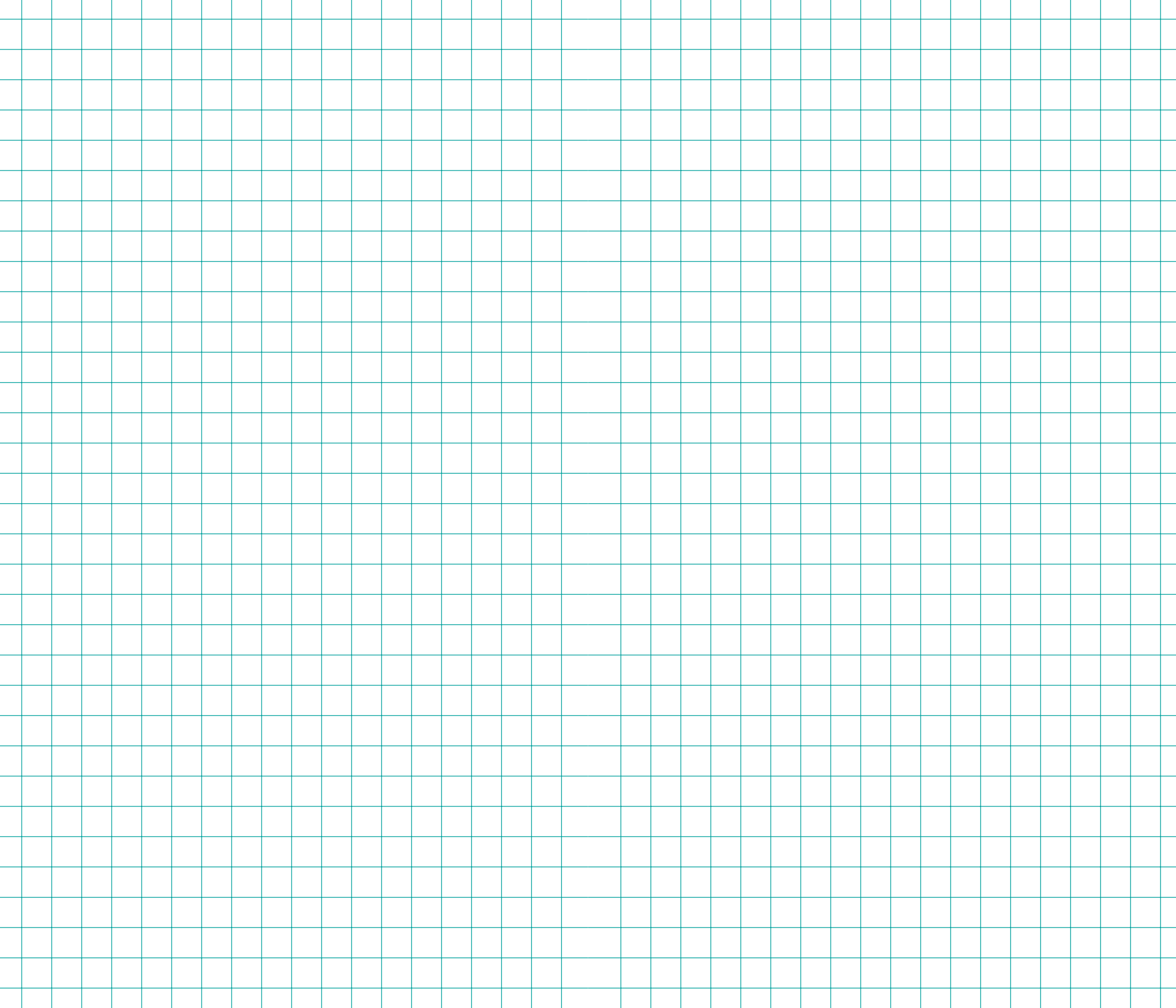


0-3 YAŞ OYUN PARKI  
FİKİR REHBERİ





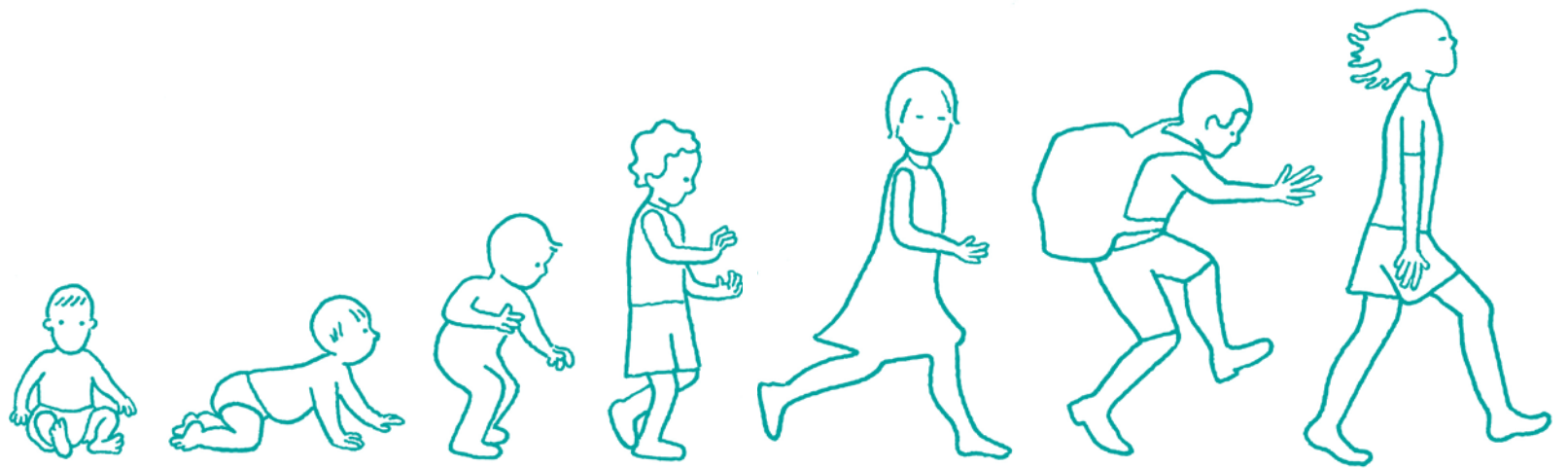
İSTANBUL95 ÇALIŞMALARI  
0-3 YAŞ OYUN PARKI  
FİKİR REHBERİ



Şehirde çocuklar için tasarlanmış alanların en başında oyun parkları gelir. Ancak oyun parkları bile çoğunlukla en küçük çocukları düşünmeden tasarlanır. İstanbul95 projesi tasarımcıları, kentlileri, kent yöneticilerini şehre üç yaşından bir çocuğun gözünden bakmaya davet ediyor.

**ELİNİZDEKİ REHBER.** İstanbul95 kapsamında oyun parklarına odaklanıyor ve 0-3 yaş çocuklarının ve onlara bakım veren kişilerin ihtiyaçları doğrultusunda sorular soruyor. Cevapları ararken kesin sonuçlara ulaşmak yerine tasarımcılara, kentlilere, kent yöneticilerine, yol gösterici, yeniliklere ve yaratıcı fikirlere ilham kaynağı olabilecek prensipler ve yeni yaklaşım önerileri sunuyor.





“Eğer bir oyun alanını iyi bir şekilde tasarlırsak, insanın içinde vazgeçilmez olanı tekrar keşfettiği, kentin de çocuğu tekrar keşfettiği bir dünya yaratırız. Kentin çocuğu keşfetmesini istemeden, çocuktan kenti keşfetmesini istememeliyiz.”

A L D O V A N E C Y K

## OYUNU NEDEN ÖNEMSIYORUZ?

“Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.”

H U I Z I N G H

### OYUN NEDİR?

Oyun gönüllü bir eylemdir. Görev değildir. Geçici bir faaliyettir. Gerçek hayattan çıkarak kendi dünyasını yaratır ama hayattan kopmaz, ona eşlik eder. Çıkar gözetmez. Oyun faydalı olmak zorunda değildir. Kuralları ve düzeni vardır. Kurallar ihlal edilirse oyun ortadan kalkar. Aslında oyun, çeşitliliği yüzünden tanımlı oldukça zor bir kelimedir.

Ve oyun çocuğun en ciddi işidir.

Oyun her yaşta çocuk için temel bir ihtiyaç olarak görülmüş ve Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. Maddesi ile güvence altına alınmıştır. Bu madde çocukların yaratıcılıklarını ifade edebilecekleri, hayal güçlerini geliştirebilecekleri, özgüven ve öz-yeterliliklerini kazanabilecekleri ve fiziksel, sosyal, zihinsel ve duygusal gelişimlerinin sağlanabileceği olanakların oluşturulmasını garanti altına almayı hedefler ve yaşamı boyunca insanın tüm diğer haklarının güvenceye alınması için oyun hakkının önemini vurgular.

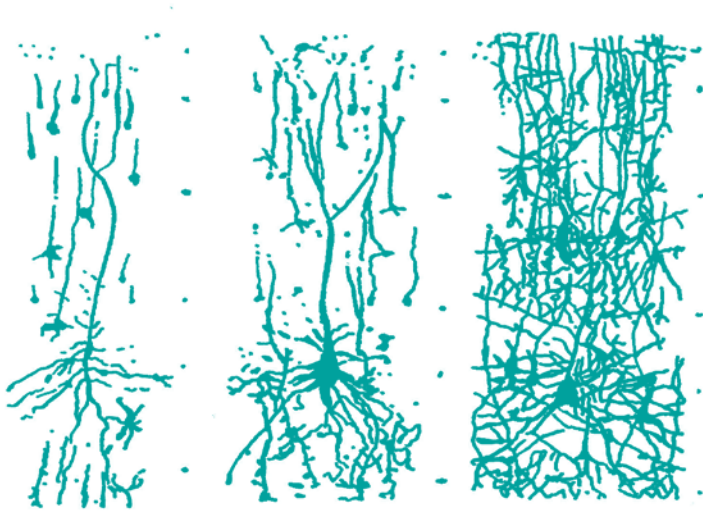
### ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN NEDEN ÖNEMLİDİR?

Erken çocukluk insanın en hızlı büyüdüğü ve öğrendiği dönemdir. Son yıllarda yapılan araştırmalar beynimizin %85'inin ilk 1000 gün içerisinde oluştuğunu gösteriyor. Hatta bu kritik dönem içerisinde ihmal edilmiş, kendisiyle yeterince konuşulmamış, oyun oynanmamış bebeklerde beyin büyümediği gözlenmiştir.

Bebekler öğrenmeye hazır doğarlar. Doğumdan birkaç saat sonra bile bir bebeğin karşısındaki insanın mimiklerini taklit etmeye başladığı gözlemlenmiştir. İlk 2-3 yıl boyunca beyindeki sinir hücrelerinin arasındaki bağlantıların oluşumu çok hızlı ve yoğundur. Çocuk çevresiyle her etkileşime girdiğinde bağlantılar oluşmaktadır. Bu bağlantılardan en çok kullanılanlar güçlenir, kullanılmayanlar ise yavaş yavaş budanır ve yok olur.

Beyin gelişimi için bebeklerle iletişim önemlidir. Hassas ve duyarlı karşılık veren konuşmalar, oyunlar ve bu oyunlara imkân veren mekânlar bebeklerin sağlıklı beyin gelişiminde etkilidirler. Uyarılar açısından zengin bir çevrede büyüyen çocuğun beyinde farklı becerileri için uzmanlaşan alanlarda bağlantı devreleri güçlenir. Bu bağlantı devreleri çocuğun öğrenme, dikkat, hafıza gibi zihinsel yetilerine bir temel hazırlarlar.



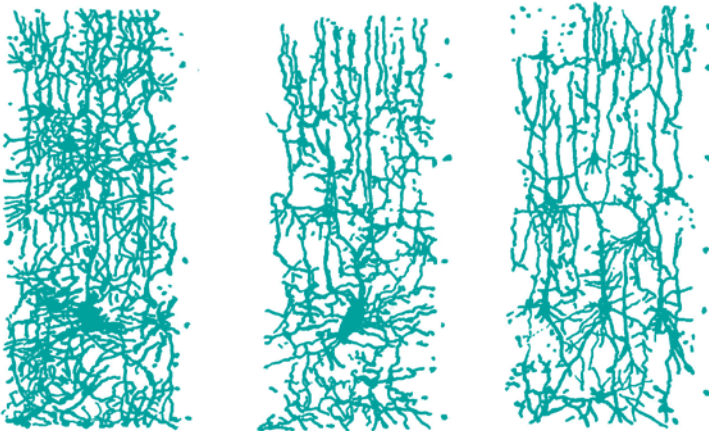


yeni doğan

3 ay

6 ay

Beyinde sinir hücreleri arasında sinapsların oluşumu



2 yaş

4 yaş

6 yaş

Kullanılmayan sinapsların budanması

## ŞEHİRDE OYUN NEDEN ÖNEMLİDİR?

Son yüzyılda şehirler, ekonomik ihtiyaçlar için ekme kazanan aile bireyinin çalışmaya gittiği sonra kırsala geri döndüğü, içinde bugüne nispeten küçük nüfusların yaşadığı yerler olmaktan çıkıp; milyonların doğup, büyüdüğü ve yaşadığı yerlere dönüştüler. Oysa iddia edilebilir ki şehirlerin tanımı çoğunlukla sundukları ekonomik avantajlar üzerinden yapılıyor. Şehirler için 'yaşanabilirlik' değerlendirmeleri ilk kez yakın bir zamanda, 1984'te ortaya atıldı ve hala şehirlerin ekonomik başarılarını ifade eden bir gösterge olarak kullanılıyor.

Oysa 'yaşanabilirlik' değerlendirmesini en küçüğünden en yaşlısına şehirlilerin gözünden yapabilmeliyiz. Şehirlerin nüfuslarının ortalama %25-%40'ını çocuklar oluşturuyor. İstanbul gibi 15 milyonluk orta boy bir megakentte çocuk nüfusu 4 milyona yakın ve bunun bir milyondan fazlasını 0-4 yaş arası çocuklar oluşturuyor.

Özetle insan türünün ve çocukların habitatı artık çoğunlukla şehirler. Bu yüzden şehirlerin oyun ihtiyacına da cevap vermesi gerek.



## OYUN PARKLARINDA HEPİMİZ OYNAYABİLİR MİYİZ?

Çocuk için dışarıda olmak, yaşadığı dünyayı tanımmasının ve kendini geliştirmesinin önemli bir yoludur. Çocukların dışarıya çıkıp rahat hareket edebildikleri, karşılaşma ve oyun mekanları olan mahalleler çocukların gözlemleyerek öğrenmelerine ve sosyalleşmelerine olanak sağlar.

İlk adım olarak bugün kentte çocuklar için tasarlanmış biricik kamusal alanlar olan oyun parklarından başlayalım. Oyun parkları en küçük çocukları ve onlara bakan yetişkinleri düşünerek tasarlanmış mı? Çocukların hatta büyüklerin hayal gücünü tetikliyor mu? Kontrollü bir şekilde risk almalarına fırsat veriyor mu? Gelişmenin en hızlı olduğu erken çocukluk dönemi için neler olmalı, parklar nasıl tasarlanmalı?

## ÇOK HIZLI BÜYÜYORLAR!

İnsan hayatında 0-3 yaş aralığı değişimler dönemidir. Aylar içerisinde motor becerileri hızla gelişir. En küçük çocuklar için oyun parkları tasarlanırken bebeklerin değişmekte olan vücutları ve becerileri tasarım için önemli verilerdir.

### 0-2 AY:

İlk ay içinde bebekler karın üstü yatarken çenelerini kaldırmaya başlar. İkinci aydan itibaren aynı pozisyonda göğüslerini kaldırmayı öğrenirler. Bebekler ilk aydan itibaren oynamaya ve gülmeye başlarlar, çevrelerini merakla izlerler.

### 3-4 AY:

Bu aylarda bebekler objeleri tutmayı öğrenirler. Karın üstü yatarken kollarının yardımıyla kafalarını ve göğüslerini kaldırırılar. Bu mini-sınav hareketleri üst vücut gelişimi için çok önemlidir.

### 5 AY:

Beşinci aya geldiklerinde bebekler yattıkları yerde yuvarlanmaya başlarlar. Ayakta durabilecekleri bir pozisyonda tutuluyorlarsa aşağı ve yukarı zıplarlar. Bu hareket bacaklarının kuvvetlenmesine yardımcı olur.

### 6-9 AY:

Bu zaman aralığında bebekler destek olmadan oturmayı öğrenirler. Bunun için boyunlarının güçlü olmasına, başlarını kontrol edebilmeye, denge ve koordinasyonlarını sağlamaya ihtiyaçları vardır. Çoğu bebek bu aylarda emeklemeye başlar, kimi bebekler bu adımı atlayarak direkt yürümeye geçebilirler.

### 9-12 AY:

Dokuzuncu aydan itibaren bebekler bir destek yardımıyla ayakta durma becerisi edinirler. Kimisi desteksiz birkaç saniye durabilir veya ellerinden tutularak ilk adımlarını atmaya başlayabilir. Bebekler aynı zamanda ayakta durduktan sonra oturmak için dizlerini kırmayı keşfederler.

Bu aylar bebekler için tekrar aylarıdır. Bir şeyi sürekli tekrar ederler, böylece neden sonuç ilişkisini öğrenirler. İşaret parmaklarını iletişim için kullanırlar. Objelere uzanmaya çalışırlar. Seslerle eğlenirler. Şekilleri yerleştirme oyunu gibi deneme yanılma oyunlarından keyif alırlar.

### 12-15 AY:

Bebekler bu aylarda desteksiz ama yalpalayarak dengelerini sağlamak için kolları açık bir şekilde yürümeye başlarlar. Ayrıca eğilmeyi ve tekrar doğrulmayı öğrenirler. İtebilecekleri oyuncaklar muhtemelen ilgilerini çeker.

### 16-18 AY:

Destek ile bebekler yürümeye ve merdiven çıkmaya başlarlar. Aynı zamanda müzik duyduklarında dans figürleri yapmaya başlarlar.

### 2,5 YAŞ:

Bu yaşta bebekler korkuluğa tutunup merdiven inebilirler. Koşma konusunda artık daha güvencedirler.

### 3 YAŞ:

Bu zamanlar insan bünyesinin en yüksek hareket seviyesinde olduğu zamandır. Bebekler bu yaşta oldukça maceracı ve cesaretlidir. İleri geri, sağa ve sola koşarlar. Bir çizgi üzerinden ve yarım metre kadar ileriye zıplayabilirler. Tırmanmaya başlarlar. Topu iki metre kadar ileriye atıp yakalayabilirler. Merdivenler artık sorun değildir. Ayrıca altı yedi metreye kadar üç tekerlekli bisikletle pedal çevirebilirler.

İki-üç yaş arası çocukların hayal dünyası zengindir. Sembolik oyunlar görülmeye başlar. Evcilik gibi günlük rutinleri tekrarlarını canlandırırılar.

### 4-5 YAŞ:

Artık çocuklar fiziksel gelişimini tamamlamıştır. Tırmanmaktan büyük keyif alırlar, sürekli daha yükseğe çıkmaya çalışırlar. Zorlukları aşmayı severler.

BAŞ VE OMZU KONTROL ETME



Başını her yöne rahatlıkla çevirebilir.



Kaldırıldığında başını dik tutabilir.



Başını çevirebilir.



Karın üstü yatarken sırtı üstüne dönebilir.



Tekrar tekrar dönebilir, bunu bir oyuna çevirir.



Karın üstü dönebilir.

DÖNME



Başını ve omzunu kaldırabilir.



Başını kısa süreliğine kaldırabilir.



Kafasını kaldırmaya çalışır.

OTURMA



Sadece tam destekle oturabilir.



Otururken hala destek alması gerekir.



Ellerinden destek alarak oturabilir.



Desteksiz rahatça oturabilir.



Desteksiz oturmaya başlar.



Otururken her yöne döner ve hareket eder.

EMEKLEME VE YÜRÜME



Sürünmeye başlar.



Emekleyebilir.



Destek ile ayakta durabilir.



Adım atar.



Yürür.



Koşar.



Parmak ucunda yürüyebilir.



Arkasına bakarak yürüyebilir.



Tek ayak üstünde zıplayabilir.<sup>14</sup>

3 AY

6 AY

9 AY

1 YAŞ

2 YAŞ

3 YAŞ

5 YAŞ

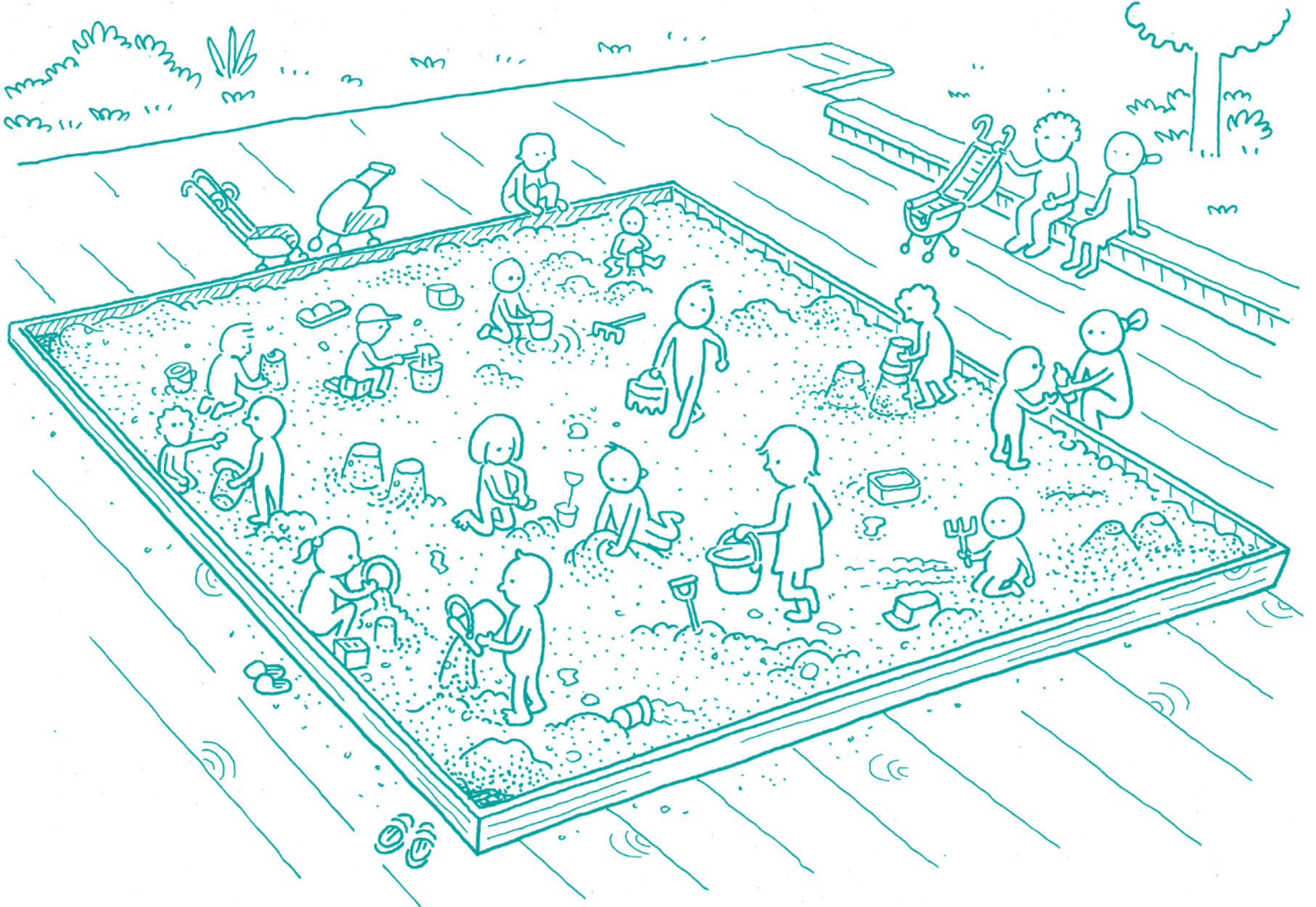
## BÜYÜRKEN OYUNLAR NASIL DEĞİŞİR?

Hayatın ilk aylarında bebekler etraflarındaki nesnelere uzanıp dokunarak onları elleriyle kavrayıp ağızlarına götürerek yeni şeyler öğrenirler. Nesnelere renklerini, seslerini, hareketlerini keşfetmek bebeğin oynudur. İlk yıl boyunca bebeklerin başlıca oyun arkadaşları onlara bakım veren kişilerdir. Bu kişilerle etkileşime girmek akran ilişkilerine temel oluşturur.

Birinci yılın sonunda bebekler, etraflarındaki çocukları izlemeye ve bir süre sonra da onlarla yan yana oynamaya başlarlar. Paralel oyun adı verilen bu oyun türünde çocuklar yan yana hatta bazen aynı oyun malzemeleriyle oynamalarına karşın, faaliyetlerini bağımsız

sürdürürler. 15-18. aylar arasında çocuklar paralel oyun esnasında konuşmaya hatta birbirlerine oyuncak vermeye başlar. 18. ay itibari ile çocuklar daha sosyalleşmeye başlar, akranları ile birlikte basit kurallı ve sıra almaya dayalı oyunlar oynarlar.

İki-üç yaş döneminde çocuklar hayal güçlerini de kullanmaya başlayarak "mıç gibi oyunlar" kurmaya başlarlar. Örneğin, bir kutuyu gemi yaparak bir çocuk kaptan rolüne bürünebilir. Zamanla akran ilişkilerinde yardımlaşmaya dayalı daha karmaşık kurallı oyunlara veya rekabete dayalı oyunlara geçerler.



## HER ŞEY OYUN!

Çocuğun yapmayı öğrendiği her şeyden oyun çıkarılabilir. İlk üç yılda öğrenilen emekleme, ayakta durma, yürüme gibi beceriler oyun parklarında küçük çocuklar için tasarımlara ilham olabilir.



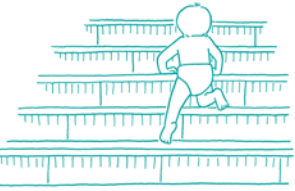
Ayağa kalkma



Emekleme



Yürüme



Tırmanma



Zıplama



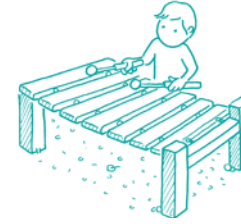
Dengede Kalma



Kum



Su



Ses



Yapı taşları



Mekancıklar

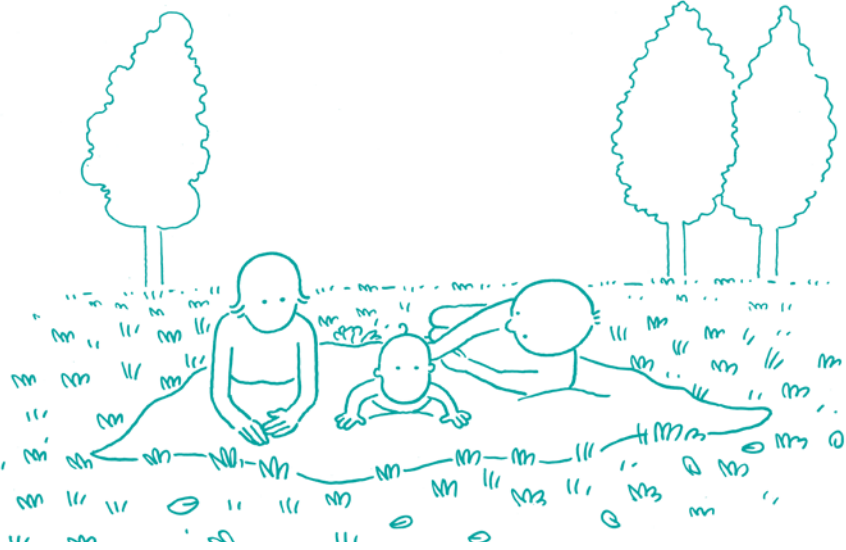


Bitkiler

Su, kum, ses gibi en basit şeyler, onlarla ilk defa oynayan bir küçük çocuk için ne kadar heyecan verici olmalı! Neden sonuç ilişkilerini deneyimlemek, gözlemleyerek öğrenmek ve ilk arkadaşlıklarını başlatmak için nelere ihtiyaç olabilir?

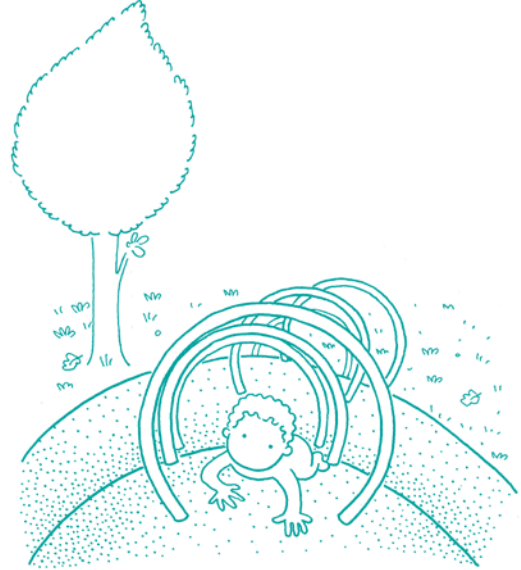
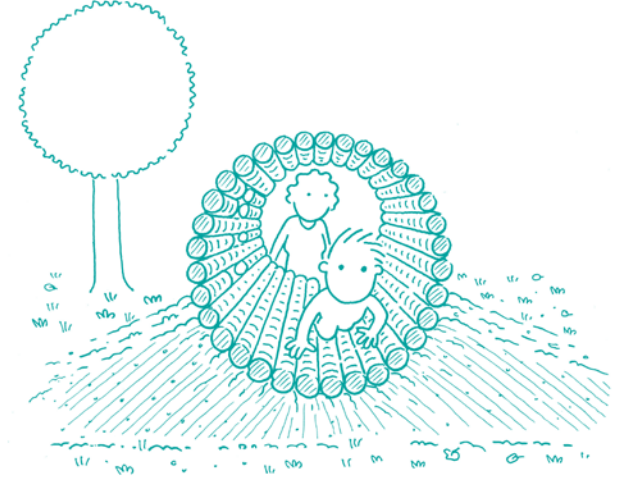
## EMEKLEME

Emeklemek bebeğin kendi başına hareket etme özgürlüğünü geliştirmesinin ilk metodudur. Emeklemenin birçok farklı çeşidi vardır: eller ve dizler üzerinde emekleme, oturarak kaymak, yuvarlanmak, karın üstünde sürüklenmek gibi. Ancak önemli olan stil değil hareket etmeyi başarmaktır.



Emeklemeye başlamadan önce de bebekler yüzüstü yatırılıp etrafındaki çeşitli nesnelere ulaşmaları için sürünmeye ve emeklemeye teşvik edilir. Birkaç dakika bu şekilde oynamak, kaslarının gelişmesine yardımcı olur ve bebeklerin kendine güvenini artırır.

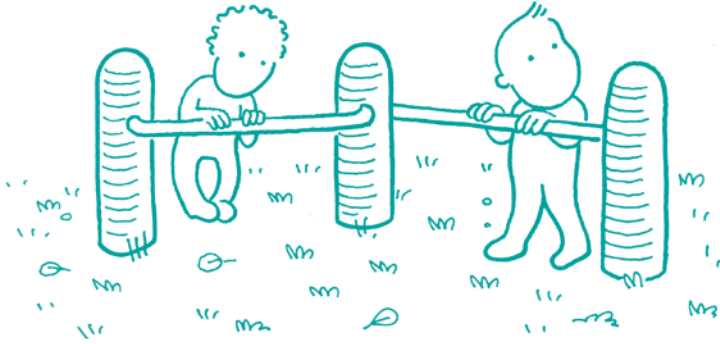
Parklarda bebeklerin emekleme becerilerini geliştirmek için battaniye serebilecek düz bir alan yeterli olabilir. Kısa tüneller, küçük tepcikler oluşturmak daha büyük maceralara atılmak isteyen bebekleri heveslendirecektir.



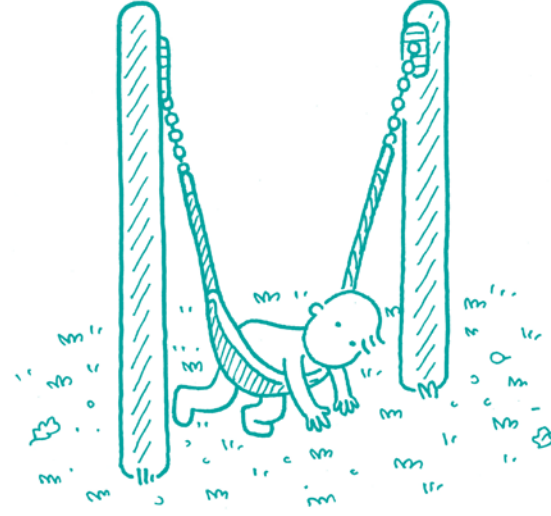
## AYAĞA KALKMA

### AYAKTA DURABİLME

Bebekler ilk yaşlarına yaklaşırken yüksek yerlere tutunmaya ve tutundukları yerden destek alarak ayakta durmaya başlarlar. Bir bebek için ayağa kalkarak çevreyi izlemek ilginç ve keyiflidir. Zamanla bacakları vücut ağırlığını taşımak için güçlenir. Yavaş yavaş tutunduğu yerin etrafında adım atarak dolaşmaya başlar. Adımlar yan yan ve dengesizdir ama desteksiz yürümek için atılmış ilk adımlardır.



Parklarda çocukların destek ile ayakta durmalarına olanak verecek birçok tasarım hayal edilebilir. Yaklaşık 40 cm yükseklikte bir desteğe ihtiyaç vardır ve bebeğin yorulduğu zaman yere oturacağı hatırlanmalıdır. Salıncak ya da tekerlek gibi bebeğin ağırlığını farklı şekilde verebileceği eğrisel yüzeyler de hem ayakta durmaya hem de dinlenmeye yardımcı olabilir. Bu oyuncakların yakınında büyükler için de oturacak yerler tasarlandığında herkes keyif alacaktır.

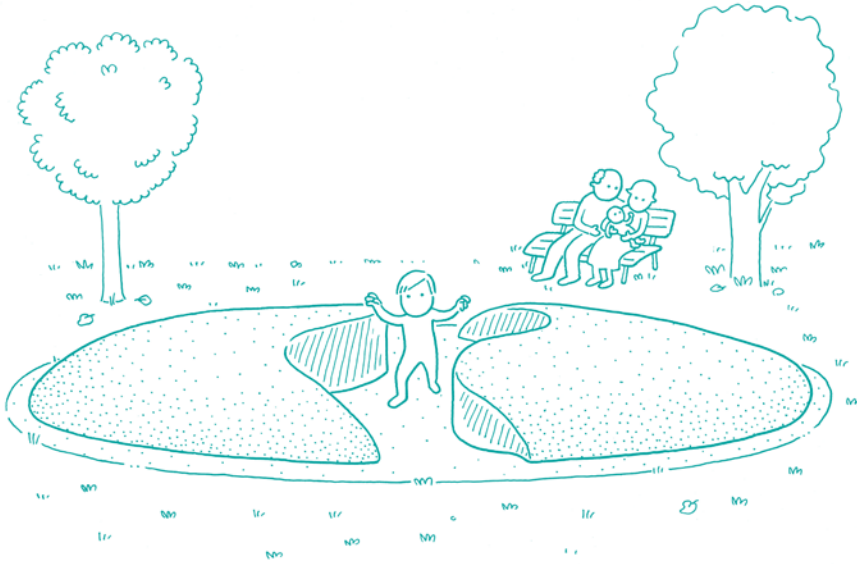


Küçük çocuklar düşünülerek tasarlanmış alçak salıncaklarda bebekler karınlarının üstüne uzanabilir, hafifçe sallanmayı ve destek ile ayakta durmayı deneyebilirler ya da yere sabitlenmiş bir araba tekerleği çocukların ayakta durmak için aradıkları destek olabilir.

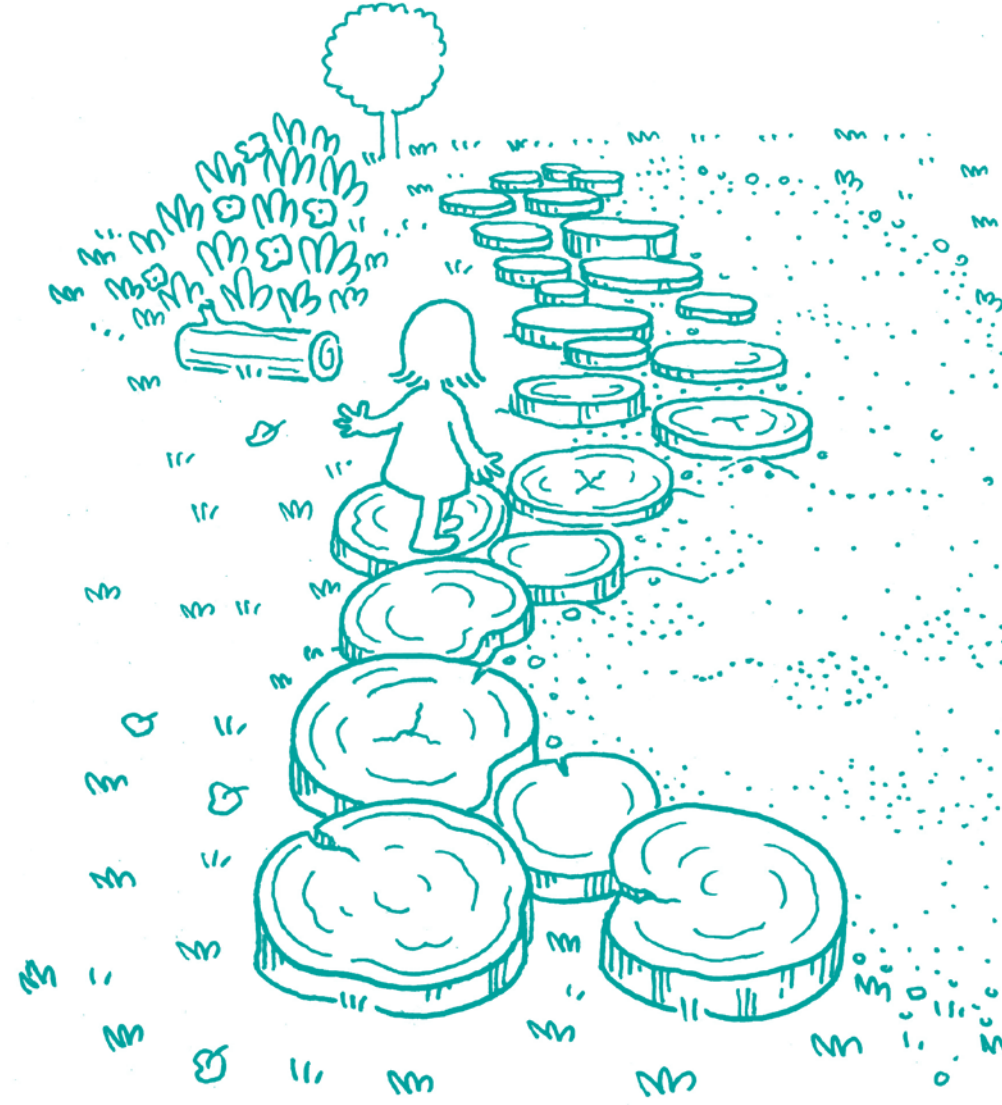


## YÜRÜME

Bebekler destek almadan ayakta durmaya başladıklarında yürüme alıştırmalarına da başlarlar. Önceleri dengesiz yürürler, dengelerini sağlamak için bacaklarını ve kollarını açarlar. Güvenleri artana kadar istedikleri yere ulaşmak için bazen yürümeyi, bazen de emeklemeyi seçerler. Dengelerini ve hızlarını kazanıncaya kadar süren bu öğrenme süreci bebekler için çok önemli ve eğlencelidir.



Yanımdan yükseltilerle tanımlanmış yollar ya da yerde takip edebilecekleri izler küçük çocukları yürümeye heveslendirir. Yaklaşık 40-50 santimetrelilik yükseltiler, ihtiyaç duyduklarında destek alıp ayakta durmaları veya tutunarak, sıralayarak yan yan yürümeleri için fırsat verir. Yerde boya, taş veya ahşap kütükler gibi malzemeler ile oluşturulacak doku ve izler çocuklarda merak uyandırır ve kendi oyunlarını icat etmelerini sağlar.



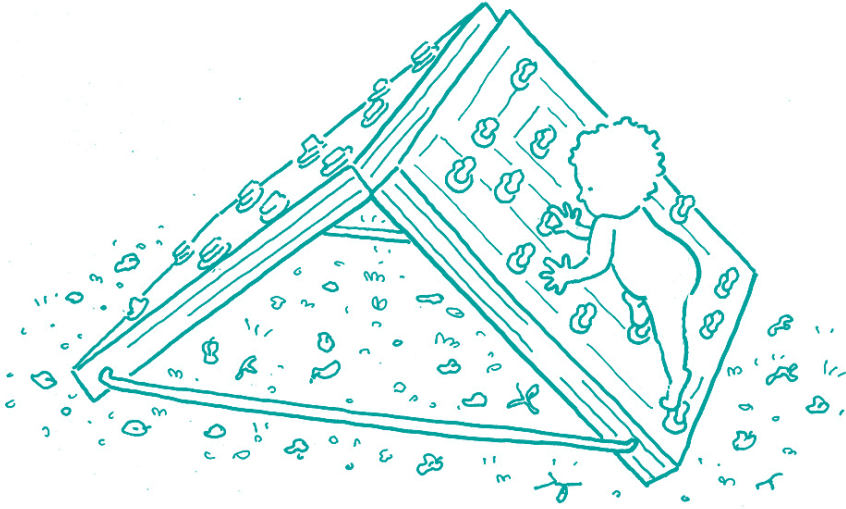
Acaba bu izleri takip edersek nereye ulaşırız?



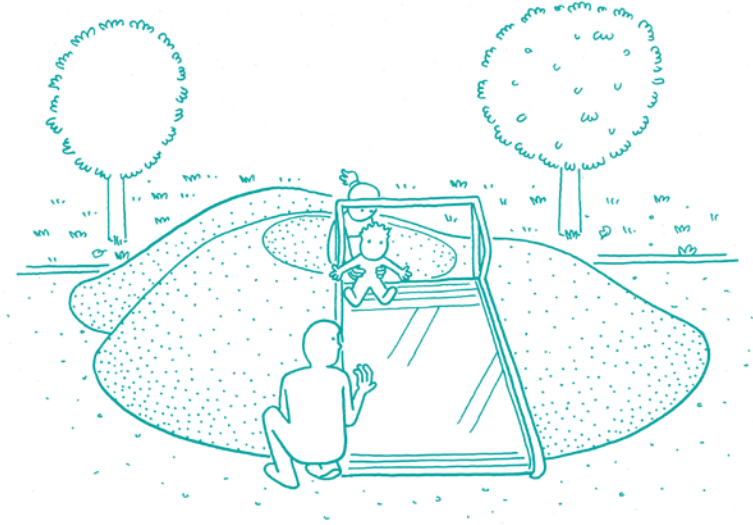
## TIRMANMA

Henüz yürümeye bile başlamadan bebekler tırmanma denemelerine başlarlar. Büyüdükçe de tırmanmak heyecan verici bir macera olarak önemini korur. Tırmanarak vücudunu kontrol etmeyi, dengesini ve el ayak koordinasyonunu sağlamayı öğrenir. Tırmanmak motor gelişimi için önemli olduğu kadar kendine güveninin ve cesaretinin artması için de önemlidir. Tırmandığı yerden aşağıya bakmak her yaşta insana olduğu gibi çocuklara da keyif verir, başarı hissini pekiştirir.

Küçük çocukların tırmanması için basit eğimli yüzeyler ya da tepelikler tasarlanabilir. Gerektiğinde el ve ayak desteği için yüzey boyunca destekler veya kulplar yerleştirilebilir. Bir kum tepesi, büyük bir kaya ya da ağaç kütükleri de tırmanmak için çekici yükselti haline gelebilir.



70-80 santimetrelik bir yükseklik başlangıç seviyesi için önerilebilir. Zeminde sert malzemelerden kaçınmak gerekir. Tırmanma sonrası kaydırak veya benzeri kaymaya uygun yüzeylerin oluşturulması düşünülebilir.



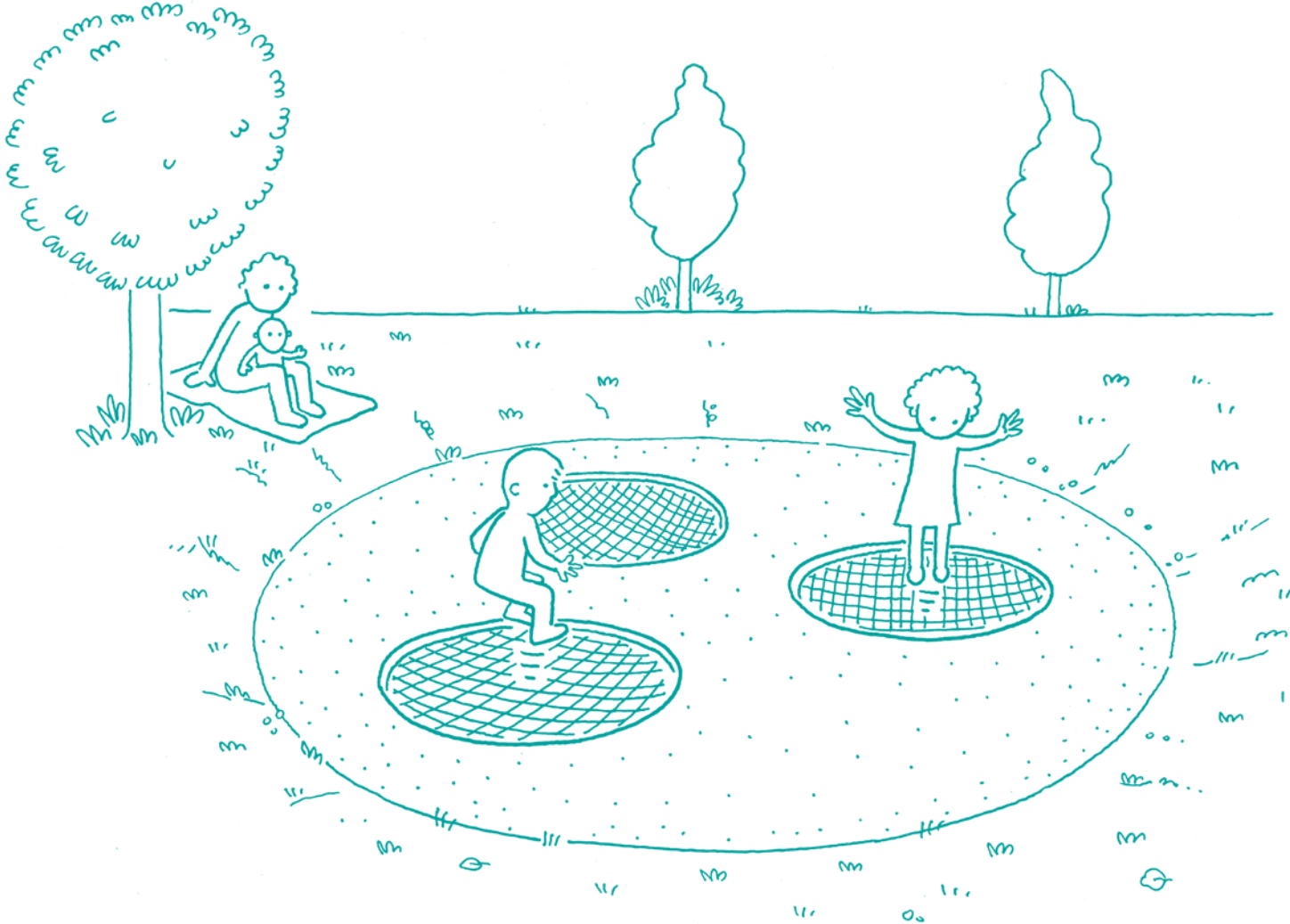
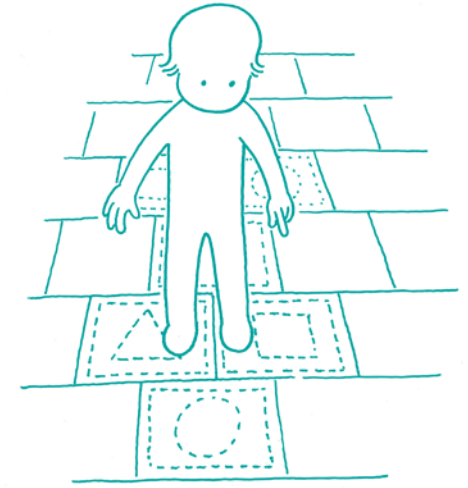
## ZIPLAMA

Zıplamak, çocuk veya büyükler için egzersiz yapmanın en eğlenceli yollarından birisidir. 0-3 yaş kaba motor becerileri gelişiminde, zıplamayı öğrenmek önemli bir eşik oluşturur.

Bazı çocuklar için yürümeyi öğrendikten sonra koşmayı öğrenmek zıplamayı öğrenmekten daha kolaydır. Aynı anda iki ayağın birden yerden kesilmesi aslında görüldüğünden daha fazla koordinasyon gerektirir. Ritmik zıplama büyük kas gruplarını çalıştırır, eklemleri ve eklem çevresindeki kasları güçlendirir.

Trambolinler zıplamayı kolaylaştıran yaylı yüzeylerdir. Açık alan uygulamaları hem çocuklar hem de onlara destek olan yetişkinler için zevklidir.

Zıplamayı teşvik etmek için yere seksek oyunu veya benzeri birçok yönerge çizilebilir. Bunun için kaldırımlar, oyun parkına giden yaya yolları bile kullanılabilir.

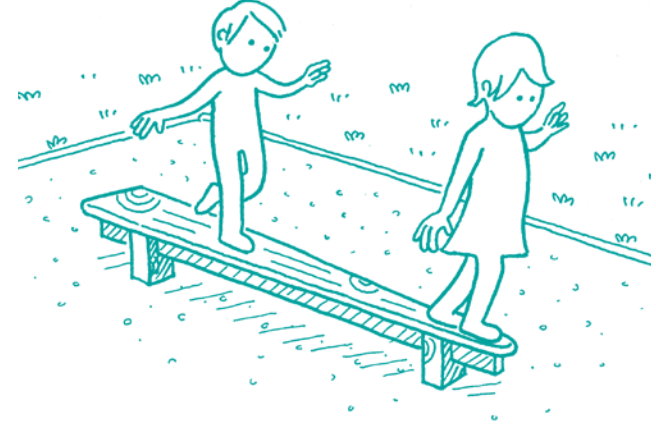


## DENGEDE KALMA

Denge otururken, yürürken ya da bir kaldırım üzerine çıkarken kontrollü bir vücut pozisyonunu muhafaza etme yeteneğidir. Dengeye hem sabit pozisyonlarda hem de hareket ederken ihtiyacımız vardır.

Doğumdan sonra ilk geliştirilen denge biçimleri oturma ve ayakta durmadır. Daha sonra yürüme, koşma ve atlama becerilerinin kazanılmasında da denge önemli bir beceri olmaya devam eder. Çocuklar dengelerini sağlamayı öğrenirken uzuvlarını vücudun ağırlık merkezine göre etkili olarak kullanmayı öğrenirler. Sonraları edinmek isteyecekleri tüm beceriler (bisiklete binme, yüzme, top oynama gibi) iyi denge ve koordinasyonla gelişir.

Dengeyi geliştirmek için bir çok aktivite önerilebilir: düz çizgi üzerinde yürümeye çalışma, tek ayak üzerinde durma, zıplama, farklı şekillerdeki taşların üzerinden yürüme gibi.



# KEŞFETMEK İÇİN...

## KUM

Kum ne harika bir oyuncak! Kum her yaşı cezbeder, hemen herkesin kumda kurduğu hayaller vardır.

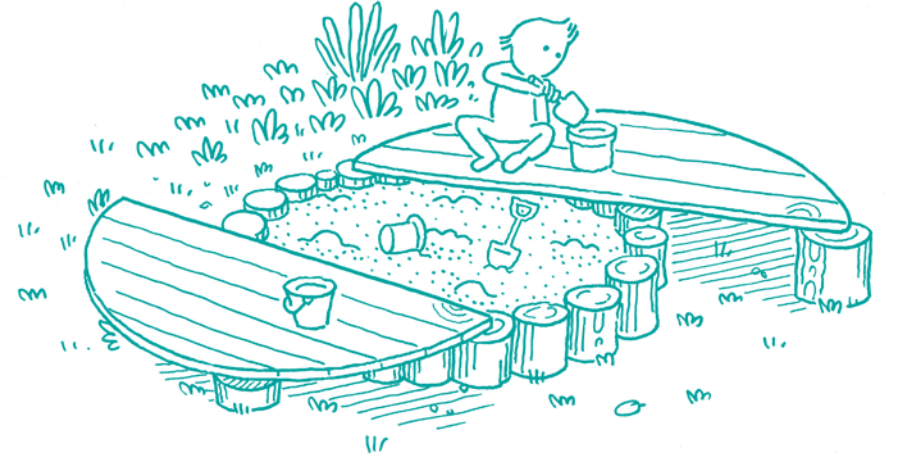
Küçük çocukların ince motor becerilerinin, göz-el koordinasyonlarının ve dokunma duyusunun gelişimi için kum çok iyi bir araçtır. Paralel oyun için ideal ortamlardan biri olan kumda çocuklar birbirlerini izleyerek öğrenirler. Kumdan kaleler yapmak, tüneller kazmak, kum kovasını doldurup boşaltmak sevdikleri oyunlardandır. Kalıplar ile kumu şekilden şekle sokarken hikayeler oluştururlar, anlatırlar.

Parklarda kum havuzları rüzgardan korunmuş sakin bir köşede olmalı, yeterince güneş almalı ve gölgeye de sahip olmalıdır. Rahat bir ortam oluşturmak için kumluk alanların daha yoğun aktivitenin olduğu oyun alanlarından bir çit, alçak duvar ya da çalı ile ayrışması sağlanabilir. Yetişkinlerin de oturabileceği yerler tasarlanması da önemlidir. Geniş kumluk alanlarda tekerlekli sandalye ve bebek arabalarının dolaşmasına imkan verecek yüzeyler oluşturmak da unutulmamalıdır.

Kum havuzunun bir kısmı, çamurla oynamak için uyarlanabilir;

bu durumda su sisteminin entegre edilmesi ve fazla suyun boşaltılması için bir drenaj sistemi planlanmalıdır.

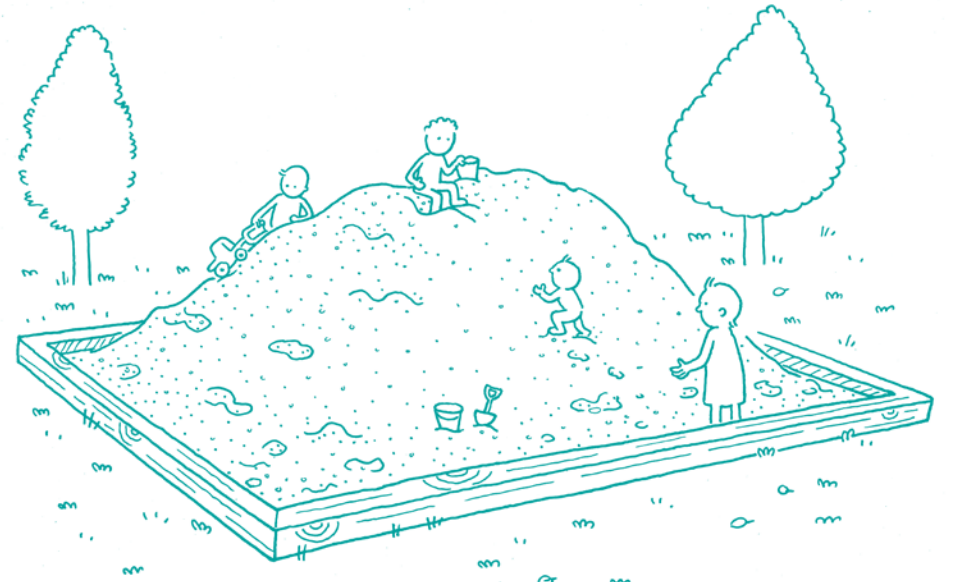
Kum havuzlarında farklı bir dizi dokunuş hissi sağlamak için değişen kalınlıkta taneler içeren kum türleri olabilir. Kum periyodik olarak temizlenmeli, sertleşmesini önlemek için yenilenmelidir.



## GÖZLEMSEL ÖĞRENİM TEORİSİ

Okul öncesi çocuklarında ince ve kaba motor becerilerinin gelişiminde gözlemsel öğrenim önemli bir yer tutar. Bu teoriye göre çocuk öğrenmeye hazır olduğunda şu adımları takip eder:

1. Başkalarının davranışlarını gözlemler.
2. Gözlemlenen davranışın zihinsel bir görüntüsünü oluşturur.
3. Davranışı taklit eder.
4. Davranışın alıştırtmasını yapar.
5. Davranışı tekrarlamaya heveslenir.



## SU

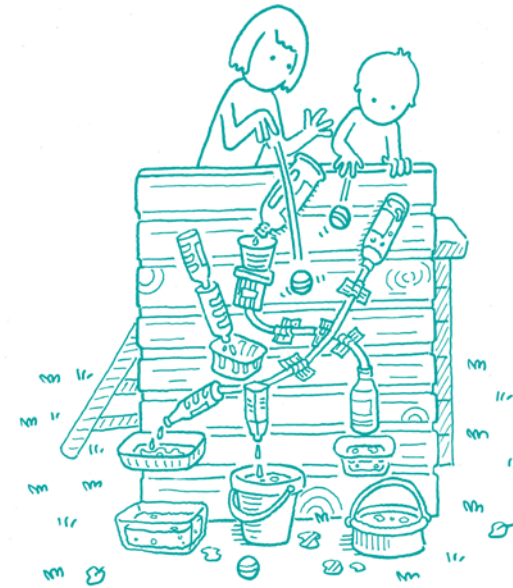
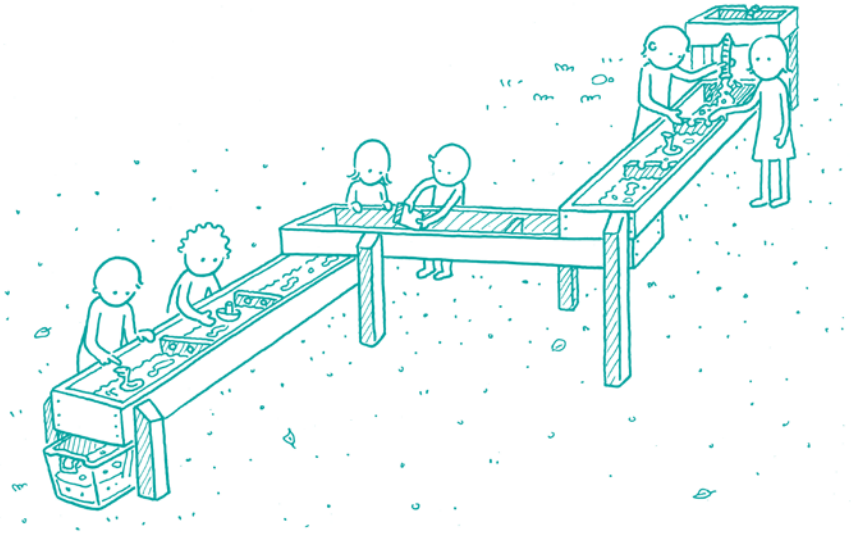
Kum gibi su da en basit ve çekici oyun araçlarından biridir. Yağmur sonrası bir su birikintisi bir anda çok eğlenceli bir oyun alanına dönüşebilir. Su birçok deneyi yapmaya fırsat verir ve birbirinden farklı birçok deneyim ile harika zaman geçirmeyi sağlar.

Oyun alanı olarak tasarlanacak yerlerde doğal su kaynakları olması her zaman mümkün olmaz. Ama yine de su ile oyuna elveren birçok tasarım mümkündür. Güvenlik sebebiyle suyun içilebilir olmasına dikkat edilmeli, su oyunları ve havuzlar ile ilgili standart olan TS 11899 bakılmalıdır. Varsa havuzlar 35-40 santimetreden daha derin olmamalıdır.

Kayma ve düşme tehlikelerinden kaçınmak için ıslak zeminin sınırları iyice tanımlanmalıdır. Tıpkı kum havuzlarında olduğu gibi su oyun alanlarında da, yetişkinlerin rahatça yakında olabilecekleri mekanlar sağlanmalıdır.



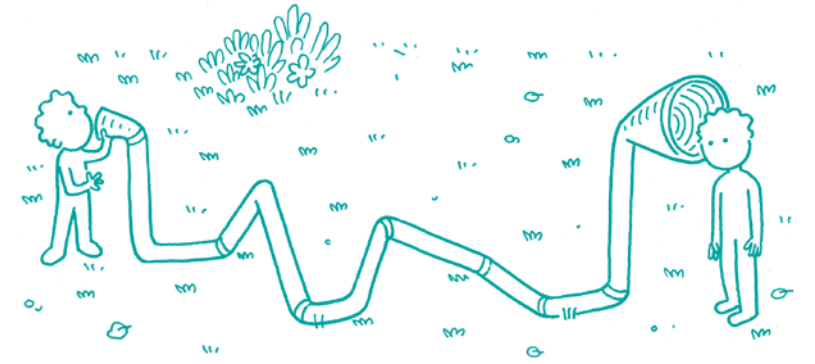
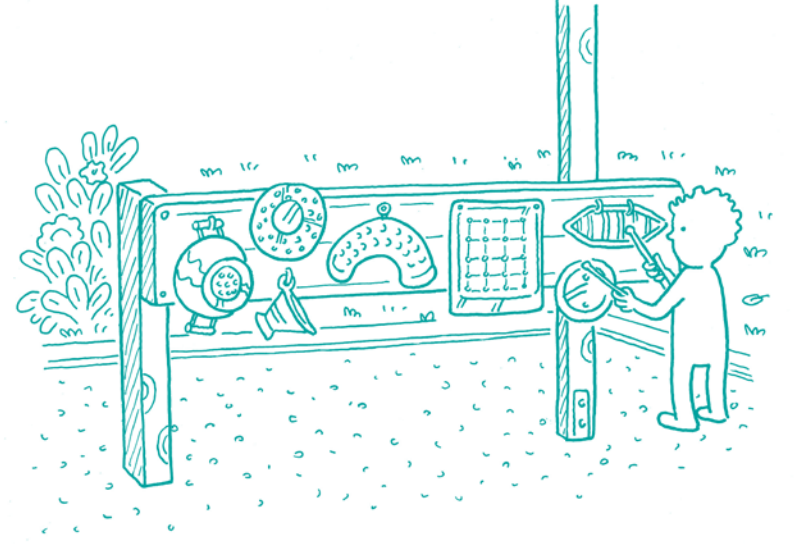
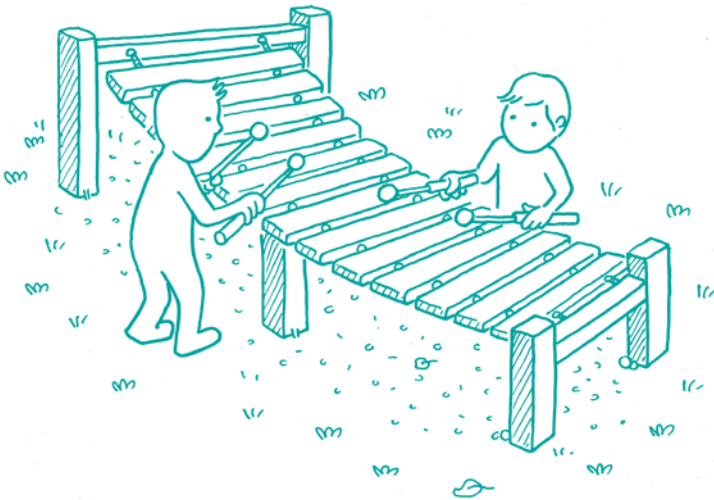
Suyun filtrelenerek yeniden kullanıldığı durumlarda filtre ve depolama alanı için planlama yapılması gerekir. Bazen de suyla oynamayı teşvik için aşağıdaki öneride olduğu gibi çok az altyapıya ihtiyaç vardır.



İki-üç aylıktan itibaren bebekler kendi çıkardıkları seslerle oynarlar. Sonraki aylarda becerileri arttıkça kendi kendilerine 'konuşmaya' ve çıkardıkları seslerden zevk almaya başlarlar. Ses çıkarma, sesi kontrol etme, ritm tutma, ahenk oluşturma oyunları teşvik edildikçe hep devam eder. Çocuklarda duygusal zeka, hayal gücü ve yoğunlaşma becerisinin gelişiminde müziğin önemli rolü ile ilgili birçok araştırma bulunmaktadır.

Oyun alanlarında erken yaştaki çocukların ses ve duyu becerilerini geliştirmelerine yönelik birçok tasarım hayal edilebilir. Bu oyunlar bebeğin konuşmasını, şarkı söylemesini teşvik edebileceği gibi, çeşitli enstrümanlar olarak da tasarlanabilirler.

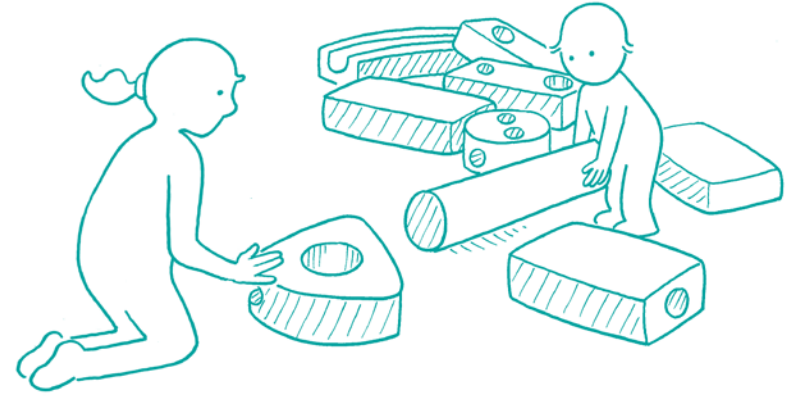
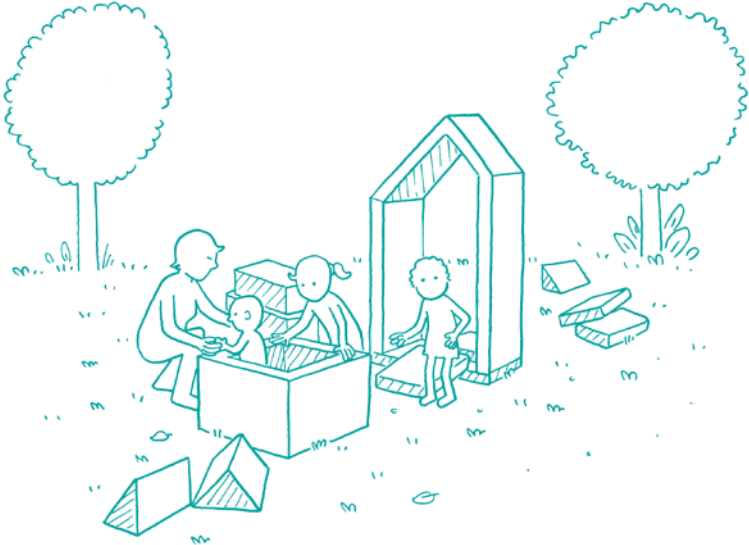
Sesin akortlu olması istendiğinde müzik enstrümanları üreticileri veya müzisyenler ile iş birlikleri düşünülmelidir.



## YAPI TAŞLARI

Yapı taşları olarak kullanılacak serbest parçalar yerleri değiştirebilen, tasarlanabilen, birleştirdikten sonra tekrar parçalara ayrılabilen ve farklı biçimlerde birleştirilebilen, yaratıcılığı teşvik eden hafif oyun elemanlarıdır. Çocukların kendi oyunlarını istedikleri gibi kurmalarına doğrudan imkan verdikleri için oldukça önemlidirler. Bu oyun küçük çocuklarda sadece nesnelerin yerini değiştirmek veya parçaları üst üste koyup devirmek bile olabilir!

Çekilecek, itilebilecek, bir yerden bir yere taşınabilecek parçalar çocukların izler, odalar oluşturarak mekanı kişiselleştirmelerine, kendi hikayelerini oluşturmalarına olanak verirler. Oynarken çocuklar bir yandan da başka çocukların yaptıklarını gözlemlerler. Grup halinde oynadıklarında beraber tasarım yaparlar ve problem çözerler. Oyun şekilden şekle girer.



Serbest parçalar, kum, küçük çakıllar, kova, kürek, tırmık gibi kum oyuncakları, kozalaklar, deniz kabukları, taşlar veya tohum kabukları gibi doğal malzemeler, yapı blokları, çemberler veya toplar olabilir. Parçaların depolanacağı bir kutu veya mekan gerekliliği ve toplama gereksinimi olan durumlarda bu görevin üstlenilmesi gerektiği unutulmamalıdır.

## MEKAN İÇİNDE MEKANCILAR

Park alanının kendisi çocuk için aktif bir oyun aracı haline gelebilir. Yükseklik, alçaklık, iç ve dış ilişkisini farklı şekillerde kuran alanlar oluşturmak, merak uyandırır. Bir yandan da çocukların çevrelerini farklı perspektiflerden algılamalarına olanak verir.

Mekan içerisinde mekancıklar oluşturan birçok tasarım fikri hayal edilebilir. Parkın kendi küçük coğrafyası, tepecikleri, eğimi, duvarları, girinti çıkıntıları, bitki örtüsü ve ağaçları oyun değerleri güçlendirilerek tasarıma katılmalıdır. Dümdüz bir alanda 3-5 oyuncak yerine tepeciklerin ya da ağaçların arasında yarı saklı alanlar oluşturmak hayal gücünü daha çok tetikleyebilir.

Çocuklar yıllankavi formlara düz çizgilere nazaran daha coşku ve merak ile yaklaşırlar. Mevcut topoğrafyadaki hareketlilikler veya



anomaliler, kot ve doku farkları, farklı formlara ilham verebilir. Topoğrafyadaki hareketlilik, mesela mağaralar ve tümsekler çocukların mekansal algılarını geliştirir, onların hayal gücüne fırsat verir.



### SEMBOOLİK OYUN

Çocuklarda 2-3 yaştan itibaren sembolik oyunlar başlar. Sembolik oyunda nesnelere, davranışlar kendi amaçlarının dışında başka şeylere dönüşüverirler. Mesela kolaylıkla bir tahta parçası bir ata ya da basit ahşap bir oyun evi, bir bakkala, şatoya, uzay roketine veya bambaşka bir yere dönüşebilir. Bu yüzden oyun alanlarında çocuklar ve onlara bakım veren kişiler için sembolik oyunlara imkan verecek tasarımların olması oldukça önemlidir. Tasarımların 'dönüşebilir' olması yani gerçekliğin kopyası olmaya çalışmadan çocukların ve hatta büyüklerin hayal gücüne yer açması, değişen kimlikler inşa etmelerine fırsat vermesi oyunun daha uzun süreli ve eğlenceli olmasına yardımcı olur.

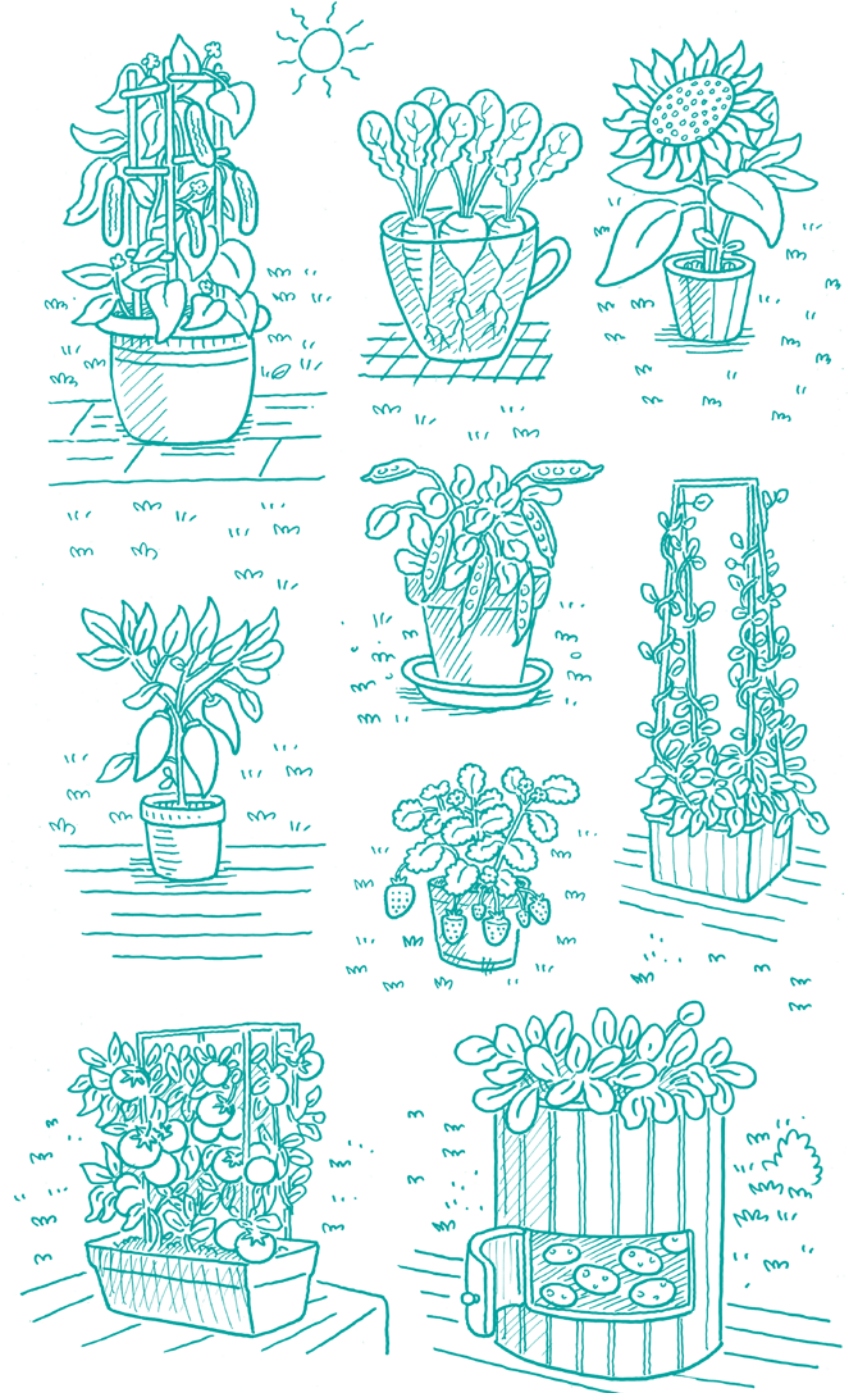
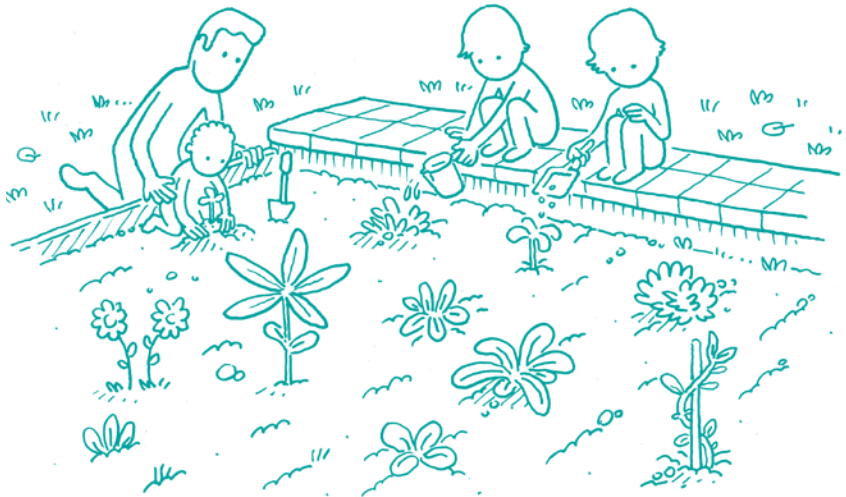


## BİTKİLER

Şehir yaşamındaki parklar çocuklar için kendi bahçeleri gibi olabilmeli. Bunu sağlamanın bir yolu da belki parklarda bitki yetiştirebilmekten geçiyor. Çocukların onlara bakım veren kişiler ile ekip biçebilecekleri 'bostanlar', toprakla dolu birkaç hareketli saksı ya da çitlerle sınırlanmış bir alan kadar basit olabilir.

Bitkilerin su ve güneş ihtiyaçları birbirinden farklıdır. Bazı bitkiler çok su isterken bazısının su ihtiyacı daha azdır. Bazıları çok güneş ışığı ister, bazısı ise gölgede daha iyi gelişir. Bu farkları görmek, bitkilerin farklı zamanlarda ve sürelerde yetişmelerini gözlemlerken mevsimleri kavramak çok değerlidir. Hele bir de mahalleden bir teyze veya amca çocukların yetiştirdiklerine bakmayı kendine görev edinirse parklarda bir araya gelmek çok daha kıymetli olur.

Geniş park alanlarına meyve ağaçları ve böğürtlen gibi yemişli çalılar da yerleştirilebilir. Tatları, kokuları ve renkleri ile parklara değer kazandıran bitkilerin isimlerini öğrenmek de ayrı bir oyun konusu olabilir.



Ayçiçeği, çilek ve biber parklarda büyüebilir mi?

## OYUN KADAR ÖNEMLİ!

Parklar ve oyun alanları hem mahalle ölçeğinde hem de şehir ölçeğinde zengin karşılaşmalara olanak sağlayan yerlerdir. Çocukların birbirleri ve çevreleri ile etkileşime girmelerine, birlikte oyun kurmalarına ve oynamalarına olanak tanırlar. Parklar aynı zamanda ebeveynler, büyükanne ve büyükbabalar ve bakım veren diğer büyüklerin de sosyalleşme ihtiyaçlarına destek olabilirler.

Ancak küçük çocukların parkta vakit geçirme süreleri onları parka götüren yetişkinlerin tercihleri sonucunda belirlenir. Parka ulaşım rahat olmadığı için yolu gözünde büyüten veya parkta geçirdiği süre içerisinde rahat edemeyen yetişkinler çocukları parka götürmeyi tercih etmeyebilirler. Parklarda uzun süre vakit geçirme parkların ulaşımının kolay olması, temel ihtiyaçların giderilmesine imkan sağlanması ve çocukların olduğu kadar yetişkinlerin de rahat etmesiyle mümkün olur.

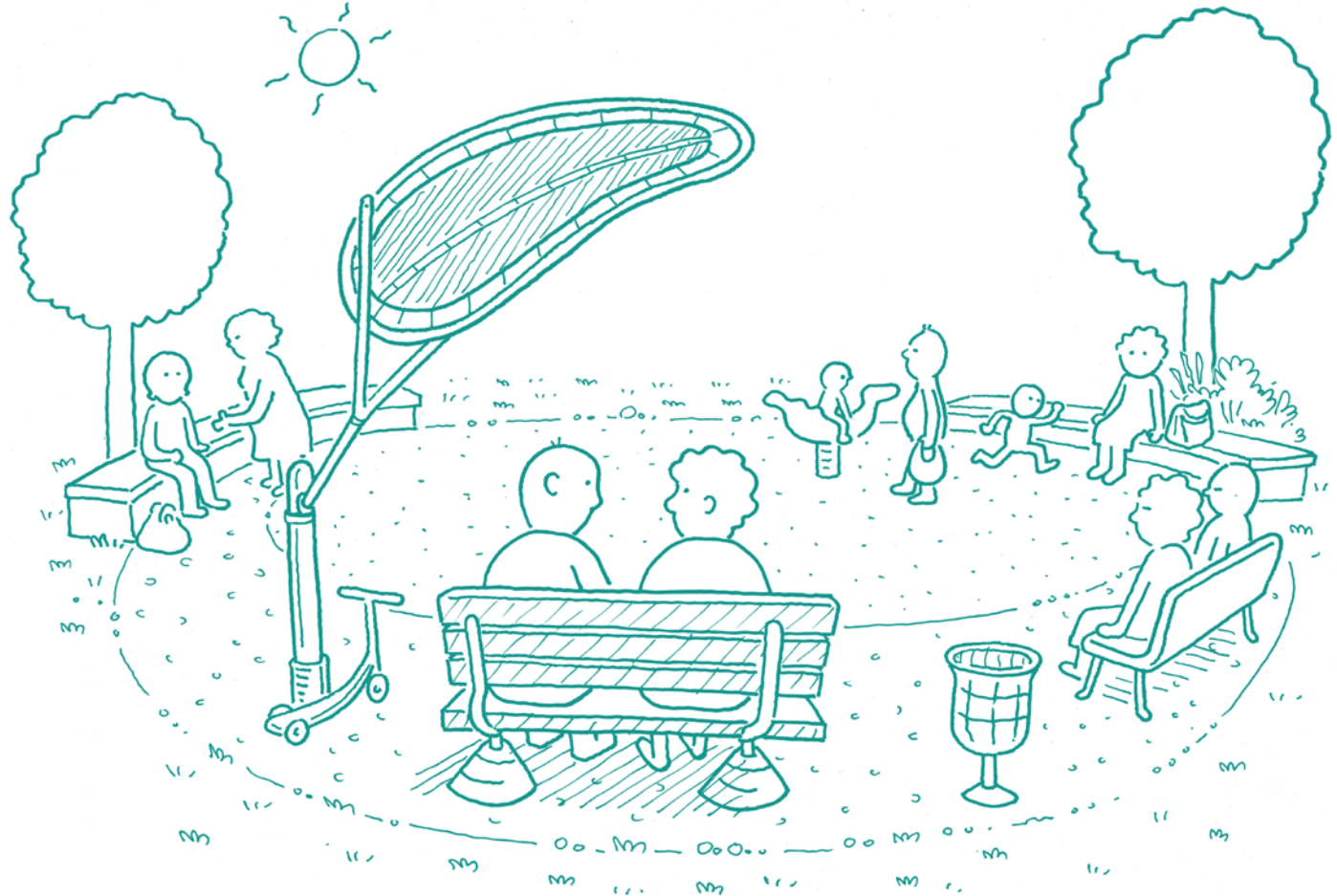
### GÖLGELİK VE OTURMA YERLERİ

Oyun alanlarında yetişkinler için gerekli oturma yerleri düşünülmeli ve mevsimine göre güneş alacak veya gölgede kalacak şekilde tasarlanmalıdır. Banklar veya oturmak için tasarlanmış diğer kent mobilyaları veya eşikler, oyun alanlarına yakın, yetişkinlerin çocukla kuracakları göz temalarına imkan verecek mesafede olmalıdır. Oyun mekanını tamamlayan bir parça olarak da hayal edilebilirler.

Yetişkinlerin de parkta geçirdikleri zamandan zevk almaları, dostları ve tanıdıklarıyla bir araya gelmeleri nasıl sağlanır? Bu sorunun cevapları mahalleli ve kentliye danışarak bulunduğu, tasarlanan parklar her yaş tarafından sevilir ve kullanılır.

### TUVALET VE ÇEŞME

Parklarda daha uzun süre vakit geçirebilmek için çocukların olduğu kadar yetişkinlerin de temel ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalıdır. Bebek arabasının kolay girebileceği, hem kadın hem de erkeklerin erişebildiği bebek bakım odaları olan tuvaletler, çeşmeler ve çöp kutuları belki de bir parkın en önemli öğeleridirler.



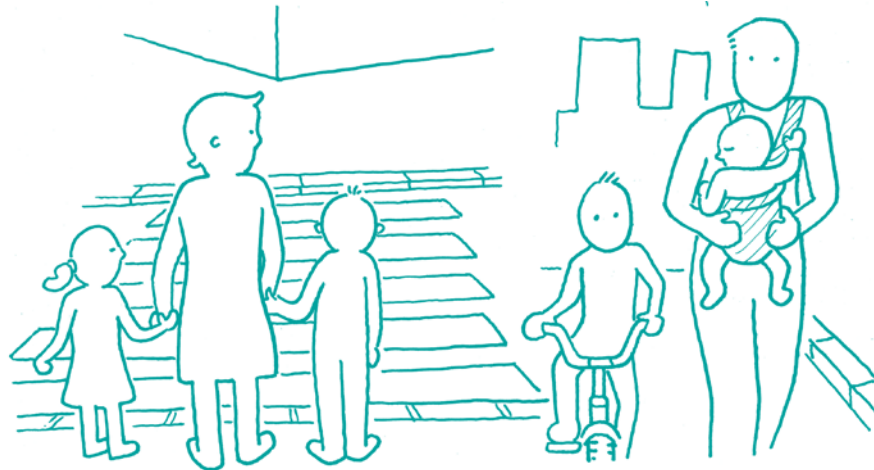
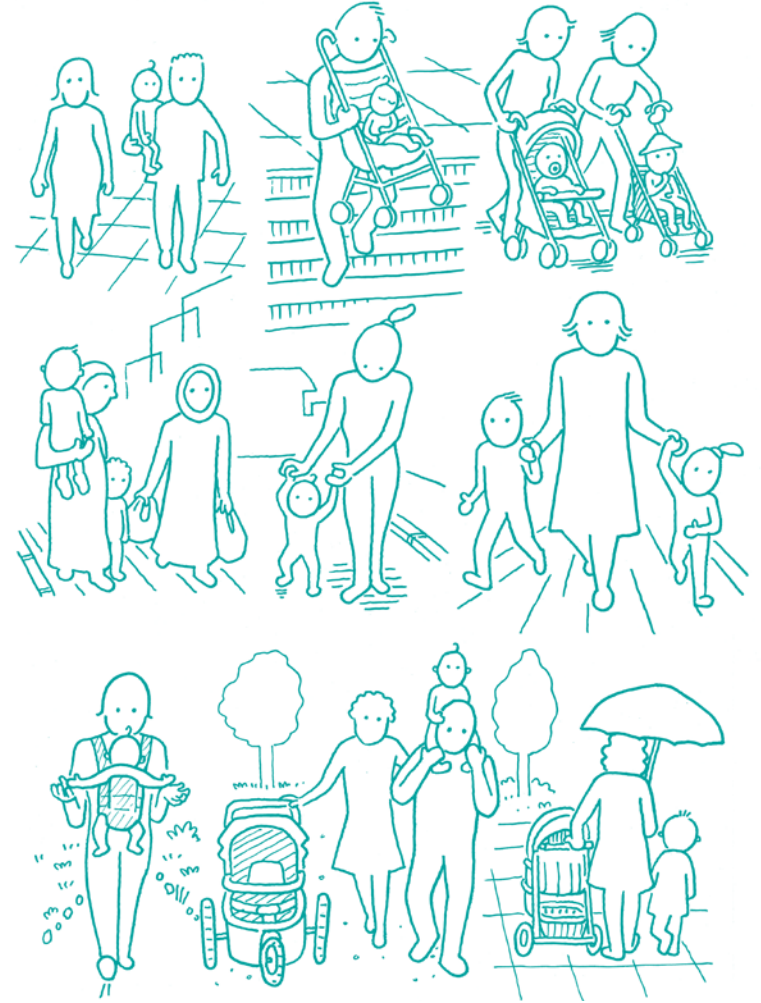
## ERİŞİLEBİLİRLİK

Parka ulaşım rahat olmadığı için yolu gözünde büyüten bir yetişkin çocuğunu parka götürmekte ısrarcı olmayacaktır. Oysa çocukların yaz kış ayırt etmeksizin günde en az 1 saat dışarıda oynaması sağlıkları ve gelişimleri açısından önemlidir. Bu durumda parkların evden veya okuldan çıkınca kolay erişilebilir olması tasarımları kadar önemlidir.

Mahallelerde yürüme mesafesinde, yaşam alanlarından ana cadde geçmek zorunda kalmadan ulaşılan parkların olması önerilir. Şehir içinde bir yerden bir yere giderken 'ebeveyn olma' halleri çok çeşitlidir ve farklı ihtiyaçları tanımlar. Bu ihtiyaçlara cevap vermek için park çevresindeki sokaklarda trafiğin yavaşlatılması, bisiklet yolları ile beraber geniş yaya yolları veya kaldırımların olması ve ulaşımın yaya öncelikli olarak tasarlanması 'çocuk dostu' bir kent olmanın ilk adımlarıdır.

Belirli sokakların dönemsel olarak mesela her ayın ilk pazar günü trafiğe kapatılması da parklara ulaşan sokağın güvenle kullanımını destekler; oyuna, çocuğa ve mahalleliye şehirde daha fazla yer açar.

Mahallelerin dışında trafiğin yoğun olduğu yerlerde bulunan parklarda ise ana caddelerin geçilmesini gerektiren durumlar olabilir. Bu durumlarda yaya geçitlerinin görünürlüğü vurgulanmalı, yaya geçitleri trafik ışıkları ile desteklenmelidir. Alt geçitler yayaların kullanımı açısından zordur ve tercih edilmezler. Yine de bölgede alt geçit varsa, bebek arabaları ve tekerlekli sandalyeler için asansör konulmasına özen gösterilmelidir.



## YOL BOYUNCA OYUN

Parka giden kaldırımlara grafikler uygulandığında, oyun daha park yolunda başlar. Bu grafikler aynı zamanda çocukların yönlerini ve yollarını bulmalarına yardımcı olur. Sokak aralarında 'oyun cepleri' oluşturmak da hem park sayısını arttıracak hem de çocukların oyun alanına güvenli bir şekilde erişimine destek olacaktır.

## GEÇİRGEN SINIRLAR

Parklarda küçük çocuklar için düşünülecek oyun alanlarında tanımlı sınırların olması önerilir. Özellikle etrafında araç trafiği olan parklarda; bakım veren kişilerin çocukların güvenliği konusundaki tedirginliklerini azaltmak için araç trafiği ile park arasında çocuk için caydırıcı sınırlar oluşturmalıdır. Sınırların davetkar olmasına özen gösterilmeli, sınır geçirgen ve eğlenceli bir tasarım öğesi olarak düşünülmelidir. Bitkiler, özellikle çalılar, sınırlar oluşturmak için kullanılabilirler.

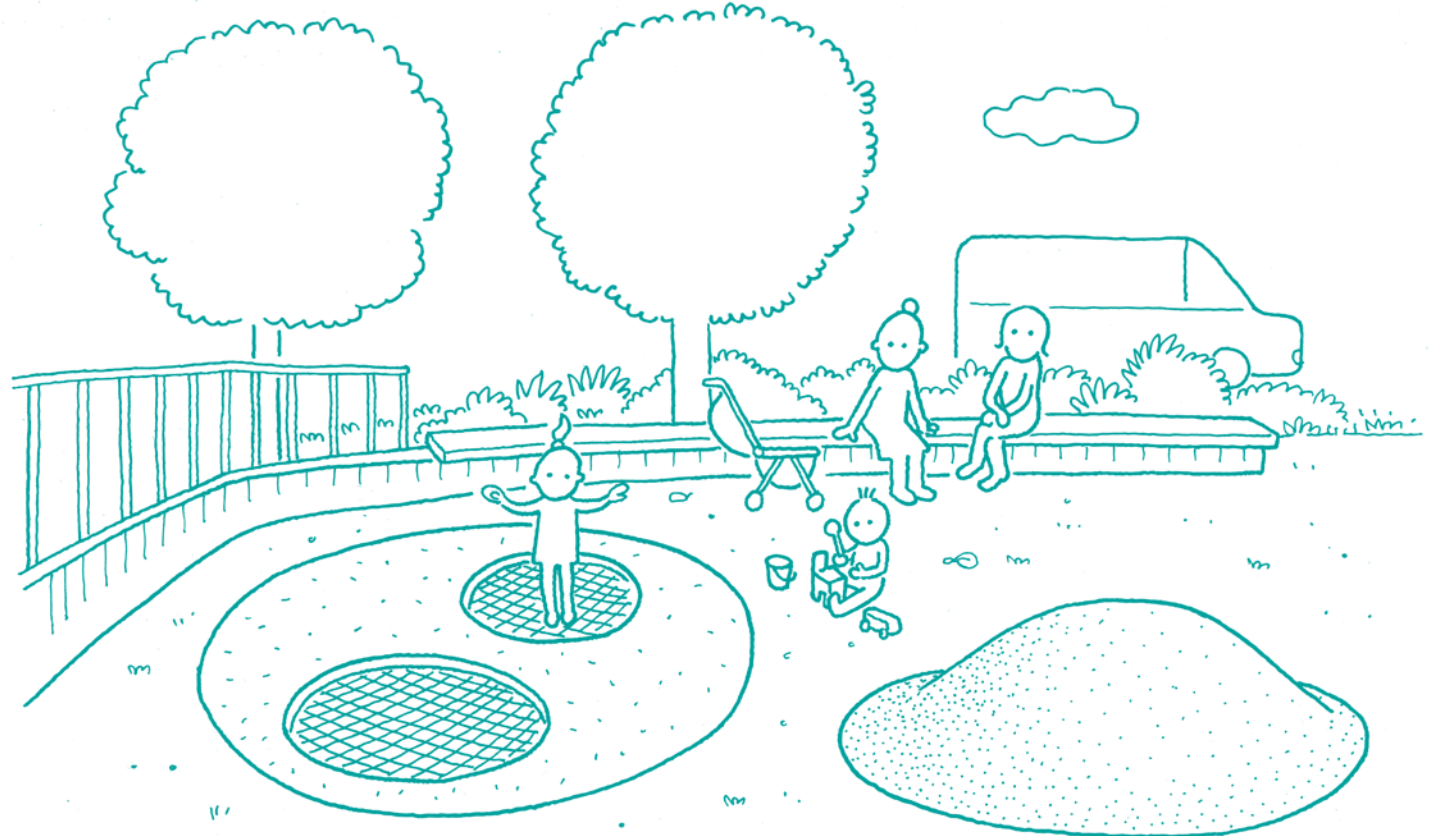
## AĞAÇLAR

Ağaçlar yavaş büyürler, bir tasarımda istesenez de yaşını almış bir çınarı hemen var edemezsiniz. Bu yüzden var olan ağaçlar ve bitki örtüsü bir park için oldukça kıymetlidirler. Ağaçlar, rüzgarların hızını ve gürültüyü azaltırlar. Ağaç yaprakları güneş ısını yukarı yansıtır. Ağaçların şehirde sıcaklığı sıcaklığı 7 °C'ye kadar düşürdüğünü gösteren araştırmalar vardır.

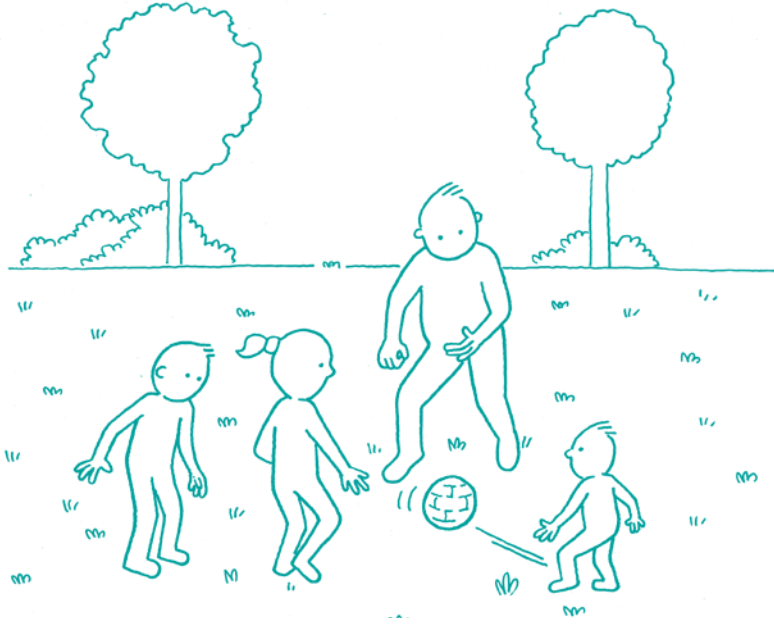
Çocuklar ağaçları gözlemleyerek mevsimler ve yaşam döngüsü hakkında birinci elden bilgi alabilirler. Ağaçlar karmaşık

mikrohabitatları barındırır; olgun bir meşe, yüzlerce farklı türe ev sahipliği yapabilir.

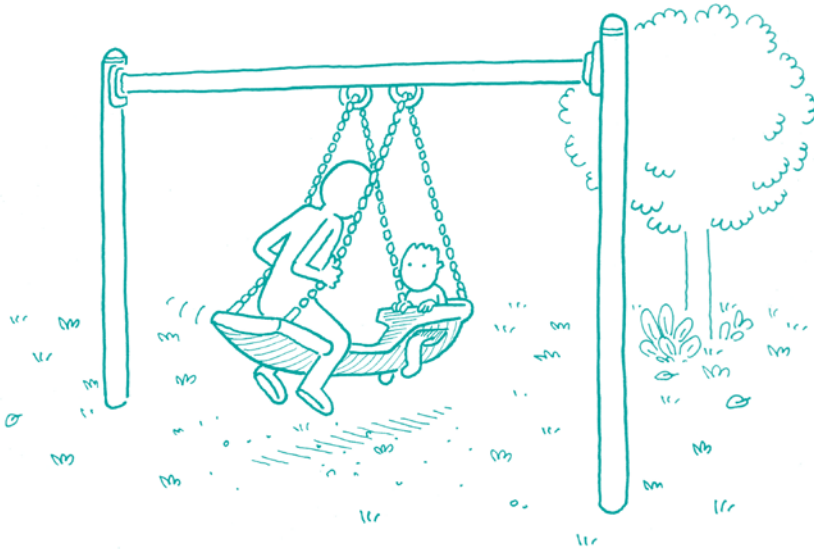
Araştırmalar, ağaçların ve yeşil alanın çevrelediği yerlerde dakikalar içinde insanların kan basıncının düştüğünü, kalp atış hızının yavaşladığını ve stres düzeyinin azaldığını göstermektedir.



## BERABER DAHA ZEVKLİ VE FAYDALI!



Yetişkinlerin oyuna katılmasını teşvik eden parklar nasıl olmalıdır? Oynayan ve oynatan rollerini değiştirecek birlikte oynamayı sağlayacak yeni tasarımlar en klasik oyun grupları için bile mümkündür. Bebekler ve bakım verenleri arasındaki oyuna dayalı etkileşimin artması, daha önce bahsedildiği gibi sağlıklı beyin gelişimi için oldukça önemlidir.



## İLERİDE İYİ BİR YÖNETİCİ OLMAK İÇİN PARKA GİDİYORUZ!

Parkta oyun oynarken çocukların sadece fiziksel becerileri değil yargılama, soyutlama, kavram oluşturma, mantık ve akıl yürütme, problem çözme, plan yapma gibi yönetici işlevler olarak adlandırılan zihinsel becerileri de gelişir.

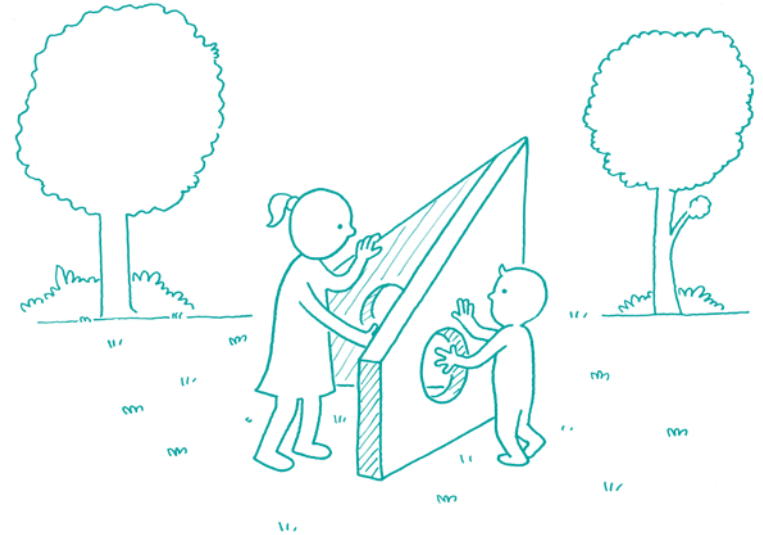
**DİKKAT:** Bir parka gelen çocuk hangi farklı oyun alanları ve oyun materyalleri var diye çevresine dikkat eder. Belli bir oyun alanındaki etkinliklere odaklanmak beyinde dikkat gelişimini destekleyen beyin bağlantılarını güçlendirir.

**PLANLAMA:** Neler oynayacağını düşünüp plan yapar.

**HAFIZA:** Oynayacağı oyunların sırasını hatırlar, örneğin daha önce tırmanırken neler yaptığını anımsayıp daha düzgün ve çabuk tırmanmayı dener.

**PROBLEM ÇÖZME:** Parktaki küçük tepecikleri aşmak için yeni bir yol denemek, kum havuzunda kumun altında kalan küreklerini bulmak gibi oyunlar içerisinde problem çözme yeteneğini geliştirir.

**ZİHİNSEL ESNEKLİK:** Salıncakta sallanmak yerine arkadaşını istediği için tahterevalliyeye binmeyi seçerek davranışlarında esneklik becerisini geliştirir.



## ŞEHİRDE OYUN HER YERDE!

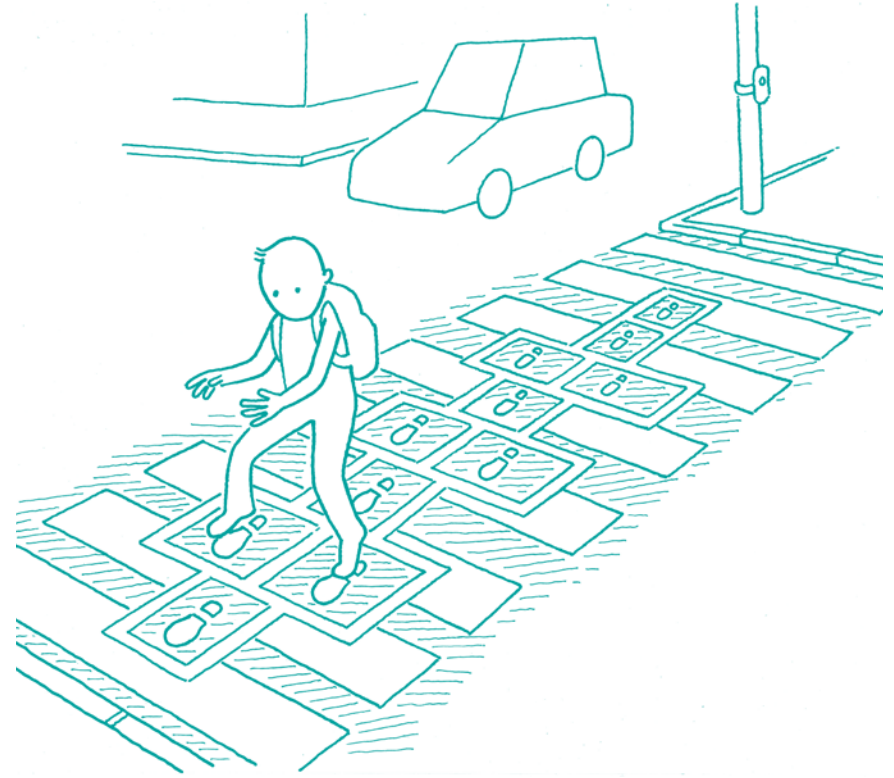
Bu fikir rehberi, parklara 95 santimden bakmayı ve en küçük çocuklar ve onlara bakım veren kişilerin parklarda daha uzun ve güzel vakit geçirmeleri için tasarım önerileri geliştirmeyi hedefledi.

Her ne kadar bu rehberin kapsamı içerisinde uzunca değinmesek de oyun parklarında sadece küçük çocukların değil her yaşta insanın bir arada olduğu ve oyunun sadece oyun parklarına sıkışıp kalmadığı bir şehir hayal ediyoruz. Kamusal alan, gencinden yaşlısına herkes için oyunu, özgürlüğü, sevinci barındırabilir. Dükkanının önünde tavla oynayan esnaf şahidimiz!

Ama gene de önceliğimiz en küçükler! Umudumuz kamu yöneticilerinin bu fikir rehberine bakıp 'küçük çocuklar ve bakım verenleri için oyun parkları yapmak hiç de zor değilmiş' demeleri, tasarımcıların ise 'bundan daha iyisini çok kolay yapabilirim' diye heyecanlanmaları.

Her sokağında üç tekerlekli bisikletlerin olduğu şehirler için değerli çalışmalarınızı paylaşmak, bu rehberdeki eksikliklerimizi hatırlatmak için lütfen bize yazın:  
[park95@superpool.org](mailto:park95@superpool.org)

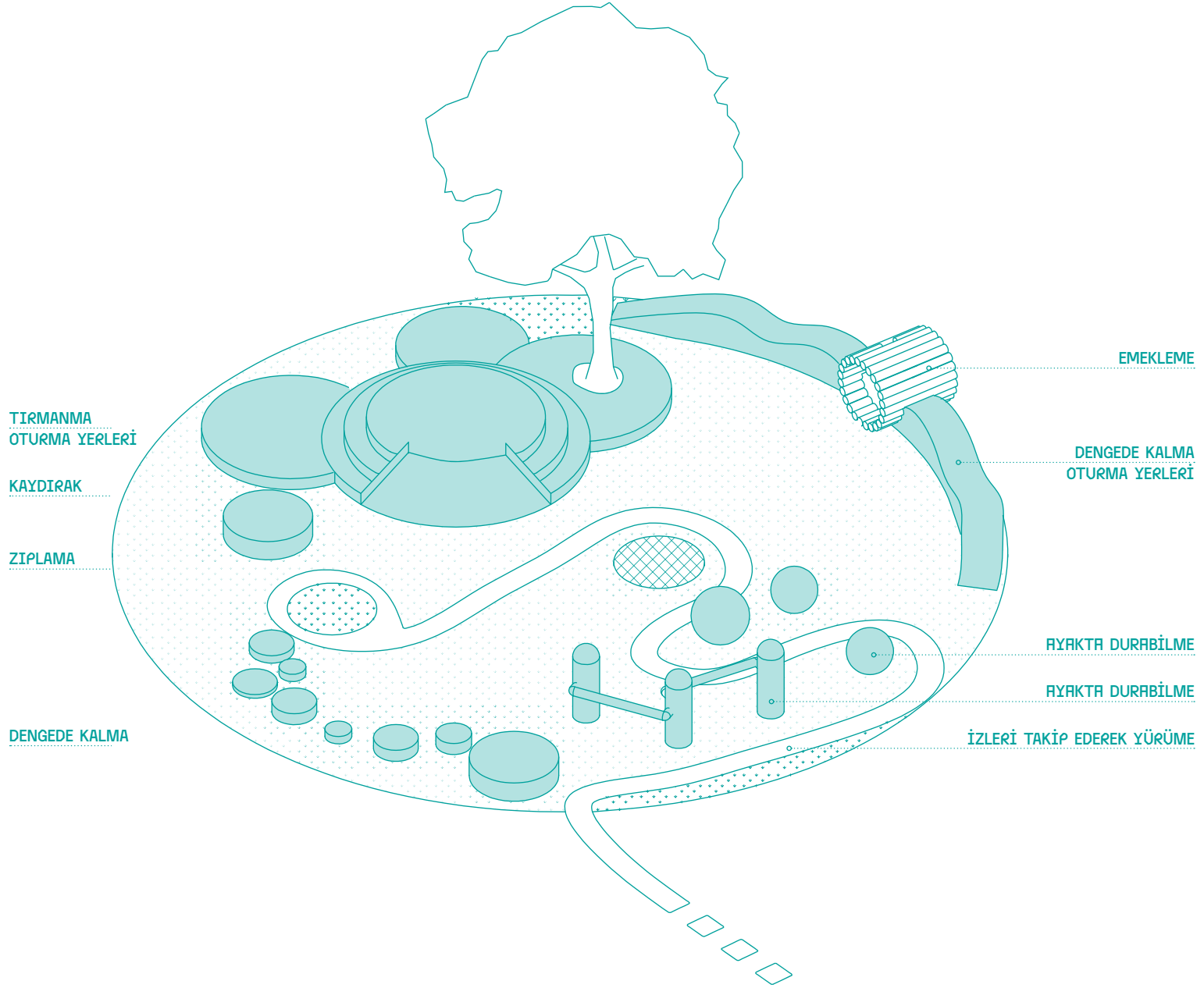
Parklarda buluşmak üzere.



EKLER

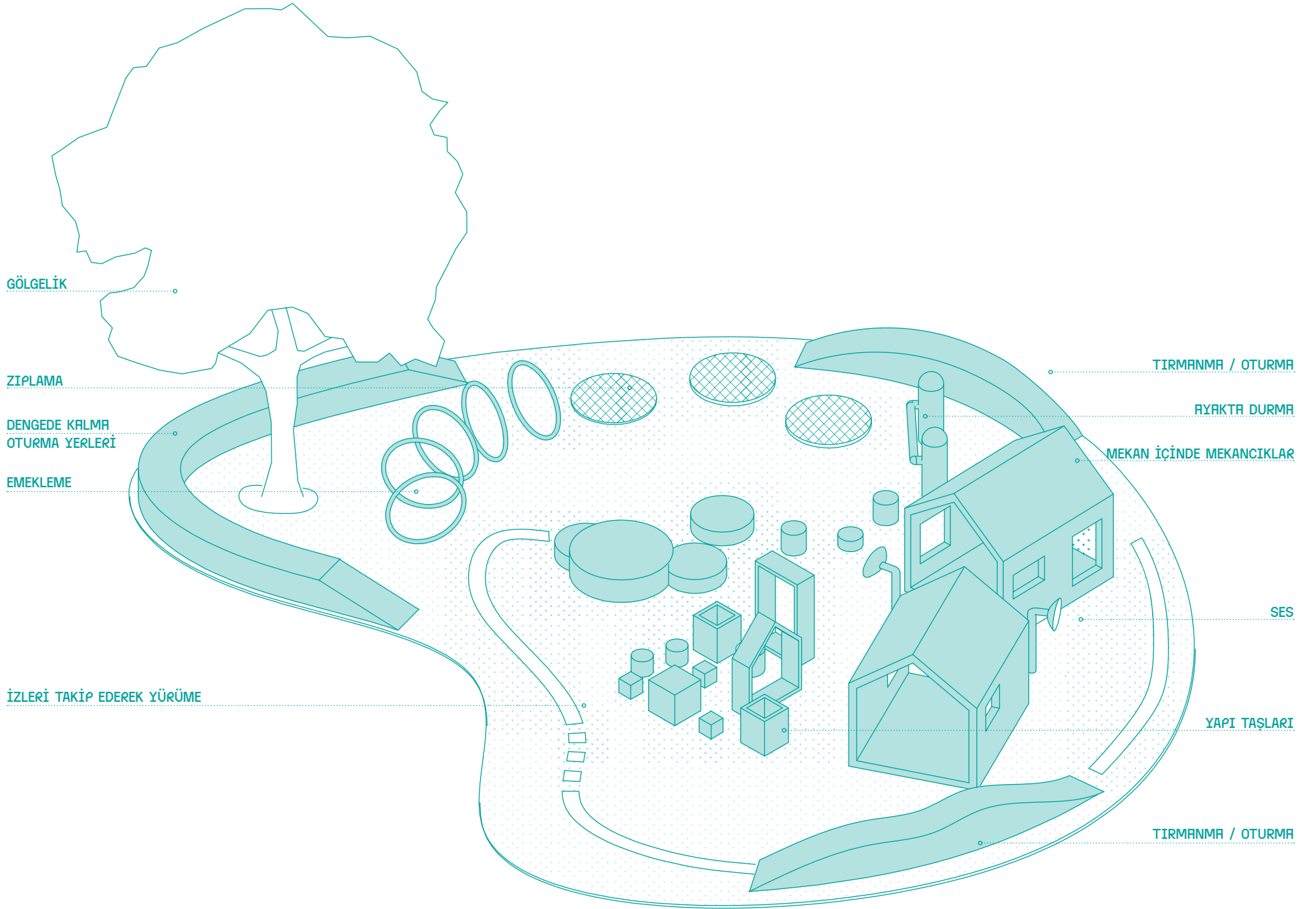
# OYUN ALANI BOYÜTLÄNDİRME ÖNERİLERİ

75 M<sup>2</sup>



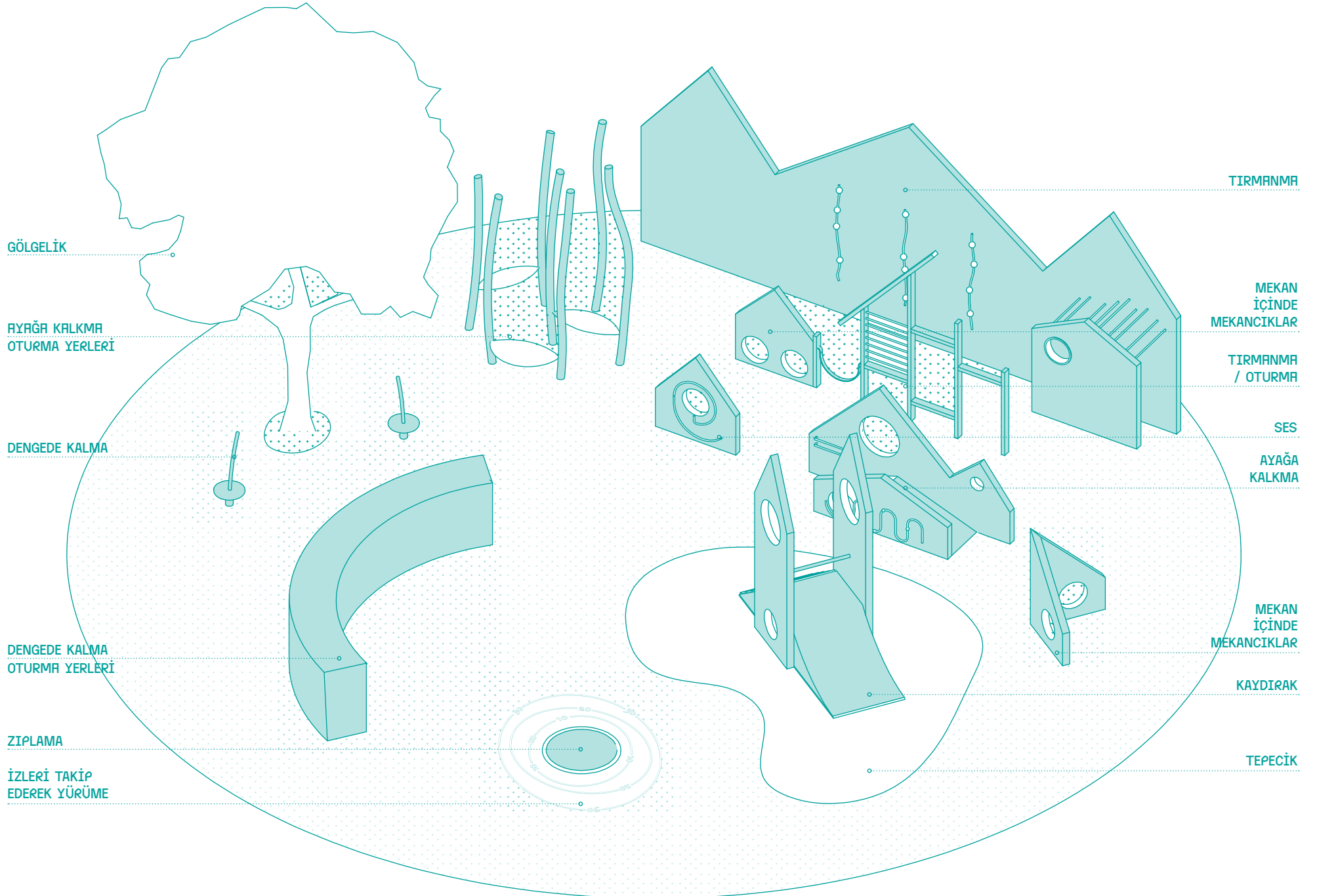


## ÖYÜN ALANI BOYUTLANDIRMA ÖNERİLERİ 100 M<sup>2</sup>



# ÖYÜN ALANI BOYUTLANDIRMA ÖNERİLERİ

150 M<sup>2</sup>



## ZEMİN MALZEMELERİ

MALZEME	+	-
MALÇ KABUĞU	Düşük maliyet Doğal malzeme Kolay kurulum İyi drenaj	Kolayca oyun alanının içine yayılabilir. Doğru derinlikle uygulama için sıkıştırma gerektirir.
KUM	Düşük maliyet Doğal malzeme Kolay kurulum İyi drenaj	Böcekler ve küçük hayvanları çeker. Kolayca oyun alanının dışına yayılabilir.
ÇAKIL TAŞI	Düşük maliyet Doğal malzeme Kolay kurulum İyi drenaj	Kolayca oyun alanının dışına yayılabilir. Çocuklar kulaklarına ve burunlarına küçük taşlar yerleştirebilirler.
RENDELENMİŞ KAUÇUK	Diğer sentetik malzemelere göre daha düşük maliyet Kolay kurulum	Sentetik malzeme Yüksek maliyet Doğru derinlikte uygulama için sıkıştırma gerektirir. Çocuk elbiseleri, eller vb. üzerinde siyah sürtünme izleri bıraktığı görülmüştür.
KAUÇUK KARO VEYA KAUÇUK YÜZEY	Sürekli yüzey kaplama çözümü sağlar Çok düşük bakım Yüksek güvenlik seviyesi	Yüksek fiyat Daha karmaşık kurulum
EPDM	Sürekli yüzey kaplama çözümü sağlar Çok düşük bakım Yüksek güvenlik seviyesi	Yüksek fiyat Daha karmaşık kurulum

## OYUNCAK MALZEMELERİ

MALZEME	+	-
AHŞAP	Düşük maliyet Doğal malzeme Bakımı kolay	Metal kadar dayanıklı değildir. Parçalanabilir. Böceklerle ve çürüklüklere karşı dayanıklı olması için bakım yapılmalıdır. Düzenli bakım gerektirir.
METAL	Çok dayanıklı Hava şartlarına dayanıklı	Pahalıdır. Yüzeyi işlem görmezse, yüksek sıcaklıklara veya güneşe maruz kaldığında çok ısınabilir.
KOMPOZİT MALZEMELER	Ahşap veya metal muadillerine kıyasla düşük maliyet Parçalanmaya karşı dirençli Böcek ve zararlıları çekmez	Daha düşük kalite seçenekleri, ahşap / metal muadillerinin yapısal bütünlüğüne sahip olmayabilir.
PLASTİK	Çok düşük maliyet Böcek ve zararlıları çekmez.	Az bakım gerektirir ama düşük kaliteli seçenekleri yapısal bütünlüğe sahip olmayabilir. Etkisi düşük statik elektrik çarpmalarına sebep olabilir.

## GÜVENLİ OYUN ALANLARI İLE İLGİLİ TANIMLAR

### RİSK:

Oyun alanları için iyi risklerden ve kötü risklerden bahsedebiliriz. 'İyi riskler' bir çocuğun gelişimi için önemlidirler. Korkularla yüzleşip aşabilmek, öz güven geliştirmenin çok önemli bir yoludur. Bu yüzden oyun parkları iyi risklerle korunaklı bir şekilde baş etmeyi deneyimleme konusunda çok önemli bir rol oynarlar. Oyun içerisinde iyi riskler çocukları cezbeder, onlara meydan okur, büyümelerini, öğrenmelerini ve gelişimlerini destekler.

Oyun alanlarının başarısı bir yerde sundukları iyi risklerin çeşitliliği ile yakından ilişkilidir. Bunlar, dinamik, fiziki olarak korkuları aşmayı sağlayan ekipmanlar içerebilir. Beş yaşında bir çocuk için minik bir su kanalının üzerinden bir seferde atlamak önemli bir başarıdır, burada suya düşmek ve ıslanmak bir risktir ancak çocuğun genel gelişiminin sağlıklı ilerlemesi açısından, bir sefer ıslanmanın bir önemi de yoktur. Aynı şekilde yeni yürümeyi öğrenen bir bebek için düşmek ve yeniden kalkmak en

doğal öğrenme şeklidir. Bu nedenle, oyun alanlarında iyi riskler olması istenir. Yetişkinlerin çoğu, kısmen kendi çocukluk deneyimleri ve kısmen de diğer çocukları gözlemleyerek iyi riskleri değerlendirmede yetkindir. Bunu yapmak için başka bir eğitim veya uzmanlığa gerek yoktur.

Kötü riskler ise, çocukların değerlendirmelerinin zor veya imkansız olduğu risklerdir. Mesela bir çocuk kötü tasarlanmış bir salıncakta parmağının sıkışabileceğini öngöremez. Bunun gibi keskin kenarlar veya çökebilecek zayıf yapılar 'kötü riskler'e örnek olarak verilebilir.

Kötü risklerin değerlendirilmesi uzmanlık gerektirebilir. Bir yapının hangi yükü taşıyabileceğine ya da bir oyun yapısının sıkışmalara neden olup olmayacağına karar vermek bir uzmanlık işidir. Endüstri standartları bu kötü risklerin tanımlanmasını sağlamalı ve oyun alanlarının periyodik olarak bakımının yapılmasını garantilemelidir.

### DÜŞME ETKİSİNİ AZALTMA:

Düşme etkisinin yumuşak yüzeylerle azaltılması oyun parklarında kötü riskleri azaltmanın en önemli yollarından biridir. Oyun alanlarında zeminde sert yüzeyler yerine düşmelerin etkisini azaltacak esnek yüzeyler kullanılmalıdır.

Ayak kaymaları düşmelerin en sık rastlanan sebebidir. En sık rastlanan kazalar pürüzsüz sert bir zemin üzerinde birikmiş kum veya çakıllar üzerinde ayak kayması sebebiyle gerçekleşir. Ayrıca iyi tahliyesi yapılmayan su birikintileri de kaymalara neden olabilir. İyi bir yağmur suyu tahliye sisteminin yanı sıra pürüzlü ve kaymayan bir zemin malzemesi kullanmak önemlidir.

Ayrıca oyun ekipmanlarının etraflarında düşme etkisini azaltacak yüzeyler kullanılmalıdır. Bu yüzeylerin uygulama kalınlıkları oyun ekipmanının türüne ve maksimum düşme yüksekliğine göre değişir. Her zemin türü ve düşme yüksekliğine göre uygun kalınlıkları gösteren yönlendirici hesaplar mevcuttur.

### ETKİ ALANI VEYA GÜVENLİK ALANI:

Tüm oyun ekipmanlarının etrafında ekipmanın işgal ettiği hacmin ötesinde bir etki alanı vardır. Örneğin bir salıncığın etrafında ihtiyaç duyulan kullanım alanı salıncığın kendi işgal ettiği alandan daha büyüktür. Bu etki alanında ani hareketlerin olabileceği göz önünde tutulur ve iki ayrı ekipmanın etki alanının birbiri ile çakışmamasına veya bu alan içerisinde tehlike oluşturabilecek başka öğelerin olmamasına özen gösterilir. Güvenlik alanı olarak da tanımlanan bu alanlar için oyun ekipmanı kullanımını düzenleyen farklı yönetmeliklerde, özelliklerine ve kullanım amacına göre her bir ekipman

türüne uygun hesaplar ve tablolar bulunmaktadır.

### MAKSİMUM DÜŞME YÜKSEKLİĞİ:

Maksimum düşme yüksekliği oyun sırasında olası düşmeler için hesaplanır. Düşme yüksekliğini belirlemek için kullanıcıların ve ekipmanın olası hareketleri göz önünde bulundurulur. Maksimum düşme yüksekliğine göre zeminin taşması gereken özellikler belirlenir.

### OYUNCAKLARA SIKIŞMA İHTİMALİNE KARŞI KORUMA:

Çocukların çok küçük veya dar olan açıklıklara bir uzuvlarını veya giysilerini sıkıştırılmalarına karşı önlemler alınmalıdır. Özellikle hareket eden parçalara sahip ekipmanlarda sıkışmaları önlemek için detayların iyi çözülmesi gerekmektedir.

## GÜVENLİ OYUN ALANLARI İLE İLGİLİ SÜREÇLER

### OYUN ALANI PROJELERİ NASIL HAYATA GEÇİYOR?

Oyun parkları özel mülkiyetli konut alanları veya alışveriş merkezleri içerisinde de yer alabilir ancak asıl olarak kamusal alanın bir parçasıdır. Türkiye’de parkların idaresi çoğunlukla yerel belediyelere aittir. Büyük parklar büyükşehir belediyelerinin idaresinde, orman alanları veya doğal sit alanları içerisinde yer alan parklar ise Tarım ve Orman Bakanlığı’nın idaresinde bulunur. Bu yüzden oyun parklarının en önemli işverenleri kamu kurumlarıdır. Özellikle yerel belediyelere bağlı park ve bahçeler müdürlüklerinin her yıl yüzlerce oyun alanını tasarlanmasında ve uygulanmasında rolü vardır.

Kamu kurumları kendi bünyeleri içerisinde oyun alanlarının tasarımı ve uygulamasına yönelik ekipler bulundurur. Kendi yaptıkları çalışmaların yanı sıra kamu dışından ekipler ile de kamu ihale kanunu çerçevesinde çalışırlar. Alınacak hizmetin büyüklüğüne göre kamu ihalesi açılır veya doğrudan satın alma yöntemine başvurulur. Üçüncü bir yol ise yapılacak hizmeti ‘paket’ olarak verilmiş büyük bir ihalenin alt başlığı olarak tanımlamaktır. Bazı kamu kurumlarının iştirakleri üzerinden de işin verilmesi mümkündür.

Oyun parklarının hayata geçmesi için üç aşama gerekir: parkın tasarımı, uygulaması ve bakımı. Burada özgün park tasarımlarını önemseydiğimiz için park tasarımının; uygulama ve bakım hizmetlerinin iki ayrı ihale olduğunu düşünerek ilerlemek gerekir.

### TASARIM HİZMETİ İHALESİ NASIL VERİLİR?

Yukarıda belirttiğimiz gibi yerel bir belediyenin tasarım hizmeti alması için iki ana yöntem vardır. Bunlardan ilki açık ihale yöntemidir. Açık ihalede kurum yapılması gereken işi beyan eder ve ilgilenen herkesten teklif vermesini ister.

Açık ihale ile kamu kurumları mesela güvenlik personeli için üniforma alırken alınacak ürünün kalitesini, kumaşın cinsini detaylı olarak tanımlayabilir. Bu doğrultuda teklif veren kişilerin teklifleri karşılaştırılırken ‘elmalar ile elmaların karşılaştırılıp karşılaştırılmadığı’ nettir ve kalite standardını tutturana düşük teklif ile ilerlenir. Ancak tasarım hizmeti alırken işin kalitesinin tanımını yapmak oldukça zordur. Özgün bir tasarım için ekiplerin kabiliyetleri ve deneyimleri önemlidir ve en düşük maliyeti veren ekiplerin en kabiliyetli ve en deneyimli ekip olacaklarını da varsaymak çoğunlukla doğru olmayacaktır.

Bu yüzden doğrudan satın alma yöntemi tasarım hizmeti ihaleleri için daha uygun bir yöntem olabilir. Kurum, yapılacak işin maliyetinin yine kamu tarafından belirlenmiş üst limitin altında kalması şartıyla beraber çalışmak istediği, yapılacak iş için en yetkin 3 firmayı ayrı ayrı davet eder ve teklif ister, işi en düşük teklifi veren ekibe verir.

### TASARIM İÇİN BAŞKA NASIL KAMU DESTEKLERİ VAR?

Kamu, özel sektör ve sivil toplum kuruluşları arasındaki işbirliğini geliştirmek, kaynakların yerinde ve etkin kullanımını sağlamak ve yerel potansiyeli harekete geçirmek suretiyle, bölgesel gelişmeyi hızlandırmak, sürdürülebilirliğini sağlamak, bölgeler arası ve bölge içi gelişmişlik farklarını azaltmak amacıyla kurulan Kalkınma Ajansları özellikle çocuklara ve gençlere yönelik projeleri destekleyen diğer önemli kurumlardır. Düzenli olarak proje başvurusu alırlar ve kamu kurumları ve tasarımcıların birlikte hazırlayacağı projeler için destek imkanları oluştururlar. Türkiye genelinde coğrafi bölgelere göre Kalkınma Bakanlığı koordinasyonunda kurulan 26 adet Kalkınma Ajansı mevcuttur.

### TASARIM HİZMETİ İÇİN GENEL ŞARTNAME VE TEKNİK ŞARTNAME NEDİR? NELERİ TANIMLAR?

Diyelim ki Cumhuriyet Mahallesi’nde 0-3 yaş çocukları için yeni bir oyun alanı ihtiyacı var ve bu doğrultuda yerel belediyeye ait park ve bahçeler müdürlüğü doğrudan hizmet alımı yapmak istiyor ve firmaları davet edecek. Daveti yapabilmeleri için yapılacak işi tanımlayan metinlere ihtiyaç duyar; bunlar genel şartname ve teknik şartnamedir.

Genel şartnamenin amacı sözleşmeye bağlanacak hizmet işlerinin yürütülmesinde uygulanacak genel esas ve usulleri belirlemektir. Genel şartname Cumhuriyet Mahallesi projesi özelinde çok fazla madde barındırmaz, daha ziyade işin yapılış şekli ile ilgili - mesela çalışanların sigortalı olması yükümlülüğü, işyeri güvenliği, alt taşeron ilişkisi, hakkeş şartları gibi - kuralları belirler.

Teknik şartname ise Cumhuriyet Mahallesi oyun alanı projesi özelinde detaylı tanımlar yapar. İstenilen projenin büyüklüğü, kullanıcı gruplarının standartları gibi tasarımın içeriğini anlatan metinler bu şartnamede bulunur. Teknik şartname ayrıca tasarım ekibinin projeyi anlatmak için hazırlaması gereken sunum, çizim ve diğer teknik dokümanları da detaylı olarak tanımlar.

Bazen teknik şartnameyi oluşturabilmek için kamu kurumunun desteğe ihtiyacı olur çünkü Cumhuriyet Mahallesi’nin tam olarak neye ihtiyaç duyduğunu da mahalleli ile çalışarak öğrenmesi ve bunu proje hizmeti alımı için gerekecek teknik şartname diline dökmesi Genel

## PROJE UYGULAMA İHALESİ NASIL VERİLİR?

Şartnamenin amacı sözleşmeye bağlanacak hizmet işlerinin yürütülmesinde uygulanacak genel esas ve usulleri belirlemektir. Genel şartname Cumhuriyet Mahallesi projesi özelinde çok fazla madde barındırmaz, daha ziyade işin yapılaş şekli ile ilgili - mesela çalışanların sigortalı olması yükümlülüğü, işyeri güvenliği, alt taşeron ilişkisi, hakkeleş şartları gibi - kuralları belirler.

Teknik şartname ise Cumhuriyet Mahallesi oyun alanı projesi özelinde detaylı tanımlar yapar. İstenilen projenin büyüklüğü, kullanıcı gruplarının ihtiyaçları, uyulması gereken standartlar gibi tasarımın içeriğini anlatan metinler bu şartnamede bulunur. Teknik şartname ayrıca tasarım ekibinin projeyi anlatmak için hazırlaması gereken sunum, çizim ve diğer teknik dokümanları da detaylı olarak tanımlar.

Bazen teknik şartnameyi oluşturabilmek için kamu kurumunun desteğe ihtiyacı olur çünkü Cumhuriyet Mahallesi'nin tam olarak neye ihtiyaç duyduğunu da mahalleli ile çalışarak öğrenmesi ve bunu proje hizmeti alımı için gerekecek teknik şartname diline dökmesi gerekecektir. Bu çalışmayı kendi yapabileceği gibi gene dışarıdan bir ekibe de verebilir.

Proje uygulama işi için gerekli teknik şartnameyi tasarımı üstlenmiş olan ekip kamu kurumunun yönlendirmelerini de göz önüne alarak yapar. Aşağıdaki dosyalar hazırlanır:

Genel şartname  
Teknik şartname  
Keşif metraj  
Uygulama Projesi

Genel şartname işin yapılaş ile ilgili genel esas ve usulleri belirler. Teknik şartnameler ise hazırlanmış olan projeyi detaylı olarak tanımlayan yazılı dokümanlardır ve aşağıdaki bilgileri içerirler:

- . Proje için ihtiyaç duyulan her ürün için tip ve niteliği
- . Üretim, montaj, uygulama, tesis ve bitirme işlerinin gereksinimleri
- . Proje için üretim, imalat, uygulama, montaj, tesis, bitirme ve ayar aşamalarında gerekli işçilik kalitesi
- . Proje için geçerli ve gerekli olan her türlü kod ve standardı
- . Gerekiyorsa alternatif malzeme, ürün ve hizmetleri

**POZLAR:** Yukarıda belirtilen bilgiler 'pozlar' yani iş kalemleri olarak her ürün veya hizmet için ayrı ayrı yazılır. Pozlar inşaat işlerinin her birini ayrı ayrı tanımlamak ve ayırt edebilmek üzere, sektörde ortak bir dil ve kullanım oluşturmak için devletin resmi ve yetkili makamlarınca belirlenmiş, standart ve sistemli kodlamalar, numaralandırmalar ve bunların tanımlamalarına verilen isimdir.

Her poza ait bir de poz numarası vardır. Poz numarası ile, yapılacak imalatlar kodlanmış olur. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, İller Bankası, Devlet Su İşleri, Karayolları, Vakıflar Genel Müdürlüğü gibi idareler her yıl pozlar için

güncel fiyat yayınlarlar. Böylece ihaleye çıkacak olan resmi kurumlar, ihaleye çıkacakları inşaat işinin yaklaşık olarak maliyetini bu pozlar üzerinden hesaplayabilirler.

Örnek olarak, "andezit taş döşeme" için tanımlanmış poza bakalım:

Poz No 26.211/AK01  
Yayınlayan İdare: Çevre ve Şehircilik Bakanlığı  
Tanımı: Yüklenici Malı Pemde Andezit 30x90x5cm Taşların Döşenmesi (Taş Nakli Dahil) Şartnamesine uygun olarak yapılmış tesviye betonu yüzünün temizlenmesi, ıslatılması, üzerine 3 cm kalınlıkta (Poz No: 10.009-10.009/MK) 400 kg çimento dozlu bir tabaka yapılması, bunun üzerine aralıkları en çok 2 mm olmak üzere 4 kalınlıkta, 30 cm x serbest boy ebadında andezit levhaların projesindeki şekil ve taksimatına göre döşenmesi, derzlerin normal veya renkli çimento şerbetiyle doldurulması, döşeme esnasında kırılan çatlayan levhaların değiştirilmesi, döşeme yüzünün harç boşluklarından temizlenmesi, silinmesi, her türlü malzeme ve zayıyatı, işyerinde yükleme, yatay ve düşey taşıma, boşaltma, işçilik, müteahhit genel giderleri ve kârı dâhil, 1 m2 fiyatı: ---- TL

**ÖZEL POZLAR:** Özel poz kamu kurum ve kuruluşlarının birim fiyat tariflerinde yer almayan iş kalemleri için oluşturulan tanımlar ve birim fiyat anlamına gelmektedir. 4734 sayılı Kamu İhale Kanunu hükümleriyle birlikte kamu kurum ve kuruluşlarının birim fiyatlarının kullanılma zorunluluğu bulunmaz. Yani kamu ihalelerinde özel pozların tanımlanmasında bir sakınca yoktur.

Özel pozlar teknik şartnameyi oluştururken projenin ihtiyacına

göre tanımlanır. Birim fiyatı belirleyebilmek üzere 3 farklı firmadan ürün için teklif alınır ve ortalama rakam birim fiyat olarak tanımlanır. Aşağıda tanım için bir örnek bulabilirsiniz:

Poz No ÖZEL.YP20-A  
Tanımı: OYUN GRUBU (1) TEMİNİ VE MONTAJI  
Tüm oyun grupları proje ve detay paftalarında belirtilen malzeme ve ebatlara uygun özel olarak üretilecektir. Tüm metal bağlantı elemanları paslanmaz olacaktır. Metal aksamların hepsi korozyona karşı iki kat antipas boya ile boyanacak ve idarenin onayladığı RAL rengi ile boyanacaktır. Ahşap aksamlar ise budaksız olarak 1.sınıf kerestelerden imal edilmiş olup emprenyelenecektir.

**KEŞİF METRAJ:** Metraj, bir inşaatı meydana getiren yapı elemanlarının yapılması için kullanılacak malzeme ve yapılacak işlerin miktarlarının tespit edilmesi amacıyla; her bir yapı elemanının ayrı ayrı ölçülmesi, bu ölçümlerin bir cetvele aktarılarak tüm yapıdaki iş kalemleri miktarlarının detaylı olarak hesaplanması işlemidir. Bu metraj tablosu üzerinden yapı maliyetleri öngörülür.

**UYGULAMA PROJESİ:** Uygulama projesi tasarımın inşa edilebilmesi için yapıya ve tüm sistemlerine ait detaylı çizimlerdir. Uygulama projeleri yapının tasarımcının öngördüğü şekilde hatasız ve eksiksiz yapılmasını sağlayacak detayda olmalıdır. Uygulama projeleri genellikle 1/50, 1/20, 1/10, 1/5, 1/1 ölçeklerinde hazırlanır ve genelde iki bölüm halinde düzenlenir: ilk bölümde planlar, kesitler ve görünüşler bulunur, ikinci bölümde ise genel sistem detayı, kısmi sistem detayları, özel imalat detayları gibi çizimler bulunur.

## TSE'NİN OYUN ALANLARI İLE İLGİLİ YAYINLADIĞI STANDARTLAR

Çocuk parklarında oluşan kazaların önüne geçmek amacıyla Avrupa Birliği ülkeleri 1998 yılında EN 1176 başlığı altında çocuk parkları standartları oluşturdu. Türk Standartları Enstitüsü bu standartları TS EN 1176 olarak kabul etti. EN 1176 standartları 2008 yılında kapsamlı bir revizyon geçirdi ve son hali 2010 yılında Türk Standartları Enstitüsü tarafından kabul edildi. 11 bölümden oluşan bu dökümanda salıncak, kaydırak gibi farklı oyuncaklar için güvenlik önerileri bulunmaktadır.

TS EN 1176-1: Oyun alanı elemanları - Bölüm 1:Genel güvenlik kuralları ve deney metotları

TS EN 1176-2: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 2: Salıncaklar için ilâve özel güvenlik kuralları ve deney yöntemleri

TS EN 1176-3: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 3: Kaydıraklar için ilâve özel güvenlik kuralları ve deney yöntemleri

TS EN 1176-4: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 4: Kablo taşıma tesisatları için ilâve özel güvenlik kuralları ve deney yöntemleri

TS EN 1176-5: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 5: Atlıkarcıncalar için ilave özel güvenlik kuralları ve deney yöntemleri

TS EN 1176-6: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 6: Sallanma elemanları için ilâve özel güvenlik kuralları ve deney yöntemleri

TS EN 1176-7: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 7: Kurulum, muayene, bakım ve işletme için kılavuz

TS EN 1176-11: Oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemeleri - Bölüm 11: Havada asılı ağlar için ilâve özel güvenlik kuralları ve deney yöntemleri

TS 11899: Yüzme Havuzları - Suyun Hazırlanması, Teknik Yapım, Kontrol, Bakım Ve İşletmesi İçin- Genel Kurallar

TS 4687: Piknik Masası

TSE K 17: Dış mekan kondisyon aletleri

TSE K 65: Ahşap kamelya

TSE K 186: Çöp Kovaları

# REFERANSLAR

## ERKEN ÇOCUKLUK

Brooker, Liz and Woodhead, Martin, eds. "The Right to Play." Early Childhood In Focus 9. The Open University, Child and Youth Studies Group, Walton Hall: Milton Keynes, 2013.  
<http://oro.open.ac.uk/38679/1/ECIF9The%20Right%20to%20Play.pdf>

Center on the Developing Child, Harvard University. Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence.  
<https://children.wi.gov/Documents/Harvard%20Parenting%20Resource.pdf>

Çoknaz, Hakkı. "Motor Gelişim Boyutuyla Çocuk ve Spor." Marmara Üniversitesi Spor Bilimler Dergisi, Cilt 1, Sayı 2, s. 83-91, İstanbul, 2016.  
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/276797>

Oates, John, Karmiloff-Smith, Annette, Johnson, Mark, eds. "Developing Brain." Early Childhood In Focus 7. The Open University, Child and Youth Studies Group, Walton Hall: Milton Keynes, 2013.

Meltzoff, Andrew. "Born to Learn: What Infants Learn from Watching Us." Fox, N. & Worhol, J.G., eds., The Role of Early Experience in Infant Development, Skillman, NJ: Pediatric Institute Publications, 1999.

## OYUN VE OYUN PARKLARI

Ball, David, Gill, Tim, Spiegel, Bernard. "Managing Risk in Play Provision: Implementation Guide." 2nd ed. London: National Children's Bureau for Play England and on behalf of Play Safety Forum, 2012.  
<http://www.playengland.net/wp-content/uploads/2015/09/managing-risk-in-play-provision.pdf>

Broto, Carles. "Designing a Playground." Playgrounds Design. Links, Barcelona, 2010.

Erdem, Nurgül. "Bir Peyzaj Keşfi Olarak Çocuk Oyun Alanı." Plant Dergisi, 2017.  
<http://www.plantdergisi.com/doc-dr-meltem-erdem-kaya/bir-peyzaj-kesfi-olarak-cocuk-oyun-alani.html>

Hammond, Darell. KaBOOM!: A Movement to Save Play. Rodale Books, New York, 2012.

Huizinga, Johan. Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Ayrıntı, İstanbul, 2006.

Nebelong, Helle. "Design in urban settings with children and nature

in mind." Play for Wales, Issue 43, Summer 2014.

Pardee, Mav, Gillman, Amy, Larson, Cindy. Creating Playgrounds for Early Childhood Facilities. Resource Guide 4. Published by the Local Initiatives Support Corporation/Community Investment Collaborative for Kids, 2005.  
[http://www.lisc.org/media/filer\\_public/c6/c8/c6c8b045-d3c9-46ad-ab6d-65d6b807a666/2005\\_cick\\_guide\\_vol4\\_playgrounds.pdf](http://www.lisc.org/media/filer_public/c6/c8/c6c8b045-d3c9-46ad-ab6d-65d6b807a666/2005_cick_guide_vol4_playgrounds.pdf)

Talarowski, Meghan. London Study Of Playgrounds.The Influence of Design on Play Behavior in London vs New York, San Francisco and Los Angeles. Studio Ludo, 2016.  
<https://static1.squarespace.com/static/562e1f86e4b0b8640584b757/t/5a4cdf2f0d929722a0ed3085/1514987350174/LondonFullStudyReport.pdf>

Dohna, Felicitas, Hargrave Josef, Williams Samuel, Wright Hannah. Cities Alive. Designing for urban childhoods. Arup, London, 2017.

Solomon, Susan G. The Science of Play: How to Build Playgrounds That Enhance Children's Development. University Press of New England, Lebanon NH, 2014.

Van Eyck, Aldo. "Playgrounds." Writings Vol. 2. Collected Articles and Other Writings (1947-1998), SUN, 2006.

## ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR

<https://bernardvanleer.org/news/available-now-the-urban95-starter-kit/>

[https://www.unicef.org/turkey/crc/\\_cr23e.html](https://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23e.html)

<http://www.livablecities.org/blog/value-rankings-and-meaning-livability>

<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24645> Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi (ADNKS).

<https://playgroundideas.org>

Grafik s.14-15: <http://www.dinf.ne.jp/doc/english/global/david/dwe002/dwe002g/sheet6-1b.gif>



## İSTANBUL95 ÇALIŞMALARI: 0-3 YAŞ OYUN PARKI FİKİR REHBERİ

Hazırlayanlar: Beyza Gürdođan,  
Selva Gürdođan, Gregers Tang  
Thomsen

Katkı verenler: Yiđit Aksakođlu,  
FeYZa Çorapçı, Zehra Nur Eliaçık,  
Bahar Aksel Enşici, Gülcan  
Evrenos Erdener, Darell Hammond,  
Nicola Iavarone, Derya İyikul,  
Ardan Kockelkoren, Neslihan  
Öztürk, Ege Sevinçli, Fikret  
Toksöz, Julien Vincelot

Çizimler: Tan Cemal Genç

Kitap tasarımı: E S Kibele Yarman

Bernard van Leer Vakfı'nın  
desteđiyle hazırlanmıştır.

ISBN 978-87-93765-03-0

SUPERPOOL  
Mumhane Caddesi 18/3  
Karaköy, İstanbul 34425  
Türkiye  
[www.superpool.org](http://www.superpool.org)

2018



