler. Fakat bu duruma Obur Kraliçe ve baba Bay Sıska karşı gelmektedir. Onlar Obur Kraliçe'nin yeğeni Beteroğlan'la evlenmesini istemektedirler. Saraya gelen Balkız ve Şekeroğlan, büyüklerini evlilik konusunda ikna edemezler. Şekeroğlan, aşkından vazgeçmeyeceğini söylemesi üzerine sürgün cezası alır. Bu cezaya çok üzülen Balkız ağlamaktadır. Yalnız kaldıklarında kavuşmak için tek çözümün kaçmak olduğunu düşünürler. Yanlarına gelen Aykız çok üzgündür. Sevdiği kişi olan Beteroğlan, ona karşılık vermemektedir. Bunun sebebi olarak da Balkız'ı görür ve onu çok kıskanır.

Sokakta bir yandan işleriyle meşgul olan Testere, Teneke, Makara, İplik bir yandan da birbirleriyle şakalaşmaktadır. Kraliçe'nin düğünde yapılacak olan gösteri yarışmasında bir oyun ortaya koymaya karar verirler. Amaçları para kazanmaktır. Yönetmenliğini Testere'nin yapacağı "Birmuz ile Pisbe'nin Mutlu Başlayıp Mutlu Bitmeyen Aşkları" adlı oyunun hazırlıklarını yapmaya koyulurlar. Ormanda gezinen Çekirge ve Lale adlı periler, Obur Kraliçe'nin düğünü hakkında konuşmaktadır. Bu düğünün hırçın ve zalim kraliçeyi yumuşatacağını düşünüp halk adına mutlu olmaktadırlar. Bu konuşmalar esnasında önce Böcek Peri sonra da Çiçek Peri gelir. Çiçek Peri, evlilik yıldönümlerini unutan Böcek Peri'yi terk ettiği için yanlarında fazla durmaz ve yardımcısı Lale ile oradan ayrılır. Bu durumun yersiz yere uzadığını düşünen Böcek Peri, yardımcısı Çekirge'ye bir görev verir. Gözüne sürülen kişiyi,

gözünü açtığında ilk gördüğü şeye âşık eden gelincik çiçeğini ormandan gidip toplamasını ister. Çiçek Peri'ye ve ormanda görüp haline acıdığı Aykız'ın, sevdiği çocuğa kavuşabilmesi için Beteroğlu'na da bu çiçeği sürerek büyü yapmasını emreder. Fakat Çekirge bu büyüyu yanlışlıkla Şekeroğlan'a yapar. Uyandığında karşısında Aykız'ı gören Şekeroğlan, ona âşık olur. Bu karışıklık oyunun heyecan dozunu ve gerilimi arttırdığı için seyircinin dikkatini oyuna çekmektedir. Testere, Teneke, Makara, İplik oynayacakları "Birmuz ile Pisbe'nin Mutlu Başlayıp Mutlu Bitmeyen Aşkları" oyununun provasını yapmaktadır. Bu oyun Şekeroğlan ve Balkız'ın hikâyesine çok benzemektedir. Prova yapılırken onları uzaktan izleyen Çekirge, provanın sonunda kendini eğlendirmek için Makara'yı eşeğe çevirir. Diğer arkadaşları korkudan kaçar. Büyüğünün etkisindeki Çiçek Peri, Makara'yı görür görmez âşık olur. Yaşanan bu karışma bir kez daha heyecan dozunu artırır. Beteroğlan'ı arayan Aykız yerde yatan Şekeroğlan'ı görünce onu uyandırır. Şekeroğlan uyanır uyanmaz yanlış büyüünün etkisiyle Aykız'a âşık olur. Ona güzel aşk sözleri söyler. Aykız bu duruma çok şaşırır. Bu sırada uyanan Balkız, Şekeroğlan'ı göremeyince büyük bir telaşla onu aramaya koyulur. Çekirge, Böcek Peri'ye yaptığı yanlış büyüleri anlatır. Bu arada Şekeroğlan'ı arayan Balkız, Beteroğlan'ı görür. Beteroğlan Aykız'ın peşinden ayrılmaz. Büyünün etkisiyle Şekeroğlan da Aykız'ın peşinden ayrılmaz. Bu iki grup karşılaşır. Bu karşılaşmanın sonunda Beteroğlan ve Şekeroğlan birbirleriyle kavga etmeye başlar. Aralarında düello yapmaya karar verirler. Bunları gören Böcek Peri, herkesi dondurur ve yardımcısı Çekirge'den büyüyle herkesi doğru eşleştirmesini ister. Kendi de Çiçek Perisi'nin büyüünü düzeltmeye gider. Diğer yandan eşeğe dönüşen Makara ve Böcek Peri Shakespeare'in "Hırçın Kız" oyununu oynarken Böcek Peri gelir. İkisini de dondurduktan sonra Çiçek Peri'nin gözlerine sihirli gelincik çiçeğini sürer. Yanına gelen Çekirge'ye de Makara'yı uzak bir yere bırakmasını söyler. Tiyatro tutkusuna hayran kaldığı için yanına altın bırakmasını da emreder. Böylece tiyatronun önemine vurgu yapılmış olur. Böcek Peri'nin kollarında yatan Çiçek Peri, ilişkileri normale dönmüş bir biçimde uyanır. Büyülü haldeki diğer grup da doğru eşleşmelerin yapılmış şekliyle uyanır. Bu grup saraya giderek evlenme isteklerini bildirmeyi planlarken, Obur Kraliçe ve Bay Sıska gelerek Balkız ve Aykız'ın cezalı olduğunu söyler. Fakat Beteroğlan durumu açıklar ve eşleriyle evlenmek istediklerini bildirir. Lale'nin yaptığı küçük bir büyüünün yardımıyla Kraliçe bu durumu kabul eder. Lale ve Çekirge'nin de evlilik istekleri onaylanır ve dört çift evlenerek bu

mutluluęu paylaşmaya karar verirler. Oyunun finalinde yanında altınlarla uyanan Makara bynn etkisinden kurtulmuştur. Altınların heyecanı ile arkadaşlarının yanına gitmeye karar verir. Dięer yandan İplik, Testere, Teneke’de ellerinde sopayla ormanda arkadaşlarını aramaktadır. Arkadaşlarıyla karşılaşan Makara’nın saraydaki temsil yarışmasına katılmadıkları için tiyatro kurma hayallerini erteleyen arkadaşlarına bir srprizi vardır. Bu hayallerini ertelemelerine gerek kalmadığını syleyerek altınları gsterir. Hepsi çılgınlarca sevinerek birbirlerini perler. Oyun, genel çerçeveyi izen bir final şarkısıyla noktalanır.

Sonuç olarak, William Shakespeare’in “Bir Yaz Dnm Gecesi Ryası” adlı oyunundan uyarlanan oyun evrensel bir tema iřlemektedir. Oyunun kurgusu bu tema ve iletileri kapsayacak bir şekilde planlanmıřtır. Oyunda gerilimi ve heyecanı tetikleyen dęmler etkili bir şekilde atılmıřtır ve sistemli bir şekilde btn dęmler zme kavuřturulmuştur. Fakat oyunun bařında Aykız’ı sevmeyen Beteroęlan ve evlilik yildnmn unuttuęu iin onu terk eden iek Peri’nin byyle birbirlerine kavuřması “sevgi” deęerini basitleřtirmiřtir. Aynı zamanda sevgiyi, ařkı, mutluluęu bu yolla elde etmek, karıřıklıęı bu şekilde zmemek; bu denli hayatın iindeki bir temayı gereklikten uzaklařtırmıřtır.

5. “Bymek İstiyorum” Oyunu

Oyun Hakkında n bilgi:

Oyunun Adı: Bymek İstiyorum

Oyunun Oynandıęı Sezon: 2009-2010

Oyunun Hitap Ettięi Yař Aralıęı: 7 yař ve zeri

Yazan: Mehmet AKAY

Yneten: Mehmet AKAY

İerięe İliřkin ęeler:

Oyunun teması: Byme ve olgunlařma

Ana düşünce: Çocuğun kişiliğinin oluşmasında aile kadar çevrede etkilidir.

Yan iletiler:

Eğitimin önemi

Sevgi

Dostluk

Savaşın kötülüğü

Üretim

Oyundaki temel çatışma: Genel olarak bakıldığında “baba” ve “çocuk” çatışması ilk etapta dikkat çekmektedir. Büyüdüğünü düşünen bir çocuk ve onu sakınmaya çalışan bir baba oyunun temelini oluşturan çatışmayı başlatır. Bu çatışmaya ek olarak hırsızlığın karşısına çalışkanlık-üretkenlik, cesaretin karşısına korku, aklın karşısına aptallık, savaşın karşısına barış, iyi niyetin karşısına kötü niyet koyularak oyunun ilerlemesi sağlanmıştır. Çatışmaların ölçüsü seyircilerin dikkatini oyunda tutmasını sağlamıştır.

Oyun kişileri: Prens, Vezir, Kral, Büyücü, Oduncu, Yazgülü, Güzgülü, 3 Haydut, Subay, 2 Asker, 2. Kral, Prens.

Prens: İyi eğitim almış akıllı bir prensdir. Babasını ikna edene kadar saray dışına çıkmamıştır. En büyük isteği, saray dışındaki hayatı tanıyıp yeni şeyler öğrenmektir. Saray dışında yaşadığı sorunlara akliselikle yaklaşarak çözüme kavuşturur. İyi kalplidir ve yardımseverdir. Kötülerin başka insanlara zarar vermemesi için onlarla mücadele etmeyi göze alacak kadar düşünceli ve cesurdur. Her zaman barıştan yanadır.

Vezir: Küçüklüğünden beri prensle ilgilenmiş, onun yanında olmuş bir vezirdir. Prens’in yolculuğunda ona refakat eder. Elini taşın altına koymak istemeyen, korkak biridir. Prens’in başına bir şey gelmesinden korktuğu için dikkatli davranmaya çalışır.

Kral: Çok aksi görümlü bir kraldır. Oğlunun kendini idare edecek kadar büyüdüğünü düşünmediği için saraydan çıkmasına izin vermeyerek onu kötülüklerden korumak ister. Komşu kralla savaşmak üzereyken oğlunun çözümü ile sorun tatlıya bağlanır. Dışarıdaki zorluklarla akıllıca baş ettiğini gören Kral, oğlunun olgunlaştığını görüp artık onun için endişelenmemesi gerektiğini anlar.

Büyücü: İnsanları büyücüyüm diyerek kandıran bir dolandırıcıdır. Prens ve veziri de dolandırmak ister ama başarılı olamaz.

Oduncu: İyi kalpli, yardımsever, misafirperver ve onurlu bir oduncudur. Ormanda karşılaştığı vezir ve prensi evine davet ederek onları ağırlar. İki kızı ile birlikte yaşamaktadır.

Yazgülü: Oduncunun kızıdır. Oldukça misafirperver, iyi kalplidir. Her şeyi olumlu görür.

Güzgülü: Oduncunun diğer kızıdır. Yazgülü'nün tam tersi bir karakterdir. Önyargılı, aksi ve karamsardır. Başlangıçta prensi ve veziri ağırlamaktan mutlu olmasa da sonradan prensin iyi niyetini görünce kalbi yumuşar.

3 Haydut: Hırsızlık, zorbalık yaparlar. Akıllı değillerdir. Oduncu ve prens yokken, evlerine gidip vezir de dâhil olmak üzere herkesi soymuşlardır.

Subay: Komşu ülkenin subayıdır. Askerleri savaşa hazırlar. Düşmanla nasıl mücadele edileceğini anlatır.

1. Asker: Komşu ülkenin askeridir. Aptaldır. Bütün komutları yanlış anlar.

2. Asker: Komşu ülkenin askeridir. Çok korkaktır. Düşman kelimesini duysa bile titremeye başlar.

2. Kral: Komşu ülkenin kralıdır. Sert ve asabidir. Prensın babasına benzer özellikler gösterir. Komşu ülkede yetişen bir meyveye sahip olmak için onlarla savaşmak ister.

Prenses: 2. Kral'ın kızı olan Prenses sağduyulu, mantıklı, sakin yapıda biridir. Sinirli babasını sakinleştirmeye çalışır. Savaşa karşı olan kız babasını vazgeçirmek ister.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Prens ve Vezirin, sarayın bahçesinde konuşmasıyla oyun başlar. Bu zamana kadar hiç sarayın dışına çıkmayan Prens, Vezire yakınmaktadır. Babasının yeterli olgunluğa erişmediğini düşündüğü oğluna dışarıya yasaklaması onu çok üzmektedir.

Dışarı çıkıp yeni arkadaşlar edinip, yeni yerler görmek, öğrenmek istemektedir. Vezir, bu düşüncelerdeki prensi eğlendirmek için her şeyi denese de başarılı olamaz. Prens hayatındaki rutinden sıkılmıştır. Babasına bu durumu anlatır. Saray dışına çıkma isteğine başlangıçta karşı çıksa da sonradan oğlunun ısrarları karşısında dayanamaz. Ayrıca oğlunun hayat karşısında ne derece olgunlaştığını bu sayede de test etmek ister. Vezirin refakatinde ona izin verir. Vezir ve Prens ormanda yürürlerken Prens adeta mutluluktan havalara uçacak gibidir. Aralarında haydutlara karşı önlem almak için bir anlaşma yaparlar. Amca-yeğen gibi davranırlar. Ormanda yollarını kaybederler. Karşılarına bir Büyücü çıkar. Onları kandırıp paralarını almak ister. Fakat Prens aklını kullanarak bir oyun oynar ve büyücüyü uzaklaştırır. Böylelikle Prens ilk sınavını başarıyla atlatır. Orman karanlığında Oduncu'yla karşılaşır. Zifiri karanlıkta kimse birbirini göremez. Büyük kargaşa yaşanır. Ay ışığının etrafı aydınlatmasıyla bu karışıklık son bulur. Oduncu ve Prens-Vezir ikilisi tanışır. Oduncu onları evde misafir etmeyi teklif eder. Kendilerini kentteki hasta akrabalarını ziyarete giden amca-yeğen olarak tanıtan Vezir ve Prens, Oduncu'yla birlikte eve doğru yol alırlar. Eve gelen konukları gören Oduncu'nun kızı Yazgülü bu duruma çok sevinmiştir. Yazgülü'nün aksine kardeşi Güzgülü ise pek memnun olmamıştır. Sabah erken kalkan Prens neşeyle evden çıkarken bahçede ormana gitmek için hazırlık yapan Oduncu'yu görür. Onunla sohbet etmeye başlar. Prens onunla ormana gitmek ister. O sırada uyanan Vezir de bahçeye çıkar. Oduncu, amcası sıfatında olan Vezir'den izin alır ve Prens'i alarak ormana giderler. Orman dönüşünde Yazgülü, Güzgülü ve Vezir büyük bir telaş ve üzüntü içinde soyulduklarını Oduncu'ya ve Prens'e anlatırlar. Haydutların bütün paralarını aldıklarını söylerler. Güzgülü, bu olayın sorumluları olarak eve gelen misafirleri görür. Bu telaş devam ederken Prens büyük bir sakinlikle saraydan çıkarken yanına aldığı bir kese altını Oduncu'ya dostluğunun bir işareti olarak verir. Bunu almak istemeyen Oduncu Prens'in ısrarı karşısında altınları bölüşmeyi kabul eder. Bu yaşanan olay Güzgülü'nün bile kalbini yumuşatıp yüzünü güldürmüştür. Ayrıca Prens ormana giderek onları yakalamaya karar vermiştir. Bu ikinci krizi de aklıyla ve kalbiyle çözen Prens ikinci sınavından da galip çıkmıştır. Vezir'le yola çıkan Prens, haydutlarla karşılaşınca yapacakları oyunu anlatır. Yol boyunca açıklıktan, yorgunluktan dert yakınan Vezir'e refakati Prens yapar olmuştur. Vezir'e rolünü iyice öğrettikten sonra haydutları beklemeye koyulurlar. Haydutlar ortaya çıktıklarında prens planını uygulamaya başlar. Ölüyü diriltten bir düdüğün varlığıyla

Haydut'a arkadaşlarını öldürtür ve tek kalınca onu etkisiz hale getirir. Böylece üçüncü başarısını kazanmış olur.

Subay, iki askeriyle birlikte talim yapmaktadır. Askerlerini savaşa hazırlayan Subay, epey zorluk çeker. Komutlarını sürekli yanlış anlayan bir askerle her şeyden korkan diğer askeri onu uğraştırmaktadır. Onları uzaktan izleyen Vezir ve Prens bu yanlış anlaşılma ve korkma hallerini görünce kendilerini tutamayıp gülerler. Subay, onları fark edince hemen yanına çağırıp sorguya çeker. Bu konuşma sırasında ülke krallarının komşu ülkede yetişen bir meyveye sahip olmak için savaş hazırlığında olduklarını öğrenir. Prens, savaş kararından vazgeçirmek için 2. Kral'la konuşmak ister. Sarayda kızıyla birlikte oturan 2. Kral, Prens'in görüşme talebini kızının ısrarıyla kabul etmek zorunda kalır. Konuşma esnasında sık sık sinirlenen 2. Kral'ı, Prens sakınleştirir. Prens, 2. Kral'ı savaş fikrinin kötülüğüne inandırıp caydırmak istemektedir. Prens, elçileri olarak gidip komşu ülkeyle konuşmak ve bu durumu çözmek ister. Prens'in ısrarı ile bu durumu kendilerinin de gelme şartıyla kabul eder. Birlikte komşu ülkenin sarayına giderler. İçeri girdiklerinde Prens karşısında babasını görür. Kucaklaşan bu ikiliyi gören 2. Kral ve Prens durumu anlamak da zorlanır. Anladıklarında ise 2. Kral kandırıldıklarını düşünür. Çocuk gibi atışarak tartışan iki kral savaş yapmayı istemektedir. Bu noktada araya giren Prens tarafları sakınleştirir. Prens'in de yardımıyla karşılıklı anlaşma yapılmasını sağlar. Kral, ülkesinin meyvesinden vermeye; 2. Kral da savaş istememeye razı olur. İki kral da sağlanan bu barıştan memnun kalır. Ayrıca Kral, Prens oğlunun bunca engelin üstesinden akıllıca geldiğini görerek artık onun büyüdüğünü ve kendisinin endişelenmemesi gerektiğini anlar. Bu güzel gelişmeleri şenliklerle kutlamak isterler. Oyun sona ererken Prens son ve en önemli başarısını kazanmıştır. Artık o babasının gözünde büyümüştür.

Sonuç olarak, bir "Yol Öyküsü" olarak nitelenen oyun, çocuk eğitiminde aile kadar çevresel faktörlerin de önemli olduğuna dikkat çekiyor. Temelde bu mesajı vermek isteyen oyun, kurguyla çelişmektedir. O zamana kadar saray dışına çıkmamış, çevreyi görüp onu tanımamış bir kişinin yolculuk boyunca akıllıca çözümler üretmesi gerçeğe pek uymadığı gibi çevrenin eğitim sürecinde çok önemli bir yerinin olmadığını düşündürmektedir. Diğer yandan bakıldığında oyunun aileleri de kapsamına alması ve onlara bir bakış açısı sağlaması etki alanını genişletmektedir.

İçinde yer yer öğretici iletiler sunan oyunun çocuklarda olumlu davranışlar geliştirebileceği düşünülmektedir.

6. Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?

Oyunun Oynandığı Sezon: 2010-2011

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 4 yaş ve üzeri

Yazan: Rada MOSKOWA

Çeviren: Tuğrul ÇETİNER

Yöneten: Ulviye KARACA

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Özgürlük

Ana düşünce: Ele ele verilerek üstesinden gelinen zorluklar insanları büyütür.

Yan iletiler:

Dostluk

Mücadele

Paylaşma

Oyundaki temel çatışma: Oyunda özgürlük ve esaretin çatışması göze çarpar. Büyüyüp özgürce düşlerine koşmak isteyen Minik Tay'ın Lunapark Sahibi'nin eline düşmesi ile yaşadığı esirlikten kurtulma çabası oyunun temelini oluşturur. Küçük Çıgırtkan'la beraber çıkılan bu özgürlük koşusunda onların karşısında olan Lunapark Sahibi ve onun esaretinde yaşamaktan mutlu olan beygiri sürekli bir çatışma içindedir.

Oyun kişileri: Minik Tay, Büyük At, Küçük Çıgırtkan, Lunapark Sahibi, Lunapark Sahibi'nin Beygiri, Atlar Korosu.

Minik Tay: At sürüsünün en küçüğüdür. Başına gelenler ve yaşadıkları ürkek, güçsüz yapısını; güçlü, yiğit bir hale dönüştürür.

Büyük At: At sürüsü içinde Minik Tay'ı cesaretlendiren ona yol gösterip rehber olan bir attır.

Küçük Çıgırtkan: Lunapark sahibi tarafından çıgırtkanlık yapmak zorunda bırakılmış bir çocuktur. Oyunun başında karşılaşılan Minik Tay'a benzer özellikler gösterir. Güçsüz, ürkek, açlığa dayanamayan biridir. Minik Tay'la birlikte zorlukları aşmışlardır. Bu süreçte en büyük destekçisi Minik Tay olmuştur.

Lunapark Sahibi: Minik Tay'ı kandırarak lunaparkında çalışmaya mecbur kılan bir patronur. Kötü niyetlidir. Her zaman kendi çıkarını düşünür. Yanında çalışanlara kötü davranır.

Lunapark Sahibi'nin Beygiri: Lunapark sahibinin sözünden çıkmayan yaşlı ve şişman bir attır. Kendi çıkarını ön planda tutan rahatına düşkün bir attır. Kurnazlıkla bir şeyler elde etmeyi tercih eder. Asalak yaşam formunu benimser.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

At sürüsüyle koşarken yorgun, bitkin düşen Minik Tay, Büyük At'ın verdiği destekle ilerlemeye devam eder. Büyük At, ona daha sonra rehber olacak ilk öğretilerini bu noktada verir. Karanlık, yağmurlu, fırtınalı havada yolunu kaybeden Minik Tay, sürüden ayrılır. Yolu bir lunaparka düşer. Lunapark Sahibi'yle konuşmaya başlar. Adam, lunaparkının özelliklerini anlatarak Minik Tay'ı buraya bağlamaya çalışır. Lunaparkta çalışan Küçük Çıgırtkan, Minik Tay'a her yaklaştığında Lunapark Sahibi onu uzaklaştırır. Minik Tay'ın gözünü boyayarak onu lunaparkta kalmaya ikna eder ve onu kandırarak atlıkarıncaya bağlar. Kısa süre sonra kandırıldığını anlayan Minik Tay gitmek ister. Ama Lunapark Sahibi buna engel olur. Lunaparkta özgürlükleri ellerinden alınmış ve esir gibi çalışmak zorunda kalmış, Minik Tay ve Küçük Çıgırtkan tanışır ve aralarında sohbet etmeye başlarlar. Bu konuşma esnasında; Minik Tay, Küçük Çıgırtkan'ın aklına, kaçıp özgür olma fikrini sokmuştur.

Lunapark sahibinin kendi karakter özelliklerine sahip bir beygiri vardır. Bu beygir Minik Tay'ın yanına yanaşır ve onunla konuşmaya başlar. Minik Tay, ona aldatıldığını, kullanıldığını söylese de Lunapark Sahibi'nin Beygiri'nin keyfi

yerindedir. Bu düzene ayak uyduran beygir, günde üç öğün yemeği, sıcak bir damı özgürlüğüne tercih eder. Bu konuşma sırasında Küçük Çığırkan gelir. Minik Tay'ın yolunda gitmek istediğini söyler. Lunapark Sahibi'nin Beygiri'yle kısa süre tartışır. Beygirin yanlarından ayrılmasıyla Küçük Çığırkan, atlıkarıncaya bağlı Minik Tay'ı çözer ve lunaparktan ayrılırlar. Lunapark Sahibi, Minik Tay'ın atlıkarıncada olmadığını görünce kaçtıklarını anlar. Beygiriyle birlikte onları aramaya çıkarlar. Rahatı kaçan Lunapark Sahibi'nin Beygiri yol boyunca söylenir, geri dönmek için sahibini ikna etmeye çalışır. Lunapark sahibi yolundan dönmez. Diğer yandan el ele veren iki dost Minik Tay ve Küçük Çığırkan tüm zorlukları aşarak ilerler. Fakat bu zorluklar Küçük Çığırkan'ı güçsüz kılmıştır. Çok yorulan, ıslanan, üşüyen Küçük Çığırkan'a, her seferinde Minik Tay destek olmuştur. Onu cesaretlendirmiştir. Oyunun başındaki Büyük At'ın misyonunu o yüklenmiştir. Bu durum Minik Tay'ın yetişkinliğe adım attığının işaretidir. Yol boyunca yaşanan pek çok sıkıntı Küçük Çığırkan'ı iyice güçsüz hale getirmiştir. Çok acıkmıştır. Minik Tay, ona yemek bulmak için yanından ayrılır. Küçük Çığırkan, yalnız kaldığı sırada çevreyi gözlemleyerek ağacı, çayırılığı, gökyüzünü, çiçeği görür ve hayatı öğrenmeye başlar. Diğer yandan, sahibine kendini ispatlamak isteyen beygir, ondan ayrı olarak Minik Tay'ı ve Küçük Çığırkan'ı arar. Küçük Çığırkan'ı yalnız gören Lunapark Sahibi'nin Beygiri onu kandırarak üzerine bindirir ve sahibine doğru götürmeye başlar. Küçük Çığırkan'a ekmek getiren Minik Tay döndüğünde onu bulamaz. Onu nasıl bulacağını düşünürken oyunun başında kaybettiği at sürüsüyle karşılaşır. Büyük At çoğunlukta olduklarını hatırlatarak onu bulabileceklerini söyler. Birlik olmanın gücüne vurgu yapılmış olur. Küçük Çığırkan'ı, sahibine götüren beygir arkalarında at sürüsünü görünce kendisine zarar gelmemesi için Küçük Çığırkan'ı sırtından atarak kaçmaya devam eder. Beygirin bu hareketi onun karakteriyle paralellik gösterir. Nihayet bu iki dost birbirine tekrar kavuşur. Büyük At ve Atlar Korosu, yaşanan tüm zorlukları ve üstesinden gelme sürecini betimleyen bir türkü söylerler. Bunların sonucunda Minik Tay, Büyük At'a göre artık yetişkin, büyük ve yüreklidir. Dostuyla ele ele vererek daha güçlü ve yürekli olduklarını bildirir. Bu açıklamalar onları çok mutlu eder. Kötülüğü temsil eden Lunapark Sahibi ve onun beygiri telaşla kaçarlar. Kötüler kendi yoluna gider, temiz yürekli bu iki dost ise düşlerine doğru yol alır.

Sonuç olarak, oyun Minik Tay üzerinden çocukların hayatta var olma çabasını işlemiştir. Konu olarak gerçek hayata uygundur. Genellikle çocuklar bir an önce büyümek isterler ama bu sürecin pek meşakkatli olduğunu göz önünde bulundurmazlar. Bu süreçte karşılaşılabilecek birçok sorunun olduğunu atlar. Oyun, bu sorunları çocuklara göstermesi bakımından anlamlıdır. Masalsı bir şekilde ele alınan bu hikâye, dayanışma duygusuyla düşlere nasıl uzanılacağını gösterir.

7. “Camdan Kalp” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Camdan Kalp

Oyunun Oynandığı Sezon: 2011-2012

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 6 yaş ve üzeri

Yazan: Özlem SARAÇ

Yöneten: Asuman BORA

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Sevgi

Ana düşünce: Sevgi en büyük zenginliktir.

Yan iletiler:

Hırsızlık

Korku

Doyumsuzluk

Zorbalık

Kendini beğenmişlik

Cesaret

Dürüstlük

Arkadaşlık

Bilginin önemi

Hak arama

Yardımlaşma

Oyundaki temel çatışma: Oyunda ana çatışma, sevgi-nefret kavramları üzerinden ilerlemektedir. Kalbinde “nefret” dolu Kumpala ile saf, temiz camdan bir kalbe sahip Afilya ve çevresindekilerin(Canti, Kikki, periler) taşıdığı “sevgi”; oyun boyunca fiziksel ve psikolojik olarak çatışmaktadır.

Oyun kişileri: Canti, Afilya, Kikki, Kumpala, Gakgak, Pafili, Bilmececin, Orman Perileri (Aşk Perisi, Orman Perisi, Su Perisi), Tek Boynuzlu At.

Canti: Yakışıklı, cesur, kültürlü, bilgili ve Afilya’ya deliler gibi âşık bir çocuktur. Afilya’nın çalınan camdan kalbini tekrar alabilmek için her türlü zorluğu göze alır. Karanlık ormana yolculuğu sırasında kalbinin sesini dinleyerek cesaretin korkuya rağmen var olduğunu öğrenir.

Afilya: Tertemiz, saf, camdan bir kalbe sahip güzel bir kızdır. Canti ile birbirlerine âşıkırlar. Kalbi çalındıktan sonra bir değişim gösterse de Canti’nin çabalarıyla tekrar camdan kalbine sahip olur. Kalbinin sesini dinleyerek gerçeği yalandan ayırt etmeyi öğrenir.

Kikki: Canti’nin en yakın arkadaşıdır. Gösterişli sapsarı kuyruğu olan bir kanaryadır. Şarkı söylemeyi çok sever. Fakat Kumpala tarafında sesi çalınır. İyi kalpli, yardımsever bir arkadaştır. Sevgi uğruna fedakârlık yapmayı öğrenir.

Kumpala: Çok kötü bir büyücüdür. Bütün yeteneklerini hırsızlıkla kazanmıştır. İnsanların her şeylerini çalar. Yeteneklerini, güzel seslerini, güçlerini... Doyumsuzdur. Her şeye sahip olmanın peşindedir. Sahip olduklarından çabuk sıkılır. İsteklerine sahip olmasına rağmen mutsuzdur. Çünkü sevgisizdir.

Gakgak: Kumpala’nın kılavuzu Gakgak, Kumpala’nın hırsızlık işlerindeki başyardımcısıdır. Çok usta bir hırsızdır. Kumpala gibi kötü kalplidir. Onun sözünden çıkmaz. Kumpala’ya yaranmak için sürekli iltifatlar eder.

Pafili: Karanlık ormanda yaşayan çok büyük bir köpektir. Aslında Pafili de bir büyücüdür. Ama Kumpala tarafından büyüyle köpek haline getirilmiştir. Bütün büyü güçleri Kumpala tarafından çalınmıştır. Yardımsever ve iyi kalplidir. Canti’ye yardım eder.

Bilmececin: Karanlık Orman’da yaşayan şakacı bir cindir. Bilgiyle beslenir. Sorduğu sorular bilinmediği takdirde karşısındakileri yer.

Orman Perileri (Aşk Perisi, Orman Perisi, Su Perisi): İyi kalpli 3 peridir. Canti ve Afilya'nın her zaman yanındadır. Kumpala'dan nefret ederler ve herkes gibi ondan korkarlar. Orman Perilerinden; Aşk Perisi, aşka ve romantizme bayılır. Orman Perisi, naturel yaşamdan yanadır. Su Perisi ise diğer periler göre daha saftır.

Tek Boynuzlu At: Onu görmek şans getirir. Doğru yolu gösterir. Canti ve Kikki, Karanlık Orman'da karanlıklar içinde çaresizken onların karşısına çıkar. Tek boynuzundaki nottan Pafili'nin gönderdiği anlaşılır. Onlara şatonun yolunu gösterir.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Sardunya Ülkesi'ndeki iki aşkın birbiriyle konuşmalarıyla oyun başlar. Aşk Perisi, Orman Perisi, Su Perisi bu aşk sahnesine eşlik eder. Karşılıklı şiir okuyan bu iki âşık birbirlerini çok sevmektedir. Afilya'nın tertemiz, saf, camdan kalbini üzmemek için üzerine titreyen kibar Canti, ona kötü kalpli büyücü Kumpala'nın çaldığı 7 renkli çiçeği aşkının göstergesi olarak vermek ister. Bu noktada konuşmaya periler dâhil olur ve Kumbala'nın kötülüklerini, hırsızlıklarını anlatırlar. Konuşmalar devam ederken yanlarına Kikki gelir. Güzel sesiyle okuduğu aşk şarkısına herkesi hayran bırakır. Kötü büyücü Kumpala ve yardımcısı Gakgak'ın gelişiyle bu güzel hava, yerini telaşeli bir kaçışmaya bırakır. Korkudan nereye saklanacağına karar veremeyen Kikki hariç herkes gizlenir. Herkesten bir şeyler çalan Kumapala, Kikki'den de güzel sesini ister. Kikki'nin tüm itirazlarına rağmen Gakgak'ın da yardımıyla sesini çalar. Saklandıkları yerden çıkan periler ve arkadaşları yerde baygın halde yatan Kikki'yi uyandırır. Sesinin çaldığı anlaşılır. Şatosuna dönen doyumsuz Kumpala çaldıklarına zevkle bakar. Kikki'nin sesini sürekli değişen koleksiyonunun en değerli yerine koyar. Her şeye sahip olan Kumpala, mutsuzluğunun sebebini öğrenmek ister. Bunun için çaldığı sihirli plazmanın yanına gider. Sihirli plazma, her şeyinin olmasına rağmen sevgisinin olmadığını söyler. Sardunya ülkesindeki Canti ve Afilya'yı örnek göstererek Afilya gibi temiz, saf, kırılğan camdan bir kalbe sahip olamadığını bildirir. Bunun üzerine Kumpala, Sardunya Ülkesi'ne gidip camdan kalbi almaya karar verir. Sardunya ülkesinde periler, Canti ve Afilya sesi çaldığı için üzülen Kikki'yi eğlendirmeye çalışmaktadır. Onu mutlu etmek için oynadıkları oyun sırasında Kumpala ve

yardımcısı Gakgak gelir. Sihirle herkesi dondurur. Afilya'nın camdan, temiz kalbini çalar ve şatoya dönerler. Sihrin etkisi geçince arkadaşları hemen Afilya'nın yanına gider. Afilya artık tamamen değişmiştir. Temiz kalpli Afilya artık herkese kötü davranır ve aşağılar. Kimseyi yanında görmek istemez. Canti'den sıkıldığını söyler. Söylene söylene yanlarından uzaklaşır. Bu duruma çok üzülen Canti, Kumpala'nın Şatosu'na gidip Afilya'nın camdan kalbini almaya karar verir. Oraya gitmek için kimsenin geçemediği, gidenin dönemediği tehlikeli Karanlık Orman'dan geçmeyi göze alır. Kikki'de bu yolculukta arkadaşını yalnız bırakmaz.

İki dost, Karanlık Orman'da korkuyla ilerlerken bir hırlama sesi duyarlar ve çok geçmeden Pafili'ye yakalanırlar. Kısa bir konuşmanın sonrasında Pafili onları serbest bırakır ve onlara karanlıkta kaldıkları zaman içindekilerle onlara kılavuz olacak bir çanta verir. Yollarına devam eden arkadaşlar yoğun bir karanlığın içindedir. Bu karanlıkta kaybolan arkadaşlar birbirlerini ararlarken hayalet sandıkları Bilmececin'e yakalanırlar. Karanlık içinde Pafili'nin verdiği çantayı hatırlar ve içine bakarlar. Çantanın içinden bir mum çıkar ve böylece etraf aydınlanır. Bilmececin'i görürler ve onun sorularına maruz kalırlar. Eğer cevaplayamazlarsa Bilmececin tarafından yeneceklerini öğrenirler. Seyirci çocuklarında soru-cevaplara dâhil edildiği bölümde son soruya kadar bütün sorular doğru cevaplanır. Son soruda zorlanan Canti ve Kikki, Bilmececin tarafından yenilmeye hazırlanırken Canti'nin aklına çanta gelir. En büyük karanlığın bilgisizlik olduğunu düşünerek karanlıkta kendilerine yardımcı olacak çantayı tekrar açar. İçinden çıkan kitaba bakarak doğru cevabı verir ve yollarına devam etme hakkını kazanırlar. Kumpala, Şatosu'nda çaldığı kumdan kalbe bakarak mutlu olup olmadığını sorgular. Hâlâ derin bir mutsuzluk hissi yaşadığını anladığında tekrar sihirli plazmanın yanına gider ve sebebini sorar. Hâlâ kendisinin sevgiye sahip olamadığının ve bunu çalarak da sahip olmanın mümkün olamayacağını cevabını alır. Bu cevaba sinirlenen Kumpala, plazmaya kızarak haber yayını yapmasını emreder. Haberlerde Sardunya Ülkesi'nin ayaklandığını, Kumpala'dan şikâyetçi olduğunu, Canti ve Kikki'nin onun şatosuna gitmek için yolda olduklarını öğrenir. Onları kararından vazgeçiremeyen Kumpala, yardımcı Gakgak'a onları durması için emir verir. Gakgak, Canti'nin elindeki çantayı alır ve Kumpala'ya getirir. Karanlıkta ümitsizliğe düşen Canti ve Kikki, Tek Boynuzlu Bir At görür. Bu at Pafili tarafından gönderilmiştir. Onlara şatonun yolunu gösterir. Kumpala, şatosunda otururken etrafındaki herkes ona hizmet halindedir.

Gizlice yanına yaklaşan Canti büyülu sopayı, Kikki ise camdan kalbi alır. Bir ses işiten Kumpala, Canti ve Kikki'yi görür ve ellerindekileri almak ister. Köşeye sıkışan Canti elindeki büyülu sopayı vermemek için Karanlık Orman'a doğru fırlatır. Daha sonra Kikki'ye yönelen Kumpala; ona, camdan kalbe karşılık sesine vereceğini söyler. Bir an için tereddüt eden Kikki, büyük bir fedakârlık göstererek bu teklifi kabul etmez. Kumpala bu noktada son kozunu çıkarır. Kumpala'nın işaretiyle, Afilya yanlarına gelir. Kumpala ona büyü yapmıştır. Canti büyük şaşkınlık yaşar. Afilya'ya karşılık camdan kalbi Kumpala'ya vermek zorunda kalır. Büyünün etkisindeki Afilya, Canti'ye gitmek istemez. Kalbinde Canti olsa da bedeni bunu kabullenmez. Kumpala, camdan kalbi yere fırlatacağı sırada sihirli sopasıyla Pafili girer. Afilya, Pafili'nin sihiriyle camdan kalbine tekrar kavuşur. İki âşık birbirlerine tekrar kavuşur. Pafili, Kumpala'nın çaldıklarını sahiplerine ulaştırır. Her şeyini yitiren Kumapala yardımcısı Gakgak ile gitmek zorunda kalır. İki âşık özeme birbirlerine sarılırken güzel sesine kavuşan Kikki'nin şarkısıyla oyun biter.

Sonuç olarak, oyun evrensel bir değer olan sevgi temasını işlemektedir. Çocuk oyunları özelinde düşünüldüğünde etkili bir seçimdir. Tema ve konu birbiriyle bağlantılı olarak ilerlemektedir. Oyun, içerisinde pek çok olumlu ileti barındırır. Karanlığı kitapla aydınlatmak, sevgi ve arkadaşlık uğruna yapılan fedakârlık, sevgi eksikliğini hiçbir servetin dolduramaması gibi pek çok ileti didaktik olmadan olumlu örneklemelerle seyirciye sunulmuştur. Oyunun sonuna doğru Karanlık Orman'da pek çok zorluk yaşamış Canti ve Kikki'nin çok kolay bir şekilde şatoya girip, yine çok kolay bir şekilde camdan kalbi ve büyülu sopayı alması dramatik kurguyu zayıflatmıştır. Nitekim bu durum Pafili'nin Karanlık Orman'da Canti ve Kikki'ye söylediği, Kumpala'nın karanlıktan daha tehlikeli olduğu sözüyle çelişmektedir.

8. “Üç Şehzade” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Üç Şehzade

Oyunun Oynandığı Sezon: 2012-2013

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 7 yaş ve üzeri

Yazan: Ulviye KARACA

Yöneten: Ulviye KARACA

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Birlik olma

Ana düşünce: Birlik varsa dirlik vardır.

Yan iletiler:

Hırs

İktidar mücadelesi

Kölelik

Nankörlük

Doğruluk

Yalan

Oyundaki temel çatışma: Oyunda, iktidar hırsı içinde olanlarla bu düşünenin yanlışlığına inanlar bir çatışma içerisinde. Cücelerle somutlaştırılan doğruluk ve yalan oyunun bu çatışmasını destekler niteliktedir.

Oyun kişileri: Oyun farklı mekânlarla genişlediği için geniş bir kadroya sahiptir. Tüm kadro: 1. Şehzade, 2. Şehzade, 3. Şehzade, Sultan, Vezir, 1. Elçi, 2. Elçi, Yalancı, Doğrucu, Çoban, Keçiler, 1. Afrikalı, 2. Afrikalı, Afrikalı Kraliçe, 1. Maymun, 2. Maymun, 3. Maymun, Kervanbaşı, 1. Bedevi, 2. Bedevi, 3. Bedevi, Köle Taciri, 1. Tacir, 2. Tacir, Arap Kızı, Yaşlı Adam, 1. Samuray, 2. Samuray, 1. Geysa, 2. Geysa, 3. Geysa, 1. Çinli, 2. Çinli, Hayat Ağacı, Meşe, Gürgen, Çınar, Palamut, Köknar, 1. Peri, 2. Peri, 3. Peri, Askerler, Ulemalar, Cariyeler.

1. Şehzade: Sultan'ın üç oğlunun en büyüğüdür. Kardeşi 2. Şehzade gibi tahta geçmek ister. İktidar hırsı için yollara düşer. Beklenmedik olaylar başına gelir.

2. Şehzade: Sultan'ın ortanca oğludur. Abisi, 1. Şehzade, gibi tahta geçmek ister. Onun için her şeyi göze alır. Bu hırsı, ona istemeyeceği şeyler yaşatır.

3. Şehzade: Sultan'ın en küçük oğludur. Tahtta, sultanlıkta gözü yoktur. Tek isteği babasının sağlığına kavuşmasıdır. Babasını sağlığına kavuşturacak şeyi bulmak için yola çıkar. Aklını kullanarak pek çok zorluğun üstesinden gelir. Abilerini zor durumdan kurtarır. Kalbinin temizliği onu kötülüklerden korur.

Sultan: Oğullarının birlik olmasını isteyen ve onlara bunu sürekli nasihat eden bir sultandır. Hain veziri tarafından verilen ilaç yüzünden hasta yatağından kalkamaz.

Vezir: Sultan'ı öldürüp onun yerine geçmek isteyen bir vezirdir. Şehzadeleri kandırıp onları ülkeden uzaklaştırır ve sultan gibi hareket etmeye başlar. Kendi çıkarını düşünen vezir ülkenin kaynaklarını satmak üzereyken yakalanır. Oyunun sonunda kötülüğünün cezasını çeker.

1. Elçi ve 2. Elçi: Fırıldak Ülkesi'nin elçisi olan 1. Elçi ve Kaptıkaçtı Ülkesi'nin elçisi olan 2. Elçi; Sultan'ın yokluğunda vezire rüşvetler vererek ülkeden yararlanmak isterler. Ülkenin önemli şeylerini satın almak isterler(deniz, orman, kömür madenleri, demir yatakları, barajlar, köprüler, fabrikalar vb.).

Doğrucu ve Yalancı: Sirtında çuval taşıyan iki cücedir. Doğrucu son derece gergin ve sinirli, yalancı ise sakindir. İsmiyle müsemma bu karakterlerin davranışları gerçekliğe uygundur. Her zaman doğruyu söylediğinden, Doğrucu'nun gergin; yalan söyleminin verdiği rahatlıktan dolayı Yalancı'nın sakin tavırlar sergilemesi normaldir. Bu cüceler şehzadelerin seçecekleri yolda büyük rol oynar.

Afrikalı Kraliçe: Afrikalı adamlarının yolda bulup esir olarak getirdikleri 1. Şehzade ile kısa süreli karı-koca hayatı yaşar. Ondan hoşlanan Kraliçe, 1. Şehzade'yi kendi ülkesinin kralı yapar.

Yaşlı Adam: 3. Şehzadeye hayat ağcının yerini ve sırrını anlatan bir ihtiyardır. Fantastik bir karakterdir. 3. Şehzade perilerle karşılaştığında yaşlı adamın sesini ve öğüdünü duyar.

1. Peri, 2. Peri, 3. Peri: Gölde yıkanan üç peridir. Gölde çıkan periler beyaz güvercine dönüşür. Kuş elbiselerini 3. Şehzadeye kaptıran 2. Peri, bunun karşılığı olarak şehzadeye istediği zaman kullanabileceği üç dilek hakkı verir.

Hayat Ağacı: Kaf Dağı'nın arkasında bulunan bir ağaçtır. Senede bir verdiği meyvesinden yiyenler tüm hastalıklardan kurtulur. Şehzadeler bu ağacı bulmak için yola düşmüştür. Onun meyvesini almak isterler. Ama bunu başarmak pek kolay değildir.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Saray Erkân'ın şarkısıyla oyun başlar. Bu şarkı, oyunun konusu hakkında kısa bilgi verir. Vezir'in, şehzadelere babalarının hastalığı hakkında yaptığı açıklamayla oyun genişler. İyi olmadığını düşünen Sultan; oğullarıyla konuşurken, oyunun da temel iletisi olan "Birlik olun" öğüdünü onlara verir. Bu konuşmanın ardından vezir, sultanın iyileşmesinin mümkün olduğunu şehzadelere anlatır. Hayat ağacının meyvesinden yiyenlerin tüm hastalıklardan kurtulduğunu söyler. 3. Şehzade dışındakiler bu meyveye ulaşmanın zorluğunu öğrenince pek ilgilenmezler. Fakat Vezir'in bu meyveye karşılık tahtın olduğunu söylemesi onları da yollara düşürür. Adamlarından şehzadelerin şehirden ayrıldığını öğrenen Vezir çok mutlu olur. Tahta geçmek için Sultan'ı uyutup, kendine engel olarak gördüğü şehzadeleri şehirden uzaklaştırmak için bu planı yaptığını seyirci ilk kez öğrenir. Şehzadeler sırayla yolda Doğrucu ve Yalancı adında iki cüceyle karşılaşır. 1. Şehzade sadece tahta odaklanmıştır ve Doğrucu'nun sözünü değil Yalancı'nın sözünü dinlemiştir. Diğer iki şehzade amaçları farklı olsa Doğrucu'nun işaret ettiği yoldan devam etmiştir.(2. Şehzade meyveyi alıp tahta oturmak için, 3. Şehzade meyveyi alıp babasını kurtarmak için). Doğru ve yalan gibi kavramların kişileştirilerek ete kemiğe bürünmesi çocukların zihninde bu tanımları somutlaştırmaktadır. 1. Şehzade'nin doğrudan ayrılması, 2. Şehzade'nin ise odaklandığı şey dışında hiçbir şeyi gözünün görmemesi ileride başlarına sorunlar açacaktır. Yolda yardım isteyen çobana, yardım etmeyen 2. Şehzade onun gösterdiği yola inanmayarak aksi istikamete giderken, çobana yardım etmesine karşın ondan nankörlük gören 3. Şehzade kötülüğe iyilikle karşılık verip olumlu bir mesaj vererek onun işaret ettiği yoldan ilerler. Böylece iki şehzadenin yolu burada ayrılır. Kimin ilk ağaca ulaşacağı bilinmezliği merak unsurunu tetikler.

Sultan'a geçmiş olsun ziyaretine gelen farklı ülkelerin elçileri kendini Sultan'ın yerine koyan Vezir'i görünce ona iltifatlarda bulunurlar. Vezir bir sonraki ziyarete hediyelerle gelmelerini söyler. Diğer yandan şehzadeler ise farklı farklı yerlere savrulmuşlardır. 1. Şehzade Afrika'da yakalanmıştır. 2. Şehzade ise Arabistan'da bir kervana katılmıştır. Parasını alan kervancıbaşı onu çölün ortasında

bırakıp gitmiştir. Baba öğüdü dinlememenin sonuçlarını yavaş yavaş çekmeye başlamışlardır. 3. Şehzade ise Uzakdoğu’da zor durumda olan bir yaşlı adama yardım eder ve ondan Hayat Ağacı’nın yerini öğrenir. Diğer kardeşlerin ise yakasını talihsizlikler bırakmamaktadır. 1. Şehzade, Afrikalı Kraliçe ile evlenmek zorunda kalır ve ülkenin kralı olur. Her isteği olmasına rağmen mutsuzdur. 2. Şehzade Arabistan’da hırsızlar tarafından soyulur, köle tacirlerinin eline düşer. Bu yaşadıkları onun hırsına yenik düşüp babasını dinlememenin pişmanlığını yaşamasına neden olur. Şehzadeler bu zorlukları yaşarken Vezir, elçileri tekrar ağırlar. Bu sefer elçiler yanlarında birçok hediye, mücevher getirmişlerdir. Vezir’in bu durumdan memnuniyetini gören elçiler, ülke krallarının isteklerini ona bildirirler (deniz, orman, kömür madenleri, demir yatakları, barajlar, köprüler, fabrikalar vb.). Vezir ise para karşılığında olabileceğinin sinyallerini verir.

3. Şehzade, bir gölde yıkanan üç peri kızını görür. Peri kızlarından birini alıkoyar. Peri kızı ve 3. Şehzade bir anlaşma yapar. Anlaşma sonucunda; peri kızı, kardeşlerinin yanına gitme karşılığında şehzadeye istediği zaman kullanabileceği üç dilek hakkı verir. 3. Şehzade bu üç hakkın ikisini abilerini yanına getirmek için kullanır. Şehzadenin kardeşleriyle birlikte olma isteği ve peri kızının kardeşlerinin yanına gitme isteği için verdiği bu hak paralellik gösterir. Kardeşlik olgusuna vurgu yapılır. Bir araya gelen üç kardeş hasret giderdikten sonra el ele vererek Hayat Ağacı’nın yolunun tutar. Ağaçların arasından geçerek sonunda Hayat Ağacı’na ulaşırlar. Kişileştirilen Hayat Ağacı meyvesini vermemekte karardır. Meyveyi almak için çabalayan 1. ve 2. Şehzadeleri yakalar. 3. Şehzade ise kardeşlerinin ikazları ile yakalanmaktan kurtulur. Böylece kardeşlerin artık tam bir bütün ve birlik oldukları görülür. Ağacın huylandığını anlayan kardeşler daha çok gıdıklayarak ağacın kendinden geçmesini sağlar. Bu arada 3. Şehzade meyveyi alır ve perinin kendisine verdiği son hakkı babalarının yanına giderek kullanırlar. Meyveyi dallar arasından; baştan beri en çok çabalayan, hak eden ve tek düşüncesi babasını hastalıktan kurtarmak olan 3. Şehzadenin alması bir tesadüf değildir. Yazar 3. Şehzade’yi böyle ödüllendirmiştir. Ülkeyi satma hazırlığında olan Vezir, sağlığına kavuşmuş Sultan’ı ve şehzadeleri karşısında görünce şaşırır. Her şeyi anlayan Sultan onu cezalandırır. Oğullarının birliğinden gurur duyar. Bu birliğin sonucunda hainlerin ayıklanacağı vurgulanır ve Saray Erkân’ın oyunun mesajını veren şarkısıyla oyun sona erer.

Sonuç olarak; oyun, Osmanlı dönemindeki şehzadelik kurumunu fantastik bir bakış açısıyla ele almıştır. Tarihi bir konu masalsi bir şekilde işlenirken önemli mesajlar verilmektedir. “Her ne koşulda olursa olsun birlik olun” öğüdünü dinlemeyen şehzadeler kendilerini farklı diyarlarda fantastik maceralar içinde bulurlar. Yaşadıklarının sonucunda babalarının öğüdünü içselleştirirler. Oyundaki masalsilik ve fantastik maceralar iletilerin eğlenceli bir şekilde verilmesini sağlar. Fakat oyundaki dönüşümlerin hızlı olması inandırıcılığı zedeler. İktidar hırsını en üst perdeden yaşayan 1. Şehzade'nin, Afrika Krallığı'ndan hiç memnun olmaması ve hatasını çok çabuk anlayıp pişman olması gerçeğe ters düşer. Ayrıca sihir sayesinde kardeşlerin buluşması inandırıcılığı zedelemektedir. Oyunun çatışması çeşitli olaylarla desteklenir ve bu şekilde kurgu ilerleyip genişler. Cücelerin karakter özellikleri ve tavırları gerçek hayata uygundur (Doğrucu: gergin, sinirli; Yalancı: sakin). Elçilerin ülkelerinin ve krallarının isimleri ironik bir seçimdir (Kaptıkaçtı ülkesinin Kapkaççı Kralı ve Fırıldak ülkesinin Firdöndü Kralı). Oyunun başında verilen öğüdün uygulandığı noktada tüm olumsuzlukların kaybolması, hainlerin cezasını çekmesi yapılan nasihatın önemini göstermektedir.

9. “Horoz Adam ve Korsan” Oyunu

Oyun Hakkında Ön bilgi:

Oyunun Adı: Horoz Adam ve Korsan

Oyunun Oynandığı Sezon: 2013-2014

Oyunun Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 10 yaş ve üzeri

Yazan: Sevim AK

Oyunlaştıran: Servet AYBAR

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun teması: Azim

Ana düşünce: Eksiklere küsmeden ve eksiği olanı dışlamadan, sevgi ve yetenekler keşfedilebilir.

Yan iletiler:

Sevgi

Yardıms severlik

Paylaşma

Batıl inançlar

Engelli insanlara bakış

Sabır

Kardeşlik

Fakirlik

Oyundaki temel çatışma: Oyunda, engelli olduğu için çevresi tarafından farklı görülen hatta büyülü, cinli olarak nitelenen Yağmur; akranlarıyla, komşularıyla hatta zaman zaman anne-babasıyla bir çatışma içindedir. Bu fiziksel çatışmalar oyunun temelindeki engelli-engelsiz çatışmasını desteklemektedir. Yağmur'un çevresindeki birçok engelsiz insan ona destek olup yeni yetenekler kazandırıp güzel bir hayata hazırlanmasını sağlamak yerine onu hayattan koparmak, soyutlamak istemektedirler.

Oyun kişileri: Yağmur, Anne, Baba, Abla, Işık, Papatya, Birinci Çocuk, İkinci Çocuk, Üçüncü Çocuk, Dördüncü Çocuk, Beşinci Çocuk, Şişman Kadın, Akgül ve Algül, Yaşlı Adam, Damat, Meyveci, Baloncu, Şekerci, Palyaço, Akrobat, Bir Kadın, Partidekiler, Halktan Birkaç Kişi, Sokaktan Geçenler oyunun tüm oyuncu kadrosunu oluşturmaktadır.

Yağmur: 11 yaşında, kumral ve mavi gözlü. Çok hareketli, akıllı ve güleç yüzlü bir oğlandır. İşitme engellidir. Yüksek sesleri duyar.

Anne: Yağmur'un annesidir. 40 yaşındadır. Tipik köylü kadınıdır. Kapıcılığın yanı sıra evlere temizliğe gider.

Baba: 40 yaşındadır. Yağmur'un babasıdır. Kapıcılık ve seyyar satıcılık yapar.

Abla: 18 yaşındadır. Yağmur'un ablasıdır. Şen şakrak, konuşkan ve hareketli bir köylü kızıdır. Yağmur'la sürekli ilgilenir. Aynı zamanda onun ilk öğretmenidir.

Işık: 30-35 yaşlarında Yağmur'un anne ve babasının kapıcılık yaptığı apartmanda bir komşudur. Uzun boylu, enerjik görünümüne sahip genç bir adamdır. Kaslı geniş omuzlu, bir kolunda yengeç dövmesi olan, kahverengi uzun saçlı ve tek kulağında halka küpesi olan bir müzisyendir. DJ olarak çalışır. Yağmur'a sürekli destek olur. Onun işitme yeteneğini ortaya çıkaran, okuma, yazma, işaret dili öğreten, müziğe olan ilgisini keşfeden kısacası hayata bağlayan kişidir.

Papatya: Işık'ın 9-10 yaşlarındaki kuzenidir. Uzun sarı saçlı, güzel bir kız çocuğudur. İşitme engellidir. Yağmur, Papatya'yı görür görmez etkilenir. Yağmur'un ilk aşkıdır.

Birinci Çocuk: 14-15 yaşlarında, uzun saçlı bir delikanlıdır. Kirli işlere bulaşır. Yağmur'la sürekli dalga geçer.

İkinci Çocuk: 14-15 yaşlarında, acımasız, şiddete eğilimli bir delikanlıdır. Birinci Çocuk gibi o da sürekli Yağmur'u küçük düşürmek ister.

Üçüncü Çocuk: 4-15 yaşlarında, al yanaklı, saf bir delikanlıdır. Şapkasını hep ters giyer.

Dördüncü ve Beşinci Çocuk: 9-10 yaşlarında kız çocuklarıdır. Yağmur'u ip atlarken düşürürler. Onunla dalga geçerler.

Şişman Kadın: Yağmur'un anne ve babasının kapıcılık yaptığı İkizler Apartmanı'nda oturan 50-60 yaşlarında bir kadın.

Akgül ve Algül: İkizler Apartmanı'nda oturan ikiz kadındır. Kaba ve patavatsızdırlar. Yağmur'u engelli olduğu için sevmezler. Cinli olarak niteleyip uğursuzluk getireceğine inanırlar.

Yaşlı Adam: İkizler Apartmanı'nda oturan bir adamdır. Apartman yöneticisidir. Sert ve huysuz mizaçlıdır. Batıl inançları vardır. Bu sebeple Yağmur'u sevmez.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Yağmur, annesi, babası ve ablası kapıcılık yapacakları İkizler Apartmanı'na gelip yerleşirler. Hemen işe başlayan anne, baba ve abla Yağmur'u da çalışmalarına dâhil ederler. Yağmur'un tırabzanları özenle sildiğini gören ablası, onu öper. Bu şekilde oyunun başında abla-kardeş sıcaklığının ilk örneği verilmiş olur. Apartman komşuları Aygül ve Akgül'ün bağırılmalarını duymayan Yağmur işine keyifle devam eder. Bu durumu gören apartman yöneticisi Yaşlı Adam aşağıya inerek Yağmur'u yanına çağırır. Adam, Yağmur'un kulağına dua okur, başında asma kilit açar. Batıl inançlarla durum tespiti yapıldığı görülür. Yaşlı adam Yağmur'un dilinin tutulduğunun kanısına varır. Bu durum karşısında apartmanın ikizleri Algül ve Akgül, Yağmur'un cinli, büyülü olduğunu söyleyip uğursuzluk getireceğini belirtir. İşitme engelli bir çocuğun bu şekilde etiketlenmesi, toplumunun vicdanının bu konuda engelli olduğunu göstermektedir. Oyunda akranlarının da Yağmur'a garip biriymiş gibi davranıp dalga geçmesi yazarın bu durumun altını çizmek istediğinin bir göstergesidir.

Evde ablasıyla birlikte vakit geçiren Yağmur, ablasının yaptıklarını izlemektedir. Bir yandan yemek hazırlayan abla bir yandan da yaptığı her işi adım adım ve bağıra bağıra Yağmur'a anlatmaktadır. Yemek yedikten sonra ablası ortalığı toplarken eşyaları Yağmur'a yüksek sesle tanıtır. Çıkan sesleri öğretmeye çalışır. Yağmur'da öğrenmeye heveslidir ve sürekli ablasının dudaklarını taklit etmeye çalışır. Ablası teybi açar ve dans etmeye başlar. Yağmur'a çalması için küçük bir def verir. Müziğin sesini kardeşi duysun diye sonuna kadar açar. Birlikte çok eğlenirler. Bu ana kadar Yağmur'un en yakını, ilk öğretmeni, hayattaki tek anlayanı ablasıdır. Annenin gelmesiyle bu eğlence son bulur. Anne, oğluna dışarıya çıkmayı yasaklar. Eğer ortalıkta gözüürse işten atılacaklarını söyler. Bu cümle, annenin oğlunu yeterince anlayıp yanında olamadığı, ekonomik kaygıların bazen birçok şeyin önüne geçtiği gerçeğini gösterir. Evde kaldığı sürelerde çok sıkılan Yağmur camdan top oynayan çocukları izler ve onların yanına giderek oyuna katılır. Oyun oynarken Yağmur'un işitme engelli olduğunu anlayan çocuklar onunla alay ederler. Başlangıçta onları anlamayan Yağmur daha sonra bu durumdan çok rahatsız olur. Aralarında bir münakaşa çıkar. Bu münakaşadan rahatsız olan apartman

sakinlerinden Yaşlı Adam, Şişman Kadın ve İkizler aşağıya inerler. Yağmur dışındaki çocuklar koşarak uzaklaşır. Apartman sakinleri Yağmur'u hırpalılar. Bu durum toplumda işitemeyen kulakların, konuşamayan dillerin diğerlerinin aksine haksız yere ezildiğinin göstergesidir.

Yaklaşan bahar mevsimi Yağmur için hüznün mevsimine dönüşmektedir. Ablası gelinlikle evden çıkar. Valiziyle, hurcuyla, bohçasıyla uzak bir yere gelin gider. Yağmur, kendisini tek anlayan kişinin gidişine çok üzülür. Ablası onu öper ve birlikte müzik dinlerken çaldıkları defî ona verir. Böylece ablasının evden uzaklaşması Yağmur'un umutlarının yavaş yavaş azaldığını, hayatla arasının açılmaya başladığını gösterir. Her gün ablasının geri dönme hayallerini kurar. Onun hediye ettiği defî çalarak dinlemeye çalışır. Engellemeye çalışan annesine öfkesini gösterir. Sinirle vurduğu defî patlatır. Yağmur'u o halde gören babası, onun sakinleşmesini sağlamak için panayıra gitmeyi teklif eder. Yağmur babasıyla panayıra gelir. Babası panayırda el arabasını açarak satış yapar. Yağmur etraftaki Baloncu, Meyveci, Şekerci'ye bakar ve babasına yardım etmek için giydiği bir kadın elbisesiyle gülerik danslar eder. Fakat bu eğlencesi uzun sürmez. Oradan geçen çocuklar Yağmur'la alay ederler. Yağmur söylenenleri anlamasa da korkar. Belli etmemeye çalışır. Fakat babası onu arabadan indirir. Eve gelen Yağmur'u evde annesi sakinleştirir. Anne, ablanın görevini üstlenmiştir. Oğluna işaretlerle yeni isimler öğretmeye çalışmaktadır. Bu davranışla annelik içgüdüsünü zor hayat şartlarının bile bastıramadığını görürüz. Yağmur dairesinin penceresinden dışarı çıktığı esnada hırsızlık yapan çocuklara farkında olmadan yardım eder. Nasıl bir iş içinde olduğunun farkına varmadan bir gruba dâhil olmanın verdiği gururu yaşar. Ayrıca bu yardım karşılığında çocuklardan birinin Yağmur'a hediye vermesi onu çok mutlu eder. Bu mutlulukla bahçede oynarken Işık balkondan ona işaret edip yanına çağırır. Yağmur, gelecekte hayatını değiştirecek bu kişiden korkuyla kaçır.

Yağmur apartmanın önünde oynarken yardım ettiği çocukların yaptığı hırsızlığa şahit olur ve onların kötü çocuklar olduğunu düşünür. Onlardan korkup kaçacak yer ararken Işık'la karşılaşır. Işık onunla sohbet etmek ister ama çok geçmeden durumu anlar. Işık'ın evine doğru beraber yol alırlar. Bir müzisyen olan Işık'ın evinde çok fazla müzik aleti vardır. Yağmur'un gözü onlara takılır. Işık yüksek sesle bir müzik açar ve Yağmur'un tepkilerini kontrol eder. Yağmur'a büyük bir kulaklık verir. Sesleri duymasını amaçlamaktadır. Belli belirsiz sesleri duyan

Yağmur heyecanla karışık bir mutluluk yaşamaktadır. Annesinin gelip Yağmur’u almasıyla ilk dersleri sonlanır. Işık’ın, Yağmur üzerindeki etkisinin ilk sinyalleri verilir. İşitme engelli olması sebebiyle yaşlıları onu aralarına almaz. Onunla sürekli alay eder. Çevresinde onu, tek anlayan ve yardım eden kişi Işık’tır. Işık, imkânsızlıklar yüzünden okula gidemeyen Yağmur için üzülür. Akıllı bir çocuğu kaybetmek istemez. Ona, işaret dili başta olmak üzere birçok konuda eğitim verir. Ablasından sonra daha profesyonel bir öğretmenle karşılaşması Yağmur’u heyecanlandırır. Bu heyecan ve istekle Yağmur birçok mesafe kateder. Bu süreçte azimle çalışır. Işık’ın işitme engelli kuzenine görür görmez ilk defa farklı duygular hisseder. Onun eski işitme cihazıyla hayata bir adım daha yaklaşır. Çalışmalar aralıksız devam eder. Bu çalışmalar sırasında Yağmur, bir kağıda oyunun sonuna kadar kimseye göstermeyeceği bir not yazar. Böylece seyircide merak unsuru diri tutulur. Yağmur artık birçok şeyi öğrenmiş, sesleri daha iyi duyar hale gelmiştir. Kendisini aşağılayan çocuklar dahi bu duruma şaşırılmaktadır. Işık, Yağmur’un annesi ve babası; Yağmur’un bu halinden oldukça memnundur. Işık, Yağmur’u kostümlü bir partiye götürmek ister. Babanın onayı sonucunda Işık horoz kostümü, Yağmur ise Korsan kostümü giyerek partiye katılır. Horoz Adam ve Korsan birlikteliği partide herkesi eğlendirir. Bu birliktelik uzun süre devam eder. Işık’ın yanında sürekli kalan Yağmur tecrübeli bir müzisyen olmuştur. Oyunun son bölümü on yıllık bir ilerleme ile meydana gelir. 21 yaşına gelen Yağmur, Işık’ın devrettiği işi yapmaktadır. Horoz şapkasının duvarda asılı olduğu “Horoz Adam ve Korsan” yazılı DJ kabininde müzik yapmaktadır. 10 yıl önce yazdığı ve kabinin bir köşesinde sakladığı notu ilk defa gösterir: “IŞIK ABİ. BÜYÜYORUM” . Horoz ötüşü ses efekti ile şarkı söyleyip dans ederek oyun son bulur.

Sonuç olarak, Sevim Ak’ın aynı adlı çocuk romanından uyarılma olan oyunda, işitme engelli bir çocuğun öyküsü özelinde toplumsal bir konu ele alınmıştır. Ekonomik sıkıntılar yaşayan bir ailenin batıl inançlara sahip insanlara karşı çocuklarını savunamaması bir trajedi oluşturmaktadır. Batıl inançların olumsuz etkileri konuyla başarılı bir şekilde bütünleştirilmiştir. Abla’nın gitmesiyle Yağmur gibi seyircinin de ümitsizliğe düştüğü anda Işık’ın devreye girmesi herkesin dikkatini çeker. Yarım bırakılan bir işin tamamlanma beklentisini oluşturur. Yağmur’un en önemli arkadaşı, abisi, öğretmeni olan Işık; yaptıkları ile hayatta başarılamayacak hiçbir şey yoktur mesajını verir. Oyunun sonuna doğru Yağmur’un gelişimine paralel

ailenin desteđi ve tavrı oyunun bařındakinden ok uzak bir grnt sergiler. Bu hızlı deđiřim zellikle anne de belirgin olarak grlr. Bu da Iřık'ın etki alanının geniřliđine iřaret eder. zetle, oyunda da belirtildiđi gibi; “Herkesten farklı, herkesinkine benzer bir yks olan Yađmur'un, sessizlikten dođan grl grl sesi; yokluklar, engeller iinde ıkan yalın bir senfonisi” yer yer trajik yer yer komik yer yer dřndrc Őekilde sunulmuřtur.

10. “Miyhavlar Tiyatrosu” Oyunu

Oyun Hakkında n bilgi:

Oyunun Adı: Miyhavlar Tiyatrosu

Oyunun Oynandıđı Sezon: 2014-2015

Oyunun Hitap Ettiđi Yař Aralıđı: 6 yař ve zeri

Yazan: Fikret TERZİ

Yneten: Fikret TERZİ

İeriđe İliřkin đeler:

Oyunun teması: Sokak ocukları ve yařamları

Ana dřnce: Hibir ocuk sokakta yařamak zorunda bırakılmamalıdır.

Yan iletiler:

Adalet

Hayvan Sevgisi

İyilik

Yardıms severlik

Arkadařlık

Paylařmak

Sokak etelerinin olumsuzlukları (zorbalık)

Feodal dzen (patron-kle)

İyiye ynlendirme

Oyundaki temel çatışma: Oyunun temelini “iyi-kötü” çatışması oluşturmaktadır. Sokakta yaşamak zorunda kalanlarla, onları o şekilde yaşamaya mahkûm bırakanlar ve bu durumdan yararlananlar arasında oyun boyunca fiziksel ve duygusal bir çatışma yaşanır. Bu çatışma oyunun sonunda bir çözüme bağlanır ve iyilik galip gelir. İyiliğin, saflığın, masumiyetin sembolü olan oyun karakteri Miyhav, çevresindekileri de etkileyerek düzeni değiştirmiştir. Olumsuzlukları olumlu hale çevirmeyi başarmıştır.

Oyun kişileri: Oyun, zengin bir oyuncu kadrosuna sahiptir. Sokak çocuklarının yaşadıkları hayvan kişileştirmeleriyle anlatılmaya çalışılmıştır. Hayvan türlerine göre oyundaki karakterlere isimler verilmiştir. Miyhav, Gülhav, Karapisi, Pasaklı, Pireli, Karahav, Bitli, Kirli, Şişgöbek, Dobişko, Amirrr, Polmiy, Polhav, Hanfendi, Minnoş, Hakim Bildik, Alımlı, Çalımlı, Mübaşir Tüglühav, Görevlipisi (devlet görevlisi), Gazeteci ve oyunun ikinci perdesinde(oyun içinde oyun bölümü) asal kadro çeşitli karakterleri canlandırmaktadır.

Miyhav: Oyunun ana karakteridir. Kedi ve köpek özellikleri gösterdiği için bu isim verilmiştir. Korkak, masum, saf, kötülük karşıtı, yardımsever kimsesiz bir küçüktür. Sevgi görebileceği sıcak bir evin hayalini kurmaktadır. Sokak çeteleri Miyhav’ı kendi taraflarına çekmeye çalışsa da başarılı olamamaktadırlar. Çevresini de iyiye yönlendiren bu kimsesiz küçüğün herkese yardımını dokunmaktadır.

Gülhav: İyi kalpli, yardımsever bir ev köpeğidir. Kimsesiz bir sokak köpeğiiken iyi kalpli yaşlı bir kadın tarafından yanına alınmıştır. Onun yanında yaşamaktadır. Miyhav’a ablalık eder ve ona yardımcı olur.

Karapisi: Mırnavlar çetesinin revidir. Sokakta kötü alışkanlıklar edinen Karapisi, oyunun sonuna doğru Miyhav’ın etkisiyle kötü davranışlarını terk ederek hatalarını anlar.

Pasaklı-Pireli: Mırnavlar çetesinin üyeleridir. Karapisi gibi oyunun sonunda büyük bir değişim yaşamışlardır.

Karahav: Havhavlar çetesinin revidir. Mırnavlar çetesi ile çatışma halindedir. Kötü alışkanlıklara sahiptir. Fakat Mırnavlar gibi oyunun sonunda doğruya yönelirler.

Bitli-Kirli: Havhavlar çetesi üyeleridir. Şeflerinin sözünden çıkmazlar, onlar da oyunun sonunda değişime uğrar.

Şişgöbek: Havhavlar çetesini kendisi için çalıştırır. Hafya patronudur. Dobişko gibi şehirdeki kötülüklerin sorumlusudur.

Dobişko: Mırnavlar çetesini kendisi için çalıştırır. Mifya patronudur. Şehirdeki kötülüklerin sorumlularındandır.

Amirrr: Polis şefidir. Yardımcıları Polmiy(polis kedi) ve Polhav(polis köpek)'la, şehirdeki çeteleri yakalamaya çalışır.

Hanfendi: Zengin bir kadındır. Sokak hayvanlarını küçük görür ve köpeği Minnoş'un onlarla konuşmasına engel olur.

Alımlı-Çalımlı: Sokak kedisi olan Alımlı ve sokak köpeği olan Çalımlı, bakımevindeki kötü davranışlardan dolayı kaçıp sokaklara düşmüşlerdir.

Biçime İlişkin Öğeler:

Olay Örgüsü:

Oyun tüm kadronun söylediği şarkılarla başlar. Şarkılarla kedilerden oluşan Mırnavlar Çetesi, köpeklerden oluşan Havhavlar Çetesi ve kimsesiz minik yavru Miyhav tanıtılır. Hayvanlar üzerinden toplumsal bir sorun olan sokak çocukları konusunun ilk girişi böylelikle yapılmış olur. Olay, polislerin gelerek Miyhav'ı sokak çetelerinin üyesi sanması ile başlar. Onu barınağa götürmek istemektedirler. Miyhav, sandıkları gibi olmadığına ikna edemez. Uzaktan olan biteni izleyen yaşlı ev köpeği Gülhav polislerle konuşur. Miyhav'ı onların elinden kurtarır. Bu durum ikisi arasında sıcak bir sohbetin başlamasını sağlar. Bu konuşmadan Miyhav'ın kötü davranışlar nedeniyle yuvadan kaçtığını anlarız. Bu şekilde çocuk yuvalarına bir eleştiri getirilmektedir. Kötü durumda gözüken Miyhav'a üzülen Gülhav, kendisinin eskiden bu halde olduğunu söyler ve yaşlı sahibesinin sayesinde kurtluğunu anlatır. Miyhav'a, kendisi için sahibesiyle konuşacağını söyler ve üzümlü kekinden ona verir. Oyunun başındaki bu diyalog yardımseverlik ve paylaşmanın önemine vurgu yapmaktadır. Gülhav'ın gidişinin ardından süs köpeği Minnoş ve zengin Hanfendisi şarkılar söyleyerek gelir. Minnoş'la Miyhav konuşmaya başlar.

Minnoş topunu, Miyhav'da üzümlü kekini birbirlerine verirler. Burada paylaşımcılığı net olarak görebiliriz. Bu diyalogu gören Hanfendi, Minnoş'a kızar. Arkadaş olmalarına engel olur. Miyhav'ı küçük görür. Toplumsal sınıf ayrımına işaret edilmektedir. Zenginlerin fakirlere bakış açısı bu şekilde ele alınmıştır. Miyhav bu duruma üzülürken Mırnavlar Çetesi, onun yanına doğru yaklaşır. Çete lideri Karapisi, çete üyeleri Pireli ve Pasaklı Miyhav'ı çok korkutur. Kendilerini tanıtırlar, yaptıklarını gururla(kapkaç, hırsızlık, çocuk ağlatma) anlatırlar. Aralarına Miyhav'ı katmak isterler. Bir an kararsız kalan Miyhav, seyircinin de yardımıyla doğrudan ayrılmaz ve onların yanında olmak istemez. Mırnavların ikna çabaları devam ederken Havhavlar Çetesi gelir. Kediler korkup kaçar. Çete reisi Karahav, üyeleri Kirli ve Bitli Miyhav'a kötü davranırlar, onu korkuturlar. Diğer çete üyeleri gibi onlar da Miyhav'ı yanlarına almak isterler. İki çeteden birini tercih etmezse gerçek patronların eline düşeceğini söylerler. İsterse ilk işi hemen vereceklerini belirtirler.(kendileri gibi zararlı maddeler kullanmak, çocuklara bunları satmak vb.). Miyhav bunu kabul etmez. Bu arada asıl patronlar gelir. Kendilerinin patron, diğerlerinin köle olduğunu tekrar ede ede şarkı söylerler. Çocuklara yaptıkları kötülüklerden pek mutlu bir şekilde bahsederler. Bu bölümde patron-köle ekseninde bir feodal düzen eleştirisi yapılmaktadır. Patronlar ve Havhavlar Çetesi'nin gitmesiyle Mırnavlar Çetesi, Miyhav'a kendi yeteneklerini göstermek için karşıdan gelen Hanfendi ve Minnoş'u kapkaçlar. Değerli eşyaları alıp Minnoş'un topunu Miyhav'a vererek oradan ayrılırlar. Olay yerine gelen polisler çete üyelerinin yaptığı bütün kötülüklerin izlerini Miyhav'ın üzerinde görür ve onu karakola götürürler. Olanları gören Gülhav anlam veremez ve doğruları çocuk seyircilerden öğrenir. Hakim Bildik'e her şeyi anlatmak için duruşmaya gider. Mübaşir Tüglühav'ın herkesi çağırmasıyla duruşma başlar. Duruşma devam ederken Gülhav söz isteyerek Miyhav'ın suçsuzluğunu anlatır ve seyirci çocukları tanık gösterir. Çocuk seyircilerin oyuna katılımıyla, seyirciler uyanık tutulmuş ve çocuklara olan güvene vurgu yapılmıştır. Mübaşir Tüglühav'ın çağırdığı tanıklar Hakim Bildik'i ve Danışma Jürisi'ni ikna etmişlerdir. Miyhav suçsuz bulunmuştur. Böylece çocukların yardımıyla adalet yerini bulmuştur. Duruşma sonunda Miyhav ve Gülhav mutlu bir şekilde sohbet ederler. Kısa süre sonra Gülhav, hastalanan yaşlı sahibesini hastanede ziyaret etmek için Miyhav'ın yanından ayrılır.

İkinci perde, Miyhav'ın oradan geçen Hurdacı'ya on dakika sonra geleceğini söylediği Gülhav'ı sormasıyla başlar. Hurdacı'nın arabasında kapanan bir tiyatronun malzemeleri vardır. Ülkedeki kapanan tiyatrolara ironik bir gönderme yapılmıştır. Hurdacının ardından sırasıyla önce Mirnavlar Çetesi ve sonra Havhavlar Çetesi Miyhav'ın yanına gelir. Kısa bir diyalogtan sonra Miyhav aslında onları suçlu, kötü olmadığına ikna eder. Asıl suçlunun gerçek patronlar Şişgöbek ve Dobişko olduğuna inandırır. Bir tiyatro kurarak kendi hayatlarını oynamaya karar verirler. Böylece "Miyhavlar Tiyatrosu" kurulmuş olur. Bu bölümde tiyatronun; iyiye, barışa yönlendiren, kavgadan uzaklaştıran, güzeli seyrettiren özellikleri Miyhav'ın ağzından vurgulanır. Bu şekilde tiyatronun; misyonu, sorumluluğu, önemi çocuklara örtük olarak açıklanır.

Oyun içinde oyun bölümleri:

Kurulan Miyavlar Tiyatrosu'nda; Karahav'ın, Bitli'nin, Karapisi'nin, Pasaklı'nın, Pireli'nin, Miyhav'ın kendi yaşam öyküleri olan altı oyun oynanır. Minikhav yani Karapisi ilgisiz bir ailede yetişirken kimse onun sorunlarına kulak asmamıştır. Okuldaki başarısızlığından dolayı ailesinden korkarak evden kaçmıştır. Süslü yani Bitli ise sorumsuz, hırsız bir müteahhitin yaptığı evlerinin depremde yıkılmasıyla bütün ailesini kaybetmiş, evsiz, yuvasız, ailesiz kalmıştır. Bu bölümde duruşmada yargılanan müteahhitin serbest kalması, adalet kavramını bir kez daha sorgulatmaktadır. Cicime yani Karapisi'nin öyküsü ise diğerlerinden farklıdır. Annesini dinlenmemenin sonucunu ağır ödemiştir. Küçük yaşta maden ocağındaki kazada bacaklarını kaybeden ve işsiz kalan babası ve çamaşırcılık yapan annesi ile yaşayan Cicime zengin bir şarkıcı ve manken olmak için büyük şehre kaçar. Büyük şehirde kandırılarak kötü insanların tuzağına düşer. Oyunlar arasındaki konuşmalarda kullanılan ifadeler karakterlerin olumlu anlamda bir değişim içinde olduğunu ve bu değişimi yavaş yavaş içselleştirdiklerini gösterir. Kaba davranışlar yerini kibarlığa bırakmaya başlar. Dördüncü oyun Şanslı'nın yani Pasaklı'nın öyküsüdür. Boşanan anne ve babasının yeni eşlerini istemeyen Şanslı, üvey anne-babanın ilgisizliğinden dolayı yalnız kalır. Pireli'nin öyküsü Kirli, Alımlı ve Çalımlı'yla aynıdır. Bakımevinde kardeşi ve arkadaşlarıyla yaşayan Pireli'ye, buradaki sorumlu(Cadianne) kötü davranır. Herkese acı çektiren bu sorumluya dayanamayan Pireli, kardeşi, arkadaşları bakımevinden kaçar ve birbirlerini kaybederler. Son oyun Miyhav'ın öyküsüdür. Annesi babasını anımsayamayacak kadar küçük olan Miyhav

bir petshop dükkanından zengin bir adam tarafından kızına doğum günü hediyesi olarak alınır. Şımarık küçük kız, başlangıçta Miyhav'ı çok sever fakat sonra ondan sıkılır. Ailesi bu durum karşısında Miyhav'ı sokağa bırakır. Bu öykülere bakıldığında hayatta çok karşılaşılan güncel toplumsal-sosyal sorunların işlendiği görülür. Her bir öykü mesaj verme niteliği taşır.

Miyhavlar Tyatrosu'nun oyunları bittiğinde Hurdacı Gülhav'ı getirir. Gülhav'ı kötü halde görenler şaşırır. Yaşlı sahibesinin ölmesi sonucunda sokağa atıldığını anlayan Gülhav'ı, Miyhavlar Tiyatrosu üyeleri aralarına alır. Kısa süre sonra devlet görevlisi Görevlisi gelerek Gülhav'a sahibinden miras kaldığını söyler. Kocaman bir köşke, doğal bir parka ve çok paraya sahip olan Gülhav, az önce kendisini aralarına alan Miyhavlar Tiyatrosu üyelerine hep birlikte rahat içinde yaşamayı önerir. Mutlu sonla oyun sonlanırken gazeteci meclisten çıkan kararı yüksek sesle okur: Devletin kimsesiz yavru ve gençlere sahip çıktığını, tüm kötülüklerden ve kötü insanlardan korunacağını, bütün ailelerin kimsesizlere sahip çıkacağını, ülkedeki tüm çocuklara ve gençlere eşit haklar tanındığını bildirir. Oyun tüm kadronun söylediği özet niteliğindeki şarkıyla son bulur.

Sonuç olarak, iyilerin ve kötülerin çatışmasının sergilendiği bu oyunda sokakta yaşamak zorunda bırakılan çocukların dramı hayvan figürleri üzerinden verilmiştir. Çocuklar açısından düşünüldüğünde; bu tarz bir kurgu içinde sahnelenen oyun daha eğlenceli ve dikkat çekici hale gelmiştir. Birçok toplumsal sorunun yer aldığı oyunda evrensel değerler çocuklara verilmeye çalışılmıştır. 9-12 yaş grubu için kaleme alınan oyunda toplumsal ve sosyal sorunlara çok fazla yer verilmiştir. Bu yaş grubundaki çocuklar için karamsar bir tablo oluşabilmektedir. Değişimler çok basit şekilde gerçekleşmiştir. Örneğin çete üyelerinin bir anda ve kolay bir şekilde iyi olmayı kabul etmesi oyunu inandırıcılıktan uzaklaştırmıştır.

4. 2. Oyunların İçerik Kategorilerine Göre Duygusal Yön Analizi

Bu bölümde inceleme kapsamındaki on (10) oyun metni, içerik kategorisine göre değerlendirilip yorumu yapılmaya çalışılmıştır. On (10) oyun metninin içerik kategorisine ait alt alanlara yönelik eşleştirmesi olumlu, olumsuz ve karışık olmak üzere yapılmıştır. Yapılan değerlendirme, içerik kategorisi alt alanlarına göre ayrı ayrı yorumlanmıştır.

Çizelge 7. İçerik Kategorisindeki Alt Alanların Oyunlara Göre Duygusal Yönü

İÇERİKLE İLGİLİ KATEGORİLER	SİZ NE DERSİNİZ?	MOR GECE MAVİ GÜN	KÜÇÜK BİR MUCİZE	BİR YAZ MASALI	BÜYÜMEK İSTİYORUM	NEREYE KOŞUYORSUN BÖYLE MİNİK TAY?	CAMDAN KALP	ÜÇ ŞEHADE	HOROZ ADAM VE KORSAN	MİYHAVLAR TİYATROSU
1. Oyunun Önermesi (Tema)	Y	X	X	Y	Y	X	X	X	X	X
2. Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması	X	X	X	V	X	X	V	X	X	X
3. Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması	V	X	X	X	Y	X	Y	V	X	V
4. Olayların Örüntüsü-Bağlantısı	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5. Mesajların Didaktik Olmaması	X	X	Y	X	X	X	X	X	X	X
6. Karakterlerin Tanıtılması	Y	Y	X	X	V	Y	X	Y	V	X
7. Dil Kurallarına Uygunluğu	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8. Oyunların Masalsılığı	X	X	X	X	Y	X	X	X	Y	X

Yukarıdaki tabloya göre,

- Oyunun Önermesi (Tema)'nin çocuk oyununa uygunluğu, yedi (7) oyunda olumlu, üç (3) oyunda olumsuzdur.
- Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması; sekiz (8) oyunda olumlu, iki (2) oyunda karışıktır.
- Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması; beş (5) oyunda olumlu, iki (2) oyunda olumsuz, üç (3) oyunda karışıktır.
- Olayların Örüntüsü-Bağlantısı; tüm oyunlarda olumlu puanlanmıştır.
- Mesajların Didaktik Olmaması; dokuz (9) oyunda olumlu, bir (1) oyunda olumsuzdur.
- Karakterlerin Tanıtılması; dört (4) oyunda olumlu, dört (4) oyunda olumsuz, iki (2) oyunda karışıktır.
- Oyunların Dil Kurallarına Uygunluğu; tüm oyunlarda olumlu puanlanmıştır.
- Oyunların Masalsılığı; sekiz (8) oyunda olumlu, iki (2) oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.

İçerik kategorisine göre oyunlar incelendiğinde en fazla olumlu puanlanan oyunlar; “Mor Gece Mavi Gün”, “Küçük Bir Mucize”, “Miyhavlar Tiyatrosu” olurken en fazla olumsuz puanlanan oyun “Büyüme İstiyorum” olmuştur. Diğer oyunlarda ise genel olarak olumlu kodlamalar daha fazladır. Kategoriler içerisinde; “Olayların Örüntüsü-Bağıntısı” ve “Dil Kurallarına Uygunluğu” tüm oyunlarda olumlu kodlanmıştır.

Bu bulgulara göre oyun metinleri incelendiğinde;

1. Oyunun Önermesi(Tema):

Her edebi eserde olduğu gibi çocuk oyunlarında da tema seçimi çok önemlidir. Yazarın eserinde (veya yazısında) sürekli olarak belirtmeye çalıştığı temel düşünce ve görüşlere, gösterdiği ana yönelimlere tema denir (Oğuzkan, 2013: 370). Çocuk oyunlarında tema belirlenirken bu düşünce ve görüşlerin muhatabı olacak çocukların ilgileri, beklentileri, düşünce ve duygu dünyaları göz önünde bulundurulmalıdır. İşlenecek temanın çocuklarda bir görüş, düşünce ve alışkanlık değiştireceği akıllardan çıkarılmamalıdır. Yapılacak yanlış seçimlerin onları olumsuz etkileyeceği bilinmelidir.

Seçilen temalar evrensel ahlaki doğruları kazandıracak, çocuğun kişiliğini ve kimliğini geliştirerek onun toplum içinde saygın ve başarılı bir yere sahip olmasını sağlayacak özelliğe sahip olmalıdır. Yazar, bunun dışında çocukları kendi düşünceleri ve bakış açıları doğrultusunda yönlendirecek ve çocukların ruh dünyalarında olumsuz etki yapacak konuların seçilmemesi konusunda özenli davranmalıdır (Aytaş ve Yalçın, 2005: 46).

Bu düşünceler ışığında oyunlar incelendiğinde; “Siz Ne Dersiniz?” adlı oyunda insanların aciz olduğunu düşünen bir işçinin en güçlüyü arayışına şahit olmaktayız. Elde ettiği hiçbir unvanı beğenmeyen ve o unvanın zayıflığını anladığı noktada pişmanlık yaşayan karakterin doyumsuzluğu işlenmektedir. İnsanı üstün göstermek isterken çocuk seyirci diğer hayvan ve nesnelere hakkında yanlış bir düşünceye sahip olabilir. Ayrıca insanın bu hâkimiyet ve üstünlüğü çocuk algısında farklı çağrışımlara neden olabilir. Dünyaya ve çevreye bakış açısı bu üstünlük çerçevesinde gelişebilir. Gerçek hayattaki bu tavrı, karşılaşacağı olumsuzluklarda hayal kırıklığı yaşamasına neden olabilir.

“Mor Gece Mavi Gün” adlı oyunda şımarıklık teması içerisinde olumlu iletiler gösterilmektedir. Hareketin ön plana çıktığı oyunda hırçın bir çocuğun çevreye verdiği zararlar ele alınmaktadır. Ele alınan bu temayla benzer özellikteki çocuklarda davranış değişikliği görülmesi olasıdır. Temaya paralellik gösteren olaylar çocuklarının birçoğunun gösterdiği ortak davranışlardır. Oyunda kendini gören çocuk yaptığıının yanlışlığını bu sayede anlayacaktır. Karakter olarak çocuk oyuncunun kullanılması temanın daha iyi özümsemesine ve oyunun içselleştirilmesine yardımcı olur.

“Küçük Bir Mucize” oyunu ile dostluk ana teması etrafında pek çok yan ileti kazandırma hedeflenmiştir. Çalışkanlık, yardımseverlik, aşk, birlik gibi olumlu iletilere karşılık hırsızlık, yalan, kıskançlık gibi olumsuz iletiler sunulmuştur. Doğadaki canlıların yaşamından kesitlerle verilen tema çocuklar arasındaki dostluk bağını kuvvetlendirir. Kelebek’i kıskanarak onu tuzağa düşürme planlarına ortaklık yapan Sivrisinek’in yaşadığı yalnızlık, Çekirge’nin yaptığı hırsızlığın sonucunda yaşadığı utanç ve kötülüklerine karşılık birleşen diğer hayvanlar karşısındaki Örümcek’in acizliği çocuk seyirciye bütün kötülüklerin karşılık bulacağını düşündürür. Yaşanan bu karşılığın ise kişiyi daha kötü sonlara sürükleyeceğini gösterir.

“Bir Yaz Masalı” adlı oyunda evrensel bir tema olan “sevgi/aşk” işlenmesine karşın konunun ele alınış biçimi çocuk seyircisine uymamaktadır. William Shakespeare’nin “Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası” adlı oyunundan uyarlanan oyun; birbirini seven iki gencin kavuşma mücadelesini anlatır. Sevdiği erkekle evlenmesine izin verilmeyen Balkız’ın çözümü sevgilisiyle kaçmakta bulması ve yaşanan olaylar neticesinde mutlu sona ulaşması çocukların zihninde yanlış düşünceler oluşturabilir. Küçük yaş grubundaki çocuklarda benzer durumlarda kaçma çözümünü olumlayabilir. Soylu-avam kavramlarının farkına daha varamamış zihinlere, sınıfsal ayrım düşüncesi kazandırabilir. Nitekim oyunda bu düşüncenin olumsuzluğu ve yanlışlığı açıklanmamıştır. Soylu sınıfından olan Balkız’la halktan gelen Şekeroğlan, sihir/büyü gibi yapay bir çözümle birbirine kavuşmuştur.

“Büyüme İstiyorum” adlı oyunda büyüme/olgunlaşma teması işlenmiştir. Çocukların, aileleri ile yaşadığı en popüler sorun bu oyunda ele alınmıştır. Çocuklar belirli zamanlarda ailelerine ve çevreye kendilerinin büyüdüğünü göstermek isterler.

Oyundaki Prens de böyle düşünerek saraydan çıkıp çevreyle bütünleşmek ister. Kral olan babası o zamana kadar dışarı çıkmasına izin vermemiştir. Oğluna zarar gelmemesi için baskıyla onu sarayda tutmuştur. Fakat oğlunun kararlılığı karşında ona daha fazla engel olamamıştır. O zamana kadar dışarı çıkmasına izin verilmeyen çocuğun yeterli olgunluğa erişip erişmediğini kontrol etmek için verilen bu izin, aileleriyle bu konuda tartışan çocukların destekçisi olabilir. Oyun ve gerçeğin ayrımını yapamayan çocuklar için Prens yolculuk boyunca karşılaştığı sorunların bir bir üstesinden gelmesi kendilerinde de o yeterliği görmelerine neden olabilir.

“Dokad Pedzisz Konıku?” orijinal isimli Rada MOSKOWA’nın yazdığı Tuğrul ÇETİNER tarafından çevrilen “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” adlı oyunda, özgürlük teması üzerinden çocukların hayat karşısındaki mücadeleleri gösterilmiştir. Minik Tay’ın bir an önce büyüme isteği ile çocukların büyüme isteği paralellik gösterir. “Büyüme İstiyorum” oyunundaki benzer iletiyi bu oyunda da görebiliriz. Fakat bu oyundaki Minik Tay’ın büyüme ve olgunlaşma süreci “Büyüme İstiyorum” oyunundaki Prens’in büyüme ve olgunlaşma sürecinden farklılık gösterir. Karşılaştığı bir lunapark sahibi tarafından esir alınan Minik Tay, kendisi gibi esir olan lunaparkın çığırkanıyla birlik olup el ele mücadele verirler. Bu mücadelede pek çok zorluğun üstesinden dayanışmayla gelirler. Özellikle Minik Tay’ın bu zorlu yolculukta gösterdiği olgunluk bu iki dostun özgürlüklerini kazanmalarını sağladığı gibi farkında olmadan çok istediği mertebeye ulaştığını da gösterir. Hayat karşısında verdiği sınavdan başarılı olarak çıkar.

Çocuklar için yazılan eserlerde evrensel değerlerin işlenmesi çok önemlidir. Bu değerlerin içselleşmesi için çocukların bu tarz temalı eserlerle yakın ilişkide olması gerekmektedir. Çocuklukta kazanılacak sevgi, dostluk, iyilik, saygı vb. kavramlar hayatımız boyunca bizimle beraber gelir. Gelecekteki hayatımızı etkiler. Bakış açışımızı ve dünya görüşümüzü ona göre şekillendirir. “Camdan Kalp” oyunu da bahsedilen düşünceler ışığında yazılmıştır. Sevgi duygusunun, nefret duygusunun önüne geçmesini sağlamak amacıyla oyun ilerletilmiştir. Kalbinde nefret, kötülük olan hain büyücü Kumpala’nın hırsızlıkla her şeye sahip olmasına rağmen mutsuzluğuna çare bulamaması, “Asıl zenginlik sevgidir” mesajını doğrulamaktadır. Birbirine büyük bir sevgi ile bağlı olan Afilya ve Canti’nin mutluluğuna göz diken Kumpala kendi mutluluğu için Afilya’nın kalbini çalar. Ama kalbinde sevgi olan Canti hiçbir şeyden korkmayarak aşkına sahip çıkar. Arkadaşlarının yardımıyla

Kumpala'ya gereken ceza verilir ve Afilya'nın kalbi alınır. İki kalp tekrar birbiri için atmaya başlar. Kalbi kötülükle kaplı Kumpala'ya verilen ders, çocuklara güzel bir örnek olur.

Tarihi bir kurguya sahip “Üç Şehzade” oyununun temasını hasta yatağındaki Osmanlı Sultan'ın ağzından öğreniriz. Sultan, oğullarına “Her koşulda birlik olun” öğüdünü verir. Oyundaki olaylarda bu temayı doğrulama üzerine gelişir. Vezirin oyununa gelen şehzadeler babalarının hastalığına deva olacak meyveyi getirmek için ülkeden ayrılırlar. Kralın en küçük çocuğu hariç diğerleri tahta geçmek için bu zorlu yolculuğa çıkar. İktidar hırsına yenik düşen bu iki şehzade yüzünden dağılan kardeşler farklı farklı yerlere savrulur. İki şehzade de istemedikleri şeyler yaşarlar. Doğru yoldan ayrılmayan küçük şehzade bütün kardeşlerini toplar. Birlik olunca her şeyin üstesinden gelebileceklerini Hayat Ağacı ile mücadeleleri sırasında net olarak görürler. Şehzadeler, babalarının iyileşmesini sağlar ve ülkeyi vezirin elinden kurtarırlar. Çocuklara kazandırılması gereken dayanışma duygusu, birlik olma düşüncesi, kardeşler arası bağlılık, büyüklerin öğütlerine uyma gibi mesajlar fantastik bir şekilde sergilenmiş olur.

İncelenen yıllar arasındaki son iki oyuna bakıldığında daha çok toplumsal konuların işlendiği göze çarpmaktadır. İşitme engelli bir çocuğun hayatındaki değişimi anlatan “Horoz Adam ve Korsan” ile sokakta yaşamaya mecbur bırakılan çocukları, yine sokak hayvanları aracılığıyla anlatan “Miyhavlar Tiyatrosu” ele aldığı konular ile çocuklarda ve yetişkinlerde bir farkındalık yaratmaktadır. “Horoz Adam ve Korsan”da tüm batıl inançlara, çevrenin olumsuz etkilerine rağmen engelli bir çocuğun hayata kazandırılması, yeteneklerinin ortaya çıkarılması çocuklara olduğu kadar ailelere ve topluma da önemli mesajlar vermektedir. Hiçbir çocuğun kaderine mahkûm bırakılmaması ve her çocuğun özel olduğu, iyi bir rehberliğin engelli çocukların geleceğindeki büyük önemi, azmedince başarılamayacak bir şeyin olmadığı düşünceleri tüm seyirciye ulaştırmaktadır. “Horoz Adam ve Korsan” oyunu, teması ile sadece benzer sorunu yaşayan çocuklara yardım etmekle kalmadığı gibi bu sorunu yaşamayan çocukların engelli insanlara karşı anlayışlı olma ve sempati duyma davranışlarının gelişmesine yardımcı olur. “Miyhavlar Tiyatrosunda” ise topluma, ailelere, devlete, kurumlara bir eleştiri vardır. Sokakta yaşamaya mecbur bırakılan ve çeşitli suçlara karışan çocukların sorumlusu olarak onlar görülür. Tüm olumsuzluklara rağmen doğrudan ayrılmamanın karşılığını alan Miyhav ve yaşantısı;

çocuklara adaleti, iyiyi-doğruyu, arkadaşlığı, paylaşmayı sevdirebilir. Ayrıca oyun; geleceğin büyükleri olacak ve bu konularda görev alacak çocuklarımızda, şimdiden bu bilincin oluşmasına katkı sağlar.

2. Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması

Türkçe Sözlükte konu, “konuşmada, yazıda, eserde ele alınan düşünce, olay veya durum, mevzu, süje” şeklinde tanımlanmaktadır (<http://www.tdk.gov.tr/>). Konu anlatımının temel bileşenleri; olay, olayın geçtiği yer, zaman, karakter ve/veya karakterler gibi parçalarını bir arada tutar, birbiriyle anlamlı bütünlük olmalarını sağlayarak okuma eyleminin kesintiye uğramasını engeller, okuyucuyu okumaya isteklendirir. Bunun için konu, tesadüften ve uydurmadan ziyade, okuyucu için kabul edilebilir, inanılır olmalıdır (Karatay, 2011: 95). Bu inandırıcılığı sağlamak için; konunun, çocuğun günlük hayatıyla bağlantılı olmasına ve gerçeğe uygun düşmesine dikkat edilmelidir. Tiyatroda oyunu izleyen çocuk kendi yaşantısından, çevresinden bir şeyler görmek ister. Çocuğu hayattan uzaklaştıran bir konu dikkat çekici olmayacağı gibi oyunla bütünleşmesini de engelleyecektir. Bunun sonucunda oyunda verilen iletiler de çocuk için akla uygun ve değerli gelmeyecektir.

İncelenen oyunlar arasında “Bir Yaz Masalı” ve “Camdan Kalp”te hayatta karşılaşılabilecek güncel konular işlenmesine rağmen olayların devamında ve çatışmaların çözümünde gerçekten uzaklaşma görülmektedir. “Bir Yaz Masalı”nda kavuşmalarına engel olunan gençler kaçarlar. Günümüzde de karşılaşılabileceğimiz bu durumun sonu oyundaki kadar kolay ve basit bir şekilde sonlanmamaktadır. Temel sorunu büyü/sihir ile çözmek oyunu günlük hayattan koparıp fantastik bir boyuta çekmektedir. “Camdan Kalp” oyununda ise sevdiği için büyük fedakârlıklar yapan ve her şeyi göze alan bir genç ve ona yardım etmekten kaçınmayan arkadaşının kötü büyücüye karşı macerası; gerçekte birbirini seven insanların yapabilecekleri ile paralellik göstermektedir. Fakat çocuklar, oyundaki Kumpala gibi çevresinde her şeye hırsızlıkla sahip olan insanların, oyundaki Kumpala’nın yaşadığı mutsuzluğu ve üzüntüyü yaşamadığını görünce oyunu yapay olarak algılayabilirler. Birçok şey parayla sahip olduğuna şahit olan çocuklar, oyunda Kumpala’nın yaşadığı eksikliği inandırıcı olarak görmeyebilirler.

3. Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması

Sahne yapıtı aksiyonla yansıtıldığından, olay dizisi, oyun için büyük önem taşır. Aritoteles, olay dizisini, dram sanatının en önemli ögesi olarak kabul eder. Olay dizisi neden- sonuç bağı ve mantıksal gelişim içinde belli bir yerde başlayan, gelişen sonra da sonuçlanan bir bütündür (Nutku, 2001: 170). Oyunun başından sonuna kadar yazar, gelişen olaylarla konuyu paralel olarak götürmelidir. Serim, çatışma, düğüm, doruk noktası ve çözüm bölümlerindeki olaylar, konuyu desteklemelidir. Karakterlerdeki değişimler oyunun temeline ters düşmeden mantıklı bir şekilde verilmelidir. Çakmak Güleç ve Geçgel (2006: 183)'e göre; konu, temel olarak birbirine bağlı hareketler dizisidir. Bu dizi birbirine bağlı ilerlemez ve kopuk bir görüntü sergilerse olaylar yığınınna dönüşür. Bu da çocuğu oyundan uzaklaştırır. İlgisini, dikkatini dağıtır ve oyuna karşı güvenini, samimiyetini kaybeder.

“Siz Ne Dersiniz?” oyununda en güçlüyü arayan karakter, bu isteğinin doğal sonucu olarak yaşadığı her zorluktan sonra kendini değiştirmek ister. İnsanı beğenmeyip aslan, aslanı güçsüz bulup kartal, kartalı güçsüz bulup güneş, güneşi güçsüz bulup bulut, bulutu güçsüz bulup dağ olur. Oyun boyunca bu arayış oyunun konusuna uygundur. Fakat oyundaki bir diğer oyun kişisi olan Kralın gösterdiği tavırlar birbiriyle çelişmektedir. Çok vergi ödediğini düşünen köylülere yardımcı olmayan Kral ile oyunun sonuna doğru Soytarıya çiftçiliği, çalışmayı, toprağı, öğrenmesi için ceza veren Kral arasında büyük fark vardır. Soytarıya verdiği cezayla çiftçinin, emeğın, işçının, hakkın yanında olduğunu gösteren Kralın, kendi çevresinden almayıp köylülerden aldığı yüksek vergi karşındaki adaletsiz tutumu iki farklı karakterin oyunda olduğu izlenimi vermektedir.

“Büyüme İstiyorum” oyunun temelini oluşturan çocuk eğitiminde çevrenin önemli olduğu düşüncesi oyunun konusuyla tamamen çelişmektedir. O zamana kadar dışarı hiç çıkmayan, çevreyi hiç görmeyen, tanımayan ve ilişki içinde olmayan Prens'in karşılaştığı bütün sorunların üstesinden gelmesi oyunun iletisini ve konusu desteklememektedir. Âdeta çevrenin; eğitimdeki rolünü yadsır niteliktedir.

“Camdan Kalp”te kötü büyücü Kumpala'ya ulaşmak ve ona karşı mücadele etmenin zorluğu vurgulanmasına rağmen Canti ve Kikki'nin oyunun sonuna doğru korkulan bu şeyleri çok kolay yapması ve sorunları kolay bir şekilde çözmesi bölümler arasındaki mantıksal bağı zedeler.

“Üç Şehzade” oyununda babalarının “birlik olun” öğüdüne uymayan şehzadelerin başına olumsuz şeyler gelir. Öğüde uyulduğu noktada sorunlar kalkar. Bu durum başlangıçtaki mesajı doğrular niteliktedir. Fakat baştan beri iktidar hırsında olan 1. Şehzade’nin Afrika Kralı olmasına rağmen yaşadığı memnuniyetsizliği, kendisine çizilen karakterle çelişir. Şehzadelerdeki değişimin çok hızlı ve ani olması oyunda tutarsızlığa neden olur.

KRALİÇE : Neyin var?
1. ŞEHZADE : Mutsuzum!
KRALİÇE : Ne demek mutsuzum? Tahta oturmak isteyen sen değil miydin?
1. ŞEHZADE : Evet ama...
KRALİÇE : Aması maması yok! Ne yaptımsa seni mutlu edemedim. Sorun ne?”
(...)

(Üç Şehzade, s.27)

“Miyhavlar Tiyatrosu”nda oyunun başkarakteri Miyhav oyun boyunca benzer özellikler gösterir. İyilikten, doğruluktan yana olan Miyhav, çevresindekileri de iyiye yönlendirir. Oyunun başında kötülüğü temsil eden Havhavlar ve Mınavlar Çetesi üyelerinin belirgin bir olay yaşamadan bir anda hatalarını anlayıp iyiye dönmeleri yapay bir değişimdir. Miyhav’a kötü davranan çete üyelerinin, onun sözüyle aniden bu değişimi kabullenmeleri tutarsızlık oluşturur.

Miyhav : Aaa! Siz gerçekten benim için üzölmüşsünüz
Karapisi : Canım, o kadar da kötü değöiliz ya...
Miyhav : Yo, değöilsiniz. Aslında siz çok iyi kedilersiniz
Üç Kedi : Yok canım o kadar da iyi kediler değöiliz ama.
Miyhav : İyisiniz iyisiniz. İyi olmasanız, o topu bana vermezsiniz.
Karapisi : Hayır. Kötü olduğumuz için çaldığımız topu sana verdik ufaklık.
Pasaklı : Polisler seni çaldın sansınlar diye.
Pireli : Hakim Buldok seni cezalandırsın diye.
Miyhav : Yaaa!
Üç Kedi : Ya...

- Miyhav* : *Ama sonra pişman oldunuz ve çok üzüldünüz benim için?*
- Üç Kedi* : *Yaaa...*
- Miyhav* : *Gördünüz mü?*
- Pireli* : *Sahi, biz iyi kediler miyiz Karapisi?*
- Karapisi* : *Ben ne biliyim Pireli, Pasaklı'ya sor.*
- Pireli* : *Pasaklı, sence biz nasıl kedileriz; iyi mi kötü mü?*
- (...)
- Miyhav* : *Yeter*
- Hepsi* : *Aaaaa!*
- Miyhav* : *Kesin kavgayı hemen.*
- Hepsi* : *Minik Miyhav bizi azarladı!...*
- Miyhav* : *Azarlarım tabi. Çünkü hepiniz bebek gibi davranıyorsunuz ya...*
- Karahav* : *Kavgayı Mırnavlar çıkardı ama!*
- Karapisi* : *Havhavlar bize kötü dedi!*
- Üç Köpek* : *Siz de bize kötü dediniz...*
- Üç Kedi* : *Siz de bize dediniz...*
- Miyhav* : *Hiç biriniz kötü değilsiniz akıllımlar!*
- İki Reis* : *Peki... Kötü kim o zaman?*
- Miyhav* : *Şişgöbek'le Dobişko?*
- Hepsi* : *Şişgöbek'le Dobişko...*
- Miyhav* : *Ya...*
- Hepsi* : *Yaaaa...*
- İki Reis* : *Peki şimdi ne olacak ?*
- (...)

(Miyhavlar Tiyatrosu, s.15-16)

4. Olayların Örüntüsü-Bağıntısı

Çocuklar ciddiye alınmak ve bunu hissetmek ister. Muhatap oldukları eseri ciddiye almaları için eserlerde akla uygun konuları görmeyi tercih ederler. Belli bir plana sahip olmayan, inandırıcılıktan uzak eserler çocukların ilgisini çekmez. Çocuklar için yazılan eserlerde olayların tutarlı olması, tema ve konu arasındaki

bütünlük çok önemlidir. İyi desenlemiş bir olaylar sarmalı oyunun seyirci üzerindeki etkisini artırır ve oyunun daha iyi anlaşılmasını sağlar. Anlatılmak istenen ve anlaşılacak paralellik gösterir. Seyirci, oyun, konu, tema arasında uyumlu bir ilişki geliştirir.

Glazer (1986)'e göre; iyi bir konu, çocuğun mantığını geliştirir. Olayları birbirine bağlayan nedensel ilişkiler vardır. Konular sonucuna göre birbirine paralel olarak ilerler. Konu basit ya da karmaşık bile olsa, olaylar mantıklı bir şekilde birbiriyle bağlantılı olmalıdır (Akt. Çakmak Güleç ve Geçgel, 2006: 182). İncelenen on oyunda bu kategori olumlu olarak puanlanmıştır. Oyunlarda işlenen konuya uygun olaylar yaşanmıştır. Bu olaylar birbirini doğal bir şekilde izlemiştir. Olayların örüntüsü-bağıntısındaki bu paralellik, oyunların dramatik incelemesi bölümü içerisinde yer alan olay örgüsünde net bir şekilde görülmektedir. Bu bölümdeki oyunlara yönelik yapılan özetlere bakıldığında, kurguyu oluşturan olayların birbiriyle ilişkili olarak belirli bir mantıksal sıralama içerisinde ilerlediği görülmektedir.

5. Mesajların Didaktik Olmaması

Çocuk eserlerinde dikkat edilmesi gereken noktaların başında iletilerin verilmiş şekli gelmektedir. Eserde işlenen bilgiler doğrudan, göze sokularak verilmemelidir. Bu tarz bir anlatımla yazılan eserler çocukların ilgisini çekmeyecektir. Verilen iletiler dikkate alınmayacaktır. Kaplan (2000: 558)'a göre; doğrudan doğruya öğüt, ders, bilgi verme, görgü aşılama kaygısı ders kitaplarının görevidir. Bizim burada amacımız eğlendirmeye, güldürmeye yönelik olmalıdır. Didaktik bir tonda yazılan eser çocuğa kendini okul ortamında hissettirir. Anne babasından sürekli duyduğu ve genel olarak dikkate almadığı öğütleri hatırlatır. “Mutlaka bunu yap”, “tek doğru budur”, “eğer bunu yapmazsan başına kötü şeyler gelir” gibi zorlamalar çocuğu her zaman aksine yönlendirir. Çocuk oyunları yazılırken bu noktalara dikkat edilmelidir. Çocuk yazınında tek bir anlamın olmayacağı düşüncesinden hareketle eserler kaleme alınmalıdır. Nitekim çocuk yazınında amaç, çocukları düşündürmektir. Oyunda gelişen olaylar ve olumlu/olumsuz sonuçları çocuklara gösterilir. Yorumlanması onlara bırakılır. Örtük olarak verilen mesajlarla çocuk kendi çıkarımını yapar.

Bu bağlamda oyunlar değerlendirildiğinde “Küçük Bir Mucize” oyununun didaktik mesajlar barındırdığı saptanmıştır. Oyun, bir ders kitabı gibi çocuklara bilgiler sunmaktadır ve son bölümde Çekirge'nin yaptığı hırsızlık sonucunda yaşadığı utanca karşılık diğer hayvanların söylediği şarkı öğüt verme niteliği taşımaktadır.

*“SONUNDA ORTAYA ÇIKACAKSA
UTANACAK BİR ŞEY YAPMA
HELE HELE DOSTLARINA
SAKIN HA İFTİRA ATMA
ÇALIŞ ÇABALA KAZAN
AMA AZ AMA ÇOK KAZAN
YETERKİ OLMA
OYUN BOZAN
GÖZÜNÜ DİKME BAŞKASININ MALINA
DEĞİŞME HIRSINI DOSTLUĞUNA
ÇALIP ÇIPRMA SAKIN HA
SONRA MAHÇUP OLURSUN ARKADAŞINA
ÇALIŞ ÇABALA KAZAN
AMA AZ AMA ÇOK KAZAN
YETERKİ OLMA
OYUN BOZAN”*

(Küçük Bir Mucize, s.36-37)

6. Karakterlerin Tanıtılması

Bir oyunu ortaya çıkarırken karakter yapımı en büyük teknik sorunlardan biridir. Kişileştirme oyunun özüdür. Oyunun kişileri olmadan olay dizisi gelişmez (Nutku, 2001: 181). Kişileştirme kavramı çocuk oyunları için daha büyük önem arz eder. Çocuklar, izledikleri oyundaki oyuncuları model alırlar. Kendilerine yakın gelen kahramanları taklit etmek isterler. Kendi yaş grubundaki, gerçekçi, hayatın içinden, samimi oyun kişileri; çocuğun oyunla bütünleşmesini kolaylaştırır.

Çocuklar, oyundaki kahramanlara güvenmek isterler. Karatay (2011: 99)'a göre; karakterlerin güvenilirliği, yazarın onların gerçek doğalarını, güçlü ve zayıf yanlarını hikâyede gösterebilme yeteneğine bağlıdır. Edebi eserlerde yazarlar, karakteri farklı anlatım teknikleri ile okuyucuya tanıtarak, anlatıyı tekdüzelikten kurtarmaya çalışırlar. Hikâyede karakteri tanıtmaya yolları şunlardır:

1. Karakteri anlatıdaki diğer kişilerle iletişim kurularak diyaloglarla tanıtmaya,
2. Karakteri, hikâyede doğrudan betimleme,
3. Karakterin düşüncelerini monologlarla betimleme,
4. Karakteri bir olayın içinde göstererek ortaya koyma.

Oyunlara bakıldığında; “Küçük Bir Mucize”, “Bir Yaz Masalı”, “Camdan Kalp” ve “Miyhavlar Tiyatrosu”nda karakterler doğrudan betimlenmemiştir. Fakat oyun boyunca kahramanların diğer kişilerle kurduğu diyaloglarla ve olaylara gösterdiği tepkilerle kişilikleri hakkında fikir sahibi olunduğu görülmüştür. Bu sayede seyirci, oyuncular hakkında bilgiye sahip olabilmektedir.

“Küçük Bir Mucize” oyununda, doğada hayvanlara atfedilen özelliklere uygun eylemlerin yapılması ve hayvanların kendi aralarındaki diyalogları oyunun daha iyi anlaşılmasını sağlar. “Bir Yaz Masalı” oyununda Shakespeare şiirselliği, etkili ve detaylı tasvirler; kahramanların duygusal yönelimleri ve karakteristik özellikleri hakkında bilgi sahibi olunmasını sağlar. Ayrıca aksiyon devam ederken büyü ile dondurularak; donan kahramanlar hakkında verilen bilgilerle karakter tanıtımı genişlemektedir. “Camdan Kalp”te diğer oyunlara benzer şekilde kahramanlar tanıtılmaktadır. Oyuncular arasındaki diyaloglar kahramanların karakterleri hakkında bilgi verir. “Miyhavlar Tiyatrosu”nda ise oyunculara çizilen karakter profiline uygun konuşmaların, diyalogların ve olayların yanında geriye dönüşlerle anlatılan yaşantılar oyuncular hakkında doğru fikirler yürütmeyi sağlar.

Canti ile Afilya arasında geçen Őu diyalog kahramanların karakter tanıtımına örnek olmaktadır:

Canti : Benim güzel Afilya'm, camdan kalpli Afilya'm... Kırılğan Afilya'm!

Afilya : Benim yakışıklı, camdan kalbim kırılmasın diye üstüme titreyen kibar Canti'm!

Canti : Afilya... Bu çiçek senin.

Afilya : Ayyy bu ne kadar güzel bir çiçek Canti.

Canti : Camdan kalpli, tertemiz yürekli güzel Afilya'm, aslında sana 7 renkli çiçeęi getirmeyi isterdim...

(...)

(Camdan Kalp, s. 4)

“Büyüme İstiyorum” ve “Horoz Adam ve Korsan”da oyun kişilerinin tamamı hakkında bilgi edinilememektedir. Başkarakterlerin oyunda gösterdiği yönelimler seyirciye ipucu olsa da dięer kişiler hakkında detaylı bir tanıtılma yapılmamaktadır. Seyircilerin yapılandırmasına bırakılmaktadır.

“Siz Ne Dersiniz?”, diyalogsuz ve harekete dayalı bir oyun olan “Mor Gece Mavi Gün”, “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” ve “Üç Şehzade” oyunlarında oyuncu tanıtımları yapılmamaktadır. Seyirciler karakterler hakkında detaylı bir bilgiyi oyunun içerisinden alamamaktadır. Oyunlar, metindeki karakterlerin tanıtılması ve açıklanması bakımından eksiklik göstermektedir.

7. Dil Kurallarına Uygunluk

Öğretim ve öğrenimin anahtarı, bilgi aktarmanın ve biriktirmenin biricik sağlayıcısı olan dil konusunda ünlü düşünür Konfüçyüs şöyle demektedir: “ *Dil düzensiz olursa, sözler düşünceyi iyi anlatamaz. Düşünce iyi anlatılmazsa yapılması gereken şeyler doğru yapılamaz. Görevler gereęi gibi yapılmazsa âdetler ve kültür bozulur. Âdetler ve kültür bozulursa, adalet yanlış yola sapar. Adalet yoldan çıkarsa şaşkınlık içine düşen halk ne yapacağını işin nereye varacağını bilmez. İşte bunun için hiçbir şey dil kadar önemli değildir*” (Eren,1990: 47; Akt. Özkan ve Yılmaz, 2006: 767). Bu denli büyük öneme sahip olan dilin çocuklar için ayrı bir değeri

vardır. Küçük yaşlarda kazandırılan dil bilinci bireyi ve toplumu olumlu olarak etkilemektedir. Yapılan araştırmalar 0-6 yaşın dil ediniminde çok önemli olduğunu göstermektedir. Bu yaşlarda temeli atılan ana dilin sonraki dönemlerde bilinçli olarak gelişimi sağlanmalıdır. Duygu ve düşüncelerini doğru biçimde anlatabilen, ana dil bilinci gelişmiş bireyler yetiştirmek için; çocuğun bilişsel ve duyuşsal gelişimini göz önüne alan, kelime hazinesini geliştirici, dil bilgisi kurallarını pekiştiren, hayal gücünü arttırıcı nitelikli eserler çocuklarla buluşturulmalıdır.

Çocuk yayınlarında yazarlar cümle ve paragraf kurarlarken, sözcüklerini ve deyimlerini seçerken seslendikleri küçük okurların okuma yeteneklerini, kavrayış güçlerini ve sözcük haznelerini daima göz önünde tutmalıdır. Az kullanılan sözcükler bulunmamalıdır. Sık sık terim kullanma yerine kavramları kolay anlaşılır biçimde açıklamak yolu seçilmelidir (Oğuzkan, 2013: 373-374).

Çocuklar kendileri için yazılmış eserlerle içinde yaşadıkları toplumun kültürünü, kalıp sözlerini, sanatlı söyleyişlerini, yeme içme, giyinme, iletişim kurma biçimleri gibi kültürün diğer özelliklerini öğrenir (Karatay, 2011). Bunun için yazılan eserlerde kullanılan dilin doğru ve hatalardan ayıklanmış olması gerekmektedir. Kültüre ait özelliklerin yanlış verilmemesine dikkat edilmelidir. Güncel ve yaşayan bir dil benimsenmelidir.

Bu açıklamalar göz önünde bulundurularak yapılan incelemede; tüm oyunlar olumlu olarak kodlanmıştır. Oyunlar sahnelenmeden önce Başdramaturgluk tarafından değerlendirme ve raporlaştırma yapılmaktadır. Yapılan bu değerlendirme sayesinde dil kurallarındaki olası hataların önüne geçildiği düşünülmektedir.

8. Oyunların Masalsılığı

Anlatıma dayalı ve kendine has bir mantığı olan masal, hemen bütün milletlerde çocuk edebiyatının ilk ve en önemli kaynağı olarak kabul edilmektedir. Masalda orijinal bir anlatım tarzı, dili kullanma becerisi, canlandırma yeteneği çocuğu etkilemektedir. Dili, ele aldığı olaylar, olağanüstü mekânların etkili büyüleyiciliği ve kahramanlar ile gerek çocuk gerek yetişkinlerin ilginç buldukları bir sanat türüdür (Aytaş ve Yalçın, 2005: 60-61).

Masallarda yoğun bir düş gücü ve olağanüstülükler hâkimdir. Zaman zaman mantıklı olaylara tanık olduğumuz masallarda bile asıl belirleyici olan, nesnel olayların yanındaki fantastik olaylardır. Hemen hemen her masalda dünyamızda gerçekleşmesi mümkün olmayan öğeler vardır. Bunlar kimi zaman gizemli, rastlantılara dayalı olaylardır. Örneğin insanların yüzyıl uyuması, efsunlu bir öpücüğün büyüü bozması, hayvanların konuşutulması v.b. kimi zaman gerçekte var olmayan cadılar, periler, ejderhalar gibi kişi ve tiplerdir. Masallar özlem duyulan ama elde edilmesi güç olan bir şeyi, mantık sınırlarını aşarak gerçekleştirir (Asutay, 2013: 271). Bu tarz oyunları izleyen çocuk, büyük bir keyif alır. Gerçek dünya ile oyunda gördüğü dünyayı birlikte yaşama şansı elde eder. Kendini bir an için kahramanların yerine koyar ve oyunla bütünleşir. Zorlu yollarda ilerler, düşer, kalkar, yeni arkadaşlıklar edinir, yaşadıklarının sorumluluğunu üstlenir. Böylece oyunda verilmek isteneni kendisi bire bir yaşar. Bu nedenle çocuk oyunlarında masalsılık, çocuklar üzerinde birçok olumlu etkiye sahiptir. Köksal (1979) bu önemi şöyle açıklamaktadır:

Çocuk (7-11 yaş) çağrışımlarla, somut görüntülerle ilişki kurarak düşünür. Yazarın çocuğun soyutu algılama yeteneğinin az olduğunu göz önünde bulundurması gerekir. Çocuğun düş gücü sınır tanımaz, masalsı gerçekleri yaşar, bu nedenle çocuk oyunları masalsı olmalıdır. Bu özellik çocuk oyunu yazarı için büyük kolaylıklar sağlar.

İncelenen oyunlar arasında sadece “Büyüme İstiyorum” ve “Horoz Adam ve Korsan” fantastik bir kurguya sahip değildir. Gerçek hayatta karşılaşılabilecek durumlar ve olaylar yaşanmaktadır. Kahramanların olağanüstülüklerine rastlanmaz. Oyunlarda ölçülü olarak kullanılan fantastik öğeler oyuna masalsı bir değer katmaktadır. Masalsı biçimde ele alınan oyunlar çocukları oyunun içine çekerek iletileri kavramalarını kolaylaştırmaktadır. “Siz Ne Dersiniz?” oyununda başkarakterin en güçlüyü arayışında sürekli farklı hayvanların, eşyaların vb. yerine geçişi ve yaşanan fantastik olaylar çocukların dikkatini çeker. “Mor Gece Mavi Gün” oyununda yaramaz çocuğun kırıp döktüğü oyuncakları ve sayfalarını yırttığı kitapların masal kahramanlarını rüyasında yara bere içinde canlı bir şekilde görmesi oyunda masalsı bir atmosfer yaratmıştır. “Küçük Bir Mucize”de örümcek, karınca, arı, çekirge, sivrisinek, ağustos böceği, kelebek gibi hayvanların kişileştirilerek insana özgü davranışların sergiletilmesi oyunu masalsılaştırmıştır. Bir Yaz Masalı

oyununda perilerin oyuncu kadrosunda yer alması, oyunda yaşanan olayları sihirle yönlendirmesi, sorunların yine sihir sayesinde çözülmesi gibi fantastik durumlar oyuna masalsı bir değer katmaktadır. “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” oyununda atların konuşma, akıl yürütme, özgürlüğü arama gibi insana özgü davranışlar sergilemesi ve başkarakterler Minik Tay, Küçük Çığırkan’ın düşlerine doğru yolculuklarındaki çizilen tablo oyunun masalsı bir şekilde ele alındığını göstermektedir. “Camdan Kalp” oyununda büyücüler, periler, büyüler, şatolar, konuşan plazma gibi fantastik eşyalar, camdan bir kalp, sihir sonucu yaşanan olaylar, bilmece cevapları ile beslenen cin, görene uğur getirdiğine inanılan tek boynuzlu fantastik bir at, büyü sonucu köpeğe dönüşmüş büyücüler gibi masallarda rastlanabilecek birçok unsur yer almaktadır. Bu unsurların başarılı ve mantıklı bir kurguyla bir araya getirilmesi çocuklara masalsı bir kapı aralamaktadır. O kapıdan giren çocuklar için oyun, eğlenceli ve dikkat çekici bir hâl almaktadır.

Kumpala : (...) Şu Rüyalar Ülkesindeki alışveriş merkezinden çaldığımız sihirli plazmamıza soralım bakalım...(...)

Kumpala : Plazma plazma söyle bana.. Benim her şeyim var bu dünyada. Niye mutsuzum acaba hala?

Plazma : Sardunya ülkesinde Canti ile aşk yaşayan Afilya isminde güzeller güzeli bir kız var... (...) Güzeller güzeli Afilya'nın camdan kalbi var. (...) Bu kalbin dünyada eşi benzeri yok. Öyle saf, temiz ve kırılğan bir kalp ki ,senin kokuşmuş ve kirlenmiş kalbinin asla öyle olma olasılığı yok.(...)

Kumpala : Demek öyle... Camdan bir kalp ha? O halde.. Hemen benim olmalı benimmm! Nihohooho!

(Camdan Kalp, s.14-15)

“Üç Şehzade”de, meyvesinden yiyeni tüm hastalıklardan kurtaran bir ağacın varlığı, perilerin bulunması, perilerin başkaraktere istediğini gerçekleştirebileceği üç dilek hakkı vermesi, 3. Şehzadenin bu yolla iki kardeşini yanına getirip hayat ağacından meyveyi alarak son dilek hakkıyla babalarının yanına gitmeleri oyunun masalsı yönlerini göstermektedir.

3. Şehzade ve Peri kızının konuşması sırasında oyuncuların donup kalması ve 3. Şehzade'nin daha önce karşılaştığı Yaşlı Adam'ın sesini duyması, oyunda yaşanan fantastik diğer bir olaydır. Bu olayın ve diyalogların yaşandığı replikler aşağıda gösterilmektedir:

Yaşlı Adam: Peri kızı sana yalvaracaktır, sakın aldanma, sakın elbiselerini verme! Ta ki, sana bir teklifte bulunana kadar.

3. Peri : Yalvarırım bırak beni. Ver elbiselerimi

3. Şehzade : Bunu yapamam

3. Peri : Eğer onları verirsen ben de sana bu tüyleri veririm.

3. Şehzade : Ne işe yarar bunlar?

3. Peri : İstedğin üç dileğini gerçekleştirir. Sadece bu tevekleri birbirine sürtüp dileğini söylemen yeterli.

(Üç Şehzade, s. 28)

“Miyhavlar Tiyatrosu” oyununda; önemli rollere sahip kedi ve köpeklerin konuşturulması, insana özgü davranış ve hareketleri yapmaları, başkarakter olan Miyhav'ın hem kedi hem köpek niteliklerini gösteren bir karakter özelliği sergilemesi oyunu masalsı bir yapıya büründürmektedir.

4. 3. Oyunların Eğitim ve Dil Gelişimi Kategorisine Göre Duygusal Yön Analizi

Bu bölümde inceleme kapsamındaki on (10) oyun metninin eğitim ve dil gelişimi kategorileri ve özel alt alanlarına göre yüzde ve frekanslarının çizelgeleri verilip yorumu yapılmaya çalışılmıştır. On (10) oyun metninin eğitim ve dil gelişimi kategorilerindeki verileri ayrı ayrı açıklandıktan sonra bütün oyunların toplam yüzde ve frekansları belirlenen kategori ve özel alt alanlara göre yorumlanmıştır.

1-) “Siz Ne Dersiniz?” Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 8. “Siz Ne Dersiniz?” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

SİZ NE DERSİNİZ?											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	83	6,36	3	0,23	1	0,08	0	0,00	4	0,31
	2. Doyumluluk-Rahatlama	81	6,21	0	0,00	6	0,46	0	0,00	6	0,46
	3. Bilgi kazandırma-Sorma	77	5,90	9	0,69	1	0,08	0	0,00	10	0,77
	4. Olumlu İlişki Kurma	36	2,76	24	1,84	27	2,07	0	0,00	51	3,91
	5. Problem Çözme	80	6,13	1	0,08	6	0,46	0	0,00	7	0,54
	6. Dostluk-Arkadaşlık	85	6,51	2	0,15	0	0,00	0	0,00	2	0,15
	7. Yardım Etme	82	6,28	3	0,23	1	0,08	1	0,08	5	0,38
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	73	5,59	9	0,69	5	0,38	0	0,00	14	1,07
	9. İşbirliği	81	6,21	1	0,08	5	0,38	0	0,00	6	0,46
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	76	5,82	5	0,38	6	0,46	0	0,00	11	0,84
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	80	6,13	6	0,46	1	0,08	0	0,00	7	0,54
	12. Duyguları Anlama	82	6,28	2	0,15	3	0,23	0	0,00	5	0,38
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	80	6,13	0	0,00	7	0,54	0	0,00	7	0,54
	14. Problemi-Durumu Anlama	68	5,21	8	0,61	11	0,84	0	0,00	19	1,46
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	72	5,52	7	0,54	8	0,61	0	0,00	15	1,15
TOPLAM	1305	1136	87,05	80	6,13	88	6,74	1	0,08	169	12,95

Bu kategoride toplam %12,95 ileti saptanmıştır. %3,91 oranıyla en fazla ileti taşıyan özel alt alan “Olumlu İlişki Kurma”, %0,15 oranıyla en az ileti taşıyan özel alt alan “Dostluk-Arkadaşlık” olmuştur. Oyunun bütünü analiz edildiğinde; repliklerin %6,13’ünün olumlu, %6,74’ünün olumsuz ve %0,08’inin karışık ileti barındırdığı saptanmıştır. Bu kategoride, “Olumlu İlişki Kurma” özel alt alanı %1,84 oranıyla hem en fazla olumlu ileti taşıyan eğitsel alan hem de %2,07 oranıyla en fazla olumsuz ileti taşıyan eğitsel alan olmuştur. “Doyumluluk-Rahatlama” ve “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” alt alanlarında olumlu repliğe rastlanmamıştır. “Problem Çözme” ve “İşbirliği” özel alt alanları %0,08 oranıyla en az olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar olmuştur. “Dostluk-Arkadaşlık” özel alt alanında olumsuz repliğe rastlanmamıştır. “Duygu Farkındalığı”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Yardım Etme”, “Gerçekle Bağlantılı Davranma” özel alt alanları %0,08

oranlarıyla en az olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlardır. Karışık olarak nitelendirilebilecek 1 replik saptanmıştır. “Yardım Etme” alt alanına dâhil olan bu replik hem olumlu hem de olumsuz özellik taşımaktadır ve bütün iletilerin %0,08’ini oluşturmaktadır.

Oyunda, “Bilgi Kazandırma-Sorma” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnekler:

Her gün bir fidan doğar

Bir avuç tohumdan

Biraz toprak, biraz su

Ve sevgi biraz

(Siz Ne Dersiniz?, s. 8)

Siyah Kartal - Hiç kartallar meyva yer mi? Hem kartallar o kadar alçağa inmezler cahil, kartallar yüksekten uçar

(Siz Ne Dersiniz?, s. 26)

İşçi - Başaklar filizlenir, sonra onları biçeriz. Somunda da ekmek olur, çörek olur soframıza

(Siz Ne Dersiniz?, s. 30)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 9. “Siz Ne Dersiniz?” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

SİZ NE DERSİNİZ?											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	197	14,29	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	2. Deyim	115	8,34	82	5,95	0	0,00	0	0,00	82	5,95
	3. İkilime	178	12,91	18	1,31	1	0,07	0	0,00	19	1,38
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	125	9,06	63	4,57	4	0,29	5	0,36	72	5,22
	5. Günlük Konuşma Dili	180	13,05	14	1,02	0	0,00	3	0,22	17	1,23
	6. Argo-Küfür	187	13,56	2	0,15	5	0,36	3	0,22	10	0,73
	7. Söz Sanatları	189	13,71	8	0,58	0	0,00	0	0,00	8	0,58
TOPLAM	1379	1171	84,92	187	13,56	10	0,73	11	0,80	208	15,08

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %15,08'dir. %5,95 oranıyla en fazla puanlanan özel alt alan "Deyim"dir. Oyunda %0,58 oranı ile "Söz Sanatları" en az puanlanan özel alt alan olmuştur. "Atasözü" özel alt alanına oyunda hiç rastlanmamıştır. Oyunun bütününe bakıldığında, "Dil Gelişimi Kategorisi" kapsamına giren ifadelerin %13,56'sı olumlu, %0,73'ü olumsuz ve %0,80'i karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %5,95 oranıyla en fazla olumlu özellik gösteren özel alt alan "Deyim" olmuştur. En az olumlu özellik gösteren özel alt alan ise %0,15 oranı ile "Argo-Küfür"dür. En fazla olumsuz özellik gösteren %0,36 ile "Argo-Küfür" özel alt alanıdır. Oyunda; "Atasözü", "Deyim", "Günlük Konuşma Dili", "Söz Sanatları" özel alt alanlarına rastlanmamıştır. En az olumsuz özellik taşıyan özel alt alan ise %0,07 oranıyla "İkileme"dir. Üç özel alt alanda karışık ifadeler yer almaktadır. Bu özel alt alanlar; "Yeni Kelime-İfade Kazandırma", "Günlük Konuşma Dili" ve "Argo-Küfür"dür. "Yeni Kelime-İfade Kazandırma" bütün oyunun %0,36'sını; "Günlük Konuşma Dili" ve "Argo-Küfür" bütün oyunun %0,22'sini oluşturmaktadır.

Oyunda "Deyim" özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

Ustabaşı - *Eee ne yapalım, herkesin bir işi var. Biz **yan gelip yatalım mı***
(Siz Ne Dersiniz?, s. 8)

I. İşçi - *Laf Laf hep laf. Bizi **adam yerine koyan mı** var?*
(Siz Ne Dersiniz?, s. 9)

Aslan - ***Ağzında geveleme** de söyle işte..*
(Siz Ne Dersiniz?, s. 12)

Kral - *Demek öyle ha, bundan böyle tarlada çalış ta **aklın başına gelsin***
(...)
(Siz Ne Dersiniz?, s. 30)

Bulut - *(...) Şimdi en güçlü benim, benim **sözüm geçer**, bir yere kıpırdamıyorum (...)*
(Siz Ne Dersiniz?, s. 35)

2-) “Mor Gece Mavi Gün” Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 10. “Mor Gece Mavi Gün” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

MOR GECE MAVİ GÜN											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	20	5,56	2	0,56	2	0,56	0	0,00	4	1,11
	2. Doyumluluk-Rahatlama	17	4,72	4	1,11	3	0,83	0	0,00	7	1,94
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	23	6,39	1	0,28	0	0,00	0	0,00	1	0,28
	4. Olumlu İlişki Kurma	13	3,61	10	2,78	1	0,28	0	0,00	11	3,06
	5. Problem Çözme	22	6,11	2	0,56	0	0,00	0	0,00	2	0,56
	6. Dostluk-Arkadaşlık	14	3,89	2	0,56	3	0,83	5	1,39	10	2,78
	7. Yardım Etme	21	5,83	3	0,83	0	0,00	0	0,00	3	0,83
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	8	2,22	8	2,22	5	1,39	3	0,83	16	4,44
	9. İşbirliği	24	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	23	6,39	1	0,28	0	0,00	0	0,00	1	0,28
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	23	6,39	1	0,28	0	0,00	0	0,00	1	0,28
	12. Duyguları Anlama	19	5,28	2	0,56	3	0,83	0	0,00	5	1,39
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	22	6,11	2	0,56	0	0,00	0	0,00	2	0,56
	14. Problemi-Durumu Anlama	17	4,72	2	0,56	5	1,39	0	0,00	7	1,94
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	21	5,83	3	0,83	0	0,00	0	0,00	3	0,83
TOPLAM	360	287	79,72	43	11,94	22	6,11	8	2,22	73	20,28

Eğitim kategorisinde %20,28 repliğin ileti içerdiği tespit edilmiştir. En fazla ileti taşıyan özel alt %4,44 oranıyla “Olumlu Alışkanlık Kazandırma”, en az ileti taşıyan özel alt alanlar %0,28 oranıyla “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Gerçekle Bağlantılı Davranma” olmuştur. Oyunda “İşbirliği” özel alt alanına rastlanmamıştır. Oyunun %11,94’i olumlu, %6,11’i olumsuz ve %2,22’si karışık ileti barındırmaktadır. Mor Gece Mavi Gün oyununda, “Olumlu İlişki Kurma” %2,78 oranıyla en fazla olumlu puanlanan özel alt olurken “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Gerçekle Bağlantılı Davranma” %0,28 oranıyla en az olumlu puanlanan özel alt alandır. “Olumlu Alışkanlık Kazandırma”, “Problemi-Durumu Anlama” %1,39 oranıyla en fazla olumsuz puanlanan eğitsel alanlar olarak tespit edilmiştir. En az olumsuz puanlanan eğitsel alan %0,28 ile “Olumlu İlişki Kurma”dır. “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Problem Çözme”, “Yardım Etme”, “İşbirliği”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Gerçekle Bağlantılı

Davranma”, “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme”, “Sorumluluk-Görev Bilme” eğitsel alanlarında olumsuz iletilere rastlanmamıştır. %1,39 oranıyla “Dostluk-Arkadaşlık” ve %0,83 oranıyla “Olumlu Alışkanlık Kazandırma” hem olumlu hem de olumsuz özellik gösterdiği için karışık olarak nitelendirilmiştir.

Oyunda, “Olumlu Alışkanlık Kazandırma” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnekler:

Anne içeriye girer. Elinde bir kitap vardır. Çocuğa yatağına yatmasını işaret eder.

(Mor Gece Mavi Gün, s.2)

Yemeği bitince çocuk masadan kalkar. Çatalını, kaşığı ve tabağı da eline alır.

(Mor Gece Mavi Gün, s.7)

Böylece çocuk fark eder ki aslında kendi olumlu olursa çevresindeki her şey olumludur.

(Mor Gece Mavi Gün, s.11)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

“Mor Gece Mavi Gün” oyunu işitme engelli çocuklar düşünülerek kaleme alınan bir oyundur. Sözsüz ve harekete dayalı bir oyun olması sebebiyle dil gelişimi açısından incelemeye dâhil edilmemiştir.

3-) "Küçük Bir Mucize" Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 11. "Küçük Bir Mucize" Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KÜÇÜK BİR MUCİZE											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	61	5,57	9	0,82	3	0,27	0	0,00	12	1,10
	2. Doyumluluk-Rahatlama	69	6,30	1	0,09	3	0,27	0	0,00	4	0,37
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	62	5,66	11	1,00	0	0,00	0	0,00	11	1,00
	4. Olumlu İlişki Kurma	38	3,47	23	2,10	11	1,00	1	0,09	35	3,20
	5. Problem Çözme	67	6,12	4	0,37	1	0,09	1	0,09	6	0,55
	6. Dostluk-Arkadaşlık	65	5,94	6	0,55	2	0,18	0	0,00	8	0,73
	7. Yardım Etme	69	6,30	4	0,37	0	0,00	0	0,00	4	0,37
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	57	5,21	13	1,19	2	0,18	1	0,09	16	1,46
	9. İşbirliği	66	6,03	4	0,37	3	0,27	0	0,00	7	0,64
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	65	5,94	7	0,64	1	0,09	0	0,00	8	0,73
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	65	5,94	1	0,09	7	0,64	0	0,00	8	0,73
	12. Duyguları Anlama	68	6,21	3	0,27	2	0,18	0	0,00	5	0,46
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	70	6,39	0	0,00	3	0,27	0	0,00	3	0,27
	14. Problemi-Durumu Anlama	63	5,75	9	0,82	1	0,09	0	0,00	10	0,91
	15. Sorumluluk-Görev bilme	58	5,30	14	1,28	1	0,09	0	0,00	15	1,37
TOPLAM	1095	943	86,12	109	9,95	40	3,65	3	0,27	152	13,88

Bu kategoride %13,88 oranında ileti saptanmıştır. %3,20 ile "Olumlu İlişki Kurma" en fazla ileti taşıyan alan iken %0,27 ile en az ileti taşıyan alan "Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme" olmuştur. Oyunun %9,95'i olumlu, % 3,65'i olumsuz ve %0,27'si karışık ileti barındırmaktadır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %2,10 ile "Olumlu İlişki Kurma" eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar %0,09 oranı ile "Doyumluluk-Rahatlama" ve "Gerçekle Bağlantılı Davranma" olarak hesaplanmıştır. "Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme" özel alt alanında olumlu bir iletiye rastlanmamıştır. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran %1,00 ile "Olumlu İlişki Kurma" olurken en düşük oran %0,09 ile "Problem Çözme", "Çalışkanlık-Üretkenlik", "Problemi-Durumu Anlama", "Sorumluluk-Görev Bilme" alanları olmuştur. "Bilgi Kazandırma-Sorma" ve "Yardım Etme" eğitsel alanlarında olumsuz bir iletiye rastlanmamıştır. Hem olumlu hem olumsuz olarak nitelendirilen karışık iletiler sadece 3 eğitsel alanda

%0,09 oranında tespit edilmiştir. Bu eğitsel alanlar; “Olumlu İlişki Kurma”, “Problem Çözme”, “Olumlu Alışkanlık Kazandırma”dır.

Oyunda, “Dostluk-Arkadaşlık” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnekler:

ÇEKİRGE - *Şimdi oradan geliyorum. Örümcek oraya yuva yapmış. dikkatli olun da ağına yakalanmayın.*

ARILAR - *Örümcek mi?*

1. ARI - *Bizi uyardığını için teşekkür ederiz.*

(Küçük Bir Mucize, s. 7)

ÖRÜMCEK - *Sersem Çavuş seni! Ne etrafı? Ne sarılması? Sen fazla polis filmiz izledin galiba. Bana bak! Al ordunu da git buradan, yoksa sizi de yakalarım.*

1. ARI - *(Çavuşa) Nasıl da kafa tutuyor görüyor musun?*

K.ÇAVUŞ - *Beni yıldıramazsın. Kelebeği almadan şurdan şuraya gitmem.*

(Küçük Bir Mucize, s. 7)

Dostluk iyi niyet ister

Dostluk fedakarlık ister

Seviyor seviliyorsun

Gönül başka ne ister

(...)

(Küçük Bir Mucize, s. 7)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 12. “Küçük Bir Mucize” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KÜÇÜK BİR MUCİZE											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	204	14,15	2	0,14	0	0,00	0	0,00	2	0,14
	2. Deyim	137	9,50	69	4,79	0	0,00	0	0,00	69	4,79
	3. İkilime	186	12,90	20	1,39	0	0,00	0	0,00	20	1,39
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	108	7,49	95	6,59	2	0,14	1	0,07	98	6,80
	5. Günlük Konuşma Dili	167	11,58	34	2,36	2	0,14	3	0,21	39	2,70
	6. Argo-Küfür	206	14,29	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	7. Söz Sanatları	192	13,31	14	0,97	0	0,00	0	0,00	14	0,97
TOPLAM	1442	1200	83,22	234	16,23	4	0,28	4	0,28	242	16,78

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %16,78’dir. %6,80 oranı ile en fazla puanlanan özel alt alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” iken en az puanlanan özel alt alan %0,14 oranı ile “Atasözü” olmuştur. “Argo-Küfür” taşıyan bir ifadeye bu oyunda rastlanmamıştır. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %16,23’ü olumlu, %0,28’i olumsuz ve %0,28’i karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %6,59 oranla en yüksek olumlu puanlanan alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” iken %0,14 oranla en düşük olumlu puanlanan alan “Atasözü” olmuştur. %0,14 oranı ile “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” ve “Günlük Konuşma Dili” olumsuz puanlanan iki alandır. Karışık olarak puanlanmış iki alandan biri olan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” alanının oranı %0,07, diğer alan olan “Günlük Konuşma Dili” alanının oranı %0,21 olarak saptanmıştır. “Atasözü”, “Deyim”, “İkilime”, “Söz Sanatları” alt alanlarında olumsuz ve karışık ifadelere rastlanmamıştır.

Oyunda “İkileme” özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

Sivrisinek - *Daha **doğru dürüst** uçmasını bile bilmiyor, beceriksiz.*

(Küçük Bir Mucize, s. 10)

Örümcek - *(...) Anlaştık güzelim. Harika bir plan bu! Kelebeği ağıma düşürürsem, onu seven arkadaşlarını da **teker teker** yakalayabilirim (...)*

(Küçük Bir Mucize, s. 13-14)

A. Böceği - *Vaay be! Ben de seni sadece **sabah akşam** çalışmaktan başka bişey bilmeyen ruhsuz biri sanırdım. Meğer ne cevherler varmış sende.*

(Küçük Bir Mucize, s. 19)

***Dostunu düşmanını** bilemezsin*

Sen küçük bir kelebeksin (...)

(Küçük Bir Mucize, s. 19)

Çekirge - *Artık suçu kelebeğe attığıma göre canımın istediği gibi **rahat rahat** dolanırım ortalıkta.*

(Küçük Bir Mucize, s. 28)

4-) "Bir Yaz Masalı" Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 13. "Bir Yaz Masalı" Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BİR YAZ MASALI											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	97	5,83	9	0,54	4	0,24	1	0,06	14	0,84
	2. Doyumluluk-Rahatlama	109	6,55	2	0,12	0	0,00	0	0,00	2	0,12
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	108	6,49	2	0,12	0	0,00	1	0,06	3	0,18
	4. Olumlu İlişki Kurma	34	2,04	41	2,46	27	1,62	9	0,54	77	4,62
	5. Problem Çözme	93	5,59	7	0,42	6	0,36	5	0,30	18	1,08
	6. Dostluk-Arkadaşlık	108	6,49	3	0,18	0	0,00	0	0,00	3	0,18
	7. Yardım Etme	107	6,43	2	0,12	0	0,00	2	0,12	4	0,24
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	100	6,01	8	0,48	3	0,18	0	0,00	11	0,66
	9. İşbirliği	105	6,31	4	0,24	0	0,00	2	0,12	6	0,36
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	110	6,61	1	0,06	0	0,00	0	0,00	1	0,06
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	104	6,25	2	0,12	2	0,12	3	0,18	7	0,42
	12. Duyguları Anlama	105	6,31	3	0,18	2	0,12	1	0,06	6	0,36
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	108	6,49	0	0,00	3	0,18	0	0,00	3	0,18
	14. Problemi-Durumu Anlama	89	5,35	9	0,54	12	0,72	1	0,06	22	1,32
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	101	6,07	9	0,54	1	0,06	0	0,00	10	0,60
TOPLAM	1665	1478	88,77	102	6,13	60	3,60	25	1,50	187	11,23

Bu oyun %11,23 oranında ileti barındırmaktadır. %4,62 oranı ile "Olumlu İlişki Kurma" en fazla ileti taşıyan alan, %0,06 oranı ile "Çalışkanlık-Üretkenlik" en az ileti taşıyan alandır. Olumlu iletilerin oyunun tümüne oranı %6,13, olumsuz iletilerin oyunun tümüne oranı %3,60 ve karışık iletilerin oyunun tümüne oranı %1,50 olarak hesaplanmıştır. Bu kategoride; "Olumlu İlişki Kurma" %2,46 oranı ile en yüksek olumlu ileti taşıyan eğitsel alan, "Çalışkanlık-Üretkenlik" %0,06 oranı ile en düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alan olarak puanlanmıştır. "Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme" alt alanında olumlu bir iletiye rastlanmamıştır. "Olumlu İlişki Kurma" %1,62 oranı ile en fazla olumsuz ileti taşıyan eğitsel alan iken "Sorumluluk-Görev Bilme" en az olumsuz ileti taşıyan eğitsel alan olmuştur. Tarhan (2010) da araştırmasında "Olumlu İlişki Kurma" alt alanının "Bir Yaz

Masalı” oyununun eğitim kategorisinde en fazla olumsuz ileti barından alt alan olduğunu tespit etmiştir.

Eğitim özel alt alanlarından; “Doyumluk-Rahatlama”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “Olumlu Alışkanlık Kazandırma”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme”, “Sorumluluk-Görev Bilme” alanlarına ait olumsuz puanlanmış ileti tespit edilememiştir. En fazla karışık ileti taşıyan alt alan %0,54 oranıyla “Olumu İlişki Kurma” olurken en az karışık ileti taşıyan alt alanlar; %0,06 oranıyla “Duygu Farkındalığı”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Duyguları Anlama”, “Problemi-Durumu Anlama” olarak belirlemiştir. “Doyumluluk-Rahatlama”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “Olumlu Alışkanlık Kazandırma”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Kendiyle Barışık Olma- Kendini Beğenme”, “Sorumluluk-Görev Bilme” eğitsel alanlarında karışık iletilere rastlanmamıştır.

Oyunda, “Problem Çözme” özel alt alanına yönelik olumsuz ileti taşıyan repliklere örnekler:

- Kraliçe* - *Laf anlamıyorsun demek. Peki sen Balkız, bu yanlış aşkta ne diye ısrar edersin?*
- Bay Sıska* - *Bak kızım, ya dinlersin babanı ya da ömrünün sonuna dek boylarsın zindanı.*
- Kraliçe* - *Yasalar böyle diyor Balkız! Mantıklı düşün, babanı çiğnemek seni karanlığa hapsedecek.*

(Bir Yaz Masalı, s. 8)

- Balkız* - *Biliyorsun Aykız hiç ümit vermedim Beteroğlan'a. Sürekli kaçtım ondan, ne derse desin tersledim en ağırından. Fakat tüm bunlara rağmen peşimi bırakmıyor, Şekeroğlan'la beni ayırmaya kalkıyor.*
- Aykız* - *Sevgimi söyledikçe benden nefret ediyor. Ne yapacağımı bilmiyorum, onu çok seviyorum. Senin gibi olursam belki o da beni sevecek. Bunu için Aykız seni taklit edecek.*

(Bir Yaz Masalı, s. 10)

Balkız - (...) Bak sana bir sır vereyim, bu akşam karanlıkta, ormanda buluşup Şekeroğlan'la, kaçacağız buradan. Ben artık olmayınca, Beteroğlan'ın gözleri seni arayacak. Bundan sonra dilerim o seni kovalayacak (...)

Aykız - Hoşça kal Aykız, mutlu ol hep! Mutlu olmuş. Sen olmasaydın mutlu olacaktım ben. Ağlayan bu gözler hep gülecekti. Ama sen o insanı baştan çıkararak güzelliğinle Beteroğlan'ı aldın elimden. Artık gitseniz de o dönmez ki yeniden. Madem ki aşkı elimden sen aldın. O zaman Aykız da senin sevgilini alsın elinden. Bakalım ne yapacaksınız? Beter ayrılmazsa peşinizden.

(Bir Yaz Masalı, s. 11)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 14. “Bir Yaz Masalı” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BİR YAZ MASALI											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	329	14,20	2	0,09	0	0,00	0	0,00	2	0,09
	2. Deyim	232	10,01	99	4,27	0	0,00	0	0,00	99	4,27
	3. İkilime	323	13,94	8	0,35	0	0,00	0	0,00	8	0,35
	4. YeniKkelime-İfade Kazandırma	122	5,27	194	8,37	5	0,22	10	0,43	209	9,02
	5. Günlük Konuşma Dili	294	12,69	25	1,08	6	0,26	6	0,26	37	1,60
	6. Argo-Küfür	326	14,07	3	0,13	1	0,04	1	0,04	5	0,22
	7. Söz Sanatları	329	14,20	2	0,09	0	0,00	0	0,00	2	0,09
TOPLAM	2317	1955	84,38	333	14,37	12	0,52	17	0,73	362	15,62

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %15,62'dir. "Yeni Kelime-İfade Kazandırma" % 9,02 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. "Atasözü" ve "Söz Sanatları" %0,09 oranı ile en az puanlanan özel alt alan olarak saptanmıştır. "Dil Gelişimi Kategorisi" kapsamına giren ifadelerin %14,37'si olumlu, %0,52'si olumsuz, %0,73'ü karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %8,37 oranıyla "Yeni Kelime-İfade Kazandırma" en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,09 oranıyla "Atasözü ve Söz Sanatları" en düşük olumlu puanlanan alan olarak hesaplanmıştır. %0,26 oranıyla "Günlük Konuşma Dili" alt alanı en yüksek olumsuz puanlanan alandır. "Argo-Küfür" özel alt alanı ise % 0,04 oranı ile en düşük olumsuz puanlanan alan olarak belirlenmiştir. "Yeni Kelime-İfade Kazandırma" %0,43 oranı ile en yüksek karışık puanlanan alanken "Argo-Küfür" %0,04 oranı ile en düşük karışık puanlanan özel alt alan olarak tespit edilmiştir. "Dil Gelişimi" özel alt alanlarından; "Atasözü", "Deyim", "İkileme", "Söz Sanatları" alanlarında olumsuz ve karışık ifadelere rastlanmamıştır.

Oyunda "İkileme" özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

Kraliçe - *Aşkı suç saymıyoruz delikanlı, herkes kendi sınıfıyla aşk yaşamalı, **davul bile dengi dengine** demişler (...)*

(Bir Yaz Masalı, s. 9)

Teneke - *Sabaha kadar bu ormanda kaldıysa, sivri dişleri, pençeleri de olmuştur. Artık aslan rolünü o oynar, bana kaldı sadece Duvar!*

İplik - ***Koyun can, kasap et derdinde.***

(Bir Yaz Masalı, s. 33)

5-) “Büyüme İstiyorum” Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 15. “Büyüme İstiyorum” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BÜYÜME İSTİYORUM											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	111	6,07	10	0,55	1	0,05	0	0,00	11	0,60
	2. Doyumluluk-Rahatlama	118	6,45	4	0,22	0	0,00	0	0,00	4	0,22
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	110	6,01	11	0,60	0	0,00	1	0,05	12	0,66
	4. Olumlu İlişki Kurma	32	1,75	57	3,11	17	0,93	16	0,87	90	4,92
	5. Problem Çözme	95	5,19	22	1,20	4	0,22	1	0,05	27	1,48
	6. Dostluk-Arkadaşlık	118	6,45	4	0,22	0	0,00	0	0,00	4	0,22
	7. Yardım Etme	117	6,39	4	0,22	1	0,05	0	0,00	5	0,27
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	76	4,15	34	1,86	8	0,44	4	0,22	46	2,51
	9. İşbirliği	118	6,45	4	0,22	0	0,00	0	0,00	4	0,22
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	120	6,56	2	0,11	0	0,00	0	0,00	2	0,11
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	103	5,63	5	0,27	8	0,44	6	0,33	19	1,04
	12. Duyguları Anlama	116	6,34	6	0,33	0	0,00	0	0,00	6	0,33
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	122	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	14. Problemi-Durumu Anlama	93	5,08	21	1,15	7	0,38	1	0,05	29	1,58
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	106	5,79	13	0,71	1	0,05	2	0,11	16	0,87
TOPLAM	1830	1555	84,97	197	10,77	47	2,57	31	1,69	275	15,03

Bu kategoride %15,03 oranında ileti saptanmıştır. %4,92 ile “Olumlu İlişki Kurma” en fazla ileti taşıyan alan iken %0,11 ile en az ileti taşıyan alan “Çalışkanlık-Üretkenlik” olmuştur. “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” özel alt alanına ait bir iletiye rastlanmamıştır. Olumlu iletilerin oyunun tümüne oranı %10,77, olumsuz iletilerin oyunun tümüne oranı %2,57 ve karışık iletilerin oyunun tümüne oranı %1,69 olarak hesaplanmıştır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %3,11 ile “Olumlu İlişki Kurma” eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar %0,11 oranı ile “Çalışkanlık-Üretkenlik” olarak belirlenmiştir. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran %0,93 ile “Olumlu İlişki Kurma” olurken en düşük oran %0,05 ile “Duygu Farkındalığı”, “Yardım Etme”, “Sorumluluk-Görev Bilme” alanları olmuştur. Eğitim özel alt alanlarından; “Doyumluluk-Rahatlama”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “İşbirliği”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Duyguları Anlama”, “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme”

alanlarına ait olumsuz puanlanmış ileti tespit edilememiştir. En fazla karışık ileti taşıyan alt alan %0,87 oranıyla “Olumu İlişki Kurma” olurken en az karışık ileti taşıyan alt alanlar %0,05 oranıyla “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Problem Çözme”, “Problemi-Durumu Anlama” olarak belirlenmiştir. “Duygu Farkındalığı”, “Doyumluluk-Rahatlama”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “Yardım Etme”, “İşbirliği”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Duyguları Anlama”, “Kendileriyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” eğitsel alanlarında karışık iletilere rastlanmamıştır.

Oyunda, “Sorumluluk-Görev Bilme” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnekler:

Prens - İnsan araç-gerecini iş yerinde tutmaz mı? Marangoz testeresini evde bırakıp mı işe gider? Balıkçı ağlarını evde bırakıp da mı açılır denize? (...)

(Büyüme İstiyorum, s. 8)

Prens - (...) Siz bayağı erkencisiniz.

Oduncu - Eeeee, ne yapalım işimiz bu. Biz hep erken kalkarız. Yazgülü ve Güzgülü yumurtaları toplarlar kümeden, ineği sağarlar. Ben de baltamı biler, hazırlık yaparım.

(Büyüme İstiyorum, s.15)

Oduncu - (...) Merak etmeyin, artık çocuk sayılmaz o.

Vezir - Nasıl çocuk sayılmaz, doğduğu günü daha dün gibi hatırlıyorum. Babası onu benim ellerime vermiş, " Artık sana emanet Vezir, onu çok iyi bir prens olarak yetiştir." demişti. Doğduğundan bu yana hiç ayrılmadık...

(Büyüme İstiyorum, s. 16)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 16. “Büyüme İstiyorum” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi
Duygusal Yön Analizi

BÜYÜMEK İSTİYORUM											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	384	14,25	1	0,04	0	0,00	0	0,00	1	0,04
	2. Deyim	290	10,76	94	3,49	0	0,00	1	0,04	95	3,53
	3. İkileme	369	13,69	16	0,59	0	0,00	0	0,00	16	0,59
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	160	5,94	199	7,38	13	0,48	13	0,48	225	8,35
	5. Günlük Konuşma Dili	330	12,24	50	1,86	3	0,11	2	0,07	55	2,04
	6. Argo-Küfür	379	14,06	0	0,00	2	0,07	4	0,15	6	0,22
	7. Söz Sanatları	363	13,47	21	0,78	1	0,04	0	0,00	22	0,82
TOPLAM	2695	2275	84,42	381	14,14	19	0,71	20	0,74	420	15,58

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %15,58’dir. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” %8,35 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. “Atasözü” %0,04 oranı ile en az puanlanan özel alt alan olarak belirlenmiştir. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %14,14’i olumlu, %0,71’i olumsuz, %0,74’ü karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %7,38 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,04 oranıyla “Atasözü” en düşük olumlu puanlanan alan olarak hesaplanmıştır. “Argo-Küfür” özel alt alanında olumlu bir ifadeye rastlanmamıştır. %0,48 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” alt alanı en yüksek olumsuz puanlanan alandır. “Söz Sanatları” özel alt alanı ise %0,04 oranı ile en düşük olumsuz puanlanan alan olarak belirlenmiştir. “Atasözü”, “Deyim”, “İkileme” özel alt alanlarında olumsuz bir ifadeye rastlanmamıştır. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” %0,48 oranı ile en yüksek karışık puanlanan alanken “Deyim” %0,04 oranı ile en düşük karışık puanlanan özel alt alan olarak tespit edilmiştir. “Dil Gelişimi” özel alt alanlarından; “Atasözü”, “İkileme”, “Söz Sanatları” alanlarında karışık ifadelerle rastlanmamıştır.

Oyunda “Deyim” özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

Vezir - *Akıl vermek gibi olmasın ama Prens'im, bir de şöyle denesiniz.*

(Büyüme İstiyorum, s. 3)

Yazgülü - *Senin hoşuna giden ne var ki?*

Güzgülü - *Senin de her şey hoşuna gider.*

Yazgülü - *Hoş geldiniz, evimize şeref verdiniz.*

(Büyüme İstiyorum, s. 14)

Prens - *Ne olmuş? Haydutlar mı gelmiş?*

Vezir - *Bütün paramızı aldılar. Beş parasız kaldık.*

(Büyüme İstiyorum, s. 18)

Subay - *Sen yerine geç. Onun da senden aşağı kalır yanı yok ya.*

(Büyüme İstiyorum, s. 27)

Prens - *Amacım size saygısızlık etmek değil efendim, Önce bu meyveyi savaşız da elde edebileceğinizi söylemek istiyorum.*

(Büyüme İstiyorum, s. 33)

6-) “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” Oyun

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 17. “Nereye koşuyorsun Böyle Minik Tay?” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

NEREYE KOŞUYORSUN BÖYLE MİNİK TAY?											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	30	5,88	4	0,78	0	0,00	0	0,00	4	0,78
	2. Doyumluluk-Rahatlama	31	6,08	2	0,39	1	0,20	0	0,00	3	0,59
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	34	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	4. Olumlu İlişki Kurma	15	2,94	11	2,16	7	1,37	1	0,20	19	3,73
	5. Problem Çözme	25	4,90	9	1,76	0	0,00	0	0,00	9	1,76
	6. Dostluk-Arkadaşlık	25	4,90	9	1,76	0	0,00	0	0,00	9	1,76
	7. Yardım Etme	26	5,10	6	1,18	2	0,39	0	0,00	8	1,57
	8. Olumlu Aşkanklık Kazandırma	28	5,49	4	0,78	2	0,39	0	0,00	6	1,18
	9. İşbirliği	27	5,29	7	1,37	0	0,00	0	0,00	7	1,37
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	31	6,08	1	0,20	2	0,39	0	0,00	3	0,59
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	32	6,27	0	0,00	2	0,39	0	0,00	2	0,39
	12. Duyguları Anlama	33	6,47	1	0,20	0	0,00	0	0,00	1	0,20
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	34	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	14. Problemi-Durumu Anlama	28	5,49	5	0,98	1	0,20	0	0,00	6	1,18
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	33	6,47	1	0,20	0	0,00	0	0,00	1	0,20
TOPLAM	510	432	84,71	60	11,76	17	3,33	1	0,20	78	15,29

Bu oyun %15,29 oranında ileti barındırmaktadır. %3,73 oranı ile “Olumlu İlişki Kurma” en fazla ileti taşıyan alan, %0,20 oranı ile “Duyguları Anlama” ve “Sorumluluk-Görev Bilme” en az ileti taşıyan alanlardır. “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” özel alt alanlarına ait bir iletiye rastlanmamıştır. Olumlu iletilerin oyunun tümüne oranı %11,76, olumsuz iletilerin oyunun tümüne oranı %3,33 ve karışık iletilerin oyunun tümüne oranı %0,20 olarak hesaplanmıştır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %2,16 ile “Olumlu İlişki Kurma” eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar %0,20 oranı ile “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Duyguları Anlama”, “Sorumluluk-Görev Bilme” olarak belirlenmiştir. “Gerçekle Bağlantılı Davranma” alanına ait olumlu puanlanmış ileti tespit edilememiştir. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran %1,37 ile “Olumlu İlişki Kurma” olurken en düşük oran %0,20 ile “Doyumluluk-Rahatlama”, “Problemi-Durumu Anlama” alanları olmuştur. “Duygu Farkındalığı”, “Problem

Çözme”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “İşbirliği”, “Duyuları Anlama”, “Sorumluluk Görev Bilme” alanlarına ait olumsuz puanlanmış iletilere rastlanmamıştır. Karışık olarak nitelendirilebilecek 1 replik saptanmıştır. “Olumlu İlişki Kurma” özel alt alanına dâhil olan bu replik bütün iletilerin %0,08’ini oluşturmaktadır.

Oyunda, “Yardım Etme” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnek:

Minik Tay - İster misin koşalım? Ama gerçekten!

Küçük Çığırkan - İsterim.

Minik Tay - Ayaklarımı kurtar.

(...)

Küçük Çığırkan - Suus! Peki!

Minik Tay - Ohh!

Küçük Çığırkan - Sanırım koşacak değiliz? Gidecek durumda değilsin.

Minik Tay - Geçinceye dek benimle yürürsün. İster misin?

Küçük Çığırkan - Geliyorum... Yolda konuşuruz.

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s.8)

Küçük Çığırkan - Çok açım. Ayakta durabiliyorum. Ne olacak şimdi?

Minik Tay - Ne mi olacak şimdi? Biliyor musun, yarın.

Küçük Çığırkan - Sana öyle geliyor ki, her şey yarın.

Minik Tay - Pekiyi, şimdi yiyecek bir şeyler aramaya gidiyorum. Sen burada bekle.

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s.13)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 18. “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

NEREYE KOŞUYORSUN BÖYLE MİNİK TAY?											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İletî	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	84	13,95	2	0,33	0	0,00	0	0,00	2	0,33
	2. Deyim	67	11,13	19	3,16	0	0,00	0	0,00	19	3,16
	3. İkilime	82	13,62	4	0,66	0	0,00	0	0,00	4	0,66
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	38	6,31	47	7,81	1	0,17	0	0,00	48	7,97
	5. Günlük Konuşma Dili	66	10,96	19	3,16	1	0,17	0	0,00	20	3,32
	6. Argo-Küfür	82	13,62	1	0,17	0	0,00	3	0,50	4	0,66
	7. Söz Sanatları	82	13,62	4	0,66	0	0,00	0	0,00	4	0,66
TOPLAM	602	501	83,22	96	15,95	2	0,33	3	0,50	101	16,78

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %16,78’dir. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” % 7,97 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. “Atasözü” %0,33 oranı ile en az puanlanan özel alt alan olarak belirlenmiştir. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %15,95’i olumlu, %0,33’ü olumsuz, %0,50’si karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %7,81 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,17 oranıyla “Argo-Küfür” en düşük olumlu puanlanan alan olarak hesaplanmıştır. %0,17 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” ve “Günlük Konuşma Dili” alt alanı olumsuz puanlanan 2 alandır. “Atasözü”, “Deyim”, “İkilime”, “Argo-Küfür”, “Söz Sanatları” özel alt alanlarında olumsuz bir ifadeye rastlanmamıştır. “Argo-Küfür”, %0,50 oranıyla karışık olarak puanlanan tek özel alt alan olmuştur.

Oyunda “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

Atlar Korosu - *Dur minik tay, dur!*

Minik Tay - *Hayır, **tutkunum** uçmaya, kanatlanıyorum.*

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s. 1)

Lunapark Sahibi - *Evet, ta kendisi küçük pembe bulut! **Ne sihirdir ne keramet**, ağızda bulur lezzet*

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s. 4)

Lunapark Sahibi - *Demedim mi Eğer istersen düşmemen için seni **toynağından** tuttururum.*

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s. 4)

Lunapark Beygir - *Evet manda gibiyim, **semizledim**, şişmanladım. Bu arada nasıl derler, biraz **kocadım** (...)*

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s. 7)

Küçük Çıgırtkan - *Oof! Daha ileri gidemeyeceğim. Ayakkabım vuruyor. Ooff! Peki sen niçin **yakınmıyorsun**?*

(Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?, s. 10)

7-) “Camdan Kalp” Oyun

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 19. “Camdan Kalp” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

CAMDAN KALP											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	67	6,47	2	0,19	0	0,00	0	0,00	2	0,19
	2. Doyumluluk-Rahatlama	62	5,99	2	0,19	5	0,48	0	0,00	7	0,68
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	63	6,09	6	0,58	0	0,00	0	0,00	6	0,58
	4. Olumlu İlişki Kurma	26	2,51	29	2,80	11	1,06	3	0,29	43	4,15
	5. Problem Çözme	53	5,12	9	0,87	6	0,58	1	0,10	16	1,55
	6. Dostluk-Arkadaşlık	60	5,80	6	0,58	3	0,29	0	0,00	9	0,87
	7. Yardım Etme	61	5,89	8	0,77	0	0,00	0	0,00	8	0,77
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	45	4,35	18	1,74	6	0,58	0	0,00	24	2,32
	9. İşbirliği	66	6,38	2	0,19	0	0,00	1	0,10	3	0,29
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	68	6,57	0	0,00	1	0,10	0	0,00	1	0,10
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	57	5,51	8	0,77	4	0,39	0	0,00	12	1,16
	12. Duyguları Anlama	62	5,99	5	0,48	2	0,19	0	0,00	7	0,68
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	65	6,28	0	0,00	4	0,39	0	0,00	4	0,39
	14. Problemi-Durumu Anlama	62	5,99	6	0,58	1	0,10	0	0,00	7	0,68
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	61	5,89	8	0,77	0	0,00	0	0,00	8	0,77
TOPLAM	1035	878	84,83	109	10,53	43	4,15	5	0,48	157	15,17

Bu oyun %15,17 oranında ileti barındırmaktadır. %4,15 oranı ile “Olumlu İlişki Kurma” en fazla ileti taşıyan alan, %0,10 oranı ile “Çalışkanlık-Üretkenlik” en az ileti taşıyan alandır. Olumlu iletilerin oyunun tümüne oranı %10,53, olumsuz iletilerin oyunun tümüne oranı %4,15 ve karışık iletilerin oyunun tümüne oranı %0,48 olarak hesaplanmıştır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %2,80 ile “Olumlu İlişki Kurma” eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar %0,19 oranı ile “Duygu Farkındalığı”, “Doyumluluk-Rahatlama”, “İşbirliği” olarak belirlenmiştir. “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” alanlarına ait olumlu puanlanmış iletilere rastlanmamıştır. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran %1,06 ile “Olumlu İlişki Kurma” olurken en düşük oran %0,10 ile “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Problemi-Durumu Anlama” alanları olmuştur. “Duygu Farkındalığı”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Yardım Etme”, “İşbirliği”, “Sorumluluk-Görev Bilme” alanlarına ait olumsuz puanlanmış iletiler

tespit edilememiştir. Karışık olarak nitelendirilebilecek 3 özel alt alan saptanmıştır. “Olumlu İlişki Kurma” %0,29 oranı ile en fazla karışık puanlanan alandır. “Problem Çözme” ve “İşbirliği” %0,10 oranı ile en az puanlanan özel alt alanlar olarak belirlenmiştir.

Oyunda, “Olumlu Alışkanlık Kazandırma” özel alt alanına yönelik olumsuz ileti taşıyan repliklere örnek:

İsterim..
Onu da isterim, Bunu da isterim.
Her istediğimi de elde ederim.
Bakmayın bana öyle
Hırsız dediklerine bakmayın
Önce nazikçe isterim...
Ama vermezlerse eğer
Kendileri bilirler
Ben istediğimi
Elde etmeyi bilirim
(...)

(Camdan Kalp, s. 12)

Kumpala : Plazma bana neyim olmadığımı söyler şimdi..
Nihohoho! Neyim yoksa hemen gidip çalalım.

(Camdan Kalp, s. 14)

Plazma : Hala sahip olmadığın bir şey ne yazık ki var
Kumpala...

Kumpala : Bende olmayan ne var? Hemen gidip çalalım.

(Camdan Kalp, s. 35)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Cizelge 20. “Camdan Kalp” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

CAMDAN KALP											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	148	14,19	1	0,10	0	0,00	0	0,00	1	0,10
	2. Deyim	113	10,83	35	3,36	0	0,00	1	0,10	36	3,45
	3. İkileme	138	13,23	11	1,05	0	0,00	0	0,00	11	1,05
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	61	5,85	76	7,29	10	0,96	2	0,19	88	8,44
	5. Günlük Konuşma Dili	134	12,85	13	1,25	2	0,19	0	0,00	15	1,44
	6. Argo-Küfür	143	13,71	0	0,00	6	0,58	0	0,00	6	0,58
	7. Söz Sanatları	144	13,81	5	0,48	0	0,00	0	0,00	5	0,48
TOPLAM	1043	881	84,47	141	13,52	18	1,73	3	0,29	162	15,53

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %15,53'tür. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” %8,44 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. “Atasözü” %0,10 oranı ile en az puanlanan özel alt alan olarak saptanmıştır. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %13,52'si olumlu, %1,73'ü olumsuz, %0,29'u karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %7,29 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,10 oranıyla “Atasözü” en düşük olumlu puanlanan alan olarak hesaplanmıştır. “Argo-Küfür” özel alt alanında olumlu puanlanmış bir ifade saptanmamıştır. %0,96 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” alt alanı en yüksek olumsuz puanlanan alandır. “Günlük Konuşma Dili” özel alt alanı %0,19 oranı ile en düşük olumsuz puanlanan alan olarak belirlenmiştir. “Argo-Küfür” alanı ise %0,58 oranı ile ikinci en düşük olumsuz puanlanan dilsel alandır. “Dil Gelişimi Kategorisi” içerisinde yer alan “Atasözü”, “Deyim”, “İkileme”, “Söz Sanatları” alanlarında olumsuz bir ifadeye rastlanmamıştır. Karışık puanlanan alanlardan; %0,19 oranı ile “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek değeri alırken %0,10 oranı ile “Deyim” en düşük değere sahip olmuştur. “Atasözü”, “İkileme”, “Günlük Konuşma Dili”, “Argo-Küfür” ve “Söz Sanatları” karışık ifadeler barındırmamaktadır.

Oyunun şarkı bölümlerindeki “sanatlı söyleyişlere” (Söz Sanatları alt alanına) yönelik örnekler:

Canti : *Günüm aydınladı seninle*

Güneş doğdu içime

(...)

Canti-Afilya : *Sesim sesin, ben benim, sesim sensin,*

Sen sesimsin, ben bensin..

(...)

Afilya : *Günüm güzel sen varsın diye Sevgin güneş içimde*

Senin sevginden güzelliğim

(...)

(Camdan Kalp, s. 3-4)

Kim korkmaz karanlıktan kim

Kim cesurdur korkak kim

(...)

(Camdan Kalp, s. 24)

(...)

Sevgi en büyük zenginliktir.

Camdan kalbin hazinendir.

(Camdan Kalp, s. 45)

8-) ”Üç Şehzade” Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analiz

Çizelge 21. “Üç Şehzade” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

ÜÇ ŞEHZADE											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	75	5,88	10	0,78	0	0,00	0	0,00	10	0,78
	2. Doyumluluk-Rahatlama	81	6,35	3	0,24	1	0,08	0	0,00	4	0,31
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	80	6,27	5	0,39	0	0,00	0	0,00	5	0,39
	4. Olumlu İlişki Kurma	29	2,27	28	2,20	21	1,65	7	0,55	56	4,39
	5. Problem Çözme	72	5,65	8	0,63	1	0,08	4	0,31	13	1,02
	6. Dostluk-Arkadaşlık	84	6,59	0	0,00	0	0,00	1	0,08	1	0,08
	7. Yardım Etme	67	5,25	9	0,71	5	0,39	4	0,31	18	1,41
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	59	4,63	19	1,49	7	0,55	0	0,00	26	2,04
	9. İşbirliği	75	5,88	5	0,39	3	0,24	2	0,16	10	0,78
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	85	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	67	5,25	6	0,47	9	0,71	3	0,24	18	1,41
	12. Duyguları Anlama	82	6,43	2	0,16	0	0,00	1	0,08	3	0,24
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	85	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	14. Problemi-Durumu Anlama	71	5,57	11	0,86	3	0,24	0	0,00	14	1,10
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	70	5,49	5	0,39	8	0,63	2	0,16	15	1,18
TOPLAM	1275	1082	84,86	111	8,71	58	4,55	24	1,88	193	15,14

Üç Şehzade oyunu %15,17 oranında ileti barındırmaktadır. %4,39 oranı ile “Olumlu İlişki Kurma” en fazla ileti taşıyan alan, %0,08 oranı ile “Dostluk-Arkadaşlık” en az ileti taşıyan alandır. “Çalışkanlık-Üretkenlik” ve “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” alt alanlarında ileti taşıyan bir repliğe rastlanmamıştır. Olumlu iletilerin oyunun tümüne oranı %8,71, olumsuz iletilerin oyunun tümüne oranı %4,55 ve karışık iletilerin oyunun tümüne oranı %1,88 olarak hesaplanmıştır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %2,20 ile “Olumlu İlişki Kurma” eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alan %0,16 oranı ile “Duyguları Anlama” olarak belirlenmiştir. “Dostluk-Arkadaşlık” alanına ait olumlu puanlanmış ileti tespit edilememiştir. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran %1,65 ile “Olumlu İlişki Kurma” olurken en düşük oran %0,08 ile “Doyumluluk-Rahatlama”, “Problem Çözme” alanları olmuştur. “Duygu

Farkındalığı”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “Duyguları Anlama” alanlarına ait olumsuz puanlanmış iletiler tespit edilememiştir. Karışık olarak nitelendirilebilecek 8 özel alt alan saptanmıştır. “Olumlu İlişki Kurma” %0,55 oranı ile en fazla karışık puanlanan alandır. “Dostluk-Arkadaşlık” ve “Duyguları Anlama” %0,08 oranı ile en az puanlanan özel alt alanlar olarak belirlenmiştir.

Oyunda, “Duygu Farkındalığı” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnek:

2. Şehzade - *Yalvarımum bana yardım et. Ne babama iyi bir evlat, ne kardeşlerime kardeş olamadım... Bana bir fırsat ver Allahım. Onlara kavuştur beni. Kim bilir onlar, ne haldeler.*

(Üç Şehzade, s. 26)

Kraliçe - *(...) Ne yaptımsa seni mutlu edemedim! Sorun ne?*

1. Şehzade - *Sorun benim. Bencilce isteklerimin ve hırslarımın cezasını çekiyorum.*

(...)

1. Şehzade - *Anladım ki, sultan babama ve kardeşlerime büyük bir haksızlık ettim. Taht uğruna onları bir kenara attım. Kim bilir ne haldeler?*

(...)

1. Şehzade - *Tahta oturmak bu yüzden beni mutlu edemedi. Bunun seninle bir ilgisi yok.*

(Üç Şehzade, s. 27)

1. Şehzade - *Bunları konuşmanın sırası değil kardeşlerim.*

3. Şehzade - *Artık birlik olma vaktidir.*

(Üç Şehzade, s. 32)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 22. “Üç Şehzade” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

ÜÇ ŞEHZADE											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	209	14,22	1	0,07	0	0,00	0	0,00	1	0,07
	2. Deyim	125	8,50	85	5,78	0	0,00	0	0,00	85	5,78
	3. İkileme	200	13,61	10	0,68	0	0,00	0	0,00	10	0,68
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	114	7,76	95	6,46	0	0,00	1	0,07	96	6,53
	5. Günlük Konuşma Dili	181	12,31	27	1,84	0	0,00	2	0,14	29	1,97
	6. Argo-Küfür	207	14,08	1	0,07	0	0,00	2	0,14	3	0,20
	7. Söz Sanatları	205	13,95	5	0,34	0	0,00	0	0,00	5	0,34
TOPLAM	1470	1241	84,42	224	15,24	0	0,00	5	0,34	229	15,58

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %15,58’dir. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” %6,53 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. “Atasözü” %0,07 oranı ile en az puanlanan özel alt alan olarak saptanmıştır. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %15,24’ü olumlu, %0,29’u karışık olarak tespit edilmiştir. Bu oyunda olumsuz olarak puanlanmış özel alt alana rastlanmamıştır. Bu kategoride %6,46 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,07 oranıyla “Atasözü” ve “Argo-Küfür” en düşük olumlu puanlanan alanlar olarak hesaplanmıştır. Karışık puanlanan alanlardan; % 0,14 oranı ile “Günlük Konuşma Dili” ve “Argo-Küfür” en yüksek değeri alırken %0,07 oranı ile “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en düşük değere sahip olmuştur. “Atasözü”, “Deyim”, “İkileme” ve “Söz Sanatları” karışık ifadeler barındırmamaktadır.

Oyunda “Günlük Konuşma Dili” özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

2. Elçi - Yakın zamandan iyileşir mi?

Vezir - Hiç sanmam! **Allahın takdiri** tabii

(Üç Şehzade, s. 14)

2. Elçi - *Onlar dönünce, biz yine geliriz.*

Elçiler - *Müsaadenizle*

(Üç Şehzade, s. 14)

Vezir - *Bunu saymıyorum... Bir sonraki ziyaretinize de böyle **eli boş gelmeyin**. İlişkilerimizi güçlendirelim değil mi?*

(Üç Şehzade, s. 15)

***Gel gelelim** ikinciye*

Düştü Arap Çöllerine

Bir kervana katıldı

Bahtına şaştı kaldı

(Üç Şehzade, s. 16)

Kervancıbaşı - ***Canını kurtardığına dua et sen.***

2. Şehzade - ***Eyvahlar olsun. Ben şimdi ne yapacağım!***

(Üç Şehzade, s. 17)

Köle Taciri - *(...) **Nereden bakarsan bak**, elli altın eder.*

(Üç Şehzade, s. 25)

9-) ”Horoz Adam ve Korsan” Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 23. “Horoz Adam ve Korsan” Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

HOROZ ADAM VE KORSAN											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	47	6,53	1	0,14	0	0,00	0	0,00	1	0,14
	2. Doyumluluk-Rahatlama	38	5,28	8	1,11	1	0,14	1	0,14	10	1,39
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	42	5,83	6	0,83	0	0,00	0	0,00	6	0,83
	4. Olumlu İlişki Kurma	28	3,89	14	1,94	4	0,56	2	0,28	20	2,78
	5. Problem Çözme	37	5,14	8	1,11	3	0,42	0	0,00	11	1,53
	6. Dostluk-Arkadaşlık	42	5,83	1	0,14	4	0,56	1	0,14	6	0,83
	7. Yardım Etme	31	4,31	15	2,08	1	0,14	1	0,14	17	2,36
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	37	5,14	6	0,83	5	0,69	0	0,00	11	1,53
	9. İşbirliği	43	5,97	3	0,42	0	0,00	2	0,28	5	0,69
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	47	6,53	1	0,14	0	0,00	0	0,00	1	0,14
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	46	6,39	2	0,28	0	0,00	0	0,00	2	0,28
	12. Duyguları Anlama	47	6,53	0	0,00	1	0,14	0	0,00	1	0,14
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	48	6,67	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	14. Problemi-Durumu Anlama	40	5,56	6	0,83	2	0,28	0	0,00	8	1,11
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	45	6,25	3	0,42	0	0,00	0	0,00	3	0,42
TOPLAM	720	618	85,83	74	10,28	21	2,92	7	0,97	102	14,17

Bu oyun %14,17 oranında mesaj barındırmaktadır. %2,78 oranı ile “Olumlu İlişki Kurma” en fazla ileti taşıyan alan, %0,14 oranı ile “Duygu Farkındalığı”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Duyguları Anlama” en az ileti taşıyan alanlardır. Olumlu iletilerin oyunun tümüne oranı %10,28, olumsuz iletilerin oyunun tümüne oranı %2,92 ve karışık iletilerin oyunun tümüne oranı %0,97 olarak hesaplanmıştır. “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” alt alanında ileti taşıyan bir repliğe rastlanmamıştır. Bu kategoride; “Yardım Etme” %2,08 oranı ile en yüksek olumlu ileti taşıyan eğitsel alan; “Duygu Farkındalığı”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “Çalışkanlık-Üretkenlik” %0,14 oranı ile en düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar olarak puanlanmıştır. “Duyguları Anlama” alt alanında olumlu bir iletiye rastlanmamıştır. “Olumlu Alışkanlık Kazandırma” %0,69 oranı ile en fazla olumsuz ileti taşıyan

eğitsel alan iken “Doyumluluk-Rahatlama”, “Yardım Etme”, “Duyguları Anlama” en az olumsuz ileti taşıyan eğitsel alanlar olmuştur. Eğitim özel alt alanlarından; “Duygu Farkındalığı”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “İşbirliği”, “Çalışkanlık-Üretkenlik”, “Gerçekle Bağlantılı Davranma”, “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme”, “Sorumluluk-Görev Bilme” alanlarına ait olumsuz puanlanmış bir ileti tespit edilememiştir. Karışık kategorisine giren 5 özel alt alan saptanmıştır. En fazla karışık ileti taşıyan alt alanlar %0,28 oranıyla “Olumu İlişki Kurma” ve “İşbirliği” olurken en az karışık ileti taşıyan alt alanlar %0,14 oranıyla “Doyumluluk-Rahatlama”, “Dostluk-Arkadaşlık”, “Yardım Etme” olarak belirlenmiştir.

Oyunda, “Yardım Etme” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnek:

Abla bir yandan yemek hazırlamakta, bir yandan da yaptığı her işi adım adım, bağıra bağıra Yağmur'a anlatmaktadır. Kullandığı malzemelerin isimlerini de kardeşine öğretmeye çalışmaktadır. Yağmur ablasının mutfakta yemek hazırlayışını izlerken çok eğlenir.

Abla: Önce yufkayı dolaptan çıkaracaksın. Dolap. Yufka. Sonra domatesi alacaksın. Domates. Domatesleri güzelce yıka. Oooh, tertemiz oldu. Bıçakla keseceksin. Bıçak. Şimdi yufkaları açıyoruz ve içine domatesleri koyuyoruz. Koyduk mu? Koyduk. Şimdi de dürüm yapacağız. Yuvarla yuvarla yuvarla... Bu senin. Yuvarla yuvarla yuvarla... Bu da benim. Bekle! Ayran yapacağız daha. Ayran. Yoğurt lazım. Yoğurt. Biraz yoğurt, biraz su, biraz da tuz. Tuz. Tuz. Gel karıştır bakalım. Karıştır, karıştır. İyi karıştır. Önüne bak, döneceksin (...)

(...)

Sonra Abla tahta kaşıkla tavanın arkasına davula vurur gibi vurur, çıkan sesi hissetmesi için Yağmur'un ellerini tavaya dokundurur. Tencere kapaklarını çocuğun kulağının dibinde birbirine çarpar. Bardağa kaşıkla vurup onun kulağına yaklaştırır.

(Horoz Adam ve Korsan, s. 8)

Ablası minik teybi açar ve dans etmeye başlar. Sesi sonuna kadar açar ki Yağmur biraz olsun duyabilsin. Dans ederken şarkıcıyı hareketleriyle, birkaç aksesuarla taklit eder. Küçük bir def çalar. Sonra Yağmur'a çalması için verir (...)

(Horoz Adam ve Korsan, s. 9)

(...) Işık Yağmur'a okuma yazma öğretmeye başlamıştır: Birkaç sözcüğü söyleme, yazma, okuma, işaret diliyle konuşma... Yağmur tıpkı ablasıyla birlikteyken olduğu gibi, Işık'ın dudak, el ve beden hareketlerini takip eder (...)

(Horoz Adam ve Korsan, s. 22)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 24. “Horoz Adam ve Korsan” Oyununun Dil Gelişimi

Kategorisi Duygusal Yön Analizi

HOROZ ADAM VE KORSAN											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	32	14,29	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	2. Deyim	27	12,05	5	2,23	0	0,00	0	0,00	5	2,23
	3. İkilime	28	12,50	4	1,79	0	0,00	0	0,00	4	1,79
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	15	6,70	15	6,70	2	0,89	0	0,00	17	7,59
	5. Günlük Konuşma Dili	29	12,95	1	0,45	2	0,89	0	0,00	3	1,34
	6. Argo-Küfür	29	12,95	0	0,00	3	1,34	0	0,00	3	1,34
	7. Söz Sanatları	32	14,29	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOPLAM	224	192	85,71	25	11,16	7	3,13	0	0,00	32	14,29

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %14,29'dur. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” % 7,59 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. “Günlük Konuşma Dili” ve “Argo-Küfür” %1,34 oranı ile en az puanlanan özel alt alanlar olarak belirlenmiştir. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %11,16'sı olumlu, %3,13'ü olumsuz olarak tespit edilmiştir. Bu oyunda karışık olarak nitelendirilen özel alt alana rastlanmamıştır. %6,70 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,45

oranıyla “Günlük Konuşma Dili” en düşük olumlu puanlanan alan olarak hesaplanmıştır. “Atasözü”, “Argo-Küfür” ve “Söz Sanatları” özel alt alanlarında olumlu puanlanmış bir ifade saptanmamıştır. Olumsuz puanlanan 3 özel alt alan belirlenmiştir. % 1,34 oranıyla “Argo-Küfür” en yüksek değeri alırken %0,89 oranı ile “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” ve “Günlük Konuşma Dili” en düşük değere sahip olmuştur. “Atasözü”, “Deyim”, “İkileme” ve “Söz Sanatları” olumsuz ifadeler barındırmamaktadır. Horoz Adam ve Korsan oyununda karışık ifadeye rastlanmamıştır.

Oyunda “Argo-Küfür” özel alt alanına dâhil olup olumsuz olarak nitelendirilen repliklere örnekler:

*İkinci Çocuk : **Yelken kulak!** Senin yelkenler çalışmıyor oğlum. Anasının kuzusu. Sana diyorum. Anne de bakayım! Aaa sen daha anne demeyi öğrenmedin mi? Baba de! Kaça kadar sayabiliyorsun?(...) Çok mu komik? Ne gülüyorsun **pişmiş kelle!***

(Horoz Adam ve Korsan, s. 10)

Üçüncü Çocuk : Heey! Bırak topumu!
*İkinci Çocuk : Topu versene, **ulan!***

(Horoz Adam ve Korsan, s. 11)

10-) "Miyhavlar Tiyatrosu" Oyunu

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 25. "Miyhavlar Tiyatrosu" Oyununun Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

MİYHAVLAR TİYATROSU											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	92	5,95	10	0,65	1	0,06	0	0,00	11	0,71
	2. Doyumluluk-Rahatlama	93	6,02	6	0,39	3	0,19	1	0,06	10	0,65
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	99	6,41	1	0,06	2	0,13	1	0,06	4	0,26
	4. Olumlu İlişki Kurma	39	2,52	34	2,20	27	1,75	3	0,19	64	4,14
	5. Problem Çözme	81	5,24	11	0,71	11	0,71	0	0,00	22	1,42
	6. Dostluk-Arkadaşlık	89	5,76	14	0,91	0	0,00	0	0,00	14	0,91
	7. Yardım Etme	86	5,57	10	0,65	6	0,39	1	0,06	17	1,10
	8. Olumlu Alışkanlık Kazandırma	64	4,14	18	1,17	21	1,36	0	0,00	39	2,52
	9. İşbirliği	97	6,28	6	0,39	0	0,00	0	0,00	6	0,39
	10. Çalışkanlık Üretkenlik	102	6,60	1	0,06	0	0,00	0	0,00	1	0,06
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	93	6,02	6	0,39	3	0,19	1	0,06	10	0,65
	12. Duyguları Anlama	94	6,08	6	0,39	2	0,13	1	0,06	9	0,58
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	101	6,54	1	0,06	1	0,06	0	0,00	2	0,13
	14. Problemi-Durumu Anlama	85	5,50	12	0,78	6	0,39	0	0,00	18	1,17
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	92	5,95	3	0,19	8	0,52	0	0,00	11	0,71
TOPLAM	1545	1307	84,60	139	9,00	91	5,89	8	0,52	238	15,40

Bu kategoride %15,40 oranında ileti saptanmıştır. %4,14 oranı ile "Olumlu İlişki Kurma" en fazla ileti taşıyan alan iken %0,06 oranı ile en az ileti taşıyan alan "Çalışkanlık-Üretkenlik" olmuştur. Oyunun %9,00'u olumlu, % 5,89'u olumsuz ve %0,52'si karışık ileti barındırmaktadır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %2,10 ile "Olumlu İlişki Kurma" eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar %0,06 oranı ile "Bilgi Kazandırma-Sorma", "Çalışkanlık-Üretkenlik" ve "Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme" olarak hesaplanmıştır. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran %1,75 ile "Olumlu İlişki Kurma" olurken en düşük oran %0,06 "Duygu Farkındalığı", "Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme" alanları olmuştur. "Olumlu Alışkanlık Kazandırma" %1,36 oranı ile en yüksek olumsuz ileti taşıyan eğitsel alana en yakın özel alt alan olarak puanlanmıştır ve ikinci sırada yer almıştır. "Dostluk-Arkadaşlık", "İşbirliği", "Çalışkanlık-Üretkenlik"

eğitsel alanlarında olumsuz bir iletiye rastlanmamıştır. Karışık kategorisine giren 6 özel alt alan belirlenmiştir. “Olumlu İlişki Kurma” %0,19 oranı ile en yüksek karışık puanlanan eğitsel alanken “Doyumluluk-Rahatlama”, “Bilgi Kazandırma-Sorma”, “Yardım Etme”, “Gerçekle Bağlantılı Davranma”, “Duyguları Anlama” %0,06 oranı ile en düşük puanlanan karışık eğitsel alanlar olarak tespit edilmiştir.

Oyunda, “Dostluk-Arkadaşlık” özel alt alanına yönelik olumlu ileti taşıyan repliklere örnek:

Miyhav : *Topun ne güzel!*

Minnoş : *Evde daha bir sürü var. İstersen senin olsun, al.*

Miyhav : *Teşekkür ederim. Ben de sana kek vereyim.*

(...)

Minnoş : *Çok sevindim. oyunumuza sen de katıl istersen*

Miyhav : *Evet evet çok isterim, (...)*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 4)

Hanfendi : *Haav hav... çantamız para dolu. En iyisi kendime bir tane daha kürk alayım... Sana da şey alayım... Ne alayım? Ne istersin Minnoşcum canım kızım?*

Minnoş : *Benim her şeyim var Hanfendi Anneciğim. İstersen Miyhav'a alalım...*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 10)

Gülhav : *(...) Yaşlı sahibemin yakınları beni köşkten attılar.*

(...)

Miyhav : *Şey... Ama hiç üzülme. İstersen bize katılabilirsin. Değil mi arkadaşlar?*

- Ötekiler* : *Tabi canım... Neden olmasın... vb. Sokakta yaşamak istersen...*
- (...)
- Gülhav* : *Harika olur. Gerçekten beni de alır mısınız aranızda?*
- Hepsi* : *Seve seve... Tabi... Çok seviniriz...*
- (...)
- Miyhav* : *Şey ama miyhaav.. Bayan Gülhav'ı neden arıyorsunuz?*
- Görevlipisi* : *Ha... Bayan Gülhav'a sahibinden miras kaldığını...*
- (...)
- Gülhav* : *Arkadaşlar... Bu mirası bir koşulla kabul ederim. Gözümüz aydın dersiniz...*
- Hepsi* : *Gözümüz aydın mı?!*
- Gülhav* : *Tabi. Biraz önce, siz beni tiyatruza alıp, sokaktan kurtarmıştınız, unuttunuz mu?*
- Hepsi* : *Eveeeet?*
- Gülhav* : *Şimdi ben de, o büyük köşkte, ormanda hep birlikte yaşamayı öneriyorum size.*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 25-26)

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

**Çizelge 26. “Miyhavlar Tiyatrosu” Oyununun Dil Gelişimi Kategorisi
Duygusal Yön Analizi**

MİYHAVLAR TİYATROSU											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	301	14,29	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	2. Deyim	241	11,44	60	2,85	0	0,00	0	0,00	60	2,85
	3. İkileme	288	13,67	12	0,57	0	0,00	1	0,05	13	0,62
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	102	4,84	173	8,21	20	0,95	6	0,28	199	9,44
	5. Günlük Konuşma Dili	274	13,00	24	1,14	3	0,14	0	0,00	27	1,28
	6. Argo-Küfür	298	14,14	0	0,00	3	0,14	0	0,00	3	0,14
	7. Söz Sanatları	290	13,76	11	0,52	0	0,00	0	0,00	11	0,52
TOPLAM	2107	1794	85,14	280	13,29	26	1,23	7	0,33	313	14,86

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan özel alt alanların toplam oranı %14,86'dır. %9,44 oranıyla en fazla puanlanan özel alt alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma”dır. %0,14 oranıyla “Argo-Küfür” en az puanlanan özel alt olmuştur. “Atasözü” özel alt alanına oyunda hiç rastlanmamıştır. Oyunun bütününe bakıldığında, “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %13,29'u olumlu, %1,23'ü olumsuz ve %0,33'ü karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %8,21 oranıyla en fazla olumlu özellik gösteren özel alt alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” olmuştur. En az olumlu özellik gösteren özel alt alan ise %0,52 oranı ile “Söz Sanatları”dır. “Argo-Küfür” özel alt alanında olumlu puanlanmış bir ifade saptanmamıştır. Olumsuz puanlanan 3 özel alt alan belirlenmiştir. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” %0,95 oranıyla en yüksek puanlanan dilsel alandır. “Günlük Konuşma Dili” ve “Argo-Küfür” %0,14 oranıyla en düşük puanlanan dilsel alan olarak tespit edilmiştir. “Atasözü”, “Deyim”, “İkileme” ve “Söz Sanatları” özel alt alanlarında olumsuz ifadelerle rastlanmamıştır. Oyunda, karışık puanlanan 2 özel alt saptanmıştır. %0,28 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek karışık puanlanan alanken %0,05 oranıyla “İkileme” en düşük karışık puanlanan dilsel alan olmuştur.

Oyunda “Deyim” özel alt alanına dâhil olan repliklere örnekler:

Gülhav : *Kardeşime bacaksız dediğiniz için **özür dilemelisiniz!***
Amir Bey

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 3)

Miyhav : *Bir dakika **aklım karıştı...** Kabul etmeli miyim
bilmiyorum...*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 6)

İki Köpek : *Bizim çeteye girersen çok **rahat edersin** ufaklık.*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 10)

Kardeşi : ***Canına değsin** mi öyle mi?*

Pireli : ***Canın yansın** da gör bakalım sana neymiş!*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s.22)

Görevlipisi: : ***Gözünüz aydın** küçükler, artık hiçbir Miyhav sokakta
kalmayacak miyaaaaav... Haydi bakalım Tiyatronuzla
mutlu kalın... İyi oyunlar, başarılar...*

(Miyhavlar Tiyatrosu, s. 27)

11-) Bütün Oyunlar

A-) Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 27. Bütün Oyunların Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BÜTÜN OYUNLAR											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
EĞİTİM	1. Duygu Farkındalığı	683	6,02	60	0,53	12	0,11	1	0,01	73	0,64
	2. Doyumluluk-Rahatlama	699	6,16	32	0,28	23	0,20	2	0,02	57	0,50
	3. Bilgi Kazandırma-Sorma	698	6,16	52	0,46	3	0,03	3	0,03	58	0,51
	4. Olumlu İlişki Kurma	290	2,56	271	2,39	153	1,35	42	0,37	466	4,11
	5. Problem Çözme	625	5,51	81	0,71	38	0,34	12	0,11	131	1,16
	6. Dostluk-Arkadaşlık	690	6,08	47	0,41	12	0,11	7	0,06	66	0,58
	7. Yardım Etme	667	5,88	64	0,56	16	0,14	9	0,08	89	0,78
	8. Olumlu Aışkanlık Kazandırma	547	4,82	137	1,21	64	0,56	8	0,07	209	1,84
	9. İşbirliği	702	6,19	36	0,32	11	0,10	7	0,06	54	0,48
	10. Çalışkanlık-Üretkenlik	727	6,41	19	0,17	10	0,09	0	0,00	29	0,26
	11. Gerçekle Bağlantılı Davranma	670	5,91	37	0,33	36	0,32	13	0,11	86	0,76
	12. Duyguları Anlama	708	6,24	30	0,26	15	0,13	3	0,03	48	0,42
	13. Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme	735	6,48	3	0,03	18	0,16	0	0,00	21	0,19
	14. Problemi-Durumu Anlama	616	5,43	89	0,78	49	0,43	2	0,02	140	1,23
	15. Sorumluluk-Görev Bilme	659	5,81	66	0,58	27	0,24	4	0,04	97	0,86
TOPLAM	11340	9716	85,68	1024	9,03	487	4,29	113	1,00	1624	14,32

Araştırma kapsamında incelemeye alınan on (10) oyun metninin eğitim kategorisindeki yüzde ve frekanslarının özel alt alanlara göre dağılımını gösteren Çizelge 27.'ye bakıldığında;

İncelenen on (10) oyun metni %14,32 oranında ileti barındırmaktadır. %4,11 oranı ile “Olumlu İlişki Kurma” en fazla ileti taşıyan alan, %0,19 oranı ile “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” en az ileti taşıyan alandır. Oyun metnlerinin bütünü değerlendirildiğinde; olumlu iletilerin oranı %9,03, olumsuz iletilerin oranı %4,29 ve karışık iletilerin oranı %1,00 olarak hesaplanmıştır. Olumlu iletiler içerisinde en yüksek oran %2,39 ile “Olumlu İlişki Kurma” eğitsel alanına aittir. En düşük olumlu ileti taşıyan eğitsel alanlar %0,03 oranı ile “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” olarak belirlenmiştir. Olumsuz iletiler içerisinde; en yüksek oran

%1,35 ile “Olumlu İlişki Kurma” olurken en düşük oran %0,03 “Bilgi Kazandırma-Sorma” özel alt alanı olmuştur. Karışık iletiler içerisinde; en yüksek oran %0,37 oranı ile “Olumlu İlişki Kurma”, en düşük oran %0,01 oranı ile “Duygu Farkındalığı” olmuştur. “Çalışkanlık-Üretkenlik” ve “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” özel alt alanlarında karışık puanlanmış bir iletiye rastlanmamıştır.

B-) Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

Çizelge 28. Bütün Oyunların Dil Gelişimi Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BÜTÜN OYUNLAR											
KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	Boş		Olumlu		Olumsuz		Karışık		İleti	
		Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)	Frekans (f)	Yüzde (%)
DİL GELİŞİMİ	1. Atasözü	1888	14,22	9	0,07	0	0,00	0	0,00	9	0,07
	2. Deyim	1347	10,14	548	4,13	0	0,00	2	0,02	550	4,14
	3. İkileme	1792	13,49	103	0,78	1	0,01	1	0,01	105	0,79
	4. Yeni Kelime-İfade Kazandırma	845	6,36	957	7,21	57	0,43	38	0,29	1052	7,92
	5. Günlük Konuşma Dili	1655	12,46	207	1,56	19	0,14	16	0,12	242	1,82
	6. Argo-Küfür	1857	13,98	7	0,05	20	0,15	13	0,10	40	0,30
	7. Söz Sanatları	1826	13,75	70	0,53	1	0,01	0	0,00	71	0,53
TOPLAM	13279	11210	84,42	1901	14,32	98	0,74	70	0,53	2069	15,58

Araştırma kapsamında incelemeye alınan on (10) oyun metninin dil gelişimi kategorisindeki yüzde ve frekanslarının özel alt alanlara göre dağılımını gösteren Çizelge 28. incelendiğinden;

Bu kategoride inceleme kapsamında ele alınan on (10) oyun metninde özel alt alanlara dâhil olan dilsel ifadelerin toplam oranı %15,58’dir. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” % 7,92 oranı ile en çok puanlanan özel alt alandır. “Atasözü” %0,07 oranı ile en az puanlanan özel alt alan olarak belirlenmiştir. “Dil Gelişimi Kategorisi” kapsamına giren ifadelerin %14,32’si olumlu, %0,74’ü olumsuz, %0,53’ü karışık olarak tespit edilmiştir. Bu kategoride %7,21 oranıyla “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumlu puanlanan alan olurken %0,05 oranıyla “Argo-Küfür” en düşük olumlu puanlanan alan olarak hesaplanmıştır. %0,43 oranıyla

“Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en yüksek olumsuz puanlanan dilsel alan olarak tespit edilmiştir. %0,01 oranıyla “İkileme” ve “Söz Sanatları” en düşük olumsuz puanlanan iki dilsel alandır. “Atasözü” ve “Deyim” özel alt alanlarında olumsuz puanlanmış bir ifadeye rastlanmamıştır. “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” %0,29 oranıyla en yüksek karışık puanlanmış özel alt alanken %0,01 oranıyla “İkileme” en düşük karışık puanlanmış dilsel alan olmuştur. “Atasözü” ve “Söz Sanatları” özel alt alanlarında karışık puanlanmış bir ifade tespit edilmemiştir.

Benzer çalışmaların bulguları değerlendirildiğinde;

Ülger (2002), çalışmasında Ankara Devlet Tiyatrolarında oynanmış yerli çocuk tiyatrosu metinlerinin Türkçe öğretimi açısından anlamayı destekleyen ve anlamayı güçleştiren özellikler taşıdığını belirlemiştir. İncelenen oyunların olumlu ve olumsuz özellikler taşıdığını tespit etmiştir.

Okvuran ve diğerleri (2006)’nin, içerik analizi yöntemi ile yaptığı araştırmalarında incelemeye alınan Ankara çocuk tiyatrosu oyunlarının özenle sahneye konulmadığını tespit etmiştir. Oyunların genelde salt bilgi vermeyi ön planda tuttuğu sonucuna ulaşılmıştır. Kategorilerde olumlu cümle sayısının fazla olmasına karşın olumsuz cümle sayısının azımsanmayacak sayıda olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular çalışmamızın bulgularına paralellik göstermektedir.

Yıldız Küçük (2006), Ankara Devlet Tiyatrosunda, Geleneksel Türk Tiyatrosunun Çağdaş Tiyatroyla birleşmesi düşüncesinden hareketle geleneksel anlatıları yeniden harmanlayıp sunmak amacıyla kaleme alınan iki çocuk oyununu ileti, çatışma ve karakter boyunda incelemiştir. Oyunlarda; neden-sonuç ilişkisinden yoksun, oyun içinde yalnız kalan, karakter boyutunda özellik gösteremeyen oyun kişilerinin yer aldığını saptamıştır. Oyunların temelinde var olan sağlam geleneksel alt yapıya hizmet edecek güçlü karakterlerin, çatışmaların bulunmadığını ve oyunların kendilerine özgü bir öykülerinin ve buna bağlı bir iletilerinin olmadığını tespit etmiştir. Oyunların, yapılan değerlendirmeleri dikkate alarak düzenlenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Oyunların dramatik boyutlarındaki eksiklerin saptanarak düzeltilmesi düşüncesi, çalışmamızın dramatik çözümlenmesindeki amaçla benzerlik göstermektedir.

Tarhan (2010), çalışmasında Ankara Devlet Tiyatrosundaki beş çocuk oyununu içerik analizi yöntemiyle incelediği araştırmasında, çalışmamızın

bulgularına paralel sonuçlar elde etmiştir. Araştırma kapsamında; biçim ve içerik açısından temel nitelikleri barındıran, metin içeriğinde eğitim, eğlence, estetik repliklerinin dengeli sayıda dağıldığı ve bu repliklerin kaydedilebilir düzeyde olumlu olarak nitelendirildiği bir çocuk tiyatrosu eserini tespit edememiştir.

Aycan (2011), çalışmasında Devlet Tiyatrolarında sahnelenen on altı yerli çocuk oyununun en az yetişkinlere yönelik hazırlanmış tiyatrolar kadar özenle ve dikkatle hazırlandığını; öz ve biçim, dekor, zaman, kahramanlar ve işlevleri, olay dizisi, konuşma örgüsü ve iletiler bakımından genel manasıyla çocuk tiyatrolarının genel özelliklerini ve niteliklerini taşıdığını saptamıştır.

Afacan (2015), Bursa Devlet Tiyatrosunda sahnelenen yirmi altı çocuk oyunu metninin; biçim ve öz, kişiler, olay örgüsü, zaman ve mekân, dil ve üslup ve eğitsel kavramlar açısından çocuk tiyatrosunun özelliklerini ve niteliklerini genel olarak taşıdığı sonuca ulaşmıştır. Çalışmanın dil ve üslup değerlendirmesinde oyunların yoğun olarak deyimlere sahip olduğu, atasözlerine az sayıda yer verildiği tespiti yapılmıştır. İncelememiz dâhilindeki oyunların da atasözleri bakımından eksiklik göstermesi, Devlet Tiyatrolarındaki oyunların metinlerinde atasözlerine niceliksel olarak daha fazla yer verilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde Ankara Devlet Tiyatrosu bünyesinde 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen on (10) çocuk oyunu metninin dramatik incelemesinin, içerik olarak genel değerlendirme kategorisinin, eğitim ve dil gelişimi kategorilerinin duygusal yön analizine göre elde edilen sonuçları değerlendirilmiştir. Gelecekte yapılacak uygulamalar ve çalışmalar için öneriler sunulmuştur.

5.1. Sonuçlar

Dramatik inceleme açısından yapılan değerlendirmede; Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen on (10) çocuk oyunu metninin, tiyatro eserlerinde bulunması gereken dramatik unsurların büyük çoğunluğu barındırdığı sonucuna ulaşılmıştır. İncelemeler sonucunda, çocukların gelişimlerine olumlu katkı sağlayabilecek temaların ele alındığı görülmüştür. Araştırma kapsamındaki oyunlar; bireysel, toplumsal ve evrensel temaları çocuklarla buluşturmaktadır. Doyumsuzluk, şımarıklık, olgunlaşma, birlik olma gibi bireysel temalar; dostluk, aşk, özgürlük, sevgi gibi evrensel temalar oyunlarda karşılaşılan temalar içerisinde yer almaktadır. İncelenen son iki oyundan biri olan “Horoz Adam ve Korsan” engelli bir çocuğun hayatından yola çıkarak azim temasını ele alarak hem bireysel bir ileti hem de toplumsal bir mesaj vermektedir. Diğer oyun olan “Miyhavlar Tiyatrosu” ise sokakta yaşamak zorunda bırakılan hayvan figürleri üzerinden yine toplumsal bir sorun ve tema olan sokak çocukları ve hayatlarına ışık tutmaktadır. Böylece sokak çocuklarının yaşamları ve sokağa atılan hayvanların yaşam mücadelesi gibi önemli iki toplumsal konu ele alınmaktadır. Bu saptamalardan hareketle Ankara Devlet Tiyatrosunun sahnelediği oyunların bireysel ve evrensel temalardan toplumsal temalara doğru bir eğilim sergilediği söylenebilir.

Dramatik kurgunun temelini oluşturan çatışmalar, incelenen oyunlarda aksiyonun ilerlemesini sağlayacak özellik göstermektedir. Ana çatışma, yan çatışmalarla desteklenmektedir. Günlük hayatta karşılaşılabilecek çatışmalar ele

alınarak oyun genişletildiği için çocukların dikkatlerinin uyanık tutulacağı düşünülmektedir. Oyunlar genel olarak değerlendirildiğinde tek yönlü bir çatışmanın olmadığı görülmektedir. Fiziksel çatışmaların yanı sıra psikolojik çatışmalara ve karakterlerin başkalarıyla olan çatışmaları dışında kendileriyle olan iç çatışmalarına da yer verilmektedir. Oyunların başlarında ve devamında atılan düğümler son bölümlerde çözüme ulaştırılmıştır. Fakat bazı oyunlarda çözümün çok hızlı ve mantıksal bir sebebe bağlanmadan gerçekleşmesi, bu oyunları basitleştirip yapaylaştırmaktadır. “Küçük Bir Mucize” oyununda kötüden iyiye dönüşümü göstermek için yapılan ani değişim, “Camdan Kalp” oyununda başkahraman Canti ve Kikki'nin oyunun son bölümünde düğümü çok kolay bir şekilde çözmesi, “Üç Şehzade” oyununda hırslarına yenik düşmüş şehzadelerin çok hızlı bir değişimle hatalarını anlaması ve oyunun desteklediği iletiye uygun davranması, “Miyhavlar Tiyatrosu”nda oyunun başından itibaren olumsuz davranış özelliği gösteren çete üyelerinin belirgin bir olayla karşılaşmadan karakter dönüşümü yaşaması söz edilen oyunlarda düğümlerin çözüldüğü ya da çözüme yaklaşıldığı bölümlerde inandırıcılığı zedeleyerek oyunun yapay bir görüntü sergilemesine neden olmaktadır.

Oyundaki karakter seçimleri çocukların algı ve ilgi düzeyine uygun şekillerde oluşturulmuştur. “Camdan Kalp” oyununda ilgi çekici ve çocuklar tarafından hoşça gidecek kahraman isimleri kullanılmıştır. “Üç Şehzade” oyununda “Yalancı” ve “Doğrucu” olarak adlandırılan “Cüceler” sıfatlarına uygun davranışlarda bulunmaktadır. “Bir Yaz Masalı”nda ise kahramanların isimleri; karakter ve fiziksel özellikleriyle paralellik göstermektedir (Balkız, Şekeroğlan, Beteroğlan, Obur Kraliçe). Oyunların çoğunda oyuncu kadrosu, çocuk seyirci için ideal sayıdadır. Fakat “Siz Ne Dersiniz?”, “Üç Şehzade”, “Horoz Adam ve Korsan”, “Miyhavlar Tiyatrosu” oyunlarında, oyuncu kadrosu çocukların dikkatini dağıtacak genişliktedir. Çocuk oyunlarında etkisi ve görevi az kişilerin oyunun oyuncu kadrosunda yer alması çocuğun ana karakterlerden uzaklaşmasına ve karakterlerle özdeşleşmemesine neden olmaktadır.

Oyundaki ana düşünceler çocuklarda olumlu yönde bir davranış değişikliği yaratma; iyiye, güzele, doğruya, adalete vb. yöneltme; insani ve evrensel değerleri içselleştirme; toplumsal bir duyarlılık kazandırma niteliği göstermektedir. Ana düşüncelerle bağlantılı yan iletilerle oyunun mesajı genişletilmektedir. Oyundaki

iletilerin büyük çoğunluğu kurgulanan hikâyeye paralellik göstermektedir. Oyunda yaşanan olaylar iletileri destekler nitelikte ilerlemektedir.

“Siz Ne Dersiniz?” oyununda epik tiyatronun özelliklerinden yararlanılarak çocuklar hikâyeye ve oyuna dâhil edilmektedir. Oyunun içinde kendini bulan çocuklar izledikleri eserle daha kolay bütünleşmektedirler. İnsanı diğer varlıklar karşısında yücelten bu oyunda insana dair özelliklerin gösterilmesi çocuğun yetişme sürecinde kendini değerli hissetmesini sağlamaktadır. Fakat sadece insana ait hoşgörü, sevgi, akıl vb. önemli özelliklerin ele alınmaması verilmek istenen mesajın etkisini azalmaktadır. Seyirciyi oyuna direkt katan diğer bir oyun da “Miyhavlar Tiyatrosu”dur. Mahkemede hâkimin çocukların tanıklığına güvenerek bizzat başvurması, çocukları oyunda aktifleştirirken doğrudan ve adaletten ayrılmamanın örtük mesajını iletmektedir.

Uyarılama oyunlar çocuğu önemli eserlerle ve yazarlarla tanıştırmaktadır. İnceleme dâhilinde yerli ve yabancı yazarlardan uyarılanan üç oyuna yer verilmiştir. İngiliz ve Dünya Edebiyatının öncü yazarlarından olan William SHAKESPEARE’in kaleminden “Bir Yaz Gecesi Masalı”, Rada MOSKOWA tarafından kaleme alınan “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” ve Sevim AK’ın aynı adı taşıyan çocuk romanından uyarılanan “Horoz Adam ve Korsan” çocuklara farklı bir edebi zevk sunmaktadır.

“Oyunun önermesi (tema)”, “Konunun günlük yaşamla uygunluğu-uzlaşması”, “Konunun kendi içerisinde tutarlı olması”, “Olayların örüntüsü-bağlantısı”, “Mesajların didaktik olmaması”, “Karakterlerin Tanıtılması”, “Dil kurallarına uygunluğu”, “Oyunların masalsılığı” olarak tanımlanan alt alanlara göre yapılan içerik kategorisi değerlendirmesinde;

En fazla olumlu puanlanan oyun “Mor Gece Mavi Gün”, “Küçük Bir Mucize”, “Miyhavlar Tiyatrosu” olarak saptanmıştır. “Mor Gece Mavi Gün” oyunu belirlenen alt kategoriler içerisinde “Karakterlerin Tanıtılması”; Küçük Bir Mucize oyunu “Mesajların Didaktik Olması” dışında diğer alt kategorilerin tamamında olumlu olarak puanlanmıştır. “Miyhavlar Tiyatrosu” oyununda ise “Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması” alt alanı karışık olarak nitelendirilmiş, diğer tüm alanlar olumlu olarak kodlanmıştır. En fazla olumsuz puanlanan oyun “Büyüme İstiyorum” olarak belirlenmiştir. Oyunda “Oyunun önermesi (tema)”, “Konunun kendi içerisinde

tutarlı olması”, “Oyunların masalsılığı” alt alanları oyunda olumsuz olarak nitelendirilmiştir. “Karakterlerin Tanıtılması” alt alanı ise karışık olarak saptanmıştır.

Alt alanlar içerisinde “Olayların örüntüsü-bağıntısı” ve “Dil kurallarına uygunluğu” tüm oyunlarda olumlu olarak kodlanmıştır. “Karakterlerin Tanıtılması” dört oyunda olumsuz kodlanarak en fazla olumsuz kodlanan alt alan olarak belirlenmiştir. “Konunun kendi içerisinde tutarlı olması” en fazla karışık kodlanan alt alan olmuştur. “Konunun günlük yaşamla uygunluğu-uzlaşması” ve “Karakterlerin Tanıtılması” ikişer kez kodlanarak alt alanlar içerisinde en az karışık kodlanan alanlar olarak nitelendirilmiştir. “Oyunun önermesi (tema)”, “Olayların örüntüsü-bağıntısı”, “Mesajların didaktik olmaması”, “Dil kurallarına uygunluğu”, “Oyunların masalsılığı” alt alanlarında karışık kodlanmış bir oyuna ulaşılamamıştır.

Oyun metinlerinin eğitim ve dil gelişimi kategorilerindeki duygusal yönlerine bakıldığında;

Eğitim kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan “Olumlu İlişki Kurma” olmuştur. Bu alt alanda en çok olumlu mesaj barındıran replik “Mor Gece Mavi Gün” adlı oyunda tespit edilmiştir. Sözsüz, harekete dayalı olan bu oyunda iletiler örtük bir biçimde verilmektedir. Ayna ve gölge metaforlarının oyunda kullanılmasıyla verilmek istenen mesaj etkili bir biçimde sunulmuştur. Oyunda karakterler, nesnelere arasında olumlu ve mantıklı bir bağ kurulmaya dikkat edilmiştir.

Eğitim kategorisinde “Olumlu İlişki Kurma” en fazla olumlu mesaj içeren alt alan olmasının yanı sıra en fazla olumsuz mesaj içeren alt alan olarak da hesaplanmıştır. Bu alt alanda en fazla olumsuz mesaj barındıran replik “Siz Ne Dersiniz?” adlı oyunda tespit edilmiştir. Bulunduğu yeri ve sahip olduklarını beğenmeyip her zaman daha fazlasını isteyen karakterin bu arayışında kurduğu ilişki ve bağlantılar çocuklar için olumlu örnekler teşkil etmemektedir. Aynı kategoride yine “Olumlu İlişki Kurma” alt alanı en fazla karışık mesaj içeren alan olmuştur. “Büyüme İstiyorum” bu alt alanda en fazla karışık repliğe sahip olan oyun olarak belirlenmiştir.

Dil gelişimi kategorisinde en fazla olumlu puanlanan dilsel alt alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” olmuştur. “Bir Yaz Masalı” bu alt alanda en fazla olumlu replik barındıran oyun olarak tespit edilmiştir. Oyun, çocukların düzeyine uygun yeni

kelimeler ve ifadeler barındırmaktadır. Çocukların kelime hazinelerini olumlu yönde geliştirecek bir oyun olarak nitelendirilmektedir.

Dil gelişimi kategorisinde “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” en fazla olumsuz puanlanan dilsel alan olarak da belirlenmiştir. “Camdan Kalp” bu alt alanda en fazla olumsuz replik barındıran oyun olarak tespit edilmiştir. Aynı kategoride yine “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” alt alanı en fazla karışık puanlanan dilsel alan olarak hesaplanmıştır. “Büyüme İstiyorum” bu alt alanda en fazla karışık repliğe sahip olan oyun olarak saptanmıştır.

İncelenen oyun metinleri tiyatro eserlerinde bulunması gereken dramatik unsurları barındırmakla birlikte yer yer olumsuz nitelikler de göstermektedir. Oyunların içeriğinde olumlu kodlanan özelliklerin fazlalığı göze çarpsa da olumsuz ve karışık saptamalara da rastlanmıştır. Eğitim alanına yönelik yapılan duygusal yön analizinde “Siz Ne Dersiniz?” oyunu haricinde tüm oyunların olumlu yüzde ve frekansları olumsuzlara oranla daha fazla hesaplanmıştır. Sadece “Siz Ne Dersiniz?” oyununda olumsuz mesaj ve ifadeler olumlulara oranla daha fazladır. Olumlu mesaj ve ifadelerinin oranın fazla olmasına rağmen oyunların olumsuz mesajlar ve ifadeler barındırması, oyunların nitelik olarak çocuklara uygunluğu noktasında sorun oluşturmaktadır. Dil gelişim alanına yönelik yapılan duygusal yön analizinde tüm oyunların olumlu yüzde ve frekansları olumsuzlara oranla daha yüksek hesaplanmıştır. Bu kategoride oyunlar içerisinde sadece “Üç Şehzade” oyununda olumsuz bir değerlendirmeyle karşılaşılmamıştır. Diğer oyunlarda düşük yüzde ve frekansta olsa dahi olumsuz puanlamalara rastlanmıştır. Oyunlardaki Atasözü alt alanının frekansının az olması anlam derinliğine sahip bu kültür varlıklarımızdan yeterince yararlanılmadığını göstermektedir. Dil gelişimi kategorisinde on (10) oyun metninin toplam yüzde ve frekansına bakıldığında; “Argo-küfür” alt alanının olumsuz oranının olumluya oranla daha yüksek çıkması inceleme dâhilindeki oyunların çocukların dilsel, ahlaki gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebileceğini düşündürmektedir.

Sonuç olarak yapılan değerlendirmelere göre çalışmanın içerik boyutundaki sonuçlarına bakıldığında; tüm oyunlardaki olayların mantıklı ve tutarlı bir şekilde ilerlediği, oyun metinleri yazılırken dil kurallarına dikkat edildiği tespit edilirken oyunlarda en fazla olumsuz özellik taşıyan özel alt alan “Karakter Tanıtımı” olarak

belirlenmiştir. Eğitim boyutunda; en fazla ileti taşıyan özel alt alanın “Olumlu Alışkanlık Kazandırma” olduğu saptanırken en az ileti taşıyan özel alt alan “Kendiyle Barışık Olma-Kendini Beğenme” olarak hesaplanmıştır. Ayrıca bu kategoride olumsuz iletilerin oranının azımsanamayacak kadar fazla olduğu dikkat çekmiştir. Dil gelişimi boyutunda, inceleme sırasında en fazla tespit edilen özel alt alan “Yeni Kelime-İfade Kazandırma” olurken en az tespit edilen özel alt alan “Atasözü” olmuştur. Hesaplamalarda, “Atasözü” oranının çok düşük çıkması; oyunlarda bu alana daha fazla önem verilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.

Tüm bu incelemelerden hareketle, araştırma kapsamında; dramatik ve içerik özellikleri açısından çocuğu kapsayan, metin içeriğinde eğitim ve dil gelişimi kategorilerindeki replik ve ifadelerin kabul edilebilir düzeyde olumlu nitelikler taşıdığı bir çocuk tiyatrosu eseri tespit edilememiştir.

5.2. Öneriler

Yapılan incelemeler sonucu çocuk tiyatrosu alanında eserler verilirken ve bu alanla ilgili akademik çalışmalar yapılırken dikkat edilmesi gereken noktalar konusunda şu önerilerde bulunmak mümkündür:

Yazarlar tarafından kaleme alınan oyunlarda dramatik unsurlar tiyatronun taşınması gereken unsurları barındırmalıdır. Çocuk tiyatrosuna ait bir oyunun olması, metnin sınırlandırılıp basitleştirilme fikrini onaylamamalıdır. Dikkat edilmesi gereken nokta; bu eserin muhatabının çocuk olduğudur. Çocuğun bilişsel, duyuşsal, devinimsel gelişim özelliklerini göz önüne alarak çocuğa her anlamda dokunan eserlerin ortaya konmasına çalışılmalıdır. İçeriksel olarak olay örgüsü mantıklı ve bağlantılı örüntülerle ilerlerken oyundaki değişimler hızlı ve yapay olmamalıdır. Gerçekten uzak olayların ve çözümlerin çocuğun gözünde bir değeri yoktur. Davranış değişikliği yaratmaya, olumlu değerleri benimsetmeye çalışırken çocuğa parmak sallayan ve onun gözüne sokan bir tavır benimsenmemelidir. Oyunun ilerlemesini ve devamlılığını sağlayan en önemli unsur olan kişiler kendi dramatik karakterini net bir şekilde ortaya koymalıdır. Çocuğun özdeşleşebileceği ve samimiyetini onlara hissedilen karakterler yaratılmalıdır.

Eserlerin eğitimsel ve dilsel değerleri yüksek oranlarda ve nitelikte olmalıdır. Olumsuz iletiler oyunlarda yer almamalıdır. Farkında varılmadan çocuklara ulaşan olumsuz küçük bir mesaj bile onların zihinlerinde daha büyük bir şekilde yer etmektedir ve düşünülenin aksine olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Kaleme alınan eserlerde dil duyarlığına yazarlar tarafından özen gösterilmelidir. Atasözlerine, deyimlere daha çok yer verilmelidir. Nicelikteki artış nitelikle paralel düzeyde olmalıdır. Kullanılan her ifade hedef yaş grubuna hitap etmelidir. Bu ifadeler ölçülü bir şekilde metnin bütününe yansımalıdır.

Ülkedeki tiyatro politikalarına ve anlayışına yön veren en önemli kurum olan Devlet Tiyatroları, gözetimi ve denetimi altındaki oyunların inceleme süreçlerinin daha özenle yapılmasını sağlamalıdır. Bu süreçlere daha çok alan uzmanı dâhil edilerek farklı bakış açılarıyla daha sağlıklı değerlendirmelerin yapılmasına özen gösterilmelidir. Oyunlar sahnelenmeden önce bu alanda çalışmalar yapan akademisyenlerin görüş ve önerileri dikkate alınmalıdır. Değerlendirme kurullarında mutlaka psikolog, pedagog, dil uzmanları, bu alanda çalışmalar yapan akademisyenler olmalıdır. Onlardan gelecek raporlar doğrultusunda oyunlar düzenlenerek sahnelenmeli ya da programdan kaldırılmalıdır. Bu sayede çocuklara ulaşmadan önce gözden kaçan noktalar bilimsel bir süzgeçten geçerek elenmiş olacaktır.

Değerlendirme süreçlerine uzmanların yanı sıra çocukların da alınması gerekmektedir. Kuramsal çalışmalarla saptanan çocukların ilgi, algı ve beklentisi uygulamada farklılık gösterebilmektedir. Gerekli birimlerce onaylanan eserlerin, çocuk seyircilerin önüne çıkmadan önce çocuklardan oluşan küçük gruplar karşısında ön provası yapılabilir. Bu süreçte yapılan gözlem ve alınan notlarla metin geliştirilip istenen düzeye çıkarılabilir. Bu aşamalarda çocuklara yönelik uygulanacak anketlerle genel çerçeve daha iyi çizilebilir. Sahneleme öncesinden yapılan bu yöntem geliştirilerek oyunun sahnelenmesinden sonra da uygulamaya konabilir. Çocuk oyunlarından çıkan seyirciler üzerinde oyunun etkisi hakkında araştırmalar yapılabilir ve ölçme araçları geliştirilebilir. Bu ölçme araçları çocuklara ve ailelere ayrı ayrı uygulanabilir.

Eğitim ilk olarak ailede başlamaktadır. Bu nedenle aile, çocuğun eğitimine ve gelişimine doğrudan katkı sağlamaktadır. Aileler çocuklarını; onların istek, ilgi,

özelliklerine uygun olumlu ve destekleyici eğitimsel aktivitelere yönlendirmelidir. Bu aktivitelerin başında da sanatsal ve eğitimsel değere sahip olan tiyatro gelmektedir. Ne yazık ki ülkemizde tiyatroya yönelik bakış açısı çok olumlu değildir. Buna ek olarak kısıtlı bir tiyatro bilgisine sahip olunması bu sanat ve bilimden yeterince yararlanılamamasına neden olmaktadır. Aileler doğru yönlendirmeleri yapamamaktadır. Bu konuda aileler bilgilendirilmeli ve tiyatronun gerekliliğine inandırılmalıdır. Kültür Bakanlığı ve Devlet Tiyatroları gerekli paydaşlarla bir araya gelerek bu soruna çözümler getirmelidir. Çeşitli tanıtımlar, bilgilendirmelerle bilinçli bir tiyatro seyircisi oluşturulmalıdır. Bu sayede “neyi, neden, ne amaçla” izlediğinin farkına varabilen bir halk ortaya çıkacaktır. Tiyatro konusunda bilinçlenen halk, çocuğun gelişimsel özelliklerine ve yaş grubuna en uygun oyunları seçerek bu sanat ve bilimden etkin bir şekilde faydalanılmasını sağlayacaktır. Bu yönlendirmeler çocuğa ve topluma olumlu katkı sağlayacağı gibi daha nitelikli oyunların da ortaya çıkmasına aracı olacaktır.

Aileden sonra eğitimin devam ettiği ve sistemli olarak ilk kazanımların edinildiği kurum okuldur. Okulların da çocukların hayatlarında önemli rolleri vardır. Okul hayatı kişinin gelecek yaşantısına doğrudan etki etmektedir. Okullar salt bilgiyi sunma yerleri değildir. Bilgiye ulaşmayı öğretme, üst düzey becerileri kazandırma, çevreyle ve toplumla uyumlu bireyler yetiştirme, iyi ve faydalı şeylerle buluşturma gibi misyonları vardır. Şüphesiz ki iyi ve faydalı şeyler ifadesinin içine tiyatro da girmektedir. Sanatsal faaliyetler içerisinde eğitime en çok yaklaşan tiyatro denebilir. Okullar nitelikli eserlerle çocukları buluşturmalıdır. Yılın belli dönemlerinde tiyatro etkinlikleri yapılmalı; çocuklar, oyuncu ve yazarlarla bir araya getirilmelidir.

Alana yönelik yapılan akademik çalışmalar arttırılarak bilimsel bir bakışla oyunlara yaklaşılmalıdır. Özellikle sayısal verilerin bilimsel bir şekilde yorumlanmasına imkân veren içerik analizi yöntemi ve duygusal yön analizi tekniğiyle yapılan çalışmaların sayısı arttırılmalıdır. Bu çalışmaların sonuçları devlet tiyatroları ve özel tiyatrolar tarafından dikkate alınmalıdır.

Devlet Tiyatroları, Özel Tiyatrolar, Milli Eğitim Bakanlığı ve üniversitelerin ilgili alanlarındaki öğretim elemanları ve öğrencilerin işbirliğiyle tiyatro faaliyetlerinin sürdürülmesi ve geliştirilmesi adına çalışmaların yapılması gerekmektedir. Yapılacak sempozyum, çalıştay ve kurultaylarda paydaşların çocuk

tiyatrosu üzerine eğilmesi ve daha nitelikli eserler için kafa yorması gerekmektedir. Ayrıca kurumların ortak çabası ile tiyatroya gitmeye imkânı olmayan çocukların il, ilçe, kasaba, köylerine tiyatrolar taşınmalı ve çocuklar bu sanatla tanıştırılmalıdır. Özdemir Nutku'nun 1991 yılında başlattığı Kamyon Tiyatro projesine alternatif projeler geliştirilmeli ve uygulamaya koyulmalıdır.

KAYNAKÇA

İncelenen Eserlerin Kaynakçası

- Ak, S. (2012). *Horoz Adam ve Korsan* (Oyunlaştıran: Servet Aybar). Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Akal, A., Yener, M., Yılmaz, N. (2005). *Mor Gece Mavi Gün*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Akay, M. (2008). *Büyüme İstiyorum*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü
- Ertener, F. (1985). *Siz Ne Dersiniz?*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Karaca, U. (2007). *Küçük Bir Mucize*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Karaca, U. (2010). *Üç Şehzade*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Moskova, R. (2002). *Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?* (Çev. Tuğrul Çetiner). Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Saraç, Ö. (2009). *Camdan Kalp*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Shakespeare, W. (2008). *Bir Yaz Masalı*. (Uyarlayan: Emel Gürel Bala), E. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Terzi, F. (2011). *Miyhavlara Tiyatrosu*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.

Yararlanılan Eserlerin Kaynakçası

- Adıgüzel, Ö. (2006). “Yaratıcı Drama ve Çocukların Tiyatrosu”. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 705-709.
- Afacan, A. (2015). *Bursa Devlet Tiyatrosu’nda Sahnelenen Çocuk Oyunları Metinleri Üzerine Bir İnceleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Akgül Barış, D. (2015). Kültürel Değerlerin Aktarılmasında Çocuk Tekerlemeleri “Tekerlemelerimizi Biliyor muyuz?”. *Değerler Eğitimi Dergisi. Cilt: 13, Sayı:29, 343-368.*
- Akkuş, P. (2006). *İstanbul Devlet Tiyatrosu’nda 1980 Sonrasında Sahnelenmiş Çocuk Oyunu Metinlerinde Cinsiyetçilik*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Alpöge, A. (2006). *Yorumlanmayı Bekleyen Baltacıoğlu*. Alpöge, A., Ögüt, T. Y., Baltacıoğlu, A. Y. (Yayına Hazırlayanlar). İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu/Tiyatro Nedir. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, ss. 9-48.
- And, M. (1978). İlköğretimde Tiyatro. *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi. Sayı:7, 139-148.*
- Arıcı, A. F. (2016). *Çocuk Edebiyatı ve Kültürü*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Arslantürk, Z. (1997). *Sosyal Bilimler İçin Araştırma Metod ve Teknikleri* (3. basım). İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları
- Asutay, H. (2013). Çocuk Yazınının Fantastik Dünyası: Masallar. *Turkish Studies. Cilt: 8, Sayı: 13, 265-278.*
- Aycan, E. (2011). *Devlet Tiyatrolarında Sahnelenen Yerli Çocuk Oyunları Üzerine Bir İnceleme (2007-2008 / 2008-2009)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Aytaş, G. (2001). Çocuk ve Tiyatro. *Gazi Üniversitesi Kastamonu Eğitim Fakültesi Dergisi. Cilt: 9, Sayı: 1.*
- Aytaş, G. (2014). İletişim Gerekliliği Açısından Tiyatro. *Turkish Studies. Cilt: 9, Sayı: 3, 239-246.*
- Aytekin, H. (2016). *Çocuk ve Gençlik Edebiyatı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Balta, E. E. (2013). Bilmecelerin Dil-Düşünme Bağlamında Eğitimdeki Yeri ve Önemi. *Turkish Studies. Cilt:8, Sayı: 1, 891-899.*
- Baş, B. (2015). *Türkçe Öğretimi Açısından Çocuk Edebiyatı* (2. Basım). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi. (1989).
Web:http://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/mevzuat_uluslararasısozlesmeler.html
(15.10.2016)
- Celepoğlu, A. (2013). Parmak Oyunları. Yılar, Ö. ve Turan, L. (Editörler). *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (4. Basım). Ankara. Pegem A Yayıncılık, ss. 80-88.
- Ciravoğlu, Ö. (2000). *Çocuk Edebiyatı* (4.Basım). İstanbul: Esin Yayınevi.
- Çakmak Güleç, H., Geçgel, H. (2006). *Çocuk Edebiyatı* (2. baskı). Ankara: Kök yayıncılık.
- Çer, E. (2016). Türkçe Öğretiminde Çocuğa Görelik İlkesine Uygun Edebiyat Yapıtlarının Önemi. *İlköğretim Online. Cilt: 15, Sayı:4, 1399-1410.*
- Devlet Tiyatroları, Faaliyet Raporu. (2008).
Web: <http://www.devtiyatro.gov.tr/hakkimizda-strateji.html>. (31.10.2016).
- Devlet Tiyatroları, Faaliyet Raporu. (2015).
Web: <http://www.devtiyatro.gov.tr/hakkimizda-strateji.html>. (31.10.2016).
- Devlet Tiyatroları Resmi İnternet Sitesi.
Web: <http://devtiyatrosu.gov.tr/hakkimizda-kurulus-amaci-ve-teskilat-semasi.html>.
(31.10.2016).
- Devlet Tiyatroları Resmi İnternet Sitesi.
Web: <http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-ankara-dt-hakkinda.html>.
(31.10.2016).
- Devlet Tiyatroları Resmi İnternet Sitesi.
Web: <http://www.devtiyatro.gov.tr/>. (31.10.2016).
- Devlet Tiyatroları Resmi İnternet Sitesi.
Web: <http://www.devtiyatro.gov.tr/festivaller-detay-devlet-tiyatrolari--ankara-kucuk-hanimlar-kucuk-beyler-uluslararası-cocuk-tiyatrolari-festivali.html>.
(31.10.2016).
- Dilidüzgün, S. (2003). *Çağdaş Çocuk Yazını: Yazın Eğitime Atılan İlk Adım* (2. Basım). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Dursunoğlu, H. (2013a). Çocuk ve Edebiyat. Yılar, Ö. ve Turan, L. (Editörler). *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (4. Basım). Ankara. Pegem Akademi Yayıncılık, ss. 27-30.
- Dursunoğlu, H. (2013b). Çocuk Edebiyat Nedir?. Yılar, Ö. ve Turan, L. (Editörler). *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (4. Basım). Ankara. Pegem Akademi Yayıncılık, ss. 31-36.
- Erdal, K. (2013). Oyuna Dayalı Türler. Yılar, Ö. ve Turan, L. (Editörler). *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (4. Basım). Ankara. Pegem A Yayıncılık, ss. 69-79.
- Erkek, H. (2006). “Çocuk Tiyatrosu, Yaratıcı Drama; Eğitim ve Öğretimde Drama: Benzerlikler, Sınırlar, Ayrımlar”. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 715-726

- Eritenel, N. (2000). Çocuk Tiyatrosunda Hareket. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*. Sayı:2, 139-144.
- Fuat, M. (1984). *Tiyatro Tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Goldberg, M. (2008). *Tiyatro ve Çocuk*. (Çev.Funda Özşener). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Gökşen, E. N. (1975). *Örnekleriyle Çocuk Edebiyatımız*. (3. Basım). İstanbul: Hikmet-Dâva-Çağ Yayınları.
- Kaplan, M. (2000). Çocuk Kitaplarında İçerik, Resimleme, Dil ve Anlatım Özellikleri. *I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu(Sorunlar ve Çözüm Yolları)*. Ankara: Eğitim Bilimler Fakültesi ve Tömer Dil Öğretim Merkezi Yayınları, Yayın No: 1, 551-572.
- Karasar, N. (1994). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (6.basım). Ankara: 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd.
- Karatay, H. (2011). Çocuk Edebiyatı Metinlerinde Bulunması Gereken Özellikler. Şimşek, T. (Editör). *Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı El Kitabı*. Ankara. Grafiker Yayınları, ss. 77-125.
- Karmış, H. (2009). *Turgut Özakman'ın Çocuk Tiyatrosuna Katkısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Karnal, K. H. (1989). *Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kavcar, C. (1988). Türkçe Öğretiminde Dramatizasyon Yöntemi. *Türk Dilinin Öğretimi Toplantısı*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, 82-90.
- Kayabaşı, O. A., Günindi, Y. (2015). Çocuk Oyunlarında Tekerlemenin Yeri. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Cilt: 5, Sayı: 13, 19-30.
- Kıbrıs, İ. (2000). *Uygulamalı Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Eylül Kitap ve Yayınevi.
- Kılıçözgürler, D. S. (2002). *Türk Tiyatrosunda Gerçekçi Çocuk Oyunlarında Eğitimin Otoriter ve Demokratik Görünümleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kızıldağ, K. H. (2000). *Ankara'da Çocuk Tiyatroları ve Bir Seyirci Profili Denemesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Köksal, A. Ü. (1979). Çocuk Oyunu Yazarlığı. Şener, S.(Editör). *Çocuk Tiyatrosu*. Ankara: Maya Matbaacılık Yayıncılık.
- Kuyumcu, N. (2000). *Çocuk Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Kuyumcu, N. (2006). "Çocuk Tiyatrosunda Didaktizmin Boyutları". *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 727-730.
- Kuyumcu, N. (2007a). Çocuklarla Tiyatro: Eğitimde Tiyatro ve Yaratıcı Drama. *İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü*, ss. 115-121.

- Kuyumcu, N. (2007b). *Çocuk Tiyatrosu mu Dediniz*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Kuyumcu, N. (2010). Eğitimde Tiyatro ve Gençler. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Cilt: 19, Sayı: 1, 156-165.
- Kuyumcu, N. (2014). Çocuk Tiyatrosunda Medya Teknolojilerinin Yeri. Çalışkan, H.(Editör). *İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Basım ve Yayınevi, Cilt: 11-1, Sayı: 21, 95-100.
- Küçük, E. Y. (2008). *Türkiye'deki Kültür Politikalarının (1960-1970) Devlet Tiyatrolarında Oynanan Çocuk Oyunlarına Yansımaları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Maden, S. (2010). Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi ve Öz Tiyatro. *e-Journal of New World Sciences Academy*. Volume: 5, Number:3, 234-246.
- Metinham, İ. (2011). Brian Way'in "Katılımcı Tiyatro" Yaklaşımının Çocuk Tiyatrosu Bağlamında Değerlendirilmesi. 3. *Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Uygulama ve Araştırma Merkezi, Yayın No: 4, 439-43.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi: Çocuk Gelişimi ve Eğitimi-Türkçe Dil Etkinlikleri. Web:<http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/cocukgelisim/moduller/turkcediletkinlikleri.pdf> (21.10.2016), s. 14-17.
- Nutku, Ö. (1998). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş* (4. Basım). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Oğuzkan, A. F. (2013). *Çocuk Edebiyatı* (10. Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Oktay, A. (2000). Çocuk Edebiyatından Eğitimde Yararlanma (ss.167-185). Şirin, M. R. (Hazırlayan). *99 Soruda Çocuk Edebiyatı*. İstanbul. Çocuk Vakfı Yayınları, ss.167-170.
- Okurlar, A. (2010). *Cumhuriyet Dönemi Türk Çocuk Tiyatrosu (1923-1950)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Okvuran, A., Tavşancıl, E., İlhan Çakır, A. (2006). Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği. II. *Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 739-748.
- Ölmez, H. N. (2009). *Bursa İlinde Devlet Tiyatroları ve Özel Tiyatrolar Tarafından 2008-2009 Tiyatro Sezonu İçinde Sahnelenen Çocuk Oyunlarının İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve Oyun: Çocuğa Oyunla Yardım* (6. Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özertem, T. (1992). *Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu* (2. Basım). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

- Özkan, N., Yılmaz, B. (2006). Çocuk Kitaplarında Dil Sorunları. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 767-778.
- Sağlam, T. (2003). Dramatik Eğitim: Amaç mı? Araç mı?. *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Sayı:17, 4-21.
- Samurçay, N. (1976). Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro. *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Sayı:7, 113-138.
- Schneider, W. (2005). *Çocuklar İçin Tiyatro*. (Çev. Ayşe Selen). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Sever, S. (2006). “Çocuk Edebiyatı Öğretimi Nasıl Olmalıdır?”. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 41-56.
- Sever, S. (2013). *Çocuk Edebiyatı ve Okuma Kültürü*. İzmir: Tudem Yayıncılık.
- Sever, S. (2015). *Çocuk ve Edebiyat* (8. Basım). İzmir: Tudem Yayıncılık.
- Sokullu, S. (1989). *Çocuk Tiyatrosu Üzerine Notlar*. Ankara: TC Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Şahin, A. (2013). Çocuk ve Çocukluk. Yılar, Ö. ve Turan, L. (Editörler). *Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı* (4. Basım). Ankara. Pegem A Yayıncılık, ss. 3-15.
- Şen, E. (2009). *1980’den Günümüze Çocuk Edebiyatı Alanında Yazılmış Yerli Çocuk Tiyatrosu Metinlerinin Söz Varlığı Üzerine Bir İnceleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Şener, S. (1979). Nasıl Bir Çocuk Tiyatrosu. *Ulusal Kültür Dergisi*, Sayı: 4
- Şener, S. (1996). Türk Çocuk Tiyatrosu Yapıtlarında Çocuk İmgeleri. Onur, B. (Yayına Hazırlayan). *I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 271-285.
- Şener, S. (1998). *Cumhuriyet’in 75. Yılında Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Şener, S., Sağlam, T. (1998). Cumhuriyet’in 75. Yılında Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu. Onur, B. (Yayına Hazırlayan). *2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 193-200.
- Şirin, M. R. (2000a). Çocuk Edebiyatı (ss.9-35) . Şirin, M. R. (Hazırlayan). *99 Soruda Çocuk Edebiyatı*. İstanbul. Çocuk Vakfı Yayınları, ss.18-21.
- Şirin, M. R. (2000b). Çocuk Edebiyatı (ss.9-35) . Şirin, M. R. (Hazırlayan). *99 Soruda Çocuk Edebiyatı*. İstanbul. Çocuk Vakfı Yayınları, ss.21-23.
- Tarhan, B. (2010). *Çocuk Tiyatrolarında İçerik Analizi: Ankara Devlet Tiyatrosu Örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Tavşancıl, E., Aslan, A. E. (2001), *Sözel, Yazılı ve Diğer Materyaller İçin: İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Web: <http://www.tdk.gov.tr/>.
- Ungan, S. (2009). Dil Gelişimi Aracı Olarak Tekerlemeler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Cilt: 2, Sayı: 1, 217-225.
- Ülger, D. (2002). *Ankara Devlet Tiyatrolarında Oynanmış Yerli Çocuk Tiyatrosu Metinlerinin Türkçe Öğretimi Açısından İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yalçın, A. ve Aytaş G. (2005). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yangil, M. K., Kerimoğlu, C. (2014). Bilmecelerin Eğitimdeki Yeri ve Önemi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*. Cilt: 4, Sayı:2, 341-354.
- Yaramış, Ö. E. (2007). *Türk Edebiyatında Çocuk Tiyatrosu (1950-2000)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Yavuzer, H. (2003). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (8.baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi
- Yıldırım, D. (2011). *İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda 1935-1960 Yılları Arasında Sahnelenen Bazı Yerli Çocuk Oyunlarının Didaktik Yapısı(6 Oyun Örneği)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yıldız Küçük, E. (2006). 2005-2006 Sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosunda Sahnelenmiş Gölgenin Canı ve Masal Bahçesi Adlı Oyunların dramatik Yapılarının İncelenmesi. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, 731-737.
- Zongur, Y. (2015). *Düşünsel Gelişim Açısından Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

EKLER

- EK 1. Ankara Devlet Tiyatrosu Personel Sayısı**
- EK 2. Ankara Devlet Tiyatrosu 2005-2006 / 2014-2015 Sezonlarında Sahnelenen Çocuk Oyunları**
- EK 3. İncelenen Oyunların Afişleri ve Oyunlara Ait Fotoğraflar**

Ek 1. Ankara Devlet Tiyatrosu Personel Sayısı

**Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü
Ankara Devlet Tiyatrosu Personel Durumu**

PERSONEL	
SANATÇI	230
REJİSÖR	9
REJİ ASİSTANI	2
SAHNE AMİRİ	17
KONDÜVİT	13
SAHNE IŞIKÇISI	25
BAŞIŞIK UZMANI	1
SAHNE ŞEF MAKİNİSTİ	30
AKSESUARCI	12
SUFLÖR	5
PROGRAMCI	2
TOPLAM	346

**Ek 2. Ankara Devlet Tiyatrosu 2005-2006 / 2014-2015 Sezonlarında
Sahnelenen Çocuk Oyunları**

2005 - 2006 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
GÖLGENİN CANI	ÇOCUK OYUNU	Yerli	FİKRET TERZİ		
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
MASAL BAHÇESİ	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ALİ TAYGUN		
MAVİ KÖPEK (MAVİ BONCUK)	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	GYULA URBAN	MELTEM KESKİN	
SİZ NE DERSİNİZ?	ÇOCUK OYUNU	Yerli	FAİK ERTENER		

2006-2007 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
GÖLGENİN CANI	ÇOCUK OYUNU	Yerli	FİKRET TERZİ		
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
MOR GECE MAVİ GÜN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	AYTÜL AKAL / MAVİSEL YENER / NİLAY YILMAZ		
SİZ NE DERSİNİZ?	ÇOCUK OYUNU	Yerli	FAİK ERTENER		

2007-2008 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
ÇİRKİN PRENSESLE, ŞİŞKO PRENS	ÇOCUK OYUNU	Yerli	HARUN ÖZER		
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
KÜÇÜK BİR MUCİZE	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		

2008-2009 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
BİR YAZ MASALI	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	WILLIAM SHAKESPEARE		EMEL BALA GÜREL
ÇİRKİN PRENSESLE, ŞİŞKO PRENS	ÇOCUK OYUNU	Yerli	HARUN ÖZER		
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
KIRMIZI BAŞLIKLİ KIZ	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
KÜÇÜK BİR MUCİZE	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		

2009- 2010 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
BİR YAZ MASALI	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	WILLIAM SHAKESPEARE		EMEL BALA GÜREL
BÜYÜMEK İSTİYORUM	ÇOCUK OYUNU	Yerli	MEHMET AKAY		
ÇİRKİN PRENSESLE, ŞİŞKO PRENS	ÇOCUK OYUNU	Yerli	HARUN ÖZER		
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVİYE BURSA KARACA		
KIRMIZI BAŞLIKLİ KIZ	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVİYE BURSA KARACA		
KÜÇÜK BİR MUCİZE	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVİYE BURSA KARACA		
NARNIA GÜNLÜKLERİ (ASLAN, CADI VE DOLAP)	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	CLIVE STAPLES LEWIS	ÇAĞMAN PALA	
PİNOKYO	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	CARLO COLLODI	FÜSUN ATAMAN BERKE	GUGLIELMO PAPA

2010-2011 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
BENİM TATLI MELEĞİM	MÜZİKLİ ÇOCUK OYUNU	Yerli	METİN MURAT ARSLAN		
BOĞAÇ HAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	HASAN ERKEK		
BÜYÜMEK İSTİYORUM	ÇOCUK OYUNU	Yerli	MEHMET AKAY		
CAMDAN KALP	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ÖZLEM SARAÇ		
NARNIA GÜNLÜKLERİ (ASLAN, CADI VE DOLAP)	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	CLIVE STAPLES LEWIS	ÇAĞMAN PALA	
NEREYE KOŞUYORSUN BÖYLE MİNİK TAY?	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	RADA MOSKOWA	TUĞRUL ÇETİNER	

2011-2012 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
BENİM TATLI MELEĞİM	MÜZİKLİ ÇOCUK OYUNU	Yerli	METİN MURAT ARSLAN		
BOĞAÇ HAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	HASAN ERKEK		
CAMDAN KALP	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ÖZLEM SARAÇ		
KARLAR KRALİÇESİ	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	HANS CHRISTIAN ANDERSEN	ÇAĞMAN PALA	ADRIAN MITCHELL
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVİYE BURSA KARACA		
NARNIA GÜNLÜKLERİ (ASLAN, CADI VE DOLAP)	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	CLIVE STAPLES LEWIS	ÇAĞMAN PALA	
NEREYE KOŞUYORSUN BÖYLE MİNİK TAY?	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	RADA MOSKOWA	TUĞRUL ÇETİNER	
PAL SOKAĞI ÇOCUKLARI	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	FERENC MOLNAR	TARIK DEMİRKAN	SERRA CANBAY

2012-2013 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
BOĞAÇ HAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	HASAN ERKEK		
KARLAR KRALİÇESİ	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	HANS CHRISTIAN ANDERSEN	ÇAĞMAN PALA	ADRIAN MITCHELL
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
NARNIA GÜNLÜKLERİ (ASLAN, CADI VE DOLAP)	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	CLIVE STAPLES LEWIS	ÇAĞMAN PALA	
PAL SOKAĞI ÇOCUKLARI	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	FERENC MOLNAR	TARIK DEMİRKAN	SERRA CANBAY
ÜÇ ŞEHZADE	MÜZİKLİ ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		

2013-2014 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviri Dili	Oyunlaştıran
HOROZ ADAM VE KORSAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	SEVİM AK		SERVET AYBAR
KARLAR KRALİÇESİ	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	HANS CHRISTIAN ANDERSEN		ADRIAN MITCHELL
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
MİYHAVLAR TİYATROSU	ÇOCUK OYUNU	Yerli	FİKRET TERZİ		
NARNIA GÜNLÜKLERİ (ASLAN, CADI VE DOLAP)	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	CLIVE STAPLES LEWIS		
ÜÇ ŞEHZADE	MÜZİKLİ ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		

2014-2015 Sezonu

Oyun Adı	Oyun Türü	Yerli/Yabancı	Yazar	Çeviren	Oyunlaştıran
HOROZ ADAM VE KORSAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	SEVİM AK		SERVET AYBAR
KARLAR KRALİÇESİ	ÇOCUK OYUNU	Yabancı	HANS CHRISTIAN ANDERSEN	ÇAĞMAN PALA	ADRIAN MITCHELL
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		
MİYHAVLAR TİYATROSU	ÇOCUK OYUNU	Yerli	FİKRET TERZİ		
ÜÇ ŞEHZADE	MÜZİKLİ ÇOCUK OYUNU	Yerli	ULVIYE BURSA KARACA		

EK 3. İncelenen Oyunların Afişleri ve Oyunlara Ait Fotoğraflar

Siz Ne Dersiniz? Oyun Afişi



Oyundan Fotoğraflar



Siz Ne Dersiniz? - 1



Siz Ne Dersiniz? - 2



Siz Ne Dersiniz? - 3

Mor Gece Mavi Gün Oyun Afiş



Oyundan Fotoğraflar



Mor Gece Mavi Gün - 1



Mor Gece Mavi Gün - 2



Mor Gece Mavi Gün - 3

Küçük Bir Mucize Oyun Afişi



Oyundan Fotoğraflar



Küçük Bir Mucize - 1



Küçük Bir Mucize - 2



Küçük Bir Mucize – 3

Bir Yaz Masalı Oyun Afifi



Oyundan Fotoğraflar



Bir Yaz Masalı - 1



Bir Yaz Masalı - 2



Bir Yaz Masalı - 3

Büyüme İstiyorum Oyun Afiş



Oyundan Fotoğraflar



Büyüme İstiyorum - 1



Büyüme İstiyorum - 2



Büyüme İstiyorum - 3

Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay? Oyun Afışı



Oyundan Fotoğraflar



Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay? - 1



Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay? - 2



Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay? - 3

Camdan Kalp Oyunu Afifi



Oyundan Fotoğraflar



Camdan Kalp - 1



Camdan Kalp – 2



Camdan Kalp - 3

Üç Şehzade Oyun Afişi



Oyundan Fotoğraflar



Üç Şehzade – 1



Üç Şehzade - 2



Üç Şehzade - 3

Horoz Adam ve Korsan Oyun Afişii



Oyundan Fotoğraflar



Horoz Adam ve Korsan - 1



Horoz Adam ve Korsan - 2



Horoz Adam ve Korsan – 3



Miyhavlar Tiyatrosu - 2



Miyhavlar Tiyatrosu - 3