

Oyunla Büyüyen Zihinler

Oyunun Zekâ, Yaratıcılık ve Sosyal
Gelişim Üzerindeki Gücü

GÜLCAN GÖKÇE GÜNGÖREN

Oyunla Büyüyen Zihinler

Oyunun Zekâ, Yaratıcılık ve Sosyal Gelişim Üzerindeki Gücü

Gülcan GÖKÇE GÜNGÖREN

İçindekiler

Bölüm 1 — Oyun Denince Aklımıza Ne Geliyor?	3
Bölüm 2 — Oyun Neden Zihni Büyütür?	7
Bölüm 3 — Serbest Oyun ile Yapılandırılmış Etkinlik Arasındaki Fark	11
Bölüm 4 — Oyuncak Sayısı mı, Deneyim mi?	16
Bölüm 5 — Sembolik Oyun ve Hayal Gücünün Gücü	20
Bölüm 6 — Hareketli Oyunlar ve Bedenin Öğrenmesi	25
Bölüm 7 — Akran Oyunları: İlişki Kurmanın Okulu	29
Bölüm 8 — Oyun İçinde Problem Çözme	34
Bölüm 9 — Doğa Temelli Deneyimler	38
Bölüm 10 — Yetişkin Oyunca Nasıl Katılır?	42
Bölüm 11 — Ne Zaman Rehberlik, Ne Zaman Sessizlik?	46
Bölüm 12 — Oyunla Büyüyen Bir Zihin İçin Küçük Adımlar	50

Sevgili okur, bu kitabı eline aldıysan büyük ihtimalle çocukların dünyasına biraz daha yakından bakmak istiyorsun. Oyunun yalnızca bir oyalanma değil, zihnin en doğal öğrenme atölyesi olduğunu birlikte keşfedeceğiz. Hiçbir ön bilgiye ihtiyacın yok; sadece merak ve biraz sabır yeterli. Sayfalar boyunca küçük adımlarla ilerleyecek, kendi gözlemlerinle bağ kuracak ve belki de oyuna bakışını sonsuza dek değiştireceksin.

Oyun Denince Aklımıza Ne Geliyor?

Bir çocuğun oyun oynayıp en son ne zaman izlediğini düşünün. Planlanmış bir etkinlik değil, bir kurs ya da takım antrenmanı değil — sadece kendi seçtiği bir şeye kendini kaptırmış bir çocuk. Gerçekte ne gördünüz?

Belki dört yaşında bir çocuğun minderleri üst üste dizip sallanan bir kule yapması ve ardından koşarak atlayıp hepsini devirmesiydi. Belki yedi yaşında bir çocuğun iki oyuncak bebek, bir saç fırçası ve bir karton kutuyla ayrıntılı bir hikâye anlatmasıydı. Belki de bir grup çocuğun kaldırımında, o anda icat ettikleri bir oyunun kuralları hakkında hararetle tartışması, sonra on dakika oynayıp başka bir şeye geçmek üzere oyunu bırakmasıydı. Bu sahneler birbirinden farklı görünüyor ama ortak bir yanı var: hiçbirini bir yetişkin tasarlamadı ve hiçbirini elinize alıp birine gösterebileceğiniz bir şey üretmiyor.

Genellikle yetişkinleri huzursuz eden de bu son kısımdır.

"Sadece Oynamak" Sorunu

Oyun denince çoğumuz sorgulanmamış bir varsayım taşıyoruz: oyun, çocukların yapacak daha önemli bir şeyi olmadığında yaptığı şeydir. Oyun, boşluklarda olan şeydir — ödevden sonra, akşam yemeğinden önce, onlar için düzenlediğimiz faydalı etkinliklerin arasında. Hoştur, doğaldır ama listede okumanın, yüzme derslerinin ya da çocuğun o sırada geliştirmesi gereken her ne beceriyse onun altında bir yerde durur.

Bu varsayımı konuşma biçimimizde duyabilirsiniz. Bir ebeveyn, "Ekran süresini doldurdu, artık üretken bir şey yapması lazım" der. Bir öğretmen çalışma kâğıdı dağıtır ve "Şimdi çalışıyoruz, oyun değil" der. Kelimelerin kendisi işi yapar: oyun işin zıddıdır ve önemli olan iştir.

Yine de minder kulesine bir daha bakın. Onu üst üste dizen çocuk bir şeyi test ediyor. Düşmeden önce ne kadar yükselebileceğini, yumuşak bir cismi sert bir cismin üzerinde nasıl dengeleyeceğini, atlamadan önce ne kadar geride durması gerektiğini keşfediyor. Tahminlerde bulunuyor, yanılıyor ve ayarlama yapıyor. Kimse buna ders demez ama açıkça bir ders oluyor. Sorun şu ki biz yalnızca etiketleyebildiğimiz öğrenmeyi — alfabeyi, çarpım tablosunu — sayma eğilimindeyiz ve adı olmayan öğrenmeyi gözden geçiriyoruz.

Aynı Kelimenin İki Yüzü

İlkinin altında ikinci bir varsayım saklı ve bunu ayrıca ele almakta fayda var. "Oyun" kelimesini birbirinden çok farklı iki şeyi tanımlamak için kullanıyoruz.

Birincisi serbest oyun: yetişkin yok, hedef yok, sabit kural yok. Minder kulesi, on dakika süren icat edilmiş oyun, karmaşık hikâyesiyle oyuncak bebekler. Kontrol çocuktur ve sonuç öngörülemezdir; bazen kaotik, bazen anlamsızdır.

İkincisi yapılandırılmış oyun: kutusunda talimatları olan bir kutu oyunu, hakemi olan bir spor müsabakası, önünde bitmiş modelin resmi olan bir yapım seti. Bu etkinlikler oyuncudur — eğlencelidir — ama onları bir yetişkin tasarlamıştır ve doğru yapılma biçimi vardır.

Her ikisinin de yeri vardır. Ama bir çocuk için aynı şeyleri yapmazlar ve ikisini karıştırmak sessiz bir hata yapmamıza yol açar: bir etkinlik eğlenceli olduğu ve kendine oyun dediği için oyunun sunduğu her şeyi verdiğini varsayarsınız. Bir setin talimatlarını bir saat boyunca takip eden bir çocuk bir anlamda oynamıştır ama hiçbir şey icat etmek zorunda kalmamıştır. İcat kısmı — çocuğun kuralların ne olduğuna ve neden geçerli olmaları gerektiğine karar verdiği kısım — yalnızca yetişkinler geri çekildiğinde ortaya çıkar.

Altında Gerçekte Neler Oluyor

Peki çocuk serbest oyun sırasında gerçekte ne yapıyor? Görüldüğü şey değil — ki o çoğunlukla ortalığı dağıtmak ve kendi kendine konuşmaktır.

Açıkçası deneyler yapıyor. Hipotezin yazıya döküldüğü resmî türden değil ama aynı temel döngü: bir şey dene, ne olduğunu gör, sonucu fark et, biraz farklı şekilde tekrar dene. Minder kulesi yapısal bir deney; icat edilen oyun sosyal bir deney; bebek hikâyesi duygusal bir deney — gerçek hiçbir şeyin ters gidemeyeceği bir alanda senaryoları ve duyguları deniyor. Her versiyonda koşulları belirleyen çocuğun kendisidir. Bu, kulağa geldiğinden daha önemli çünkü neyi test edeceğini seçen kişi olmak, test etmeyi görev yerine oyun gibi hissettiren şeydir.

İkinci bir şey daha oluyor ve bu yüzden bu döngü tekrarlanıyor. Oyun kendi kendini ödüllendirir: çocuk devam eder çünkü etkinliğin kendisi — bir çıkartma ya da tatlı vaadi değil — tatmin edicidir. Bu sıra dışı bir motordur ve dayanıklıdır. Ödülleri kaldırıp çocuğun kendi merakını takip etmesine izin verdiğimizde daha uzun süre bağlı kalır, daha sık geri döner ve bir çalışma kâğıdında pes etmesine yol açacak hayal kırıklığına katlanır.

Bu yüzden bu döngü her kültürde ve her nesilde, kimse not vermediği hâlde, gün be gün bu kadar inatla tekrarlanır. Oyun gelişimden bir mola değildir; gelişimin ta kendisidir, üzerinde en rahat kıyafetleriyle. Çocuk bunu büyüme olarak deneyimlemez. Eğlence olarak deneyimler. Ve tam da bu yüzden işe yarar — çünkü kendisine söylenmesine gerek kalmadan ona hep geri döner.

Bugün Atabileceğiniz Küçük Bir Adım

İşte akşam yemeğinden önce yapabileceğiniz kadar küçük ve size bir şey söyleyecek kadar gerçek bir adım.

Bu hafta bir zaman dilimi seçin — yirmi dakika yeterli — ve önceden o zamanı yönetmeyeceğinize karar verin. Öneri yok, düzeltme yok, "neden şöyle denemiyorsun" yok. Çocuk size ne yapacağını sorarsa "Bilmiyorum — sen ne düşünüyorsun?" gibi bir şey söyleyin ve gerçekten öyle düşünün. Sonra sadece yakında kalın ve izleyin. Telefon kaydırmadan, çamaşır katlamadan, yarım akılla değil. İzleyerek.

Bütün adım bu. Neredeyse fazla kolay geliyor, ki tam da bu yüzden denemeye değer: müdahale etme dürtüsünün ne kadar güçlü olduğunu keşfedeceksiniz. Çoğumuz ilk birkaç dakika içinde kontrolü ele almaya uzanırız, çoğu zaman fark etmeden. Kuleyi düzeltiriz, daha iyi bir kural öneririz, paylaşımları gerektiğini hatırlatırız. Yirmi dakika, çocuğunuzun oyununu ne kadar sessizce yönlendirdiğinizi ve durduğunuzda ne olduğunu keşfettiğiniz yerdir.

Devam ettirmek için hemen günlük bir alışkanlık hedeflemeyin. Haftada bir korunmuş zaman dilimini hedefleyin — seçtiğiniz bir günde, kırılacak hiçbir şeyin uzanamayacağınız yerde olmadığı ve acil hiçbir şeyin sizi çağırmadığı bir yerde. İşe yarıyorsa takviminize koyun. Önemli olan tek kural çocuğun liderlik etmesi ve sizin takip etmenizdir. Çocuk katılmanızı isterse katılın — ama onun talimatlarını takip edin, kendinizinkini değil. Birkaç hafta içinde oyunun değişip değişmediğini izleyin: daha uzun, daha tuhaf, daha kendini kaptırmış hâle gelip gelmediğini. O değişim, eğer gelirse, sizin kanıtınızdır.

İnsanların Genellikle Tökezlediği Yer

İlk tökezleme, yanlış hissettiren sessizliktir. Yetişkinler anlatmaya, öğretmeye, soru sormaya alışkındır — "Ne inşa ediyorsun? O ne renk?" — ve kendini kaptırmış bir çocuk çoğu zaman cevap vermez, bu da başarısızlık gibi hissettirir. Değildir. Sorular çocuğu oyundan koparıp sizinle sohbete geri çeker. Bunun yerine sessizlikle oturun; çocuğun kendi yorumu, geldiğinde, sorularınızın üretebileceği her şeyden çok daha zengindir.

İkinci tökezleme kurtarma refleksidir. Kule düşer, oyun bir tartışmaya dönüşür, çocuk sıkılır ve yere yayılıp yakınmaya başlar. İçinizdeki her şey bunu düzeltmek ister. Direnin, en azından bir an için. Yıkılmış bir kuleyle oturup ne yapacağına karar vermek zorunda kalan bir çocuk, tam da serbest oyunun var olma sebebi olan işi yapıyordur — ve özellikle can sıkıntısı, yeterince sürmesine izin verilirse, çoğu zaman en iyi oyunun kapısıdır. Çocuklar arasında gerçek bir çatışma çıkarsa, insanları güvende tutmak için müdahale edin, sonra geri çekilin ve gerisini onların müzakere etmesine bırakın.

Üçüncü tökezleme, ilerleme gibi hissettirmesini beklemektir. Hissettirmeyecek. Bazı oturumlar kaotik olacak, bazıları gözyaşlarıyla bitecek, bazıları hiçbir şey olmamış gibi görünecek. Bu normaldir ve bunu başarısızlık olarak görmek alışkanlığın ölme biçimidir. Değişimin ne kadar sürdüğüne gelince: korunmuş zamanın doğal hissettirmesi için günleri değil haftaları bekleyin, çocuğun oyununda bir fark fark etmeniz için bundan da uzun bir süreyi. Bu, çevirdiğiniz bir düğme değil. Oyunun etrafındaki atmosferi sessizce yeniden şekillendiren küçük bir alışkanlıktır ve ancak yavaş olmasına izin verirseniz işe yarar.

Kısa Bir Kapanış

Yakından bakıldığında oyun, öğrenmenin zıddı değildir — bir çocuk kontrolü elinde tuttuğunda öğrenmenin aldığı biçimdir. Serbest oyunun da yapılandırılmış oyunun da yeri vardır ama birbirlerinin yerini tutmazlar ve icat kısmı yalnızca yetişkinler geri çekildiğinde gerçekleşir. Bu bölümdeki adım bilinçli olarak küçüktür: bir korunmuş zaman dilimi, bir hafta, yönlendirme yok. Alıştırma yaptığınız şey daha zor beceridir — ne zaman yoldan çekileceğini fark etmek. Küçük ve sürdürülebilir olan, dramatik ve terk edilmiş olandan daha iyidir.

UYGULAMA

1. Bu hafta 20 dakikalık bir zaman dilimi seçin ve önceden onu yönlendirmemeye karar verin.
2. Çocuk ne yapacağını sorarsa "Bilmiyorum — sen ne düşünüyorsun?" diye yanıtlayın ve gerçekten öyle düşünün.
3. Yakında kalın ve tamamen izleyin — telefon kaydırmak yok, ev işi yok, yarım varlık yok.
4. Müdahale etme dürtüsünü (düzeltmek, önermek, doğruyu göstermek) fark edin ama harekete geçmeyin.

Oyun Neden Zihni Büyütür?

Bir çocuğun oyun oynayışını izlediğiniz ve içinizden *orada aslında ne oluyor?* diye geçirdiğiniz son anı düşünün. Yüzeyi değil — kendi kendine konuşması, küçük nesneleri hareket ettirmesi, hangi parçanın kime ait olduğu üzerine pazarlık etmesi. Altındaki. Bütün o zamanın "sadece oyun" mu olduğunu yoksa gerçek bir şeyin mi inşa edildiğini hiç merak ettiyseniz, bu bölüm sizin için. Çünkü dürüst cevap şu: çok şey oluyor ve bunların çoğu dışarıdan görünmüyor.

Bu soru sessiz, sıradan şekillerde ortaya çıkar. Bir çocuğun yirmi dakikasını blokları bir sıraya dizerek geçirdiğini, sonra sırayı devirip yeniden başladığını izlersiniz — ve onu daha faydalı bir şeye yönlendirmeniz gerekip gerekmediğini merak edersiniz. Bir çocuğun karton bir kutuyla uydurulmuş bir dünyada kaybolduğunu görürsünüz, bir yanınız büyülenirken diğer yanınız sessizce bunun sayılıp sayılmadığını sorar. Bir oyunun kurallar üzerine bir tartışmaya dönüştüğünü fark edersiniz ve bir şeylerin ters gittiğinden endişelenirsiniz. Her durumda altta aynı varsayım yatar: oyunun, öğrenmenin iki yanındaki mola, asıl işten bir ara olduğu. Oyunun gerçekte nasıl işlediğini gördüğünüzde, bu varsayım gevşemeye başlar.

Beyin Çalışıyor, Dinlenmiyor

Bir çocuk oynadığında, beyin boşta durmuyor. Provaya daha yakın bir şey yapıyor. Oyun, zihne eylemleri ve fikirleri düşük maliyetle deneme fırsatı verir; riskler küçük, geri bildirim anındadır. Kule üst üste koyan bir çocuk sadece üst üste koymuyor; denge, ağırlık ve neden-sonuç hakkında sessiz bir deney yürütüyor, her denemede ayar yapıyor. Kule düşüyor ve düşüş bir bilgi.

Oyunun bu yüzden sık sık tekrarlı görünmesinin nedeni bu. Çocuk inşa eder, yıkılır, yeniden inşa eder — ve tekrar, ilerleyememe değildir. Zihin aynı soruyu biraz farklı açılardan, cevap oturana kadar test ediyordur. Her deneme küçük bir varyasyon taşır ve öğrenme o varyasyonun içinde saklıdır. Dışarıdan hiçbir şey olmuyormuş gibi görünebilir. İçeriden, bir şey çözülüyordur.

Bu tür bir denemenin düşünceden bir sapma değil, düşüncenin bir biçimi olduğunu hatırlamak yardımcı olur. Bir çocuk oyun sırasında bir şey dener ve işe yaramazsa, ciddi hiçbir şey kırılmaz. Kimse not vermez, kimse kaş çatmaz. Onları devam ettiren şey bu güvenliktir. Marilyn Charles, *Importance of Play in Early Childhood Education* (2019) kitabında oyunun bu koruyucu, düşük riskli niteliğine, küçük çocukların öğrenme

biçiminin merkezinde olduğu için işaret eder — doğru yapmanın ağırlığı olmadan keşfetme alanı. Sonuçlardan muaf olmak oyunun yan faydası değildir; motorudur.

Anlatılarak Değil, Yaparak Düşünmek

Yetişkinler düşünmenin kafada, ellerden ayrı gerçekleştiğini varsayma eğilimindedir. Çocuklar için bu ayırım henüz oluşmamıştır. Onların düşünmesi büyük ölçüde fiziksel ve görünürdür. Bir çocuk oynarken yüksek sesle konuştuğunda, sadece anlatmıyordur — yüksek sesle düşünüyordur, bir fikri sabit tutmak için dili kullanıyordur. Nesneleri hareket ettirdiğinde, aynı anda düşüncelerini de düzenliyordur.

Oyunun, açıklamanın öğretmediği şeyleri öğretmesinin nedeni bu. Bir çocuğa ağır bir nesnenin battığını söyleyebilirsiniz, başını sallayıp unutabilir. Oyun sırasında çeşitli şeyleri suya bırakmasına izin verin, fikir onun olur. Bilgi ellerden girer. Oyun, anlamanın aktarılması yerine inşa edilmesini sağlar ve inşa edilen kalma eğilimindedir.

Yani oyun sırasındaki amaç onu daha verimli kılmak değildir. Düşünmenin görünür olmasına izin vermektir. Yavaş olmasına, bir problemi konuşarak çözmesine, şeyleri kurup sökmesine izin verilen bir çocuk, yetişkin gözüne hiçbir şey gibi görünen o zihinsel işi tam olarak yapıyordur. Dağınıklık öğrenmenin zıttı değildir. Çoğu zaman aldığı biçimdir.

Hata Kesintinin Değil, İşin Kendisidir

Çoğu ortamda hatalar kaçınılacak şeylerdir. Oyunda hatalar ham maddedir. Bir kule inşa eden, eğildiğini ve devrildiğini izleyen, sonra daha geniş bir tabanla yeniden inşa eden bir çocuk, hiçbir talimatın doğrudan veremeyeceği bir şey öğrenmiştir: denge hakkında bir şey. Hata esastıydı. O olmadan öğrenecek bir şey yoktu.

Oyunun bir öğrenme ortamı olarak sessiz dehası budur: başarısızlığı güvenli ve dolayısıyla kullanılabilir kılar. Riskler düşük olduğunda, çocuk yanlış olma riskini alır ve yanlış olmak, yapabileceklerinin sınırını bulma biçimidir. Tüm hatalardan korunan bir çocuk, aynı zamanda kapasite inşa eden deneyimlerin ta kendisinden de korunmuştur. Özgüveni tam da denemelerinin sallanmasına izin verildiği noktada büyür.

Bir çocuğun oyununu bu gözle izlemek, neyi fark ettiğinizi değiştirir. İlginç anların nadiren başarılar olduğunu görmeye başlarsınız — ilginç olanlar, küçük başarısızlıklar ve ardından gelen ayarlamalardır. Zihni inşa eden döngü budur. Sizin işiniz çöküşü engellemekten çok, yeniden inşaaya yer bırakmaktır.

Bugün Atabileceğiniz Küçük Bir Adım

İşte bu öğleden sonra yapabileceğiniz ve hiçbir maliyeti olmayan bir şey. Bir oyun dilimi seçin — yarım saat fazlasıyla yeter — ve önceden hiçbir şeyi düzeltmeyeceğinize, yönlendirmeyeceğinize veya iyileştirmeyeceğinize karar verin. Ne "şöyle dene", ne "dikkat et, düşecek", ne de oyunu daha düzenli bir şeye doğru yeniden düzenlemek. Çocuğu terk etmiyorsunuz; sadece yönlendirmeden yakında duruyorsunuz.

Somut olarak: ulaşılabilir olacak kadar yakın oturun ve müdahale etme dürtüsünü hissettiğinizde, onun yerine bir soru koyun ya da hiçbir şey koymayın. "Ne yapıyorsun?" yeterli. Sessizlik de yeterli. Çocuk yardım isterse yardım edin — ama sadece sorduğu kısımda. Gerisi onun kalır. Diyelim ki bir çocuk arabaları size hiçbir anlam ifade etmeyen bir sırayla diziyor; bırakın sıra olduğu gibi kalsın. Siz sonra ne olacağını izliyorsunuz, onu şekillendirmiyorsunuz.

Devam ettirmek için, bunu büyük bir karar değil küçük bir ritüel haline getirin. Aynı yarım saat, haftada birkaç kez ve ardından tek bir cümle — kendinize, içinizden — ne fark ettiğiniz hakkında. Günlük değil, çizelge değil. Sadece bir an: "işte, ilginç olan kısım buydu." Küçük ve tekrarlanabilir olan, iddialı ve terk edilenden iyidir. Bir hafta kaçırırsanız, oyun bir dahaki sefere gerçekleştiğinde yeniden başlarsınız. Kırılacak bir seri yok.

İnsanların Genellikle Tökezlediği Yer

İlk tökezleme, oyunu *üretken* kılma dürtüsüdür. Sessizce sızar: bir çocuğun blokları üst üste koyduğunu görürsünüz ve ne öğrendiğini düşünmeye başlarsınız, sonra bunu öğrendiğinden nasıl emin olacağınızı, ve birden bir ders işliyorsunuzdur. Çözüm, dürtüyü fark edip geçmesine izin vermektir. Değer siz gelmeden önce zaten oradaydı; sizin dikkatiniz onu eklemeyi. Kendinizi yönlendirirken yakalarsanız, gerekirse cümlenin ortasında durun. Oyun beklediğinizden daha hızlı toparlanır.

İkinci tökezleme, bir öfke patlamasını veya tartışmayı oyunun yanlış gittiğinin kanıtı saymaktır. Gitmedi. Kurallar üzerine bir kavgaya dönüşen bir oyun, çocukların kuralları önems eyecek kadar yatırım yaptığı bir oyundur — bu sosyal ve duygusal bir iştir, başarısızlık değil. Sizin hamleniz çatışmayı engellemek değil, onu onarmayı denemelerine izin vermektir; sadece biri gerçekten güvende değilse ya da gerçekten tıkanırsa devreye girin. Çoğu zaman sizi şaşırtıp kendi başlarına çözerler.

Üçüncü tökezleme, değişimin hızlı olmasını beklemektir. Çok yönlendirici bir ebeveyn veya öğretmen olduysanız, geri çekilmek bir süre yanlış hissettirecek ve çocuk kendi oyununa gevşemeden önce sizden talimat beklemeye devam edebilir. Bu normaldir, işe yaramadığının işareti değildir.

Ve gerçekçi olarak, bu ne kadar sürer? Bir hafta sonundan uzun, bir kişilik naklinden kısa. Günlerle değil, haftalarla düşünün ve düzensiz olmasını bekleyin — iyi oturumlar, sonra eski alışkanlıklara kaydığınız bir dönem. Peşinde olduğunuz değişim dramatik bir dönüşüm değil, varsayılanda yavaş bir kaymadır: yönlendirmekten izlemeye, düzeltmekten yer bırakmaya. Bu tür bir kayma tekrarlar inşa edilir ve kusurlu olmaya tolerans gösterir.

Kısa Bir Kapanış Özeti

Oyun zihni büyütür çünkü dinlenme değildir — provadır. Beyin onu şeyleri denemek, hatalar yapmak ve ayarlamak için kullanır, hepsi düşük maliyetle, ve denemeyi mümkün kılan bu güvenlidir. Çocuklar anlatılarak değil yaparak düşünür, yani elleri ve yüksek sesli konuşmaları gürültü değil, düşünmedir. Hatalar öğrenmenin kesintileri değil, onun yapıldığı malzemedir. Bunların hiçbirini öldürmanıza gerek yok. Çoğunlukla onu kesmeyi bırakmanız gerekir — yer bırakmak, yakında durmak ve yeniden inşanın çöküşü izlemesine izin vermek.

UYGULAMA

1. Bugün yarım saatlik bir oyun seçin ve düzeltmemeye, yönlendirmemeye veya iyileştirmemeye kendinizi adayın.
2. Yönlendirme dürtüsünü hissettiğinizde, "Ne yapıyorsun?" diye sorun ya da hiçbir şey söylemeyin.
3. Biri güvende değilse ya da gerçekten tıkanırsa hariç, kurallar üzerine anlaşmazlıkların kendi seyrinde gelişmesine izin verin.
4. Sonrasında fark ettiğiniz bir şeyi not edin — tek bir ifade yeterli — ve bu hafta birkaç kez puan tutmadan tekrarlayın.

Serbest Oyun ile Yapılandırılmış Etkinlik Arasındaki Fark

Son zamanlarda bir çocuğun oyun oynamasını seyrettiğiniz bir anı düşünün. Onlar için kurduğunuz bir oyun değil, götürdüğünüz bir ders değil — sadece bir kutu blokla ya da bir tutam çimenle kendi hâline bırakılmış bir çocuk. Gerçekte ne gördünüz? Belki on dakika boyunca bir şey inşa ettiğini ve yıktığını gördünüz. Belki amaçsızca dolaştığını, bir şey aldığını, bıraktığını, bir sonrakine sürüklendiğini gördünüz. Belki size hiçbir anlam ifade etmeyen bir kural icat ettiğini ve sonra hararetle bunun doğru kural olduğunu savunduğunu gördünüz. Üzerinde düşünmenizi istediğim soru şu: bir çocuk böyle oynarken, plansız ve kimse yönlendirmeden, gerçekte yararlı bir şey oluyor mu?

Çoğumuz zıt yönlerde çeken iki içgüdü taşırız. Biri şöyle der: çocukların çocuk olmak, sıkılmak, kendi meraklarının peşinden nereye giderse gitmek için açık, yapısız zamana ihtiyacı vardır. Diğeri şöyle der: çocukların etkinliklere, derslere, yapıya, bir hedefe yönelik bir şeye ihtiyacı vardır, yoksa zaman öylece kayıp gider. Günlük hayatta bu içgüdüler sürekli kendini gösterir. Bir gün bütün öğleden sonrayı boş bırakırsınız, saat dörde geldiğinde çocuk kanepede yayılmış "yapacak hiçbir şey yok" diye ilan ediyordur — ve plan yapmadığınız için onu hayal kırıklığına uğrattığınızı hissedersiniz. Başka bir gün programı bir dersle, bir kulüple, organize bir oyunla doldurursunuz ve çocukluğu bir yapılacaklar listesine dönüştürdünüz mü diye merak edersiniz. Aynı ebeveyn sabah birinci korkuyu, akşam ikincisini taşıyabilir.

Bu durumun aldığı biçimler ilk bakışta görüldüğünden çok daha çeşitlidir. Serbest oyunun pek çok yüzü vardır: oyuncak hayvanları hareket ettirirken kendi kendine konuşan bir çocuk, hiç malzemesi olmayan bir oyunda sıradaki adımı kendi aralarında müzakere eden bir grup çocuk, nasıl katlandığını görmek için bir karton kutuyu parçalayan bir çocuk. Yapılandırılmış etkinliğin de bir o kadar çok yüzü vardır: basılı kuralları olan bir kutu oyunu, bir yetişkinin yönettiği bir spor egzersizi, örnek alınacak bir modeli olan bir el işi projesi, hatta tek bir doğru tamamlanışı olan bir yapboz. Ve arada her yerde melezler vardır — bir kutu oyununun kurallarını alıp sessizce yeniden yazan bir çocuk ya da yapılandırılmış bir oyunu alıp ortalıkta hiç yetişkin yokken kendileri oynayan bir grup. Çizgi gerçekte oyuncaklar ya da ortamlar arasında değildir. Kararları kimin verdiğinden geçer: çocuk mu, yoksa başkası mı.

Altında Gerçekte Ne Oluyor

İki tür oyunun bu kadar farklı hissettirmesinin ve ebeveynlerin sürekli aralarında gidip gelmesinin nedeni, gerçekten iki farklı iş yapıyor olmalarıdır. Serbest oyun, çocuğun yazar

olduğu yerdir. Ne yapacağını seçer, ne zaman biteceğine karar verir ve — en önemlisi — kuralları koyar ve oyun sırasında değiştirir. Bu zahmetsiz görünür, ama değildir. Kimse size söylemediğinde sırada ne yapacağına karar vermek, başlı başına bir düşünme biçimidir. Bir fikri zihinde tutmayı, onu gerçeklikle sınamayı, işe yaramadığını fark etmeyi ve bir sonrakini denemeyi gerektirir. Bir çocuk serbestçe oynadığında, tam da bu döngüyü prova eder: bir şey istiyorum, deniyorum, başarısız oluyor, ayarlıyorum. Ve bir yetişkin sonucu filtrelemediği için geri bildirim dürüsttür: kule, çocuk istese de istemese de yıkılır.

Yapılandırılmış etkinlik farklı bir iş yapar. Burada çocuk yazar değil, katılımcıdır. Hedefi, kuralları ve sıralamayı başkası belirlemiştir ve çocuğun görevi bu çerçevede çalışmaktır — takip etmek, sabit bir hedefe doğru ısrar etmek, kendi seçmediği bir kısıtlamayı kabul etmek. Bu daha küçük bir beceri değildir. Başkasının yapısı içinde işleyebilmek, talimat alabilmek, kendi fikriniz olmayan bir hedefe yönelebilmek, hayatın hepimizden istediği bir şeydir. Yapılandırılmış etkinliğin kolayca yapamadığı şey, yazarlık becerisini inşa etmektir — hiçbir yön verilmediğinde bir yön icat etme kapasitesini. Ve serbest oyun da tersine, takip etme becerisini kolayca inşa etmez. Her biçim, diğerinin dokunmadığı şeyi geliştirir.

İki türün birbirinin rakibi gibi hissettirmesinin ama aslında olmamalarının nedeni budur. Çocuğunuz sıkılmış ve amaçsızca dolaşıyorsa, yapısız bir öğleden sonranın bedelini görüyorsunuzdur — yazarlık kasları zorlanıyor, bazen rahatsız edici biçimde, bir tutamak bulmadan önce. Çocuğunuz dersten derse koşuyorsa, diğer tarafın bedelini görüyorsunuzdur — bol yapı, kendi hikâyesini yazmak için yer yok. Tuzak, bu deneyimlerden birinin diğerinin yerini alması gerektiğine ya da yoğun, iyi planlanmış bir programın boş bir öğleden sonradan otomatik olarak daha iyi olduğuna inanmaktır. Aynı hedef için rakip değiller. Farklı ihtiyaçlara cevap veriyorlar ve çocuğa her ikisinde de gerçek zaman tanıyan bir çocukluk, tamamen bir kampta geçirilenden farklı bir iş yapıyor.

Program tartışmasında kaybolan bir katman daha var burada ve oyunun ne üretmesini beklediğimizle ilgili. Al Gini, *The Importance of Being Lazy* (2003) adlı kitabında kültürümüzün zamanı çıktıyla meşrulaştırılması gereken bir şey olarak gördüğünü ve tembelliğin — ölçülebilir hiçbir şey üretmeyen zamanın — israf olarak muamele gördüğünü belirtir. Bu gözlemi çocukların oyunu hakkında nasıl konuştuğumuzun yanına koymaya değer. Serbest oyun dışarıdan çoğu zaman tembellik gibi görünür: ürünü yoktur, sertifikası yoktur, görünür ilerlemesi yoktur. Yapılandırılmış bir etkinlik işaret edilebilir — "servis atmayı öğrendi," "modeli bitirdi." Serbest oyun bu muhasebeye direnir, ki her saatin karşılığını vermesini isteyen bir kültürde tam da bu yüzden baskı altına girer. Çocukları boş zamandan kurtardığımızda kaybolan şey eğlence değildir — hiçbir şeye benzemeyen ve aslında hiçbir şey olmayan özel, tanıksız pratiktir.

Bunu anlamak, sizi eskiden endişelendiren anları okuma biçiminizi değiştirir. Çocuğunuz hiçbir şey yapmıyor gibi görüldüğünde, illa gelişiminde bir boşluk izliyor değilsinizdir. Farz edin ki bir çocuk yirmi dakika boyunca figürleri hareket ettirip onlara fısıldayarak geçiriyor — bu sembolik oyundur; çocuk bir hikâyeyi bir arada tutuyor, rolleri atıyor ve kimin kime ne yaptığını takip ediyor, hepsi görünmez biçimde. "Daha faydalı bir şey" önermek için bunu keserseniz, öğleden sonranın tam da çocuğun yazarlık yaptığı kısmına girmiş olabilirsiniz. Aynı şekilde, bir çocuk yapılandırılmış bir oyunun kurallarına direndiğinde, bu her zaman başkaldırı değildir; bazen serbest oyundan gelen yazarlık içgüdüsünün sözünü geçirmeye çalışmasıdır. Mesele bir tepkinin doğru diğerinin yanlış olması değil. Mesele, yüzeyin altında gerçekte ne olduğunu görmek, böylece sinir bozukluğuna değil mekanizmaya karşılık verebilmenizdir.

Sürecin en çok korunmaya ihtiyaç duyan kısmının.

Bugün Atabileceğiniz Küçük Bir Adım

İşte somut bir şey ve kurması bir dakikadan az sürer. Bugünün sıradan bir dilimini seçin — koca bir öğleden sonra değil, bir hafta sonu değil — ve önceden onun çocuğunuza ait olduğuna karar verin. Yirmi dakika fazlasıyla yeterli. Ona açıkça söyleyin: "Bu zaman dilimi senin. Ne olacağına sen karar ver. İhtiyacın olursa yakınındayım." Sonra en zor kısmı yapın: hiçbir şey. Öneri sunmayın. Oyuncakları daha cazip bir düzene sokmayın. Ne inşa ettiğini sormayın. Yerleşmesine yardımcı oluyorsa odada kalın, ama elleriniz ve sesiniz dursun.

Bunu ilk denediğinizde tuhaf hissedeceğinizi bekleyin ve çocuğun da hissedeceğini bekleyin. Etrafınızda dönebilir, ne yapması gerektiğini sorabilir ya da üç dakika içinde sıkıldığını ilan edebilir. Bu, deneyin başarısız olduğunun işareti değil — yazarlık kasından bir süredir iş istemenin işaretidir. Sadece daha önce söylediğinizi söyleyin: bu senin zamanın, sen seç. Sonra bekleyin. Bu küçük adımın amacı ilk günde güzel, kendi kendine yönetilen bir oyun üretmek değil. Amaç teklifi yapmak ve çocuğunuzun onunla ne yaptığını fark etmek.

Devam ettirmek için, her gün zaten olan bir şeye bağlayın, böylece hatırlamanıza bağlı kalmasın. Yemekten sonraki on dakika, okuldan eve yürüyüş, banyodan önceki dilim — tekrar eden bir zaman aralığı seçin ve sessizce onu çocuğun yapın. Sonra onu olağan erozyondan koruyun: bir ev işini sıkıştırdığınız zaman hâline gelmesine izin vermeyin ve program sıkıştığı anda takas etmeyin, çünkü bu çocuğa oranın aslında hiç ona ait olmadığını öğretir. Tek bir korunan zaman dilimi, tekrarlandığında, perşembeye kadar bıraktığınız büyük bir plandan daha fazlasını yapar.

Bunun yanında, kendi doldurma refleksinizi fark edin. Çoğumuzda oyunu iyileştirmeye neredeyse otomatik bir dürtü vardır — kulenin daha yüksek olabileceğini önermek, oyunun bir kuralı olabileceğini söylemek, çizime bir çatı eklenebileceğini belirtmek. O dürtüyle sonsuza kadar savaşmak zorunda değilsiniz; sadece fark etmeye çalışın ve her gün bir örneğin geçmesine izin verin. Birkaç hafta içinde çocuğunuzun kendi fikirlerine daha hızlı uzanmaya başladığını göreceksiniz, çünkü zamanın gerçekten onların olduğunu ve hiçbir öneri gelmeyeceğini öğrenmiş olacaklar.

İnsanların Genellikle Tökezlediği Yer

En sık tökezlenen yer can sıkıntısı duvarıdır. Zamanı teklif ettiniz, çocuk yapacak bir şey olmadığını ilan etti ve pes ettiniz — ya bir ekran açarak ya da bir planla devreye girerek. Bu o kadar yaygın ki neredeyse varsayılan hâl. Genellikle yardımcı olan şey, can sıkıntısının ne olduğunu yeniden çerçevelemektir: çözülmesi gereken bir acil durum değil, henüz kendi yönünü bulmamış bir zihnin kısa süreli rahatsızlığı. Birkaç dakika kurtarmadan oturabilirseniz, çoğu çocuk bir tutamak bulur. O gün duvar yüksekse, bunu bütün fikrin yanlış olduğunun kanıtı saymayın. Sakin varlığınızdaki başka bir şey sunmayın ve yarın tekrar deneyin.

İkinci, daha sessiz bir tökezleme serbest oyunu bir performansa dönüştürmektir. Çocuğu yalnız bırakırsınız ama kenarda etkilenmeyi bekleyerek bekler durursunuz ya da sonrasında ne yaptığını ve neden yaptığını sorarsınız. İyi niyetli bu ilgi, sessizce onların özel zamanını size yönelik bir şeye dönüştürebilir, ki serbest oyunun tam da bundan arınmış olması gerekir. Birazının tanıksız geçmesine izin verin. Her oyunu görmek ya da övmek zorunda değilsiniz.

Karşıt tökezleme ise her yerde yapısızlığa aşırı düzeltme yapmaktır. Bazı ebeveynler "serbest oyun önemlidir" duyar ve derslerin, kuralların ve yönlendirilmiş etkinliklerin artık şüpheli olduğu sonucuna varır. Değiller. Kendi icat etmediği bir yapıyı hiç deneyimlememiş bir çocuk, takip etme becerisinden yoksun kalır ve hayat bunu sürekli isteyecektir. Amaç, bir tarafın tasfiyesi değil, gerçek bir karışımdır. Haftanız etkinliklerle doluyorsa, iptal etmeyin — sadece korunan bir serbest zaman diliminin bir yerlerde hayatta kaldığından emin olun. Haftanız tamamen açıksa, bu da sorun değil, yeter ki arada bir yapılandırılmış zorluk ortaya çıksın, gerçek kuralları olan basit bir kutu oyunu bile olsa.

Bir de değişimin bir gecede olmasını beklemek tökezlemesi var. Burada dürüst olmakta fayda var: kendi oyununu yönetme becerisi her kas gibi ve tamamen programlanmış günlerde aylar geçirmiş bir çocuk bir haftada kendi kendine başlayan serbest bir oyuncuya dönüşmez. Ve ebeveynin doldurma alışkanlığı da bir o kadar inatçıdır. Günler değil, haftalar verin. İlk oturumlar amaçsız görünebilir, hiçbir şey üretmeyebilir ve her iki tarafta

da hafif bir hayal kırıklığıyla bitebilir. Bu, sürecin olağan ortasıdır, başarısızlığı değil. Zaman içinde izlemeniz gereken şey küçüktür: eskiden üç dakika sonra kurtarılmaya ihtiyaç duyan çocuk artık on dakika dayanıyordur ya da her zaman ne yapacağını soran çocuk ne yaptığını ilan etmeye başlıyordur.

Kısa Bir Kapanış Özeti

Serbest oyun ve yapılandırılmış etkinlik aynı ödül için rakip değiller. Serbest oyun yazarı inşa eder — bir yön icat edebilen ve başarısız olduğunda ayarlayabilen çocuğu.

Yapılandırılmış etkinlik katılımcıyı inşa eder — başkasının kurduğu bir çerçeve içinde çalışabilen çocuğu. Çoğumuz aşırı programlama ile aşırı düzeltme arasında gidip geliriz, tam da birinin diğerini yenmesi gerektiğini düşündüğümüz için, oysa çocukların ihtiyacı her ikisinde de dürüst zamandır. Yapabileceğiniz en yararlı tek şey büyük bir plan değil, çocuğun gerçekten söz sahibi olduğu küçük, korunan, tekrar eden bir zaman dilimidir — ve sonra bir süre kusurlu olmasına izin verecek sabırdır. Bugün yirmi dakikayla başlayın. Sürdürebilecek kadar küçük tutun.

UYGULAMA

1. Bugün tekrar eden yirmi dakikalık bir zaman dilimi seçin ve çocuğunuza karar verme hakkının onun olduğunu söyleyin.
2. Yakında kalın ama öneri sunmaktan, toplamaktan ya da ne yaptığını sormaktan geri durun.
3. Can sıkıntısı belirdiğinde, kurtarmaya geçmeden önce birkaç dakika bekleyin; ne olduğunu not edin.
4. İşe yarayıp yaramadığına karar vermeden önce aynı zaman dilimini iki hafta boyunca her gün tekrarlayın.

Oyuncak Sayısı mı, Deneyim mi?

Sahneyi gözünüzün önüne getirin. Bir çocuk odası ya da oturma odasının bir köşesi, bir doğum gününün ya da tatilin ardından. Artık kapanmayan bir raf. Yumuşak oyuncaklarla taşan bir sepet, kapağı kaybolmuş bir yapı blokları kutusu, parçaları birbirine karışmış üç yapboz ve tüm bunların altında bir yerde, ısrarla istenmiş ve iki kez oynanmış bir oyuncak. Ve tüm bunların ortasında, her ebeveynin bildiği o sözleri söyleyen bir çocuk: "Sıkıldım." Bu kadar çok şeye sahipken hâlâ yapacak bir şey olmadığını hissetmek nasıl mümkün olabilir, diye sorabilirsiniz.

Durum birkaç tanıdık şekil alır. Bazen çocuk bir şeyden diğerine geçer, bir oyuncak alır, bir dakika verir, bırakır, devam eder, hiçbir yere yerleşmez. Bazen tam tersi olur: çocuk koca yığının önünde durur ve hiç seçim yapamıyormuş gibi görünür, oyun daha başlamadan bunalmıştır. Bazen ebeveyn eğlence yönetmeni olur, şeyleri kurar ve etkinlikler önerir, çünkü kendi başına bırakıldığında çocuk savrulur. Ve çoğu zaman odadaki en pahalı, en çok reklamı yapılan oyuncak en az ilgi gören olurken, içinden çıktığı karton kutuyla bir hafta boyunca oynanır. Bunlardan herhangi biri tanıdık geliyorsa, yanlış bir şey yapmıyorsunuz. Oldukça sıradan bir şeye bakıyorsunuz ve bunun bir mantığı var.

Altında Aslında Ne Oluyor

İşte açık gerçek: oyun, bir oyuncakın çocuğa yaptığı bir şey değildir. Oyun, çocuğun yaptığı bir şeydir ve oyuncak yalnızca bir araçtır. Çocuğun zihni hayal kurma, karar verme, deneme ve inşa etme eylemiyle büyür — yani deneyimin kendisiyle. Bir odada çok fazla araç olduğunda, araçlar deneyimle yarışmaya başlar. Her oyuncak sessizce ne için olduğunu ima eder ve ne kadar çok ima varsa, kendi fikrinizi duymak o kadar zorlaşır. Bir çubuğu kılıca, bir kaşığı mikrofona ya da bir battaniyeyi çadıra dönüştürebilecek bir çocuk, bunun yerine ne olduğuna çoktan karar verilmiş nesnelerle çevrilidir. Hayal gücü daha az egzersiz yapar, daha fazla değil.

Bunun bir de ikinci katmanı var. Odadaki her oyuncak aynı zamanda küçük bir dikkat talebidir ve çocuğun dikkati sınırlı bir kaynaktır. Büyük bir koleksiyonla karşılaşan zihin mantıklı bir şey yapar: karşılaştırır, seçenekleri tartar, sürekli geçiş yapar. Bu oyun değildir — bu göz atmadır. Göz atmak meşgul hissettirir ama geride az şey bırakır; bu yüzden bir çocuk oyuncaklar arasında bir öğleden sonra geçirip yine de huzursuz ve tatminsiz kalabilir. Önünde daha az nesne olduğunda çocuklar daha zor ve daha değerli işi yapar: bir şeyin içine daha derin giderler, bariz fikirler tükenir ve sonra — önemli olan kısım burası

— icat etmeye başlarlar. Can sıkıntısı, küçük dozlarda, oyunun düşmanı değildir. Çoğu zaman oyuna açılan kapıdır.

Oscar Wilde'ın 1924'te yayımlanan "The Importance of Being Earnest and Other Plays" kitabı, Wilde'ın amaçladığından farklı bir nedenle aklımda kalan bir satır sunar. İçinde bir karakter, seyahate günlüğü olmadan asla çıkmadığını söyler, çünkü "insanın trende okumak için her zaman sansasyonel bir şeyi olmalıdır". Bir kütüphaneye, bir yoldaşa ya da pencereden bir manzaraya ihtiyacı yoktur — iyi bir şeye ve kendi dikkatine ihtiyacı vardır. Oyun da aynı şekilde işler. Bir çocuğun zengin bir deneyime ulaşmak için olasılıklarla dolu bir rafa ihtiyacı yoktur; kendisiyle meşgul olmaya değer bir şeye ve onunla tam olarak meşgul olabilmesi için etrafında yeterince sessizliğe ihtiyacı vardır. Zenginlik çocuğun zihninde yaşar, ulaşabildiği nesnelerin sayısında değil.

Bunların hiçbirisi oyuncakların kötü olduğu ya da köşedeki yığın için kendinizi suçlu hissetmeniz gerektiği anlamına gelmez. Şu anlama gelir: kaldırıcı nicelik değildir. Deneyimin niteliğidir ve nitelik, çocuğun sahip olduklarıyla neler yapabildiğiyle şekillenir: seçmekte ne kadar özgür olduğu, ne kadar zamanı olduğu, bir yetişkinin etrafta mı yoksa yakında mı olduğu, odanın tek bir derin oyuna mı yoksa yüz tane sığ oyuna mı davet ettiği. Açık uçlu şeylerden oluşan küçük bir sepet ve yapılandırılmamış bir zaman dilimi, genellikle tek amaçlı aletlerden oluşan bir dağı yener. Bunu anlamak, bölümün bu yarısının tüm amacıdır — gerisi sadece, her seferinde küçük bir adımla, bu konuda ne yapacağınıza karar vermektir.

Bugün Atabileceğiniz Küçük Bir Adım

Bir raf, bir sepet, bir köşe seçin — tüm oda değil. Bir çamaşır sepeti alın ve o noktadaki şeylerin yaklaşık yarısını içine koyun. Kırık şeyler değil, küçülmüş şeyler değil; iyi şeylerin yarısı, hâlâ çalışan ve hâlâ biraz ilgi gören oyuncaklar. Sepeti görünmeyen ama ulaşılabilir olmayan bir yere koyun — bir gardırobun üstü, bir dolap, bir yedek oda. Kapıyı kapatın. Bitti ve on dakika sürdü.

Bundan sonra yaptığınız şey, çıkardığınızdan daha önemli. Yönlendirmeden sonraki günlerde ne olduğunu izleyin. Bazı çocuklar doğrudan geriye kalana yönelir ve haftalardır olmadığı kadar derine gider. Diğerleri bir süre dolaşır, can sıkıntısından şikâyet eder ve sonra neredeyse kazara, hiç yoktan bir şey inşa etmeye başlar. İkisi de amaçtır. Sepet bir ceza ya da bir düzenleme projesi değildir — sessiz bir deneydir ve deney sadece şudur: çocuğunuz önündeki daha az şeyle daha fazlasını mı yapıyor?

Bunu sürdürmek için sepeti bir depolama birimi değil, bir rotasyon olarak ele alın. Birkaç haftada bir, birkaç parçayı geri koyun ve birkaçını çıkarın. Geri gelen oyuncaklar yeni gibi

hissettirir, çünkü bir çocuk için gerçekten öyledir — onların anısı solmuştur ve ilgi onunla birlikte geri döner. Basit bir kural istiyorsanız, sepet oyuncakların dinlenmeye gittiği yer olsun, unutulmaya gittiği yer değil. Ve yarattığınız boşluğu doldurma dürtüsüne karşı koyun. Raftaki boş alan iş yapıyor; bir sonraki fikrin geldiği yer orası.

İnsanların Genellikle Tökezlediği Yer

İlk tökezleme, ilk gün çocuğun tepkisidir. Bazı çocuklar, daha ince bir rafla karşılaştıklarında, her şeyin sıkıcı olduğunu ilan eder ve bir öğleden sonra peşinizden dolaşırlar. Bu normaldir ve deneyin başarısız olduğunun işareti değildir — göz atma ile oynama arasındaki boşluktur ve geçmek biraz zaman alır. Sepeti geri indirerek durumu kurtarmayın. Can sıkıntısının bir süre kalmasına izin verin. İşe yarıyorsa, yönlendirmeden yakında olun: aynı odada kendi kitabınızla ya da kendi işinizle oturun, müsait ama eğlendirici değil. Çoğu zaman şikâyet, yetişkin ona seyirci olmayı bıraktığı anda durur.

İkinci tökezleme, ebeveynin kendi rahatsızlığıdır. Özellikle hediye edilmiş ya da sevdiğinizi hatırladığınız oyuncakları çıkarmak tuhaf biçimde sert hissettirebilir. Diyelim ki bir akraba büyük, gürültülü bir oyuncak verdi ve bu oyuncak bir kez bile özgürce seçilmedi — bir mevsim sepette dinlenmesine izin vermek ve kimsenin onu isteyip istemediğine bakmak sorun değildir. Kimse istemezse, bu size bir şey söyler. Biri isterse, geri getirin. Hiçbir şeyi atmıyorsunuz; odada neyin kalacağına suçluluğunuzun değil, çocuğun gerçek tercihlerinin karar vermesine izin veriyorsunuz.

Üçüncü tökezleme, yavaşça geri sızmadır. Doğum günleri, tatiller, iyi kalpli büyükanne ve büyükbabalar, dükkânlarda geçirilen yağmurlu bir öğleden sonra — yığın kendini yeniden inşa eder ve birkaç ay içinde başladığınız yere dönersiniz. Bu olduğunda, bunu bir başarısızlık olarak görmeyin; sadece aynı on dakikalık geçişi tekrar yapın. Buradaki değişim tek bir olay değil, tekrarlanan küçük bir alışkanlıktır: birkaç haftada bir sepet, bir değiş tokuş, gerçekte neyle oynandığına bir bakış. Ne kadar sürdüğü açısından sabırlı ve beklentilerinizde ölçülü olun. Çocuğunuzun oynama biçimindeki ilk değişim günler içinde görünebilir; odayı kullanılabilir tutma alışkanlığı ise muhtemelen yıllar boyunca küçük geçişlerle ilgileneceğiniz bir şeydir. Bu bir hayal kırıklığı değil — çocuklu, yaşanmış bir evin görüldüğü hâl budur.

Kısa Bir Kapanış

Bir odadaki oyuncak sayısını saymak kolaydır ve bu yüzden kendinizi suçlu hissetmek de kolaydır; bu yüzden ona odaklanırsınız. Ama bir çocuğu gerçekte büyüten şey deneyimdir — hayal kurma, karar verme, takılıp kalma ve takılıp kalmaktan kurtulma. Daha az, daha iyi seçilmiş araçlar ve acele etmeyen bir zaman dilimi, o deneyime olacak yer açar. Evinizi ya

da çocuđunuzu bařtan ařađı yenilemeniz gerekmiyor. Bir sepete, on dakikaya ve biraz can sıkıntısının iřini yapmasına izin verme isteđine ihtiyacınız var.

UYGULAMA

1. Bugün bir raf, sepet ya da köře seçin ve oyuncakların yaklaşık yarısını, görünmeyen ama ulaşılabilir bir yerde sakladığınız kapaklı bir sepete taşıyın.
2. Önümüzdeki hafta etkinlik önermeyin — kendi iřinizle yakında olun ve çocuđunuzun oyuna kendi yolunu bulmasına izin verin.
3. Birkaç haftada bir, sepet ile oda arasında iki üç parça deđiřtirin; rafta yalnızca gerçekten oynanan řeyleri tutun.
4. Bir doğum günü ya da tatilden sonra yığın yeniden oluřtuđunda, kalıcı bir çözüm hedeflemek yerine aynı on dakikalık geçiři tekrarlayın.

Sembolik Oyun ve Hayal Gücünün Gücü

Hiç bir çocuğun sıradan bir karton kutuyu alıp odadaki en değerli şeymiş gibi davrandığını izlediniz mi? Belki içine oturdu, belki dümen tuttu, belki de kaptanın kim olacağı konusunda biriyle tartıştı. Kutuda hiçbir şey değişmedi. Ama onu kullanma biçimlerinde her şey değişti.

O anı yavaşlatıp bakmaya değer. Bu sürekli olur; her evde, her kültürde, her türlü nesneyle. Bir çubuk kılıca dönüşür, sonra ata, sonra bastona, sonra olta kamışına. Bir battaniye pelerine dönüşür, çadıra, nehre, bebeğe. Bir sıra sandalye otobüse dönüşür, trene, uzay gemisine, doktorun bekleme odasına. Bir kaşık mikrofona dönüşür. Bir karton tüp teleskopa dönüşür. Bu dönüşümlerin hiçbirisi öğretilmez. Kimse bir çocuğu karşısına alıp da bir kutunun kayık olabileceğini anlatmaz. Çocuklar buna kendiliğinden varır ve bir kez vardıklarında da tekrar tekrar geri dönerler.

Muhtemelen fark etmişsinizdir: bu en kolay, etrafta pek bir şey yokken olur. Bir çocuğa her biri tek bir belirli şeyi yapan süslü oyuncaklarla dolu bir oda verin, oyun genellikle kısa sürer ve çoğu zaman çocuk hiçbirine gerçekten dalıp dalmadan oyuncaklar arasında sürüklenip durur. Bir çocuğa boş bir oda ve birkaç gevşek nesne verin, başka bir şey olur. Oyun uzar. Çocuk sessizleşir, daha çok kendini kaptırır, kimsenin onu bölmemesi konusunda daha ısrarcı olur. Bu bir tesadüf değil ve pahalı oyuncakların boşa gittiğinin işareti de değil. Bu, çocuğun oyuncağın onun yerine yapamayacağı bir şeyi yaptığının işaretidir.

Aslında Neler Oluyor

Perde arkasında olan şudur: çocuk aynı anda iki şeyi zihninde tutuyor. Biri nesnenin gerçekte ne olduğu. Diğeri onun ne olduğunu varsaydığı şey. Bir çubuk çubuktur ve aynı zamanda attır. İkisi de aynı anda doğrudur ve çocuk bunu bilir. Kafası karışmış değildir. Bilerek gerçekliğin iki versiyonunu yan yana tutuyordur ve ilkinin hâlâ hatırlarken ikincisine göre davranmayı seçiyordur.

Kulağa basit geliyor ve bir bakıma öyle. Ama aynı zamanda genç bir zihnin öğrendiği en zorlu şeylerden biri, çünkü bir düşünceyi, önündeki somut şeye çökmesine izin vermeden yerinde tutmayı gerektirir. Çubuk ellerinde çubuk, kafanda at olarak kalmalı. Çubuk olduğunu unutursan düzgün binemezsin. At olduğunu unutursan binmenin hiçbir anlamı kalmaz.

İşte bu yüzden sembolik oyun çocukların hayatında hep aynı dönemde bu kadar güvenilir biçimde ortaya çıkar ve diğer beceriler devraldıkça neden solar. Bu bir esnetmedir. Zihin, bir şeyi başka bir şeyin yerine koyma hamlesini çalıştırıyor. Ve bu hamle kolaylaştığında ilginç olmaktan çıkar, çocuklar da daha fazla kural ve daha fazla sosyal karmaşıklık içeren oyunlara geçer.

Neden Tekrar Tekrar Ediyor

Tekrar etmesinin nedeni, çocuğun bunu sonuç için yapmıyor olmasıdır. Bir kutunun kayık olduğunu varsaymanın sonunda bitmiş bir ürün yoktur. Mesele yapma edimidir. Bu yüzden çocuk ona tekrar tekrar döner, çünkü zihninin aç olduğu şey alıştırmamanın ta kendisidir.

Çocuğun o kutunun içinde aslında neyi prova ettiğini bir düşünün. Kutunun ne olduğuna karar veriyordur, yani onunla ilgili neyin önemli olduğuna karar veriyordur — şekli, boyutu, makul olarak neye dönüşebileceği. Bir durum kuruyordur ve sonra onun içinde yaşıyordu. O durumun içinde sorunlarla karşılaşlıyordu — kayık batıyor, kaptanla yolcu anlaşamıyor, at yürümüyor — ve kurduğu çerçeveden hiç çıkmadan onları çözüyordu. Ve oyun bittiğinde geri adım atıp dünyaya olduğu gibi dönüyordu, hiçbir sıkıntı duymadan, çünkü zaten onu hiç kaybetmemiştir.

Asıl mesele bu gidiş geliştir. Çocuk, önündekine bir alternatif hayal etme, onu sabit tutma, içinde çalışma ve sonra bırakma alışkanlığını prova ediyordu. Bu hamlelerin her biri, karton kutularla hiç ilgisi olmayan durumlarda daha sonra ihtiyaç duyacağı şeylerdir.

Oscar Wilde, *The plays of Oscar Wilde* (1905) adlı kitapta toplanan oyunlarında bu alışkanlığa en keskin ifadelerinden birini verir — bizi en çok memnun eden karakterler, dünyayı yeniden tarif edilebilecek bir şey olarak görenler, tamamen uydurulmuş bir şey söylerken ciddi bir yüz tutanlar ve işlerin gerçek versiyonunun asla son sözü söylemesine izin vermeyenlerdir. Bu, çocukların doğal olarak yaptığının komik bir versiyonudur ve bunun iyi yapıldığını izlerken ne kadar keyif aldığımızı fark etmeye değer.

Problem Çözmeyle Bağlantısı

İşte bu noktada bu, pratik anlamda önem kazanmaya başlar. Yıllarını çubukları ata dönüştürerek geçirmiş çocuk illa matematikte daha iyi olacak değildir. Kimse size bunu vaat edemez. Ama belirli bir alışkanlık geliştiriyordu: önündeki şey işe yaramadığında, başka ne olabileceğini hayal edebilir. Bu, neredeyse her türlü problem çözmenin arkasındaki temel hamledir.

Diyelim ki bir çocuk bloklardan bir köprü yapmaya çalışıyor ve köprü sürekli çöküyor. Sembolik oyunu prova etmiş çocuğun daha geniş bir tepki repertuarı vardır. Farklı bir

düzenlemeyi deneyebilir, ama aynı zamanda problemi yeniden hayal edebilir — belki artık köprü değildir, belki rampadır, belki duvardır, belki bloklar blok değil taştır ve zemin bir nehirdir. Bunların hiçbirisi işe yarayacağını garanti değildir. Ama çocuğun durumu görmenin birden fazla yolu vardır ve bu esneklik tam da sembolik oyunun eğittiği şeydir.

Bu aynı zamanda sahte olanı düzeltme dürtüsüne direnmeye değmesinin nedenidir. Çocuk kutunun kayık olduğunu söylerse ve siz nazikçe "o bir kutu, canım" dersiniz, zalimce bir şey yapmış olmanız, ama bir kapıyı kapatmış olursunuz. Çocuk iki gerçekliği aynı anda tutuyordu ve siz az önce birinde ısrar ettiniz. Bu küçük bir şeydir, günde birçok kez olur ve zamanla çocuğa hayali versiyonun çabaya değmediğini öğretir.

Asıl üzerinde durmaya değer nokta bu son nokta, çünkü istemeden yanlış yapılması dünyanın en kolay şeyidir. Düzeltme neredeyse her zaman iyi niyetlidir. Yardımcı oluyorsunuzdur, doğru olanı söylüyorsunuzdur, çocuğu yere sağlam basılı tutuyorsunuzdur. Yine de ulaşan mesaj "kutu bir kutudur" değildir. Ulaşan mesaj "kafadaki versiyonun pek bir değeri yok"tur. Bunu yeterince sık söyleyin, çocuk o versiyonu kendine saklamayı ya da onu hiç yapmamayı öğrenir.

Yani ilk hamle gününüze bir şey eklemek değildir. Küçük bir alışkanlığı — sahte olanı düzeltme refleksini — kaldırmak ve onu kendi hâline bıraktığınızda ne olduğunu görmektir.

Bugün Atabileceğiniz Küçük Bir Adım

Bugün bir oyun dilimi seçin, on ya da on beş dakika, ve kendinize tek bir görev verin: sahte olanı düzeltmeyin. Nesne neye dönüşürse dönüşsün, o olsun. Çocuğunuz size bir blok uzatıp bunun bir bardak çay olduğunu söylerse, alın ve için. Kanepenin bir dağ olduğunu söylerse, tırmanın. Köpeğin bir ejderha olduğunda ısrar ederse, köpeğin ne olduğunu açıklamayın. O dakikalarda hiçbir şey öğretmiyorsunuz. Sadece kapıyı kapatmıyorsunuz.

Nasıl hissettirdiğine dikkat edin, çünkü muhtemelen biraz tuhaf hissettirecektir. Çoğumuz o kadar alışkınız ki anlatmaya, yönlendirmeye ve nazikçe dümen tutmaya, hiçbir şey yapmadan sadece eşlik etmek çaba ister. Bu çaba iyi bir işarettir. Çocuğun liderliğe geçmesine izin veriyorsunuz demektir, ki bu tür oyunun bütün amacı budur.

Devam ettirmek için, listenize yeni bir görev eklemek yerine zaten yaptığınız bir şeye bağlayın. Düzenli bir an seçin — kahvaltıdan sonra, eve dönüş yolunda, akşam yemeğinden önceki yirmi dakika — ve o anı yönetmek yerine takip ettiğiniz zaman hâline getirin. Bir plana, bir oyuncağa ya da bir kurguya ihtiyacınız yok. Orada olmanız ve

ellerinizi direksiyondan uzak tutmanız gerekiyor. Bir gün geçer ve unutursanız, zararı yok. Ertesi gün yeniden ele alın. Alışkanlık tekrardan büyür, mükemmellikten değil.

Devam ettirmenin diğer yarısı onu sessizce beslemektir. Çocuklar en kolay etrafta gevşek, ucu açık şeyler varken rol yapar — kutular, bezler, çubuklar, tüpler, yastıklar, düz kâğıt. Hiçbir şey satın almanıza gerek yok. Kutuyu çöpe atmaya direnmeniz gerekiyor. Bu sıradan nesnelerden küçük bir zula evin bir yerinde tutun ve kullanıma girip çıkmalarına izin verin. Bu tür oyunun ihtiyaç duyduğu bütün altyapı bundan ibaret.

İnsanların Genellikle Tökezlediği Yer

En yaygın tökezleme, az önce konuştuğumuzdur: istemeden düzeltmek. Genellikle yorgun, dikkati dağılmış ya da acele ediyorken olur ve sahte olan elverişsizdir — çocuğun ayakkabılarını giymesi gerekir ama kendisi şu anda acele ettirilemeyecek bir şövalyedir. O anlarda hayali değil davranışı düzeltmeye çalışın. "Şövalye olmaya devam edebilirsin, ama şövalyeler çıkmadan önce ayakkabılarını giyer" cümlesi "rol yapmayı bırak, geç kaldık"tan çok daha iyi işler. Ondan oyunu bırakmasını istemiyorsunuz. Oyunun sizinle gelmesine izin veriyorsunuz.

İkinci bir tökezleme bunu bir gösteriye dönüştürmektir. Yönetmenliğe başlamak kolaydır — daha iyi bir hikâye önermek, bir sürpriz eklemek, olay örgüsü hakkında bir sürü soru sormak. Bu cesaretlendirme gibi hissettirir, ama sessizce oyunu çocuğun kafasından sizin kafanıza taşır. Çocuk prova etmeyi bırakır ve takip etmeye başlar. Kendinizi bunu yaparken fark ederseniz, çözüm basittir: daha az soru sorun, daha az öneride bulunun ve biraz sıkıcılık olsun. Uzun, sessiz, biraz tekrarlı sahte oyun tam da yapması gerekeni yapıyordur.

Üçüncü bir tökezleme bunun belirli bir şekilde görünmesini beklemektir. Bazı çocuklar ayrıntılı hikâyeleri yüksek sesle anlatır. Bazıları neredeyse hiç konuşmaz ve sadece eşyaları oradan oraya taşır. Bazıları bir ortağa ihtiyaç duyar, bazılarının yalnız kalması gerekir. Bunların hiçbirisi doğru versiyon değildir. Kendinizi çocuğunuzun oyununu başkasınıkiyle karşılaştırırken bulursanız, o an geri çekilip bu kadar yakından izlemeyi bırakma anıdır.

Değişimin ne kadar süreceğine gelince: dürüst olmak gerekirse, bir şey görmek uzun sürmez, ona güvenmek daha uzun sürer. Sahte olanı düzeltmemeye başladıktan sonraki birkaç hafta içinde çoğu ebeveyn oyunun biraz daha uzun sürdüğünü ya da çocuğun biraz daha kendini kaptırdığını ya da kendi önermediği yeni fikirlerin ortaya çıktığını fark eder. Bu gerçek bir değişimdir, ama küçüktür ve dramatik bir dönüşüm arıyorsanız gözden kaçması kolaydır. Bir hafta sonu değil, bir mevsim verin. Mesele hiçbir zaman bitiş

çizgisine varmak değildi — hayali versiyona yer bırakma alışkanlığı geliştirmektir ve alışkanlıklar yavaş büyür.

Kısa Bir Özet

Sembolik oyun, zihnin gerçekliğin iki versiyonunu aynı anda tutma hamlesini prova etmesidir — bir şeyin ne olduğu ve neye dönüşebileceği. Tekrar eder çünkü asıl mesele yapma edimidir ve bu edimde çocuk bir alternatif hayal etmeyi, onun içinde çalışmayı ve onu bırakmayı prova eder. Aynı hamle neredeyse her türlü problem çözmenin altında yatar, bu yüzden onu yönetmek yerine korumaya değer. Sizin işiniz küçük: sahte olanı düzeltmeyin, hikâyeyi devralmayın ve etrafta birkaç ucu açık şey bulundurun. Yönetmekten çok takip edin ve oyunun biraz sıkıcı, biraz tekrarlı olmasına izin verin. Çocuk ne yaptığını biliyor.

UYGULAMA

1. Bugün on-on beş dakikalık bir dilim seçin ve işiniz sahte olanı düzeltmemek olsun — çay bardağı bloğu için, kanepenin altına tırmanın.
2. Günün düzenli bir anını (kahvaltıdan sonra, akşam yemeğinden önce) yönetmek yerine takip etmek için seçin ve o dilimde varsayılanınız hâline gelsin.
3. Gevşek, ucu açık nesnelerden küçük bir zula tutun — kutular, bezler, tüpler, kâğıt — ve kutuyu çöpe atmayın.
4. Düzeltmeye ya da yönetmeye kayarsanız, sadece durun ve geri çekilin; bunu bir kurala dönüştürmek yerine ertesi gün yeniden ele alın.

Hareketli Oyunlar ve Bedenin Öğrenmesi

Hiçbir görünür nedeni yokken bir çocuğun parkta son sürat koştuğunu — bir yere doğru değil, bir şeyden kaçmadan, sadece koştuğunu — izleyip bunun öğrenmeyle ne alakası olabileceğini merak ettiniz mi? Ya da bütün öğleden sonrasını tırmanarak, zıplayarak ve yuvarlanarak geçiren bir çocuğun akşam yemeğine, günü kanepede geçirmiş bir çocuktan daha sakin oturduğunu fark ettiniz mi? Belki de her fiziksel işareti tam tersini söyleyen bir çocuğa "otur bakalım" dediğinizi yakalamışsınızdır.

Bu küçük bilmece sıradan yerlerde karşımıza çıkar. Çocukların etkinlik masasından etkinlik masasına gezdirildiği, düzenli oyunlar biter bitmez bahçede deli gibi koşmaya başladıkları anda odadaki bir şeyin gevşediği doğum günü partisidir bu. Evin çok küçük geldiği, her isteğin daha yüksek sesle söylendiği yağmurlu bir öğleden sonra, minderlerin üstünde yirmi dakika zıplamanın her şeyi sıfırladığı andır. Ödev başında bir türlü yerinde duramayan ama kimse ondan bir şey istemediğinde saatlerce tek ayak üstünde dengede durup kendini kaptıran çocuktur. Her birinde beden, zihnin ihtiyaç duyduğu bir şeyi yapıyordur ve odadaki yetişkin bunu bir süreç değil sorun olarak okuyordur.

Beden aslında ne yapıyor

Bütün o hareketin altında, göremediğiniz bir sürü şey oluyor. Bir çocuk koştuğunda, tırmandığında, döndüğünde ya da boğuştuğunda bedeni beyne sürekli bir bilgi akışı gönderir — uzuvlarının nerede olduğu, ne kadar hızlı gittiği, hangi tarafın yukarı olduğu, zeminin ne kadar yakın olduğu hakkında. Bu, oyunun bir yan etkisi değildir. Beynin bedenin ve bedenin uzaydaki yerinin işleyen bir haritasını kurmak için kullandığı ham maddedir ve bu harita sessizce neredeyse her şeyin altında yatar: hareketsiz oturmak, kalem tutmak, mesafeyi tahmin etmek, top yakalamak, hatta bir sayfadaki satırı takip etmek.

Hareket aynı zamanda çocuktan durmadan küçük ayarlamalar yapmasını ister. Alçak bir duvarda dengede duran çocuk sadece oynamıyordur; bir sarsıntıyı fark edip paniğe kapılmadan düzeltme sanatını çalışıyordur. Ağaca tırmanan çocuk riski okuyordur, dalı test ediyordur, bir basamak daha yükseğe çıkıp çıkmayacağına karar veriyordur. Bunlar, daha sonra çocuğun kendini bağırmaktan alıkoyması, sırasını beklemesi ya da zor bir şeyle devam etmesi gerektiğinde kullanılan öz düzenleme kaslarının ta kendisidir. Beden, zihin bunun neden önemli olduğunu açıklayabilmeden çok önce kendini dizginlemeyi öğrenir.

Bir de kolayca gözden kaçan duygusal taraf var. Yoğun fiziksel oyun, konuşmanın çoğu zaman ulaşamadığı gerilimi yakıp atar. Bütün sabah huzursuz olmuş bir çocuk size

nedenini söyleyemeyebilir, ama ona kořacağı bir yokuř verin, bir řeyler gevřer. Sallanmanın, zıplamanın ya da pedal çevirmenin düzenli ritminin, birçok çocuğun hiç öğretilmeden bulduğı yatıřtırıcı bir etkisi vardır. Bu hiçbir řeyin ilacı değıldir ve kötü bir günü tek başına düzeltmez — ama mevcut en basit kaldıraçlardan biridir ve bir kurtarma önlemi olmaktan çok günün olağan bir parçası olduėunda en iyi iřler.

Neden sürekli oluyor

İřte çocukların buna neden bu kadar ısrarla ihtiyaç duyduėunu açıklayan kısım: bedenın öğrenmesi oyun vakti bitince kapanmaz. Gün boyunca bolca büyük hareket yapmış bir çocuk, sakinleşmesi gerektiğinde sakinleşmeyi daha kolay bulur, çünkü dürtü bastırılmak yerine karşılanmıştır. Saatlerce oturması söylenen bir çocuk ise sık sık kıpırdanıp durur, sandalyeyi yalpalar ve elinde kalan en küçük řekilde harekete yönelir — inat olsun diye değıl, ihtiyaç hiçbir yere gitmediğı için. Sofrada görduėünüz huzursuzluk, çoėu zaman hareketsiz geçen bir sabahın faturasının gelmesidir.

Wilde aynı gerilimi 1893'te *The Importance of Being Earnest*'te sahneye ustaca koymuştu; karakterler doėru davranıř üzerine sonsuza dek telařlanırken gerçek enerjileri bambařka bir yere gider — bu da sakinlik görüntüsünde ısrar etmenin sakinlik üretmekle aynı řey olmadıėını hatırlatır. Çocuklarda bu ikisi arasındaki fark genellikle fizikseldir. Hareketsizliğı amaç, hareketi engel olarak görduėçe, ihtiyaçı karřılamak yerine belirtiyi yönetmekle kalırız.

Bütün bunlar her çocuğun aynı miktarda kořup zıplamaya ihtiyaçı olduėu ya da sakin oyunun bir řekilde daha deėersiz olduėu anlamına gelmez. Anlamı řudur: beden, çocuğun gelişiminde "gerçek" öğrenme kafada olurken yanında tařınan bir yolcu değıldir. Öğrenmenin gerçekteşmesinin başlıca yollarından biridir — ve yukarıdaki gündelik durumlar, böyle görüldüėünde çok daha fazla anlam kazanır.

Bugün atabileceğiniz bir adım

Günün bir anını seçin — okul sonrası, akřam yemeėinden önce, evin gürültülü olmaya başladığı herhangi bir zaman — ve onu bilerek bir hareket anına dönüřtürün. Bir spor değıl, bir seans değıl, sadece çocuğun fiziksel olarak büyük olmasına izin verilen on ya da on beř dakika. Sokağın sonuna kadar kořup geri gelmek. Yere minderler atıp üstünde zıplamak. Merdivenlerde yarıř. İki řarkıda dans. İřin özü řu: hareketi günden sıkıřtırıp çıkarılacak bir řey gibi görmeyi bırakıp ona, tıpkı bir öğün gibi, sabit ve olağan bir yer açmak.

Küçük başlamanın nedeni, alışkanlığın yağmurlu bir salıyı atlatması gerektiğidir ve yağmurlu bir salıda gerçekten yapabileceğiniz bir plan, bir haftada ölen iddialı bir plandan daha değerlidir. Diyelim ki ayırabildiğiniz tek zaman makarna kaynarken geçen beş dakika. O da sayılır. Önemli olan bunun ritmin bir parçası olacak kadar sık yaşanmasıdır, çünkü yatıştırıcı etki tek bir patlamadan değil ritimden gelir.

Devam ettirmek için çıtayı yükseltmek yerine düşürün. Bazı günler çocuk hareket etmek istemeyecektir, bu sorun değil — kullanılmasa da o yer açık kalır. Bazı günler siz çok yorgun olacaksınız ve on beş dakika beşe düşecek. Esneyen bir hareket aralığı başarısızlık değildir; kalıcı olan versiyon odur. Sonrasında ne olduğuna da dikkat edin. Çocuğun sofraya biraz daha yumuşamış döndüğünü görürseniz, bu gözlem alışkanlığı herhangi bir kuraldan daha çok canlı tutar.

İnsanların genellikle tökezlediği yer

İlk tökezleme onu bir talebe dönüştürmektir. Hareket, çocuğun *yapması gereken* bir şey, bir programa göre, bir standarda göre olmaya başladığı anda oyun olmaktan çıkar, fazladan adımlarla ödev olur. "Günlük egzersiz saati" ilan edip elinizde kronometreyle karşısına dikilirseniz, bir baskı kaynağını başkasıyla değiştirmiş olursunuz. Çözüm onu gevşek tutmaktır: aralığı sunun, isterseniz siz de katılın ve içinde ne olacağını çocuğun şekillendirmesine izin verin. Koşması söylenen çocuk genellikle reddeder. Sizin minderleri yere serdiğinizizi gören çocuk genellikle gelip bakar.

İkinci tökezleme bunu her şeyin çözümü sanmaktır. Hareket huzursuzluğa ve gerginliğe iyi gelir ama aç, çok yorgun, hastalığa yakalanmak üzere olan ya da gerçekten zor bir dönemden geçen bir çocuğu düzeltmez. Koşup zıplamaya başvurup çocuk sonrasında yine dağılıyorsa, bu teknik başarısız olmuyor — tekniğe hiç iddia etmediği bir iş yükleniyor. Günü dürüstçe okuyun. Bazen cevap bir atıştırma ve erken bir yatıştır ve minderlerin üstünde ne kadar zıplarsanız zıplayın bunların yerini tutmaz.

Üçüncü tökezleme değişim görünmez geldiği için sabrı kaybetmektir. Gerçekçi olmak gerekirse bu bir haftalık bir dönüşüm değil. Genellikle ilk olan şey küçüktür: sakinleşmenin biraz daha rahat geçtiği tek tük akşamlar ya da koşup zıplamayı kendisi isteyen bir çocuk. İzlenecek işaretler bunlardır. İşe yarayıp yaramadığına karar vermeden önce birkaç hafta gösterişsiz bir tekrar verin ve tek bir öğleden sonraya göre değil, günlerin bütün olarak biraz daha kolay hissettirip hissettirmedigine göre değerlendirin.

Kısacası

Beden, zihnin peşinde taşıdığı bir bagaj değildir — zihnin öğrenme biçiminin bir parçasıdır. Büyük hareket çocuğun nerede olduğuna ve neler yapabildiğine dair haritasını kurar, sonradan öz denetim haline gelen küçük düzeltmeleri çalıştırır ve konuşmanın ulaşamadığı duygusal buharı tahliye eder. Çocuklar bunu bu kadar ısrarla arar çünkü buna ihtiyaçları vardır ve azarladığımız huzursuzluk çoğu zaman gidecek yeri olmayan tam da bu ihtiyaçtır. Pratik hali alçakgönüllüdür: günde bir olağan hareket aralığı, gevşek tutulmuş, sürdürülmüş ve dürüstçe okunmuş.

UYGULAMA

1. Bugün sabit bir zaman seçin — okul sonrası, akşam yemeğinden önce — ve ona izin verilmiş büyük hareketten on dakika ayırın: koşmak, zıplamak, dans etmek, yere minder atmak.
2. Gevşek tutun: aralığı sunun ve siz de katılın, ama bunu bir talebe ya da süreli bir egzersize dönüştürmeyin.
3. Bir hafta sonra, tek bir güne göre yargılamak yerine küçük bir değişim işareti fark edin (daha kolay bir akşam, bunu isteyen bir çocuk).
4. Çocuk hareket ettikten sonra hâlâ zorlanıyorsa önce temellere bakın — yemek, uyku, kötü bir gün — ve hareketten düzeltmeyeceği şeyi düzeltmesini istemeyin.

Akran Oyunları: İlişki Kurmanın Okulu

Hiç iki çocuğun aynı oyuncak yüzünden tartışmasını izlerken, kavganın onlar için oyuncakın kendisinden neden daha önemli görüldüğünü merak ettiniz mi? Bu, üzerinde biraz durmaya değer bir soru, çünkü çocukların yanında zaman geçirmiş herkes — anne babalar, büyükanne ve büyükbabalar, bakıcılar, öğretmenler — bunun bir versiyonunu görmüştür. Söz konusu oyuncak genellikle ucuzdur, eskidir ya da haftalardır köşede unutulmuş bir başkasının tıpatıp aynısıdır. Bunların hiçbirisi önemli değildir. Başka bir çocuk ona uzandığı anda, odadaki en değerli nesne haline gelir. Soru aslında oyuncakla ilgili değildir. İki çocuk arasında ne olup bittiğiyle ilgilidir.

Bunun günlük hayatta aldığı biçimler neredeyse sonsuzdur. Bazen oyuncak yüzünden çıkan yüksek sesli ve ani bir tartışmadır. Bazen daha sessizdir: bir çocuk bir oyunun kenarında dolanır, katılmak için tam olarak istemez, davet edilmeyi bekler ve kimse fark etmeyince yavaşça uzaklaşır. Bazen her oyunda, her seferinde ilk olmakta ısrar eden ve sıra farklı çıkınca gözyaşlarına boğulan çocuktur. Bazen itme, kapma, ispiyonlama, kimsenin üzerinde anlaşılmadığı bir kural yüzünden — ta ki biri onu bozana kadar — patlayan ani gözyaşlarıdır. Bütün bu anların ortak noktası, normal hayatın kesintileri olmamalarıdır. Normal hayatın ta kendisidirler. Bir odada birden fazla çocuk varsa, ya da bir çocuk arkadaşlarıyla birlikteyse, ya da bir çocuk oyun parkındaysa, bu durumlarla düzenli olarak karşılaşacaksınız ve ne kadar yetişkin hazırlığı yaparsanız yapın onları ortadan kaldıramazsınız.

Çoğu yetişkinin içgüdüğü araya girip sorunu çözmektir. İki çocuğu ayırmak, oyuncakın kime ait olduğuna karar vermek, kuralı açıklamak ve devam etmek. Bunun bir zamanı vardır elbette, özellikle birinin canı yandığında. Ama aslında altta ne olup bittiğini anlamak, ne kadar çabuk araya gireceğinizi, nasıl gireceğinizi ve hiç girip girmeyeceğinizi değiştirebilir. Çünkü bu anlar yalnızca yönetilmesi gereken çatışmalar değildir; alıştırmalardır. Çocukların başka insanlarla bir arada olmanın ne demek olduğunu öğrenme biçimidir.

Altta Aslında Ne Olup Bitiyor

Başlangıç noktası basit ve biraz rahatsız edicidir: diğer çocuklar, bir çocuğun hayatında ona sabır göstermek zorunda olmayan ilk insanlardır. Bir ebeveyn öfke nöbetinin geçmesini bekler, kapmayı affeder, ne olursa olsun kapıyı açık tutar. Bir akran tutmaz. Bir akran çeker gider, ya da iter, ya da oynamayı reddeder. Bu zalimlik değildir. Bu bilgidir.

Bir çocuğun davranışının başka bir insanda nasıl karşılık bulduğuna dair aldığı ilk dürüst geri bildirimdir ve bunun yerini hiçbir şey tutamaz.

Yani oyuncak kavgası belirli bir iş görür. Çocuk, açıklama düzeyinde değil duygu düzeyinde, diğer kişinin göz ardı edilemeyecek bir bakış açısı olduğunu öğrenir. Sadece oyuncak isteyemezsiniz; diğer çocuğun da onu istediği gerçeğiyle bir şey yapmanız gerekir. Ve seçeneklerin hepsi zordur, ki dersin bu kadar uzun sürmesinin nedeni de tam olarak budur. Talep et ve terk edilme riskini göze al. Boyun eğ ve kaybetmenin sızısını hisset. Kap ve anlık tatminin ardından sonucu hisset. Bekle ve beklemenin bazen gerçekten işe yaradığını keşfet. Bunların her biri küçük bir deneydir ve her deney bir sonuç verir.

Paylaşma da aynı şekilde, sıra alma da. Bunlar çocuğa söylenerek var edilebilecek davranışlar değildir. Paylaşmayı yüz kere açıklayabilirsiniz, ama açıklamanın tutunacağı bir şey yoktur; ta ki çocuk başka biriyle aynı şeyi istemenin nasıl bir şey olduğunu hissedene ve o karmaşanın içinden geçene kadar. Diyelim ki bir çocuğa "paylaşman gerek" dendi ve çocuk boş bir ifadeyle bir oyuncak uzattı, hiçbir şey hissetmeden. Orada bir şey oldu mu? Pek sayılmaz. Gerçek öğrenme daha sonra oldu, bir sonraki oyundan dışlandığında ve görmezden geldiği çocuğun artık oynayıp oynayamayacağı konusunda söz sahibi olduğunu fark ettiğinde.

Aynı Çatışmalar Neden Tekrarlanır

Bu da yetişkinleri yıpratın soruyu akla getirir: neden olmaya devam ediyor? Neden aynı tür oyuncak yüzünden aynı tartışma, aynı çocuk oyunu yüzünden aynı gözyaşları, tekrar tekrar?

Sebepten şu ki bu mekanizma bir kere çözülecek bir yanlış anlama değildir. İnşa edilen bir beceridir ve beceriler açıklamayla değil, tekrarlarla inşa edilir. Bir çocuk fiziksel bir beceri çalıştığında — bisiklete binmek, ayakkabı bağlamak — tek dersin tutacağını beklemeyiz. Düzinelerce deneme beklersiniz, çoğu acemicedir. Aynısı sosyal beceriler için de geçerlidir. Her çatışma bir tekrardır ve kötü biten bir tekrar başarısız bir tekrar değildir. İyi bitenden daha fazla bilgi vermiş bir tekrardır. Oyuncak kapıp yalnız kalan çocuk, istediğini elde eden çocuğun öğrenmediği bir şey öğrenmiştir.

Daha ince bir ikinci sebep daha var. Akranlar hareketli bir hedeftir, çünkü diğer çocuklar da aynı anda büyümektedir. İki yaşındaki bir çocukla paylaşmayı öğrenen çocuk bitirmiş sayılmaz; fikirleri ve bunları ifade edecek kelime dağarcığı olan beş yaşındaki bir çocukla paylaşmanın farklı bir versiyonunu öğrenmesi gerekecektir. Arkadaşlık değişir, oyunlar değişir, bahisler değişir. Yani dersler bir kere tutup öylece kalmaz. Her yeni aşamada, yeni insanlarla yeniden ele alınır ve çocuk her seferinde biraz farklı bir çocuktur.

Oscar Wilde, *A Woman of No Importance*'ta iki karaktere şaşırtıcı derecede güncelliğini koruyan bir gözlemi paylaştıır: "Kadınların büyüyen etkisi, modern devletin başlıca zorluğudur." Bu bir şakadır, ama ciddi bir nokta taşır. Etki, insanların aynı odada, gerçek ilişki içinde bir arada olduğu yerde büyür ve aynısı çocuklar için de geçerlidir. Sosyal anlayışları akranlarının arasında oldukları yerde büyür. Bu da bize bu sürecin dağınık şimdiki zamanda, gerçek diğer insanlar arasında gerçekleştiğini hatırlatır — bir derste değil, bir programa göre değil.

Bütün bunlardan çıkan sonuç, bir çocuğun hayatındaki yetişkinler için en faydalı kısımdır. Eğer çatışmalar kesinti değil de alıştırmaysa, o zaman soru onları nasıl durduracağınız değil, öğrenmeyi bozmadan onlara nasıl eşlik edeceğinizdir. Bu soru kendi başına ele alınmayı hak ediyor, o yüzden bu bölümün ikinci yarısını alacak. Önce önemli olan, durumu olduğu gibi görmektir: kaos değil, okul.

Çocuğun kendi çabasının yerini almaktan çok ona yardım eder. İşte bir sonraki adım tam burada devreye girer ve çoğu yetişkinin beklediğinden daha küçüktür.

Bugün Atabileceğiniz Küçük Bir Adım

Bu hafta bir an seçin — bir sonraki oyuncak kavgası değil, büyük dramatik olan değil, sıradan, riski düşük bir an — ve hiçbir şey yapmayın. Sadece izleyin. Araya girme amacıyla değil, ağzınızda hazır bir tavsiyeyle değil, sadece çocuklar kendi hallerine bırakıldığında gerçekte ne yaptıklarını görme amacıyla. Muhtemelen şaşırtıcı bir şey fark edeceksiniz: sandığınızdan daha fazlasını çözüyorlar. Ya da çözemiyorlar, ama çözememe biçimleri sandığınızdan daha ilginç. Her iki durumda da, bu belirli çocuklar hakkında hiçbir genel tavsiyenin size söyleyemeyeceği bir şey öğrenmiş olacaksınız.

Adım somuttur: bir hafta boyunca, küçük bir akran çatışması başladığında, hareket etmeden önce içinizden ona kadar sayın. Hepsi bu. On saniye. Çoğu durumda o ana kadar iş bitmiş olacaktır, öyle ya da böyle, ve siz çocuklara bir şey çalışma fırsatı vermiş olacaksınız. On saniyede hâlâ devam ediyorsa, normalde yapacağınız gibi araya girin — hiçbir şey kaybedilmedi. Bu, başarısız olabileceğiniz bir test değil. Kendi refleksleriniz hakkında size bir şey öğretmek için sık sık tekrarlanan küçük bir deney.

Devam ettirmek için ikinci hafta daha da küçültün: sadece araya girme dürtüsünü fark ettiğinizde ona kadar sayın. Önce dürtüyü fark edin, sonra sayın. Mesele sayı değil. Mesele dürtü ile eylem arasına bir duraklama koymak, böylece müdahalenizin bir refleks değil bir karar haline gelmesi. Birkaç hafta sonra duraklamanın kendiliğinden ortaya çıktığını fark edeceksiniz ve hangi durumların gerçekten size ihtiyacı olduğu, hangilerinin sadece öyle hissettirdiği konusunda daha net bir algınız olacak.

İnsanların Genellikle Tökezlediği Yerler

İnsanların ilk tökezlediği yer on saniyenin kendisidir. Kulağa kolay gelir ve o anda imkânsız hissettirir. Çocuğunuz ağlıyor, ya da diğer çocuk saç çekiyor, ya da biri bağırıyor ve her lifiniz anında orada olmak istiyor. Bu egzersizin başarısızlığı değil; egzersizin ta kendisi. Duraklama tam da durum gergin olduğu için zordur. On yerine üç saniye başarabilirseniz, yine de daha önce yapmayacağınız bir şey yapmış olursunuz ve bir dahaki sefere dörde ulaşırsınız.

İkinci tökezleme, "araya girmemek" in "önemsememek" anlamına geldiği varsayımdır. Değildir. Yakında durmak, hazır olmak, izlemek bir özen biçimidir. Çocuk orada olduğunuzu bilir. Siz hakem değil, güvenlik ağsınızdır. Çocuk başını kaldırıp yüzünde bir soruyla gözünüze bakarsa, küçük bir baş selamı ve sakın bir ifade çoğu zaman yeterlidir — "seni görüyorum, bununla baş edebilirsin" demiş olursunuz. Doğrudan yardım isterse, verin. Ayrım, onlar için çözmek ile onlar çözerken orada olmak arasındadır.

Üçüncü tökezleme ve en yaygını, bunun bir şeyleri hızlıca değiştirmesini beklemektir. Değiştirmez. Akran becerileri gelişmesi en yavaş olanlar arasındadır, çünkü hâlâ öğrenmekte olan diğer insanlara bağıdırlar. Dört yaşında paylaşmaya yeni başlayan bir çocuk, yedi yaşında aynı temel beceri üzerinde hâlâ çalışıyor olabilir, farklı bir biçimde. İlerleme gerçektir, ama günlerle değil, aylar ve yıllarla ölçülür. Kendinizi "haftalardır bunun üzerinde çalışıyoruz ve hiçbir şey değişmedi" diye düşünürken bulursanız, bu başarısızlığın kanıtı değil — süreci dürüstçe izlediğinizin kanıtıdır.

Tökezlediğinizde ne yapmalı: en küçük versiyona geri dönün. On saniye imkânsız geliyorsa, iki saniye yapın. İzlemek yanlış geliyorsa, bir dakika izleyin sonra araya girin. Sinirle patlayıp çocukları ayırdıysanız, sorun değil — olur ve sonrasında bunu söyleyebilirsiniz: "Orada çok hızlı araya girdim. Bir dahaki sefere biraz daha bekleyeceğim." Çocuklar yetişkinlerin kendilerini düzeltmesini izleyerek de öğrenir. Ve eğer bir durum gerçekten tırmanırsa — birinin canı yanıyorsa, biri korkuyorsa — tereddüt etmeden araya girin. Duraklama sıradan çatışmalar içindir, hemen bir yetişkin gerektirenler için değil.

Değişim ne kadar sürer: kendi reflekslerinizin yumuşadığını fark etmeden önce haftalar, çocukların birbirleriyle çatışmayı nasıl ele aldığına gerçek bir fark görmemiz için aylar bekleyin. O zaman bile değişim düz bir çizgi olmayacaktır. İyi haftalar ve kötü haftalar olacak ve kötü haftalar her şeyin çöktüğü hissini verecek. Çökmedi. Bu sadece başka insanları içeren bir şeyi öğrenmenin normal şeklidir.

Geriye Bakış

Bu bölümün kısaca söylediği şudur: akran oyunu, çocukların diğer insanlar arasında insan olmayı öğrendiği yerdir ve içindeki çatışmalar kesintiler değil, derslerdir. Diğer çocuklar, hiçbir yetişkinin veremeyeceği dürüst geri bildirimi verir. Paylaşma, sıra alma ve anlaşmazlık, açıklamayla değil tekrarlar inşa edilen becerilerdir. Aynı kavgalar tekrarlanır çünkü beceri hâlâ inşa edilmektedir ve diğer çocuklar da büyümektedir. Sizin işiniz her anı yönetmek değil, orada olmak, araya girmeden önce duraklamak ve gerçekten önemli olduğunda araya girmektir.

Bir dahaki sefere iki çocuk aynı oyuncak yüzünden tanıdık mücadeleye kilitlendiğinde, biraz farklı görmeye çalışın. Çözülmesi gereken bir sorun olarak değil, zor bir şeyi çalışan iki küçük insan olarak, siz de yakında dururken. Hepsi bu. Ve bu yeterli.

UYGULAMA

1. Bu hafta, küçük bir akran çatışması başladığında, hareket etmeden önce içinizden ona kadar sayın. Hâlâ devam ediyorsa ya da birinin canı yanıyorsa araya girin.
2. Bu hafta bir kez, bir akran etkileşimini hiçbir şey söylemeden tam bir dakika izleyin. Çocukların kendi başlarına ne yaptıklarına dikkat edin.
3. Çok hızlı araya girip pişman olursanız, sonrasında çocuklara bunu söyleyin. Kendinizi düzeltmenizi görsünler.
4. Çocukların bir çatışmayı nasıl ele aldığına dair fark ettiğiniz bir şeyi yazın — sadece bir cümle, kendi referansınız için.

Oyun İçinde Problem Çözme

Hiç bir çocuğun bir şey inşa ettiğini izlediniz mi — bloklardan bir kule, bir tren yolu, bir yapboz — ve tam da işin zorlaştığı o anda, tüm bedeninizin yardım etmek için öne eğildiğini? O hissi bilirsiniz. Kule sallanır, ray bir türlü bağlanmaz, yapboz parçası neredeyse oturur. Ve daha karar vermeden eliniz çoktan uzanmıştır. Bu dürtü nereden gelir? Ve o anı biraz daha uzatsaydınız ne olurdu?

Bu küçük sahne her gün düzinelerce farklı şekilde yaşanır. Bir çocuk montunun fermuarını çekiyordur ve fermuar yarıda sıkışır. Bir çocuk sürahidenden bardağa su dolduruyordur ve su ağzından taşar. Bir çocuk kare bir bloğu yuvarlak bir deliğe sokmaya çalışıyordur, olmuyor, olmuyor ve sonunda blok odanın öbür ucuna fırlatılır. Her durumda bir engel belirir — küçük, sıradan, tamamen atlatılabilir — ve yakınlarda bir yetişkin onu izlemektedir.

Asıl ilginç olan kısım engelin kendisi değildir. Önemli olan, engel belirdikten sonraki birkaç saniyede ne olduğudur. O saniyelerde çocuk sessiz ve önemli bir şey yapıyordur: bir şeyin işe yaramadığını fark etmek, hayal kırıklığını dağılmadan taşımak ve başka bir yol aramaya başlamak. Biz çok hızlı müdahale ettiğimizde, o arayışı ellerinden alırsak. Beklediğimizde, hatta beceriksizce bile olsa, onu çocuğun elinde bırakırız. Yol ayrımı budur ve sürekli karşımıza çıkar — çoğumuzun fark ettiğinden çok daha sık.

Yüzeyin altında gerçekte ne oluyor

Bir çocuk oyun sırasında bir engele takıldığında, o engel bir iş yapıyordur. Çocuğun istediği şey ile şu anda mümkün olan arasında bir boşluk yaratıyordur ve düşünmenin zorunlu olarak gerçekleştiği yer tam da o boşluktur. İlk denemede ayakta kalan bir kule neredeyse hiçbir şey öğretmez. Yıkılan — ve daha geniş bir tabanla yeniden inşa edilen — bir kule, çocuğun artık sahiplendiği bir şey öğretir, çünkü onu kendi bulmuştur. Burada başarısızlık öğrenmenin zıttı değildir. Ham maddedir.

İşte bu yüzden oyun, problem çözme için böylesine doğal bir antrenman alanıdır. Problemi kimse ödev olarak vermemiştir. Çocuk onu kendisi seçmiştir, yani cevabı önemsiyordur. Riskler küçüktür. Yanlış giderse, en kötü sonuç devrilmiş bir kule ya da dökülmüş bir bardaktır, gerçek bir sonuç değil. Ve döngü hızlıdır: dene, ne olduğunu gör, ayarla, tekrar dene. Bu hızlı döngü — deneme, geri bildirim, revizyon — tüm problem çözmenin temel şeklidir ve çocuklar serbest oyun sırasında kimse buna ders demeden saatte düzinelerce kez bu döngüyü çalıştırır.

Altında ikinci bir katman daha vardır ve bu duygularla ilgilidir. Her engel aynı zamanda küçük bir doz hayal kırıklığıdır ve çocuk yavaş yavaş o duyguyla ne yapacağını öğreniyordur. Zor bir anı aşip işler yoluna girdiğinde, hayal kırıklığının rahatsız edici ama tehlikeli olmadığını öğrenir — bunun bir aşama olduğunu, bir dur levhası olmadığını. Bu ders "yapabilirsin" denilerek gelmez. Mücadele edip sonunda başarma deneyiminden gelir. İşte bu yüzden bir çocuğu çok hızlı kurtarmak, ona çözülmüş yapbozdan daha büyük bir şeyi sessizce çalabilir: henüz-bilmiyor-olmayı tolere edebildiğini keşfetme şansını.

Ve işte bu örüntünün neden bu kadar inatla tekrarlandığı. Yetişkinler genellikle çocukla değil kendimizle ilgili nedenlerle müdahale ederiz. Acelemiz vardır. Yorgunuzdur. Ağlamayla oturmak zordur. Çocuğun kendini yeterli hissetmesini isteriz, bu yüzden aslında yeterlilik hissini elinden alan şekillerde "yardım" ederiz. Bunların hiçbirisi bizi bu konuda kötü yapmaz — insan yapar ve müdahale etme dürtüsünü neredeyse sürekli kılar. İyi haber şu ki bu, ya sahip olduğumuz ya da olmadığımız bir kişilik özelliği değil, pratik yapabileceğimiz bir beceridir. Bu bölümün sonraki kısmı, geri durmanın gerçekte nasıl görüldüğüyle — ve müdahale etmenin yine de doğru karar olduğu durumlarla — ilgilidir.

Bugün atabileceğiniz küçük bir adım

Gün bitmeden deneyebileceğiniz bir şey var ve hiçbir maliyeti yok. Bir dahaki sefere çocuğunuz oyun sırasında küçük bir engele takıldığında — oturmayan yapboz parçası, devrilen kule, sıkışan fermuar — durun. İçinizden ona kadar sayın. On sihirli bir sayı olduğu için değil, uzanan elinizin durması ve çocuğunuzun düşünmesinin başlaması için yeterince uzun olduğu için. Adımın tamamı bu: müdahale etmeden önce on saniyelik bir duraklama.

O on saniye boyunca ne yaptığınız önemlidir. Problemi değil, çocuğunuzun yüzünü ve ellerini izleyin. Hâlâ çalışıyor mu? Hayal kırıklığına uğruyor ama devam mı ediyor? Etrafına bakıp yardım mı arıyor? Sonuncusu sizin işaretinizdir. Size bakıp iç çeken ve yapbozu iten bir çocuk — çoğu zaman sözsüz — bir şey istiyordur. Mırıldanıp üçüncü bir yaklaşım deneyen bir çocuk istemiyordur. Duraklama, aksi halde üzerinden silindir gibi geçeceğiniz bilgiyi size verir.

Diyelim ki çocuğunuz bir blok kulesi inşa ediyor ve kule her seferinde aynı yükseklikte düşüyor. On saniyenizde her bloğu aynı yere koyduğunu ve kulenin her seferinde aynı yöne yattığını fark edebilirsiniz. Bunu söylemek zorunda değilsiniz. Ama size umutsuzlukla bakarsa, ona bir çözüm yerine bir soru sunabilirsiniz: "Ya alt kısmı daha geniş olsaydı?" Sorular düşünmeyi çocukta tutar. Cevaplar onu size taşır. Küçük bir soru bile — "Hmm, onu yatıran ne olabilir?" — problemi daha nazik bir biçimde geri verir.

Bunu sürdürmek için, duraklamayı pratik etmek üzere günde bir an seçin — her an değil, sadece bir tane. Belki okul sonrası oyun, belki banyo vakti, belki akşam yemeğinden önceki on dakika. Düzenli bir an belirlemek, onu bir irade kahramanlığı yerine alışkanlık haline getirir. Ve yine de dalmış olduğunuzu fark ettiğinizde, bunu bir öz eleştiri seansına dönüştürmeyin. Sadece not edin ve yarın tekrar deneyin. Duraklama bir kastır ve her kas gibi tek bir mükemmel performansla değil, tekrarlarla güçlenir.

İnsanların genellikle tökezlediği yer

En büyük tökezleme, duraklamayı terk edilme sanmaktır. Ebeveynler on saniyeyi bir kez dener, çocuk daha çok ağlar ve varılan sonuç "işte, işe yaramadı — çocuğum bana ihtiyaç duyuyor" olur. Ama bir duraklama, uzaklaşmakla aynı şey değildir. Siz hâlâ oradasınız, sıcak ve ulaşılabilir. Çocuğunuz gerçekten sıkıntıdaysa — hayal kırıklığı değil, korkmuş ya da bunalmışsa — müdahale etmek doğru karardır ve bunun utanılacak bir yanı yoktur. Duraklama oyunun sıradan sürtünmesi içindir, gerçek sıkıntı için değil. İkisini ayırt etmeyi öğrenmek pratik ister ve bazen her iki yönde de yanlış yapacaksınız. Bu normaldir.

Bir diğer yaygın tökezleme, soru kılığına girmiş tamirci refleksidir. "Diğer yöne çevirmeyi denemek ister misin?" kulağa soru gibi gelir ama aslında arkasına soru işareti eklenmiş bir talimattır. Çocuklar farkı duymakta mükemmeldir ve çoğu zaman sadece önerdiğiniz yapırlar — bu da demektir ki sonuçta problemi onlar için siz çözmüşsünüzdür. Gerçek bir soru, cevabını bilmediğiniz sorudur. "Şimdiye kadar ne denedin?" ya da "Bunu yaptığında ne oluyor?" gerçek sorulardır. "Döndürmeyi düşündün mü?" kılık değiştirmiş bir çözümdür. Kılığa dikkat edin; kaygan bir şeydir.

Bir de tutarlılık tökezlemesi vardır. Rahat bir cumartesi günü güzelce geri durursunuz, sonra herkesin geç kaldığı telaşlı bir salı sabahı fermuarı kapıp kendiniz çekersiniz. Bu ikiye bölünmüş değil — gerçektir. Amaç her seferinde duraklamak değil; eskisinden daha sık duraklamaktır. Bazı günler aziz sabrınız olur, bazı günler okul zili çaldığı için montu iki saniyede giydiren kişi olursunuz. İkisi de sorun değil. Önemli olan mükemmel bir sicil değil, genel yöndür.

Bunun ne kadar sürdüğüne gelince: gelecek haftaya kadar bir dönüşüm beklemeyin. Duraklama günler değil, haftalar ve aylar içinde daha otomatik hale gelir ve çocuğunuzun hayal kırıklığına toleransı da benzer bir zaman ölçeğinde büyür. Bazı çocuklar hızla alışır; bazıları bir şeyler ters gittiği anda size bakmayı bırakmadan önce çok sayıda tekrara ihtiyaç duyar. Çok hızlı bir kurtarıcı olduysanız, çocuğunuzun eskisinden daha fazla hayal kırıklığı yaşadığı kısa bir dönem bekleyin, çünkü çocuğunuz sizin her şeyi düzeltmenize alışmıştır ve artık bunu yapmıyorsunuz. Bu dönem başarısızlığın işareti değildir. Uyum sürecidir ve geçer.

Kısa bir kapanış özeti

Oyunda problem çözme, öğretmeniz gereken ayrı bir etkinlik değildir. Bir çocuk küçük bir engelle her karşılaştığında bu zaten oluyordur — tek soru, ona yer bırakıp bırakmadığımızdır. Engel bir boşluk yaratır, boşluk düşünmeyi zorlar ve düşünme, çocuğun "bir şeyleri çözebilirim" duygusunu inşa eden şeydir. Bizim işimiz engelleri ortadan kaldırmak değil, onları çok hızlı ortadan kaldırmaya direnmek ve çocuk gerçekten bize ihtiyaç duyduğunda sıcak bir şekilde orada olmaktır.

On saniyelik duraklama bunun en basit halidir. Küçüktür, bedavadır ve özel ekipman ya da eğitim gerektirmez — sadece biraz rahatsızlıkla oturma isteği, sizin ve çocuğunuzun rahatsızlığıyla. Mükemmel yapmayacaksınız. Yapmanıza gerek yok. Sadece geçen haftaya göre biraz daha sık yapmanız gerekiyor. Bu iş böyle yürür ve bu yeterlidir.

UYGULAMA

**

1. Bir dahaki sefere çocuğunuz oyun sırasında küçük bir engele takıldığında, bir şey yapmadan önce içinizden ona kadar sayın.
2. Duraklama sırasında çocuğunuzun yüzünü ve ellerini izleyin — hâlâ çalışıyor mu, yoksa size bakıp yardım mı arıyor?
3. Konuşursanız, kılık değiştirmiş bir çözüm sunmak yerine gerçek bir soru sorun ("Ne denedin?").
4. Her gün duraklamayı pratik etmek için düzenli bir an seçin ve kaçırdığınız günleri bırakın.

Doğa Temelli Deneyimler

Bir çocuk düşünün — kendi çocuğunuz, bir yeğeniniz ya da komşunuzun çocuğu — elinde bir sopayla bir parkın kenarında durmuş, bir su birikintisine dürtüyor. Hiçbir şey öğretilmiyor. Kimse puan tutmuyor. Yine de o odaklanmış yüzün arkasında açıkça bir şeyler oluyor. Tam olarak ne olduğunu hiç merak ettiniz mi?

Bu sahnenin günlük hayatta pek çok biçimi var. Kaldırımdaki bir çatlaktaki karıncaların üzerine on dakika boyunca eğilen bir çocuk. Yürüyüşte yaprak toplayan ve eve döndüğünüzde kapı önünde onları boylarına göre sıralayan küçük biri. Bahçede dallardan sallanan bir kale yapan, sonra içine oturup hiçbir şey yapmadan tamamen mutlu bir şekilde oturan biri. Ya da daha sessiz hâli: dışarı süzülen, beş dakika sıkılmış görünen ve sonra yavaşça bir şey — bir taş, kuru bir toprak parçası — bulup yerleşen bir çocuk.

Bir de tam tersi biçim var ve büyük ihtimalle onu da yaşadınız. Çocuğun varış noktasından çok bir su birikintisiyle ilgilendiği özenle planlanmış bir gezi. Pahalı oyuncak bir kenara atılırken içinden çıktığı karton kutunun bir hafta boyunca oynanması. Bu küçük hayal kırıklıkları dikkate değer, çünkü aslında neler olup bittiğine işaret ediyorlar.

Çamurun gerçekte ne yaptığı

Altında basit bir şey iş başında: dışarısı çocuğa karşılık veren ama talep üzerine vermeyen bir şeyler akışı sunar. Bir sopa kırılır ya da bükülür. Su toprağa sızar ve kaybolur. Bir salyangoz dokunulunca geri çekilir. Bunların hiçbirisi bir yetişkin tarafından düzenlenmemiştir ve hiçbirisi talimatla gelmez. Değeri tam da buradadır.

Bir çocuk doğal malzemeyle oynadığında sürekli ve sessiz bir deney yürütür: Bunu yaparsam ne olur? Su birikintisine daha sert vurur, sıçrama büyür. Bir taşı diğerinin üzerine dengeler, taş kayar. Kimse söylemeden tekrar dener, biraz farklı bir şekilde. Mekanizma budur — çocuk harekete geçer, dünya dürüstçe yanıt verir ve yanıt bir sonraki denemeyi besler. Hiçbir yetişkinin bunu planlaması gerekmez. Oyunu hareket hâlinde tutan malzemenin kendisidir.

Bu aynı zamanda neden tekrarlandığını ve neden yanıp sönen bir ekranın çoğu zaman tutamadığı bir şekilde dikkat çektiğini açıklar. Doğal şeyler küçük ve güvenli yollarla öngörülemezdir ve genç bir zihin bu öngörülemezliğin peşinden gitmek üzere kurulmuştur. Aynı toprak parçası iki farklı günde asla tamamen aynı değildir — ışık değişir, su kurur, yeni bir böcek taşınır. Böylece oyun hiçbir zaman tamamen tükenmez ve çocuk ona geri dönmeye devam eder.

Başka hiçbir şey tutmazken neden tuttuğu

Bu tür oyunun neden kalıcı olduğunun bir nedeni daha var. Dışarıda, kontrol eden kişi çocuktur. Yukarıdan verilen bir kural dizisi yoktur, doğru ya da yanlış yapılacak bir cevap yoktur. Bir çocuk bir sopanın artık bir olta olduğuna ya da bu yaprak yığınının bir ev olduğuna karar verdiğinde kimse onu düzeltmez. Bu özgürlük küçük bir şey değildir — çocukların başka yerde risk almaya cesaret edemeyecekleri fikirleri denedikleri tam koşul budur. Dağınıklığa izin vardır. Başarısızlık ucuzdur.

Karşıtlığı gündelik hayatta görebilirsiniz. Yapılandırılmış bir etkinlikte çocuk başkasının planını izler ve kendini başkasının ölçütüne göre kontrol eder. Açık, doğal oyunda ölçüt çocuğun kendi merakıdır. Tatmin olduklarında dururlar, zamanlayıcı çaldığında değil. Bu fark, bir çocuğun özenle düzenlenmiş bir etkinlikte neden sıkılmış görünüp sonra bir toprak parçasında yarım saat dalmış kalabildiğini açıklar — toprak ona bir soru soruyordur ve o kendi cevabını veriyordur.

Ve ortada hiçbir şey tehlikede olmadığı için küçük başarısızlıkların maliyeti yoktur. Taş kulesi yıkılır, çocuk omuz silker ve yeniden yapar. Bunu bir mevsim boyunca düzinelerce kez tekrarlayın, gösterişsiz ama gerçek bir şey inşa edilir: deneme, ayarlama ve yeniden deneme isteği — daha sonra okul işlerinde, hobilerde ve her şeyde ortaya çıkan aynı alışkanlık.

Oyuncak sayısı ile anın kalitesi

Bu, neredeyse her ebeveynin eninde sonunda sorduğu soruyu gündeme getirir: daha fazla, daha iyi, daha eğitici şeyler mi almalıyım? Dürüst cevap, oyuncak sayısının çocuğun onlarla ne yaptığından çok daha az önemli olduğudur. Sabit bir hikâyeyle gelen bir yığın plastik figür, bir avuç çam kozalağından, biraz ipten ve biraz boş topraktan daha azını verir, çünkü çam kozalakları ve ip çocuktan bir şey talep eder. Ne işe yaradıklarını ilan etmezler. Çocuğun karar vermesi gerekir.

İşte tüm bunların altındaki gerçek mekanizma budur. Doğal, ucu açık malzemeler çocuktan anlamı tedarik etmesini ister — ve anlam tedarik etmek bir zihni inşa eden iştir. Yani zamanı ve parayı nasıl harcayacağınıza karar verirken daha faydalı soru "Ne almalıyım?" değil, "Bu şey çocuğumun onunla ne yapacağını düşünmek zorunda kalacağı kadar açık mı?" sorusudur. Çoğu zaman cevap zaten bahçenizde ya da dışarıdaki kaldırımda duruyordur.

Bölümün geri kalanının üzerine inşa edileceği zemin budur: bu açık hava, eli işe bulaşan oyunun aslında çocuktan ne istediği ve evdeki küçük, sıradan seçimlerin ona nasıl daha fazla yer bırakabileceği — dışarısını yönetilecek bir başka planlı etkinliğe dönüştürmeden.

Peki bu, haftanızı yeniden düzenlemeden bugün size gerçekte ne bırakıyor?

Bugün atabileceğiniz küçük bir adım

Yürüme mesafesinde bir yer seçin — bir çim parçası, otların arasından çıkan bir kaldırım parçası, bir bahçe köşesi, ayağında toprak olan bir park bankı. Bir varış noktası değil. Sadece hiçbir şey planlamadan birkaç dakikada ulaşabileceğiniz kadar yakın bir yer. Bütün kurulum bu.

Sonra oraya gidin ve doğal hissettirenden daha azını yapın. Hiçbir şey ya da neredeyse hiçbir şey getirmeyin — top yok, balon yok, etkinlik çantası yok. Oturun. Çocuğunuz hiçbir şey düzenlemediğinizi fark etsin. İlk birkaç dakika muhtemelen garip hissettirecek ve bu normaldir. Anlatma, ilginç şeylere dikkat çekme, ne yaptıklarını sorma dürtüsüne direnin. Soruyu mekân sorsun.

Devam ettirmek daha zor kısımdır ve püf noktası bunu yeni bir şeye değil zaten yaptığınız bir şeye bağlamaktır. Okula yürüyüş, öğle yemeğinden sonraki beş dakika, markete gidiş — bunların hepsi zaten doğal malzemenin yanından geçer. Yeni bir gezi eklemiyorsunuz; zaten yaptığınız bir yürüyüşü yavaşlatıyorsunuz. Başlangıç için haftada bir fazlasıyla yeterli. Alışkanlığa dönüşürse muhtemelen kendi kendine büyür ve dönüşmezse haftada bir hâlâ gerçek bir iş görüyordur.

İnsanların genellikle takıldığı yer

Takılıp kalmanın en yaygın yeri başlangıçtaki sessizliktir. Çocuğunuz sıkıldığını söyler ve siz bunu düzeltmek için bir çekim hissedersiniz — bir oyun önermek, ona bir şey vermek, boşluğu doldurmak. Bu çekimi olduğu gibi fark etmeye değer. Sıkıntı çoğu zaman oyuna açılan kapıdır, oyunun başarısız olduğunun işareti değil. Beklerseniz, biraz rahatsız olsanız bile, genellikle bir şeyler başlar. Araya girerseniz çocuğunuza dışarısının boş oda olduğunu ve onu dolduran eğlendiricinin siz olduğunuzu öğretirsiniz.

İkinci tökezleme hava durumudur ve dürüst cevap, doğru kıyafetler ve çamurlanmaya istekli olmakla çoğu havanın sorun olmadığıdır. Bu, bir noktayı kanıtlamak için dondurucu bir sağanakta ısrar edin demek değildir. Varsayılanın dışarısı olduğu ve yalnızca gerçek rahatsızlığın bunu geçersiz kıldığı anlamına gelir. Küçük rahatsızlıklar — soğuk eller, ıslak ayakkabılar — genellikle atlatılabilir ve bazen en güzel kısımdır.

Üçüncü tökezleme bunu iyi olunacak bir başka şeye dönüştürmektir. Öğretilabilir anlar avlamaya başlamak, çocuğunuza bitkiler hakkında sorular sormak, birlikte böcekler hakkında okumak, bir doğa günlüğü tutmak kolaydır. Bunların hiçbirisi kendi başına kötü değildir, ama sessizce oyunu yetişkinin cevapları kontrol ettiği bir derse dönüştürür. Bunu

yaptığınızı fark ederseniz durun. Değer çocuğun kendi fark edişinde yaşar, sizinkinde değil.

Değişimin ne kadar sürdüğüne gelince: günlerle değil mevsimlerle düşünün. Tek bir öğleden sonra dışarıda hiçbir şeyi yeniden kablolamaz. Yavaşça biriken şey, çocuğunuzun dışarısının işlerin kendi koşullarında gerçekleştiği bir yer olduğu hissidir. Bir süre göremeyebilirsiniz ve sonra bir gün sizden önce su birikintisine yöneleceklerdir. Alışkanlığın kök saldığının işareti budur — bunu ilan etmeleri değil, sorulmadan gitmeleri.

Kısa bir kapanış

Bunların hiçbirisi bir bahçe, bir ormanlık alan ya da satın almanız gereken bir şey gerektirmez. Bir toprak parçası, sahipsiz biraz zaman ve biraz sıkılmaya razı olup bunu düzeltmeyen bir yetişkin ister. Dış dünya zaten karşılık veren malzemeyle dolu — dürüstçe, öngörülemez bir şekilde ve talimatsız. Sizin işiniz çoğunlukla yer açmak ve sonra yoldan çekilmek.

UYGULAMA

1. Yürüyerek birkaç dakikada ulaşabileceğiniz yakınlarda bir dış mekân seçin.
2. Bu hafta bir kez oyuncaksız ve plansız oraya gidin ve ilk beş dakikalık sıkıntıyı araya girmeden oturun.
3. Bir sonraki ziyareti zaten yaptığınız bir şeye bağlayın — okul yürüyüşü, markete gidiş — böylece gününüze yeni bir dilim eklemesin.
4. Bunu bir derse dönüştürmeye çalıştığınızı fark edin ve anın verimsiz kalmasına izin verin.

Yetişkin Oyunca Nasıl Katılır?

Hiç çocuğun mutlu mesut oynadığı bir sırada yanına oturup, işe yarar bir şey söyleyip de oyunun sessizce söndüğünü izlediniz mi? Bir an hikâye tıkır tıkır ilerliyordur, bir sonraki anda çocuk size bakıyordur, ne yapacağının söylenmesini bekliyordur. Ya da tam tersi: geri çekilmeye çalıştınız ve birkaç dakika içinde elinize plastik bir dinozor ile onun ne söylemesi gerektiğine dair çok net talimatlar tutuşturuldu.

Belki an bundan daha küçüktü. Bir soru sordunuz — "Ne inşa ediyorsun?" — ve cevap bir omuz silkmeydi. Bir kutu oyununda bir kuralı düzelttiniz, çünkü kural gerçekten yanlış oynanıyordu, ve oyun kısa süre sonra bitti. Kale için bir fikir sundunuz, ve kale sizin oldu, onların değil. Bir oyuncak alıp "yerine" koydunuz, ve odadaki bir şey söndü.

Bunların hiçbirisi başarısızlık değil. Bunlar, aynı şeyi isteyen — iyi vakit geçirmek, biraz bağlantı kurmak — iki insanın ona farklı yönlerden varmasının sıradan sürtünmesi.

Yetişkinler oyuna öğretme, yardım etme, işleri adil ve düzenli ve akışta tutma içgüdüleriyle gelir. Çocuklar oyuna gösteriyi yönetmeye gelir. Her iki içgüdü de makul. Sorun şu ki her zaman birbirine uymuyorlar, ve sürtünme kolayca gözden kaçan ve kolayca yanlış okunan küçük, tekrarlayan anlarda kendini gösteriyor.

Bir yetişkinin oyuna girmesinin üç yolu

Çoğu zaman bir yetişkin oyuna birkaç tanınabilir şekilden biriyle katılır, kimse bunu bilinçli olarak seçmiş olsun ya da olmasın.

Birincisi yönetmen. Bu, oyunun nasıl gitmesi gerektiğini bilen yetişkindir — doğru kurallar, doğru sıra, mantıklı son. Yönetmek katılmak gibi hissettirir, ve bir çocuğa da bir süreliğine katılım gibi görünebilir. Ama sessizce karar verme yetkisini çocuğun elinden alır, ve yönetilen oyun oyun olmaktan çıkar, bir gözetmeni olan bir etkinliğe dönüşür.

İkincisi seyirci. Bu yetişkin oradadır, sıcaktır ve tamamen pasiftir — izler, başını sallar, ara sıra "vay" der. Başlamak için güzel bir yerdir, ve çocuklar gerçekten bir seyirci ister. Ama hiç araya girmeyen bir seyirci çocuğa asla bir ortak deneyimi yaşatmaz: kendinden bir şey getiren, şaşırabilen, müzakere edilebilen biri.

Üçüncüsü misafir. Bu, çocuğun dünyasına çocuğun şartlarıyla giren yetişkindir — sunulan rolü kabul eder, ilan etmek yerine sorar, zaten sürmekte olan hikâyeyi takip eder ve çocuğun kontrolü elinde tutmasına alan bırakır. Pasif kulağa gelir, ama değildir: iyi bir misafir ilgilidir, meraklıdır ve oyuncudur, ve yine de akşam yemeğinde ne olacağına ev sahibinin karar vermesine izin verir.

Çoğumuz tek bir öğleden sonra içinde bu üçü arasında gidip geliriz, ve çoğu zaman hangisi olduğumuzu fark etmeyiz. İşe yarar soru "hangisiyim?" değil, "şu anda hangisi oluyorum, ve çocuk bunu davet etti mi?"

Sürtünmenin altında ne yatıyor

Bütün bunların altında basit bir amaç uyumsuzluğu var. Çocuk için oyun, yazar olabildikleri yerdir — dünyanın kontrol edilebilecek kadar küçük ve test edilebilecek kadar güvenli olduğu yer. Bu yazarlık duygusu bir lüks değil; meselenin ta kendisi. Bir yetişkin kararları devraldığı anda, çocuk oyunun ona verdiği tek şeyi kaybeder.

Yetişkin için oyun genellikle başka bir şeye giden bir araçtır: bağlantı, öğrenme, sorunsuz bir öğleden sonra. Bunlar iyi şeyler, ama dikkati sonuçlara çeker — oyunun doğru bitmesi, dersin yerini bulması, dağınıklığın toplanması. Sonuç odak noktası haline geldiğinde, rehberlik sessizce müdahaleye dönüşür, ve çocuk bunu yetişkinin sözleri nazik olsa bile hisseder.

Mekanizma budur, ve aynı küçük sahnenin evlerde ve öğleden sonralarda tekrarlanmasının nedeni de budur. Kimse yanlış yapıyor değil. İki kişi aynı masada iki farklı oyun oynuyor: biri yazar olmak için, diğeri rehberlik etmek için oynuyor, ve ikisi de bunu yüksek sesle söylemedi.

Rehberlik ve müdahale: asıl önemli olan çizgi

Burada en çok iş yapan ayrım rehberlik ile müdahale arasındakiidir, ve kulağa geldiğinden daha küçüktür. Rehberlik çocuğun kullanabileceği bir şey ekler ve sonra kontrolü geri verir. Müdahale kontrolü alır, ne kadar nazikçe olursa olsun, ve tutar.

Diyelim bir çocuk bir kule inşa ediyor ve kule sürekli devriliyor. Rehberlik, yüksek sesle fark etmek olabilir — "her tepeye çıktığında bu sallanıyor" — ve sonra beklemek. Çocuk bloğu kaydırabilir, sizi görmezden gelebilir ya da ne yapacağınızı sorabilir. Sonra ne olursa olsun, karar onlarda kaldı. Müdahale, bloğu kendiniz alıp onlara doğru yolu göstermektir, sallanma konusunda haklı olsanız bile. Bilgi aynıydı. Sahiplik değildi.

Aynı çizgi hayali oyunda da geçerli. Size sunulan rolü kabul etmek — sıkıcı bir rol bile olsa — rehberliktir, çünkü çocuğun zaten anlattığı hikâyeyi destekler. Karakterinizi daha ilginç olacak şekilde yeniden yazmak müdahaledir, çünkü hikâyeyi sizin yapar. Bir kutu oyununda, çocuğa zaten bildiği bir kuralı hatırlatmak rehberliktir; onun yerine taşını oynatmak müdahaledir. Test her zaman aynıdır: bu andan sonra oyun kimin?

Test — bu andan sonra oyun kimin — yanınızda taşımaya değer, ama bir test ancak deneyecek bir şeyiniz varsa işe yarar. İşte başlamak için bir yer, ve bilerek küçük.

Bugün atabileceğiniz bir adım

Tek bir oyun dilimi seçin — on ya da on beş dakika, fazlası değil — ve kendinize tek bir görev verin: takip et, yönetme. Çocuk size bir rol verdiğinde, onu alın ve içinde kalın. Dinozorun artık bir doktor olduğunu söylediklerinde, dinozor bir doktordur. Bir duraklama olduğunda, onu bir soruyla ya da öneriyle doldurma dürtüsüne direnin. Gerçekten ne istendiğini anlayamıyorsanız, küçük ve açık bir şey sorun — "Şimdi ne yapmalıyım?" ya da "Sırada ne var?" — ve sonra size söyleneni yapın.

Bütün adım bu. Ne sıklıkla yönlendirmek istediğinizi fark edin, ve yönlendirmediğinizde ne olduğunu fark edin. Mükemmel yapmak zorunda değilsiniz, ve bütün öğleden sonra yapmak zorunda değilsiniz. On dakika iyi bir misafir olmak, bir saat yarım yamalak yönetmenlikten daha değerlidir, ve tekrarlaması çok daha kolaydır.

Devam ettirmek için, onu zaten olan bir şeye bağlayın — banyodan önceki akşam yemeği sonrası oyun, kimsenin acelesi olmayan cumartesi sabahı dilimi. Bir düzenli dilim yeterli. Bir gün kaçırılırsa, tamir çalışması gerekmez; bir dahaki sefere kaldığınız yerden alırsınız. Mesele farklı bir ebeveyn olmak değil, çocuğu kendi dünyanıza çekmek yerine onun dünyasına adım atmanın güvenilir tek bir alışkanlığını inşa etmek.

İnsanların genellikle tökezlediği yerler

İlk tökezleme can sıkıntısıdır. Bir başkasının hikâyesini on dakika takip etmek gerçekten sıkıcı olabilir, ve onu canlandırma — bir twist ekleme, karakterinizi daha komik yapma, bir sorun ortaya çıkarma — dürtüsü güçlüdür. Genellikle bir misafiri yeniden yönetmene dönüştüren şey bu dürtüdür. Ortaya çıktığında, dürüst hamle onu fark edip geçmesine izin vermek ya da açıkça söylemektir: "Fikirlerim tükeniyor — ne yapmamı istiyorsun?" Sorunu geri vermek oyunun başarısızlığı değildir; misafirin ev sahibinden yönlendirme istemesidir. Ve gerçekten bittiyse, "Birkaç dakika içinde durmam lazım" demek, kalıp sessizce kontrolü devralmaktan çok daha iyidir.

İkinci tökezleme düzeltme refleksidir, ve en çok kurallı oyunlarda kendini gösterir. Bir çocuk kutu oyununu yanlış oynar ya da oyun ortasında bir kural uydurur, ve içinizden bir şey bunun düzeltilmesi gerektiğinde ısrar eder. Burada kuralların ne için olduğunu sormak yardımcı olur. Amaç paylaşılan, adil bir oyunsa, düzeltmek oynamanın bir parçasıdır, ve nazıkçe yapmak sorun değildir. Amaç çocuğun oyunuysa, uydurulan kural genellikle ilginç olan kısımdır — çocuğun kuralların nasıl işlediğini deneyimlemesidir, ki oyunun varoluş

nedenlerinden biri de budur. Şimdi onların tarzıyla, sonra doğru şekilde oynamayı her zaman kabul edebilirsiniz. Hiçbir şey kaybolmaz.

Üçüncü tökezleme sönük andır — katılırsınız, ve oyun söner. Bu yaygındır, ve genellikle çocuğun o anda bir ortağa hazır olmadığı anlamına gelir. Çözüm daha çok çabalamak değil, hafif bir sözle geri çekilmektir — "İhtiyacın olursa buradayım" — ve yeniden başlamalarına izin vermektir. Bazı çocuklar kontrolleri paylaşmadan önce bir ısınmaya ihtiyaç duyar, ve onlara o alanı vermek iyi katılmanın bir parçasıdır.

Değişimin ne kadar süreceğine gelince: günleri değil, haftaları bekleyin. Yıllar içinde, çoğu zaman hiçbir kasıt olmadan birikmiş bir yönlendirme alışkanlığını geri alıyorsunuz. Gerçekçi ilerleme göstergesi asla müdahale etmemeniz değil, daha erken fark etmeniz ve sorunsuzca geri çekilebilmenizdir. Asıl beceri o fark etmedir, ve pratikle hızlanır.

Kısa bir kapanış özeti

Bir yetişkin oyuna yönetmen, seyirci ya da misafir olarak katılır, ve çoğumuz fark etmeden üçü arasında sürükleniriz. Önemli olan çizgi, bir şey ekleyip kontrolü geri veren rehberlik ile kontrolü alıp tutan müdahale arasındadır. Test basit: bu andan sonra oyun kimin? Bu soruyu çoğunlukla doğru yanıtlayın, ve kendinizi daha az değil, daha çok davet edilirken bulacaksınız — çünkü oyununun sizinle güvende olduğunu bilen bir çocuk kapıyı açık tutar.

UYGULAMA

- Bugün düzenli on-on beş dakikalık bir oyun dilimi seçin ve önceden takip etmeye, yönetmemeye karar verin.
- Size verilen rolü alın ve içinde kalın; emin değilseniz "Şimdi ne yapmalıyım?" diye sorun ve cevaba uyun.
- Düzeltme ya da iyileştirme dürtüsü belirdiğinde, durun, sonra ya bırakın ya da kararı çocuğa geri verin.
- Sonunda, geri çekildiğiniz bir anı fark edin — o fark etme, inşa ettiğiniz alışkanlıktır.

Ne Zaman Rehberlik, Ne Zaman Sessizlik?

En son ne zaman yere oturup bir çocukla oynadığınızı düşünün. Belki yapı bloklarıydı, belki hayali bir mutfak, belki de kurallarını kimsenin tam hatırlamadığı bir kutu oyunu. Bir noktada aklınıza muhtemelen bir soru takıldı: Burada bir şey yapmalı mıyım, yoksa olmasına izin mi vermeliyim? O anda nasıl cevap verdiyseniz verin, oradan ayrılırken doğru cevabı verip vermediğinizi merak etmiş olabilirsiniz.

Bu soru, fark etmeye başladığınızda düzinelerce küçük kılıkta karşınıza çıkar. Bir çocuğun arabaları sıraya dizdiğini izlerken bir yarış önermeli misiniz yoksa sessiz mi kalmalısınız, diye düşünürsünüz. Bir yapboz tıkanır ve yardım edip etmeyeceğinize karar vermeden eliniz çoktan eksik parçaya uzanmıştır. İki çocuk kimin hangi rolü oynayacağını pazarlık ederken ortalıkta dolanırsınız, araya girmenin kurtarma mı yoksa kesinti mi olacağından emin olamazsınız. Bir çocuk size hiçbir anlam ifade etmeyen bir hikâye anlatır ve bir detayı düzeltme dürtüsü hissedersiniz. Ya da tam tersi: oyun sürükleniyor, amaçsız, hüsrana doğru kayıyor ve bunun çözülmesi gereken bir sorun mu yoksa alan açılması gereken bir evre mi olduğunu bilemezsiniz.

Bu anların hiçbiri hangi yöne gideceğinizi söyleyen bir işaretle gelmez. İşte tam da bu yüzden bizi kemirip dururlar. Ve bu sorunun — oyuncaklar, yaşlar ve öğleden sonralar boyunca — tekrar tekrar geri dönmesi, aslında meselenin tek bir durumla ilgili olmadığını gösterir. Mesele, bir çocuk oyun oynarken rolümüzün ne olduğuna dair neye inandığımızdır.

Sizi çeken iki dürtü

Belirli anların altında genellikle iki dürtü savaş halindedir. Biri öğretme dürtüsüdür: bir şey eklemek, daha iyi bir yol göstermek, oyunu bir şeye "yarasın" diye fırsat görürsünüz. Diğeri, oyunu tam da bu müdahaleden koruma dürtüsüdür — çocuğun kendi yönünün, sizin göremediğiniz ve bozmamanız gereken bir iş yaptığına güvenmek.

İki dürtü de yanlış değildir ve ikisi de tek başına güvenilir değildir. Öğretme dürtüsü denetimsiz kalırsa her oyunu bir derse dönüştürür ve çocuklar bunu fark eder. Çok sık yönlendirilen oyun, artık onların olmaktan çıkar ve performans için izlendiğini hisseden bir çocuk, zamanla oyunu değerli kılan riskleri almaktan vazgeçer — tuhaf fikirler, yanlış dönüşler, dağınıklığa benzeyen denemeler. Koruma dürtüsü denetimsiz kalırsa yokluğa dönüşebilir. Bir çocuğa alan vermekle, onu artık işlemeyen bir şeyle yalnız bırakmak arasında fark vardır.

Aslında olan şey bir kontrol devridir ve devirler doğası gereği sakildir. Bir çocuğun oyununa katıldığınızda, çocuğun yazar olduğu bir alana adım atarsınız. Yaptığınız her öneri, o yazarlık üzerinde küçük bir iddiadır. Bazen bu iddia memnuniyetle karşılanır — bir duvara takılan çocuk genellikle bir ele sevinir. Bazen de hikâyeyi sessizce ondan alır ve sizin fikrinize uyar, çünkü daha iyi olduğu için değil, siz yetişkin olduğunuz ve oda size doğru eğildiği için.

Bu neden tekrarlanıyor ve neden görüldüğünden zor

Sorunun tekrar tekrar geri gelmesinin nedeni, aynı oyun seansının dakikalar içinde her iki cevabı da gerektirebilmesidir. Hayali oyuna dalmış bir çocuk sizden yakınlardaki sakin varlığınıza başka hiçbir şeye ihtiyaç duymayabilir; on dakika sonra aynı çocuk gerçekten tıkanmış olabilir ve bir dürtmeye minnettar kalabilir. Doğru hamle, bir kez belirlediğiniz bir politika değil — tekrar tekrar yaptığınız bir okumadır. Bu yorucudur, işte bu yüzden "asla müdahale etme" ya da "her zaman katıl" gibi kurallara uzanırız ve bu kurallar bizi yüzüstü bırakmaya devam eder.

İş başında daha sessiz bir güç de vardır: yetişkin rahatsızlığı. Uzun süren çocuk yönetimindeki oyunlar bize verimsiz gelebilir. Günleri tamamlanan görevlerle ölçmeye alışkınız ve oyun bize böyle bir defter sunmaz. Bu yüzden kısmen kendi huzursuzluğumuzu gidermek için araya gireriz, çocuk bize ihtiyaç duyduğu için değil. Diyelim ki bir çocuk aynı üç figürü bir halının üzerinde, dışarıdan bakınca bir döngü gibi görünen bir şekilde hareket ettiriyor. Hiçbir şey olmuyor sanmak ve "daha iyi" bir oyun önermek kolaydır. Ama içeriden bakınca, o döngü tam da düşünmenin gerçekleştiği yer olabilir — tekrar çoğu zaman meselenin ta kendisidir, hayal gücünün başarısızlığı değil.

Bir de ihtiyaç duyulma çekiciliği var. Oyuna davet edilmek iyi hissettirir ve geri çevrilmek, gerekme bile biraz acıtır. Dürüst olursak, rehberliğimizin bir kısmı vazgeçilmez kalmamızın bir yoludur. "Beni izle" diyen çocuk bir yönetmen değil, bir seyirci ister — ve bu iki talebi anında ayırt etmeyi öğrenmek, bu bölümün konusu olan becerinin çoğudur.

İyi haber şu ki seçim nadiren geri döndürülemezdir. Oyun affedicidir. Çok fazla yönlendirdiyseniz geri çekilebilirsiniz. Çok uzun süre sessiz kalıp hüsrana baş gösterdiyse ileri çıkabilirsiniz. Önemli olan her anı mükemmel yakalamak değil; hangi yöne meyilli olduğunuzu fark etmek ve aralığınızı nazikçe genişletmektir.

Bugün atabileceğiniz küçük bir adım

Bir oyun seansı seçin — bütün gün değil, evdeki her oyuncak değil, sadece bir tane — ve önceden ilk on dakika hiçbir şey söylemeyeceğinize karar verin. Düzeltici bir şey yok,

öneri yok, "aaa, şöyle olsa ne olur" yok. İzleyebilirsiniz, yakında olabilirsiniz, doğrudan bir soruyu yanıtlayabilirsiniz, ama siz başlatmazsınız. Gerekirse telefonunuza bir zamanlayıcı kurun ya da sadece saate bir göz atın. Mesele törensel bir saflık değil; yönlendirme dürtüsünün gidecek yeri olmadığı sabit bir pencereyi kendinize vermek.

Bunu yapılabilir kılan, küçük ve sınırlı olmasıdır. Sonsuza dek katılmamaya yemin etmiyorsunuz ve bundan sonra daha iyi bir dinleyici olacağınıza söz vermiyorsunuz. On dakikalık bir deney yürütüyorsunuz. Çocuk sizinle oynamanızı isterse, oynayın — evet deyin ve onun yönlendirmesini takip edin. Bir soru sorarsa basitçe yanıtlayın. Disiplin yalnızca kendiliğinizden sunacağınız şeylerle ilgili: fikir, düzeltme, "şöyle dene."

Sonrasında ne olduğunu fark edin. Sadece çocuğun ne yaptığını değil, sizin ne hissettiğinizi de. Dakikalar uzadı mı? Elleriniz kaşındı mı? Asla önermeyeceğiniz bir fikir mi inşa edildi? Aklınızda birkaç kelimeyle tutun — günlük gerekmez. Fark etmek, bir sonraki seansa taşınan şeydir, sonra ondan sonrakine. On dakikalık pencereyi birkaç hafta içinde üç dört kez tekrarlayın, kendi müdahalenizin şeklini tanımaya başlayacaksınız: hangi oyun türleri önerileri sizden çıkarıyor, hangi çocuklar, hangi yorgun öğleden sonralar.

İnsanların genellikle tökezlediği yer

En yaygın tökezleme, iyi başlayıp kendi yarattığınız bir geri çekilmeyle biten bir seanstır. On sessiz dakika iyi geçer, sonra huzursuzluk sızıp içeri girer ve sonraki yirmi dakikayı konuşarak boşluğu doldurmakla geçirirsiniz. Bu bir karakter kusuru değil; sessizliğin alışkın olmayan yetişkinlere yaptığı şeydir. Çözüm, pencereyi kısaltmaktır, kendinizi zorla içinden geçirmek değil. Beş dakika gerçek anlamda geri durmak, yarım saat beyaz boğumlu bir çekimserliğin sonunda aşırı yönlendirmeye çökmesinden daha değerlidir.

İkinci tökezleme bunun tersidir ve daha sinsî: sessizliği bir strateji olarak kullanmak. Çocuklar niyeti son derece iyi okur. Sessizseniz çünkü işinizin "onların gelişmesine izin vermek" olduğuna karar verdiniz, arkasındaki planı hissedebilirler ve oyun özbilinçli hale gelir. Mevcut, rahat bir yetişkin ile kasıtlı olarak sessiz bir yetişkin arasındaki fark bedeninizde görünür — çocuğu mu izlediğinizde yoksa kendinizi başarılı olurken mi izlediğinizde. Dürüst versiyon şudur: buradayım, burası senin, şu an bana ihtiyaç yok. Eğer gerçekten bunu hissetmiyorsanız, mesafe taklidi yapmaktansa sıcak bir şekilde katılmak daha iyidir.

Üçüncü tökezleme, gerçek tıkanmayı değerli bir mücadele olarak yanlış okumaktır. Bir çocuk gerçekten bloke olabilir — bir kule sürekli çöküyor, bir arkadaşla oyun bozulmuş, enerji tükenmiş ve hüsrana uğruyor. O anlarda sessizlik saygı olmaktan çıkar ve ihmal

olmaya başlar. Sinyal hüsrânın kendisi değil; gidecek yeri olmayan hüsrândır. Zor bir şeyi çözen bir çocuk genellikle kararlılık gösterir, soruna geri döner, tekrar dener. Sınırı dayanmış bir çocuk bunu genellikle bedeninde gösterir — oyuncakları itmek, sızlanmak, düzleşmek. Bu, devreye girme işaretiğinizdir ve en nazik giriş bir çözüm değil bir sorudur: "El mi istersin, biraz alan mı?"

Değişimin ne kadar sürdüğüne gelince — günlerle değil, aylarla düşünün. Yönlendirme dürtüsü yıllar içinde inşa edilmiş bir alışkanlıktır ve siz olması gerektiğine karar verdiğiniz için çözülmeyecektir. Hedeflediğiniz şey kademeli bir genişlemedir: varsayılan olarak geri durduğunuz daha çok seans, davet ile seyirci arasındaki farkı ayırt edebildiğiniz daha çok an ve otomatik uzanmanın azalması. Bu, tek bir öğleden sonrayla değil, bir mevsimlik küçük gözlemlerle ölçülen türden bir değişimdir. Ve düz bir çizgide gitmeyecektir. Bazı haftalar gerilediğinizi fark edeceksiniz ve bu normaldir, bir hüküm değil.

Kısa bir kapanış özeti

Ne zaman rehberlik etmeli, ne zaman geri çekilmeli sorusunun tek bir cevabı yoktur, çünkü tek bir soru değildir. An be an yaptığınız bir okumadır: davet mi seyirci mi, işleyen mücadele mi tıkanmış hüsrân mı. Öğretme dürtünüzün de koruma dürtünüzün de yeri vardır ve ikisi de genel bir kural olarak güvenilir değildir. Zamanla inşa ettiğiniz şey aralıktır — bir çocuk bir ele ihtiyaç duyduğunda öne eğilme ve alan kendi işini yaparken onu rahat bırakma yeteneği. Küçük pencereler, dürüstçe gözlemlendiğinde, sizi oraya herhangi bir politikadan daha hızlı götürecektir.

UYGULAMA

1. Yaklaşan bir oyun seansı seçin ve ilk on dakika sessiz kalın — öneri yok, düzeltme yok, yalnızca doğrudan soruları yanıtlamak var.
2. Sonrasında bir iki kelimeyle not edin: çocuğun sizin aklınıza gelmeyecek ne yaptığını ve sessizlik sırasında ne hissettiğinizi.
3. İki hafta boyunca üç dört seansa yayarak tekrarlayın; araya girme dürtünüzü neyin tetiklediğine dair kalıpları gözleyin.
4. Hüsrân yükseldiğinde, bir çözüm önermek yerine "El mi, alan mı?" diye sorun ve genellikle hangi cevabı aldığınızı fark edin.

Oyunla Büyüyen Bir Zihin İçin Küçük Adımlar

Bunu muhtemelen yaşamışsındır. Çocuğunun oynadığını izliyorsun ve zihninin bir köşesinde küçük bir ses soruyor: hepsi bu mu? Bu gerçekten bir işe yarıyor mu? Bloklar üst üste diziliyor ve devriliyor, oyuncak bebek besleniyor ve yatağa yatırılıyor, aynı oyun bu hafta beşinci kez oynanıyor — ve hepsi pek bir şey gibi görünmüyor. Oyunun ne kadar önemli olduğunu okuyorsun, ilke olarak buna inanıyorsun, sonra yerde oturup bu zamanı daha amaçlı bir şeyle geçirmen gerekip gerekmediğini merak ediyorsun.

Bu soru sıradan şekillerde ortaya çıkıyor. Belki aynı oyunun bir tur daha oynanmasına evet demeden önceki duraksamadır, çünkü bir parçan çocuğun yeni bir şeye geçmesi gerektiğini düşünüyor. Belki öğleden sonra serbest oyun içinde kaybolup gittiğinde ve "öğrenilen" hiçbir şeyi gösteremediğinde duyulan sessiz suçluluk duygusudur. Belki tam tersidir: dersler ve yapılandırılmış etkinliklerle o kadar dolu bir program ki oyun ancak her şey bittiğinde gerçekleşen şey haline gelmiştir. Ya da belki köşedeki oyuncak yığınıdır — o kadar çoklar ki çocuğun birinden diğerine sürükleniyor ve bir türlü yerleşemiyor gibi görünüyor — ve daha fazlasının mı yardımcı olacağını yoksa daha azının mı iyi olacağını merak ediyorsun.

Şüphenin altındaki şüphe

O anda gerçekte sorulan şey oyuncaklar ya da zaman hakkında bir soru değil. Güven hakkında bir soru. Yolun bir yerinde çoğumuz gelişimin yetişkinlerin *teslim ettiği* bir şey olduğu fikrini edindik — dersler aracılığıyla, doğru materyaller aracılığıyla, doğru şekilde orada olarak. Bu mantıkla oyun, teslimat durduğunda olan şeydir. Yani çocuğunun oynamasını izlerken sadece bir çocuğu izlemiyorsun; ölçebileceğin bir şey için kullanılabilecek zamanı izliyorsun.

Şüphenin tekrarlamasının nedeni de bu. Tek bir iyi oyun öğleden sonrasıyla çözülmüyor, çünkü zaten kanıtla yaratılmamıştı. Yetişkinin motor, çocuğun araba olduğu bir çocukluk resminden geliyor. O resimden bakınca her sessiz oyun anı, motor kapatılmış gibi görünüyor. Ve resim yerinde kaldığı için soru geri geliyor — oyuncakçada, programda, bloklarla yerde — oyunun önemli olduğunu kendine kaç kez söylemiş olursan ol.

Çocuğun aslında ne yapıyor

Altında olup bitenin sade bir versiyonu şu. Bir çocuk oynadığında, dünya üzerinde küçük, sürekli bir deney yürütüyordur — ve bu deneyin dışsal bir ödülü yoktur, ki işe yaramasının nedeni tam da budur. Blokları üst üste dizmek sadece blok dizmek değildir; bir şeyin

düşmeden önce ne kadar yükseğe çıkabileceğini ve o düşüşün nasıl hissettirdiğini test etmektir. Bir bebeği beslemek sadece rol yapmak değildir; bir ilişkiyi prova etmek, önemseyen kişinin rolünü denemektir. Aynı oyunun beşinci turu kendi hatırına tekrar değildir — çocuğun bir kalıbı kendisinin olana kadar pratik yapmasıdır, tıpkı senin bir şarkıyı artık melodi hakkında düşünmek zorunda kalmayana kadar mırıldanman gibi.

Bunların hiçbirisi bir yetişkinin yönlendirmesini gerektirmez ve mesele de tam bu. Düşünme oyunun *içinde* gerçekleşir, arasındaki boşluklarda değil. Bir çocuk ne inşa edeceğine karar verdiğinde seçimler yapıyordur. Kule devrildiğinde, hiçbir maliyeti olmayan ve bir şey öğreten küçük bir başarısızlıkla karşılaşılıyordu. Bir kural icat ettiğinde — mavi parçalar buraya gider, çatlaklara basamazsın — oyunların bir yapısı olduğu fikrinin ta kendisini inşa ediyordu. Bu deneyimi bir çocuğa dışarıdan veremezsin. Sadece ona yer açabilirsin.

Oyuncaklar ya da serbest oyun ile yapılandırılmış etkinlikler hakkındaki sorunun temiz bir cevaba ulaşmadan dönüp durmasının nedeni de bu. En çok önem taşıyan değişken oyuncak sayısı değil; oyun sırasındaki deneyim. Oyuncakla dolu bir oda dikkati dağıtabilir, az sayıda şeyin derinlemesine kullanılması ise onu tutabilir. Yapılandırılmış etkinlikler de düşman değil — kendi türünden bir öğrenme sunarlar — ama açık, kendi yönlendirdiği türün yerini alamazlar, çünkü yapılandırılmış oyunda haritayı hâlâ yetişkin tutuyordu. Çocuk takip ediyordu. Serbest oyunda haritayı çocuk çiziyordu ve o çizim işin kendisidir.

Yani bloklarla yerde hissettiğin şüphe, bir şeylerin yanlış olduğunun işareti değil. Yanlış şeyi ölçtüğünün işareti — olup biten bir süreçken sen ürün arıyorsun. Öğleden sonranın sayılmış olması için öğleden sonradan görünür bir şeyin çıkması gerekmiyor. Çocuğun düşünüyor, test ediyor, başarısız oluyor ve yeniden deniyor ve bunun çoğu asla işaret edebileceğin bir şey olarak görünmeyecek. Bu oyundaki bir eksiklik değil. Oyun denen şey tam da bu.

Bugün atabileceğin küçük bir adım

Bu hafta bir zaman dilimi seç — yirmi dakika fazlasıyla yeter — ve onu güne, başka biriyle tutacağın bir randevu gibi yerleştir. O an geldiğinde çocuğunla yere otur ve takip etmekten başka hiçbir şey yapma. Öneri yok, oyunu eğitici bir şeye yönlendirmek yok, uzanabileceğin yerde telefon yok. Sana bir parça uzatırlarsa al. Kuralları söylerlerse uy. Uzaklaşıp geri dönerlerse izin ver.

Adımın tamamı bu ve neredeyse fazla kolay geliyor. Ama gerçekten yaparsan, yönlendirme dürtüsünün ne kadar güçlü olduğunu fark edeceksin — oyunu bir yere iten bir soru sormak, kulenin daha sağlam olabileceğini belirtmek, an sessizleştğinde ekranına bakmak. Bu dürtülerin her biri eski resmin konuşması, yetişkinin motor olduğu resmin. İlk

kez sadece oturup takip ettiğinde yirmi dakika tuhaf biçimde uzun gelebilir. Bu normal. Bir alışkanlığın gevşemesinin hissi.

Devam ettirmek için onu mükemmel değil tekrarlanabilir kıl. Mümkünse her gün aynı kabaca saatte, ya da günlerin buna izin vermiyorsa haftada birkaç sabit zamanda. Önemli olan, çocuğunun güvenebileceği bir sabit haline gelmesi, başka acil bir şey olmadığında yakaladığın bir ruh hali değil. Bir gün kaçarsa hiçbir şey mahvolmaz; bir sonrakinde yeniden başlarsın. Mesele bir seri değil. Mesele, odanın yavaş yavaş bu saatin var olduğunu öğrenmesi ve içinde gerçekleşen oyunun bir yere gitmesi için ihtiyaç duyduğu zamanı alması.

Adımın diğer yarısı: daha fazla değil, daha az

Bu arada oyuncak yığınının bir göz at — dramatik bir temizlikle bir şeyler atmak için değil, odayı sel basıp basmadığını fark etmek için. Bir oyuncak kutusu o kadar doluysa ki her şey yarım görülüyorsa, bir kısmını bir süreliğine dolaba kaldırıp birkaç şey çıkarmayı dene. Sonra oyuna ne olduğunu izle. Çoğu zaman, aralarında sürüklenilecek daha az şey olduğunda aynı birkaç parça daha çok ve daha derinlemesine kullanılır.

Bu adım birincisini korur. Daha sessiz bir oda çocuğunu takip etmeyi çok daha kolaylaştırır, çünkü yorum yapacak daha az şey ve etrafını toplayacak daha az şey vardır. Ayrıca şüphe etmeye başladığında tutunabileceğin somut bir şey verir: çocuğunun aynı ahşap trenle kırk dakika oynadığı gerçeğini gösterebilirsin çünkü uzanabileceği tek şey oydu ve o kırk dakika tam da oyunun üretip üretemeyeceğini merak ettiğin türden yoğun bir deneydir.

Ve bir şeyleri değiştirme fikri hâlâ çok büyük geliyorsa, daha da küçült. Bir öğleden sonra. Bir oyun. Telefonun bir banyo ve bir masal süresince diğer odada kaldığı bir akşam. Tek bir akşam çocuğunun nasıl oynadığını dönüştürmez, ama daha faydalı bir şey yapar: anın müdahale etmeden atlatılabilir olduğunu gösterir. Bunu bir kez gördükten sonra yeniden seçmek kolaylaşır.

İnsanların genellikle tökezlediği yer

İlk tökezleme can sıkıntısıdır — seninki, çocuğununki değil. Aynı hayali oyunun onuncu dakikası civarında bir kaşıntı gelir: yeni bir fikir sokmak, ne yaptıklarını sormak, oyunu biraz daha ilginç kılmak. Bu bir karakter kusuru değil; bir şeyleri ilerleten kişi olma pratiğinin yılları. Faydalı hamle, kaşıntıyı ona itaat etmeden fark etmektir. Ellerinle bir şey yapman gerekiyorsa sessizce anlat — "yani ayı şimdi köprüden geçiyor" — ve yanlış

anladıysan çocuğun seni düzeltmesine izin ver. Düzeltmek, kontrolü ele almadan orada kalmanın güzel bir yoludur.

İkinci tökezleme sayılıp sayılmadığı sorusudur. Bir çocuk yirmi dakikasını sana aynı şeyi tekrar tekrar yapıyormuş gibi görünen bir şeyle geçirebilir: taşları bir sıraya dizmek, aynı kapağı aynı kavanoza koymak. Serbest oyunun yalnızca meşgul ve hayal gücü dolu görüldüğünde değerli olduğu sonucuna varmak kolaydır. Diyelim ki çocuğun taşları dizdi, etraflarında iki kez yürüdü, sonra geri koydu — izleyen bir yetişkin zamanın boşa harcandığını hisseder. Oysa içeriden bakınca bu hâlâ test etmektir: düzen, tekrar, sonu olan bir sıranın küçük tatmini. Pratik kural basitçe oyunun neyse o olmasına izin vermek, onu notlamadan.

Üçüncü tökezleme zamandır. Bir hafta takip etmenin evin nasıl hissettirdiğini değiştireceğini beklemek ve cuma gününe kadar sessizce değiştirmedeği sonucuna varmak kolaydır. Dürüstlüğün yardımcı olduğu yer burası. Değiştirdiğin şey yıllar içinde inşa edilmiş bir şüphe kalıbı ve bu tür kalıplar bir programa göre çözülmez. Etkinin düzensiz olmasını bekle: bazı öğleden sonraları çocuğun gerçek bir odakla oynayacak, diğerlerinde yapışkan ya da huzursuz olacak ve oyun dağılacak. İkisi de yaklaşım hakkında bir hüküm değil. Günlere göre değil, haftalara ve aylara göre değerlendir.

Gün gerçekten çok doluyorsa ne yapmalı sorusu da var ve burada cevap gösterişsiz: hiçbir şey yapmamak yerine daha az yap. Gerçekten takip edilen beş dakika, telefon uzakta, hiç gelmeyen vaat edilmiş yarım saatten daha değerlidir. Ve yapılandırılmış bir etkinlik açık zamanı tamamen doldurduysa, iptal etmek zorunda değilsin. Bir şeyi birkaç haftalığına bırak ve haftanın nasıl hissettirdiğini gör. Tek bir küçük, gerçek değişiklik yapmak, yepyeni bir program ilan edip sessizce terk etmekten iyidir.

Neyi beklememen gerektiği üzerine bir söz

Şunu açıkça söylemekte fayda var: buradaki amaç harika oynayan bir çocuk ya da amaçla uğuldayan bir ev değil. Bazı oyunlar gürültülü ve amaçsızdır ve devrilmiş bir kule yüzünden gözyaşlarıyla biter. Bazısını izlemek sıkıcıdır. Plan oyunu daha etkileyici kılmaz; ona yer açar, ki bu daha küçük ve daha dürüst bir amaçtır. Öğleden sonralarını hayali bir idealle kıyaslarken bulursan kendini, bu eski resmin geri sızmasıdır ve cevap onu yeniden küçültmektir — odaklanmış bir yirmi dakika, daha az oyuncaklı bir oda, her seferinde bir hafta.

Kapanış

Bu kitap birçok ebeveynin paylaştığı bir şüpheyile başladı: bu gerçekten sayılıyor mu? O zamandan beri gelen bölümlerin hepsi aynı yönü gösterdi — düşünen, test eden, başarısız olan, kurallar icat eden ve ilişkiler kuran bir çocuğa, hepsi oyunun etrafındaki boşluklarda değil oyunun içinde gerçekleşen. Fark yaratan şey oyuncak sayısı ya da takvimin doluluğu değil. Oda deneyin sürmesine izin veriyor mu, meselesi bu. Yukarıdaki adımlar kasten küçük, çünkü gerçek bir haftadan sağ çıkanlar küçük adımlardır. Hiçbir şeyi baştan aşağı değiştirmen gerekmiyor. Oturman, takip etmen ve oyunun işini yapmasına izin vermen gerekiyor — ve bunu sıkıcı dönemlerde de yoğun dönemlerde de yapmaya devam etmen.

UYGULAMA

- Bu hafta iki ya da üç yirmi dakikalık oyun randevusu ayarla ve onları güne herhangi bir taahhüt gibi yerleştir.
- Her birinde sadece takip et: öneri yok, soru yok, telefon başka odada.
- Oyuncakların bir kısmını kaldır ve küçük bir seçki bırak; oyunun derinleşip derinleşmediğini izle.
- Haftanın sonunda ne fark ettiğini not et — çocuğunun ne kadar iyi oynadığını değil, yönlendirmeyi bırakmanın nasıl hissettirdiğini.

Daha derine inmek isteyeneye

- Al Gini, *The Importance of Being Lazy*, 2003 · ISBN 9780415938792
- Marilyn Charles, *Importance of Play in Early Childhood Education*, 2019 · ISBN 9781351718301
- Oscar Wilde, *The Importance of Being Earnest*, 1893 · ISBN 9781495286261
- Oscar Wilde, *A Woman of No Importance*, 1893 · ISBN 9781539945840
- Oscar Wilde, *The plays of Oscar Wilde*, 1905 · ISBN 9780394604909
- Oscar Wilde, *The Importance of Being Earnest and Other Plays*, 1924 · ISBN 9780451521996

— Son —