Erken Çocukluk ve Okul Öncesi Dönem

ÖZEL EĞİTİMDE
Maarifin Kalbinde
OYUN

AİLELER İÇİN

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

2026

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
Doç. Dr. Mustafa OTRAR

EDİTÖR
Meryem KABATAŞ

YAZARLAR
Dr. Dicle GÖZÜM
Ayşenur Ebru BEYRU DEMİR

KATKIDA BULUNANLAR
Büşra YILDIRAN
Hatice Kübra MEMİŞOĞLU

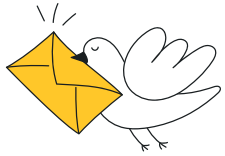
DİL UZMANI
Betül KILIÇ

GRAFİK TASARIM
Sibel GÜNGÖR
Münevver ASLAN





Ailelere Mektup



SEVGİLİ AİLELER

Çocuklar oynayarak öğrenir. Bu kitaptaki oyunlar, çocuğunuzla birlikte keyifli ve verimli zaman geçirmenize yardımcı olmak amacıyla hazırlanmıştır.



NASIL KULLANILIR?

Oyunlar için evdeki eşyalar yeterlidir. Her oyun 5–10 dakika sürmektedir. Oyunu aile bireyleriyle veya yakın çevrenizdeki kişilerle oynayabilirsiniz.



Evde Oyun Oynarken Nelere Dikkat Etmeliyiz?

1. Kısa Tutun
Birkaç dakikalık keyifli bir oyun, uzun ve yorucu bir oyundan daha verimli olabilir. Gerektiğinde ara verin. Süreyi çocuğun dikkat süresine göre yavaş yavaş uzatın.

2. Çocuğunuzu Takip Edin
Onun ilgisini çeken oyuncakları ve konuları kullanın.

3. Her Çabasını Takdir Edin
Doğru yapamasa bile çabasını görün: “Ne güzel denedin!” Neyi beğendiğinizi açıkça söyleyerek övün.

4. Zorlamayın
Oyuna katılmak istemediği gün oyunu sonlandırın, başka bir gün tekrar deneyin.

5. Keyifle Bitirin
Oyunu çocuğunuz hala eğlenirken bitirin; bir dahaki sefere hevesle katılmasına yardımcı olabilir. Sürekli yönerge vermek oyunun keyfini bozabilir.

6. Oyun Seçiminde Gelişim Özelliklerini Dikkate Alın
Oyunu çocuğunuzun yaşı, gelişim özellikleri ve ilgi alanlarını birlikte düşünerek seçin.

7. Dikkat Dağıtıcıları Unsurları Kaldırın
Televizyon, tablet, telefonu oyun oynarken kapatın.

Doğada Oyun Oynarken Nelere Dikkat Etmeliyiz?



•Rutinlerine bağlı olan çocuklar için aynı park veya bahçede oynamak çocuğunuzu rahatlatabilir. Başlangıçta aynı yeri seçebilirsiniz. Çocuğunuz rahatladıkça yeni yerler keşfedebilirsiniz.

• Çocuğunuzun ilgisine göre gezi süresini ayarlayabilirsiniz.

• Toprağa, yaprağa dokunmak istemeyen çocuğu zorlamanıza gerek olmayabilir. Eldiven ya da küçük bir kürekle rahat etmesini sağlayabilirsiniz.

• Çocuğunuz sözel iletişim kurmuyorsa göstermesi, nesneyi getirmesi ya da nesneye bakması yeterli olabilir.

• Doğaya zarar vermemek için oyun sırasında yere düşmüş yaprakları, taşları kullanabilirsiniz. Çocuğunuzun doğadaki nesneleri ağzına almamasına dikkat ediniz.

Evde Oyun
Dikkat Edilecekler

01 GÜRÜLTÜDEN, KALABALIKTAN YA DA DEĞİŞİKLİKTEN RAHATSIZ OLUYORSA

- Sessiz bir köşede, yumuşak ve sessiz oyuncaklarla oynayın.
- Oyunun adımlarını resimlerle gösterin; önce siz yapın, sonra o yapsın.
- Bir şey istemesi için fırsat yaratın: Oyuncağın bir parçasını verip diğerini istemesi için 2–5 saniye bekleyin.
- Hep aynı oyunu istiyorsa oyunu küçük değişikliklerle yavaş yavaş çeşitlendirin.

02 YENİ BECERİLERİ YAVAŞ ÖĞRENİYORSA

- Oyunu küçük adımlara bölün; her seferinde tek bir şey söyleyin.
- Aynı oyunu birkaç gün tekrar edin, sonra biraz değiştirin.
- Resim yerine gerçek nesneler kullanın; gerekirse kuralları azaltın.
- Başardığında biraz daha zor bir oyuna geçin.



03 İŞİTME CİHAZI YA DA İMPLANT KULLANIYORSA

- Cihaz oyun sırasında da takılı olsun, çıkarırsa ilgisini başka yöne çekip tekrar takın.
- Yüzünüzü görebileceği şekilde karşısına oturun; önce dikkatini çekin, sonra konuşun.
- Oyunda yaptığınız her şeyin adını söyleyin ya da işaretini gösterin.

04 BAZI SESLERİ SÖYLEMEKTE ZORLANIYORSA

- Düzeltmeyin, tekrar ettirmeyin; doğrusunu doğal biçimde söyleyin. "Tapıyı aç" derse: "Tamam, kapıyı açıyorum." deyin.
- Nasıl söylediğine değil, ne söylediğine cevap verin.
- Yanlış söyleyişine gülmeyin, onu taklit etmeyin.
- Anlamadığınızda "Göster." deyin, sözcükleri yavaş ve net söyleyin.



05 DİKKATİ ÇABUK DAĞILIYORSA

- Oyunu kısa parçalara bölün, aralarda kısa molalar verin.
- Masada yalnızca o oyunun malzemeleri olsun.
- Ses oyunları ve resimli kart oyunları gibi kısa, hareketli oyunlar seçin.

Kendin Yap
Oyuncaklar

TOP

Malzeme: Kâğıt ya da kumaş, bant ya da küçük bir torba, pirinç, çorap
Yapılışı: Kâğıdı buruşturup bantla sarın ya da torbaya pirinç doldurup ağzını bağlayın sonra çorabın içine koyup ağzını bağlayın.
Oyun: Karşılıklı yuvarlayın, atın ya da bir kutuya atmaya çalışın.

ÇINGIRAK

Malzeme: Küçük pet şişe, pirinç ya da nohut, bant
Yapılışı: Şişeye bir avuç pirinç koyun, kapağı kapatıp bantla sıkıca sarın.
Oyun: Sallayın, sesi dinleyin; şarkıya eşlik edin.

ŞEKİL KUTUSU

Malzeme: Kapaklı ayakkabı kutusu, makas, kapak, küçük kutu gibi nesneler
Yapılışı: Kapağa daire ve kare delikler açın, keskin kenarları bantla kapatın.
Oyun: Nesneleri doğru delikten atın. Zorlanırsa delik sayısını bire indirin.

BLOKLAR

Malzeme: Boş gıda ve kibrit kutuları, bant
Yapılışı: Kutuların ağzını bantla kapatın; isterseniz renkli kâğıtla kaplayın.
Oyun: Üst üste dizin, kule yapın, yıkın, tekrar yapın.







YAPBOZ

Malzeme: Dergiden alınmış ya da çizilmiş bir resim, kalın karton, yapıştırıcı
Yapılışı: Resmi kartona yapıştırın, kuruyunca 3–4 büyük parçaya kesin.
Oyun: Parçaları birleştirin. Kolay gelirse parça sayısını artırın.

LOBUT

Malzeme: 4–6 boş pet şişe , bir top
Yapılışı: Şişelerin içine biraz su ya da kum koyup kapaklarını bantlayın.
Oyun: Şişeleri dizin, topla devirin. Hedefi önce yakına koyun.

TÜNEL

Malzeme: Büyük bir karton kutu ya da bir masa ve örtü
Yapılışı: Kutunun iki ucunu açın ya da masanın üzerine yere kadar uzanan bir örtü serin.
Oyun: İçinden emekleyerek geçin, içine saklanın, “Cee!” oynayın.

GÜVENLİK

- Çocuğunuz eşyaları ağzına götürüyorsa 3 cm’den küçük parça kullanmayın.
- Kapakları bantla sıkıca kapatın, keskin kenar bırakmayın.
- Oyuncakları düzenli kontrol edin; yırtılan, açılanı yenileyin.

NE KADAR Yardım Edeyim?



- **Bekleyin**

Biraz zaman verin. İçinizden 10'a kadar sayın.

- **Gösterin**

Önce siz yapın, o izlesin.

- **Söyleyin**

Kısa söyleyin. Örneğin "Buraya bak."

- **İşaret Edin**

Parmağınızla ya da bir resimle gösterin.

- **Kolaylaştırın**

İşi küçültün: az parça, büyük kaşık.

- **Hazırlayın**

Eşyaları sırayla önüne koyun.

- **El Ele Yapın**

Elini tutun, birlikte yapın.

- **Siz Yapın**

Siz yapın, ne yaptığınızı anlatın.

- Yardım ederken en az destekten başlayın: bekleme, model olma, kısa yönerge verme, işaret etme, işi kolaylaştırma, materyali hazırlama ve gerektiğinde birlikte yapma. Mümkün olduğunda son adımı çocuğa bırakın.
- Çocuğun istemediği doku, koku, ses veya hareketlerde ısrarcı olmayın. Alternatif materyal veya katılım yolu sunun.
- Küçük parçalar, su, gıda, toz oluşturan malzemeler ve hareket gerektiren oyunlarda yetişkin gözetimi sağlayın. Keskin araçlar kullanmayın; oyun materyallerini her kullanımdan önce kontrol edin.
- "Yerden Yüksek" oyununda dengesiz taş, kütük veya yüksek yerlere çıkma yerine sabit, alçak ve kaymaz hedef alanlar seçin.
- "Yaprağın Yolculuğu" oyununda nefes üfleme çocuğa uygun değilse alternatif hareket yolu kullanın. Nefes, yutma veya solunumla ilgili güçlüklerde üflemeyi zorlamayın.

İÇİNDEKİLER

KAPLARLA OYNUYORUZ
Kapağını Bul
Şişe Devirmece
Kokuyu Bulalım
14

KUMAŞLARLA OYNUYORUZ
Topu Bulalım
Bir Sepet Çorap
Kumaşlarla Dans
Mendil Kapmaca
Sihirli Torba
21

KUTULARLA OYNUYORUZ
Kutu Basket
Kule Yıkılıyor
Kutu Garajı
Undaki Resim
Kar Yağıyor
32





SUYLA OYNUYORUZ
Sünger Oyunu
Köpük Dağı
Meyve Banyosu
Adaya Yolculuk
43

DOĞADA OYNUYORUZ
Baba Ayı ve Yavru Ayı
Yerden Yüksek
İz Bırak
Yaprağın Yolculuğu
52

MUTFAK VE EV EŞYALARIYLA OYNUYORUZ
Çekmece Düzeni
Renkli Sürpriz
Meyve Treni
Mandal Dansı
Kaşıkta Yumurta
Mandal Abaküs
Sayı Minderleri
62



Kaplarla Oynuyoruz



KAPAĞINI BUL

Oyunun Adı

Neye Yardım Eder?

El bileğini ve parmaklarını güçlendirmesine destek olur.

Neye İhtiyacınız Var?

Bir sepet ve evde biriken farklı kapaklı kaplar (kavanoz, su matarası, saklama kabı, su şişesi vb.). Kapların içine koymak için küçük sürprizler: bir oyuncak, bir çıkartma, bir kurabiye, aile fotoğrafı eklenebilir.

Nasıl Oynarız?

Önce kapların her birinin içine çocuğunuz görmeden küçük bir sürpriz koyun ve kapaklarını kapatın. Sepeti çocuğunuzun önüne koyup "Bu kutularda sürpriz var! Hadi açalım!" deyin. Çocuğunuz bir kabı seçsin ve açmaya çalışsın. Açtığında içinden çıkan sürprize birlikte sevinin: "Bak, araba çıktı!" Sürprizi çıkardıktan sonra kapağı yeniden kapatmasını isteyin. "Şimdi kapağını kapat, kutu uyusun." Bütün kaplar açılıp kapanınca oyun biter.

Kolaylaştırın: Kapakları sıkı kapatmayın. Büyük ve tutması kolay kaplar seçin. Çevirmeli kapaklarda "Çevir, çevir, çevir… açıldı!" diye ritimli söyleyin. Gerekirse elinizi onun elinin üstüne koyup birlikte çevirin, son çeviriyi o yapsın.

Zorlaştırın: Daha küçük kapaklı kaplar ekleyin. Kapakları ayırıp eşleştirme aşamasına geçin. "Önce mavi kutuyu aç sonra kırmızıyı" gibi iki basamaklı yönergeler verin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kapların üzerine farklı kabartma işaretler (tek çizgi, nokta, halka) ekleyin; kapak ve gövdeye eşleşen dokunsal işaretler koyun. Sürprizleri tanıtırken içeriğini sözel olarak betimleyin.	Kapları çocuğun önünde sabit bir sırayla sunun. Önce el yordamıyla kabı ve kapağı incelemesine zaman verin; "kapağı bul–çevir–aç" adımlarını sözel olarak belirtin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Yönergeyi yüz yüze, iyi aydınlatılmış ve çocuğun sizin yüzünüzü görebildiği konumda verin. Her kabın üzerine belirgin renk/şekil işareti veya adım resmi koyun.	"Seç", "aç", "kapat" gibi kısa yönergeleri konuşma, işaret dili veya çocuğun kullandığı iletişim sistemiyle birlikte sunun. Mimik ve jestlerle sürprizi gösterin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Geniş kavrama yüzeyli, hafif kaplar ve kolay açılan kapaklar seçin; kaymayı önleyen mat kullanın. Gerektiğinde kapağı gevşetin veya çekme halkası ekleyin.	Kabı masada sabitleyin; çocuk tek eliyle kapağı çevirebilsin. El üstünden yönlendirme yerine önce kabı tutma, sonra kapağı çevirme gibi kısmi yardımlarda bulunun; son hareketi ise çocuğa bırakın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Önceden tanıdığı kapları ve hoşlandığı, sürpriz niteliği öngörülebilir nesneleri kullanın. Çok farklı doku/koku içeren sürprizleri başlangıçta seçmeyin.	Oyunun sırasını görsel adım kartlarıyla gösterin. Bir seferde bir kap sunun; açma-kapama tekrarlarını aynı sırada yürütün ve yeni kapak türünü ancak çocuk hazır olduğunda ekleyin.
DEHB	Sepette aynı anda 2–3 kap bulundurun; kullanılmayanları görüş alanından kaldırın. Kolay kavranan, büyük kapaklar seçin.	Kısa turlar düzenleyin: bir kap seçme, açma, sürprizi görme ve kapatma. Her tamamlanan kapta hemen geri bildirim verin; bekleme süresini kısa tutun.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Farklı özelliklere sahip iki belirgin kapla başlayın. Kapakların eşini aynı kabartma/renk işaretiyle belirleyin. Sürprizleri büyük ve güvenli nesnelerden seçin.	Önce yetişkin bir kabı açıp kapatarak model olsun. "Aç" ve "Kapat" yönergelerini ayrı ayrı verin; gerekirse iki seçenekten doğru olan kabı göstermesini isteyin. Başarıya göre kap sayısını artırın.

Oyunun Adı

ŞİŞE DEVİRMECE



Neye Yardım Eder?

Topu hedefe doğru yuvarlamasına ve nesneleri saymasına yardımcı olur.

Neye İhtiyacınız Var?

6 adet su şişesine biraz su doldurun ve kapaklarını sıkıca kapatın. (Şişelerdeki sulara renk katılabilir ya da şişelere renkli bant sarılabilir.)
Bir adet top.

Nasıl Oynarız?

Çocuğunuzla oyun oynadığınız alanda şişeleri halının üstüne üçgen şeklinde dizin: önde bir, ortada iki, arkada üç şişe şeklinde yerleştirin. Önce siz topu yerden yuvarlayarak bir atış yapın ve şişeler devrilince "Güm! Devrildi!" diye sevinin. Sonra topu çocuğunuza verin; çocuğunuz topu yuvarlasın ve şişeleri devirmeye çalışsın. Atıştan sonra devrilen şişeleri birlikte sayın: "Bir, iki, üç... Üç şişe devrildi!" Ayakta kalanlara da bakın: "Bunlar devrilmedi. Hangisi çok; devrilenler mi, ayakta kalanlar mı?" Ardından şişeleri birlikte yeniden dizin ve sıra bir sonraki oyuncuya geçsin. Oyun, evdeki diğer aile üyeleriyle birlikte oynanabilir.

Kolaylaştırın: İlk günlerde tek bir şişeyi çocuğunuzun önüne koyun. Topu eliyle iterek şişeyi devirmesi bile yeterlidir. Başardıkça şişe sayısı artırılabilir. Şişelere daha az su koyarsanız kolay devrilir. Büyük bir top kullanın. Şişeleri birbirine yakın dizin ve çocuğunuza daha yakından attırın. Topu yuvarlamakta zorlanırsa elinizi elinin üstüne koyup birlikte itin.

Zorlaştırın: Mesafeyi uzatın, daha küçük bir top kullanın. Şişeleri aralıklı dizin. "Mavi şişeyle sarı şişeyi devir" gibi iki basamaklı yönergeler verin. En ileri aşamada renk ya da sayı yönergeleri ekleyin: "Kırmızı şişeyi devir!" Şişelerin üzerine 1'den 6'ya kadar sayılar yazıp devrilen şişelerin sayılarını birlikte okuyabilirsiniz.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Şişelerin yerini sabit tutun; dizilimi dokunarak tanıtın. Şişelere hafif ses çıkaran, güvenli işaretler ekleyin veya hedef hattını dokulu bantla belirleyin.	Atıştan önce şişelerin konumunu elinden tutarak gezdirip tanıtın. Topun yönünü sözel olarak tarif edin; devrilen şişeleri çocukla birlikte dokunarak sayın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Şişeleri yüksek kontrastlı renklerle işaretleyin ve atış başlangıcını görsel kart/kol hareketiyle belirtin. Topun geliş yönünü kolay fark edilir bir hatla gösterin.	"Hazır–yuvarla–say" sırasını görsel olarak sunun. Atışın başladığını el işaretiyle belirtin; sayma sırasında yüzünüz çocuğa dönük olsun.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Büyük, hafif ve kolay yuvarlanan top kullanın; şişeleri yakına ve geniş aralıklarla dizin. Çocuk oturarak oynayacaksa şişeleri uygun yükseklikte yerleştirin.	Topu iki elle itme, eğimli bir kanaldan bırakma veya yetişkin desteğiyle yuvarlama seçenekleri sunun. Şişeleri yeniden dizme görevini de erişilebilir yükseklikte yapın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Devrilme sesinden rahatsız oluyorsa plastik, hafif şişeler kullanın ve ses düzeyini azaltın. Önce tek şişeyle, sonra aynı dizilimle devam edin.	Başlamadan önce şişelerin devrileceğini gösterin. Görsel sıra kartı kullanın; sürpriz ses yaratmayın ve şişe sayısını çocuğun rahat ettiği düzeyde tutun.
DEHB	Atış çizgisini ve şişe alanını bantla belirleyin; bir seferde yalnızca top ve birkaç şişe görünür olsun.	Sıra beklemeyi kısa tutun; her atıştan hemen sonra devrilen şişeleri sayıp yeniden dizin. Gereksiz uzun sayma veya çok adımlı yönergeler eklemeyin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Tek şişe ve büyük top ile başlayın; devrilen şişeyi birlikte "bir" olarak sayın. Renk ve sayı yönergelerini ilk aşamada kullanmayın.	Önce yetişkin, örnek atış yapsın. "Topu yuvarla" yönergesini verin; sonrasında yalnızca "kaç tane?" sorusunu ekleyin. İki-üç şişeye kademeli geçin.

Oyunun Adı

Neye Yardım Eder?

Neye İhtiyacınız Var?

Nasıl Oynarız?

KOKUYU BULALIM



Farklı kokuları ayırt etmeye yardımcı olur.

2 şişe, renkli kâğıt, portakal, nane

Küçük su şişelerinin içinin tamamen kuru olduğundan emin olunur. Şişelerin dışına renkli kâğıt sarılır, böylece içleri görünmez. İlk turda yalnızca iki şişe hazırlanır ve kokuları birbirinden çok farklı seçilir: birine portakal kabuğu diğerine nane konur. Kapaklar kapatılır ve şişeler masaya konur. Her şişenin karşısına, içindeki şeyin gerçeği konur: bir portakal ve bir demet nane. Önce yetişkin model olur. Bir şişeyi alır, kapağını açar ve şişeyi burnunun hemen dibine değil; biraz uzağına tutup eliyle kokuyu kendine doğru yelpazeler: “Hımm, bu portakal kokuyor!” Sonra gerçek portakalı koklar: “Aynı koku!” Ardından müzik açılır ve yetişkin ile çocuk şişelerin etrafında dans eder. Müzik durunca çocuk bir şişe seçer, kapağını açar ve aynı şekilde koklar. Masadaki portakal ve nane arasından o kokunun hangisi olduğunu gösterir. Sonra şişenin içine birlikte bakılır: “Evet, portakal kabuğuymuş!” Müzik yeniden başlar ve oyun diğer şişeyle devam eder.

Kolaylaştırın: İki şişe ve çok farklı iki koku kullanılır. Koku kaynağının gerçeği her zaman masada durur, çocuk koklayıp göstermekle yetinir. Şişenin kapağını yetişkin gevşetir, çocuk yalnızca son çevirmeyi yapar. Çocuğun bir sözcük söylemesi gerekmez, göstermesi yeterlidir.

Zorlaştırın: Şişe sayısı artırılır. Nane, kekik, kahve, tarçın, limon gibi kokular kullanılır. Masadaki gerçek nesneler yerine resimleri konur, sonra resimler de kaldırılır ve çocuk kokunun adını söyler. Çocuk kokuları “sevdim” ve “sevmedim” diye iki gruba ayırır. Müzik yavaş ve hızlı olarak değiştirilir, çocuk dansını müziğe uydurur.

Dikkat: Kahve, tarçın ve kimyon gibi toz baharatlar buruna çekildiğinde hapşırtabilir ve gözü yakabilir. Bu nedenle şişeyi çocuğun burnuna dayamayın. Toz baharat yerine kabuk, yaprak ya da çubuk tarçın gibi bütün malzemeler tercih edilir. Bazı çocuklar kokulara karşı çok duyarlıdır. Kokuyu sevmeyen ya da koklamak istemeyen çocuğu zorlamayın. Şişelerin içindekiler yenmez.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Şişelerin üzerine farklı kabartmalı işaretler koyun; portakal ve naneyi dokunarak incelemesine fırsat verin. Kokuyu sözel olarak tanımlayın; eşleştirme nesnelerini erişilebilir biçimde yerleştirin.	Önce her gerçek nesneyi ayrı ayrı tanıtın. Şişeyi koklarken elini nesneye yönlendirmeden, kokunun hangi nesneye ait olduğunu dokunarak seçmesine zaman tanıyın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Eşleştirmeyi yalnızca sözel yanıta dayandırmayın; portakal/nane fotoğrafı, nesne ve işaret/kelime etiketlerini kullanın. Müzik yerine görsel başladır işareti de sunun.	Koklama, seçim ve kontrol adımlarını resimli kartlarla gösterin. Çocuğun yanıtı konuşma, işaret, resim seçme veya bakışla vermesine izin verin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Şişeler hafif ve kolay kavranır olsun; kapağı yetişkin önceden gevşetsin. Şişeyi masada sabitleyen bir tutucu kullanın.	Çocuk kokuyu kendisi yaklaştırmakta zorlanırsa şişeyi güvenli mesafede yetişkin tutsun. Seçim için işaret etme veya nesneye uzanma yeterli kabul edilsin.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kokuya duyarlılığı varsa koklama zorunluluğu koymayın; önce kokusuz nesne eşleştirmesiyle başlayın. Yalnızca çocuğun kabul ettiği, hafif ve tanıdık kokular kullanın.	Oyunu sakin ortamda, tek koku/tek seçimle başlatın. Çocuğun "istemiyorum" işaretini kabul edin; kokuları yavaşça ve önceden haber vererek tanıtın.
DEHB	Masada aynı anda iki koku ve iki eşleşme nesnesi bulundurun; müziği ve ek hareketleri azaltın.	Bir turda tek şişe koklatıp hemen eşleştirin. Uzun dans/bekleme bölümlerini kısa tutun; doğru eşleştirmeden sonra bir sonraki tura geçin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki belirgin ve tanıdık kokuyla başlayın; çocuğun kokuyu adlandırması şart olmasın, doğru nesneyi göstermesi yeterli olsun.	Yetişkin "portakal" kokusunu örnekleyip gerçek portakalı gösterir. "Aynı mı?" gibi tek bir kısa soru kullanın; gerekirse iki nesne arasından seçim yaptırın.



Kumaşlarla Oynuyoruz

Oyunun Adı

TOPU BULALIM



Neye Yardım Eder?

Nesnelerin yerini hatırlayabilme ve kendi sırasını bekleyebilmeye yardım eder.

Neye İhtiyacınız Var?

İki örtü ve pinpon topu

Nasıl Oynarız?

Masaya ya da yere iki örtüyü yan yana serin. Topu çocuğunuza gösterin, “Hop, hop, hop!” diyerek zıplatın ve örtülerden birinin üstüne koyun. Örtünün ucunu tutup topun üstüne yavaşça kapatın ve bir iki saniye bekleyin. Sonra “Top hangi örtünün altında? Dokun ve bul.” deyin. Çocuğunuz doğru örtüye dokununca örtüyü bir sihirbaz gibi çekip açın, topu zıplatın ve birlikte “Aferin! Oradaydı!” deyin. Yanlış örtüye dokunursa o örtüyü hafifçe kaldırıp boş olduğunu gösterin ve “Burada değil, tekrar bak” deyin. Yine bulamazsa doğru örtüye parmağınızla hafifçe dokunun. Birkaç turdan sonra sıra ona geçsin; topu o saklasın, siz bulun.

Kolaylaştırın: Tek örtüyle başlayın. Topun bir kısmı görünsün. Örtülerin renkleri farklı olsun.
Zorlaştırın: Örtüleri buruşturup iki tepe yapın. Ya da yassı bir oyuncak saklayın. Sakladıktan sonra 10’a kadar sayın. Üçüncü bir örtü ekleyin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Örtülerin dokuları birbirinden farklı olsun; topun yerini bulmayı kolaylaştırmak için örtünün altında belirgin kabarıklık oluşturun. Masanın kenarlarını ve örtü konumlarını tanıtın.	Örtüleri ve topu çocuğun elleriyle keşfetmesine izin verin. “Top burada/şurada” gibi konum sözcüklerini kullanın; doğru örtüye dokunduğunda sözlü geri bildirim verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Örtüleri farklı ve yüksek kontrastlı renklerde seçin; saklama anında topun hangi örtünün altına girdiğini açıkça görmesini sağlayın.	Yönergeyi yüz yüze verin; “dokun ve bul” ifadesini işaretle destekleyin. Yanlış seçimde örtüyü kaldırıp boş olduğunu görsel olarak gösterin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Örtülerin uçlarına kolay kavranan halkalar ekleyin; topu daha büyük, hafif ve kolay hissedilebilen bir nesneyle değiştirin. Oyun masada veya erişilebilir zeminde oynansın.	Çocuk örtüyü kaldırmakta zorlanırsa örtüyü kısmen açık bırakın veya yetişkin yalnızca başlangıç hareketine yardım etsin. Yanıtı, örtüyü kaldırmadan işaret ederek de verebilsin.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Örtülerin yeri ve oyun sırası sabit olsun; her turdan önce topun saklanacağını görsel olarak haber verin.	“Göster–ört–bekle–bul” resimli sıralamasını kullanın. İlk başta tek örtüyle oynayın; çocuk hazır olduğunda ikinci örtüyü ekleyin ve sıra değişimini açıkça gösterin.
DEHB	İlk aşamada yalnızca iki örtü ve tek top kullanın; diğer oyuncakları kaldırın.	Saklama ve bulma turlarını kısa tutun. Sıra beklerken çocuğa topu elinde tutma veya “Benim sıram” kartı verme gibi etkin bir bekleme görevi sunun.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Tek örtü ile başlayın; topun küçük bir kısmı dışarıda görünsün. Daha sonra iki örtüye geçip seçenekleri net sunun.	Yetişkin topu sakladıktan sonra “Nerede?” diye sorup iki örtüye sırayla dokunarak seçenekleri belirginleştirsin. Doğru seçeneği hemen açarak çocuğun doğru tepkisini pekiştirin.

Oyunun Adı

BİR SEPET ÇORAP

Neye Yardım Eder?

"Çok" ve "az" sözcüklerini tanımasına, nesneleri karşılaştırarak ev işlerine katılmasına destek olur.



Neye İhtiyacınız Var?

2 sepet, yıkanmış 10 çift çorap

Nasıl Oynarız?

Çocuğunuzla oyun oynadığınız alanda bir sepete ailenin bütün çoraplarını dökün, diğer sepete yalnızca 4 çorap koyun. Kollarınızı kocaman açarak dolu sepeti gösterin ve "Burada çok çorap var!" deyin. Ardından küçük parmağınızla diğer sepeti gösterip "Burada az var" deyin. Sonra çocuğunuza "Çok olan hangisi? Göster!" deyin. Doğru sepeti gösterdiğinde birlikte ellerinizi çorap dağına daldırın ve çorapları havaya savurun. Savrulan çorapları birlikte sepete toplayın.

Kolaylaştırın: Sepetler arasındaki fark çok olsun. Örneğin 1 çorap ve 10 çorap.
Zorlaştırın: Her çorabı alıp "Bu babanın mı, senin mi?" diye sorun ve birlikte sahibinin yığınına koyun. Bütün çoraplar yerleşince yığınları yan yana getirin. "Kimin çorabı çok?" diye sorun, cevabını bekleyin. Ardından az olan yığını göstererek "Senin çorabın az" deyin. İsterseniz en sonunda herkes kendi çorabını sepete taşıyabilir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Sepetlere farklı dokulu etiketler takın; çorapları tek tek çocuğun eline vererek çorapların dokusunu inceletin. Çok/az farkını sayısal açıklama yerine dokunsal yığın büyüklüğüyle de tanıtın.	Sepetlerin yerini sabit tutun. Çocuğun her sepetteki çorapları dokunarak karşılaştırmasına ve "çok/az" sözcüklerini dinlemesi için zaman verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Sepetlerin önüne büyük "çok/az" yazı-resim kartları koyun. Çorapları ayırırken el hareketi ve görsel işaret kullanın.	"Çok" ve "az" sözcüklerini aynı anda işaret veya görsel sembolle destekleyin. Çocuk sözcükle yanıt veremiyorsa doğru sepeti göstermesi yeterli olsun.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Hafif, geniş ağızlı sepetleri masa veya sandalye yüksekliğine yerleştirin; çorapları kolay kavranan küçük gruplar halinde sunun.	Çocuk çorapları savurmakta veya toplamakta zorlanırsa masaya bırakma, sepete kaydırma veya yetişkinle birlikte taşıma seçeneği sunun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	İki aynı sepeti ve sabit yerleşimi koruyun; sepetleri görsel etiketlerle ayırın. Çorap dokusuna hassassa yumuşak ve tanıdık çorap seçin.	Önce "çok" sepetini, sonra "az" sepetini gösterin. Dağınık savurma bölümü rahatsız ediyorsa çorapları kontrollü biçimde sepete bırakın; sırayı önceden bildirin.
DEHB	Çorap sayısını 4–6 ile sınırlayın; sadece iki sepeti ve o an kullanılan çorapları masada tutun.	Bir seferde bir çorap verin; "al–koy" döngüsünü kısa tutun. Toplama işini küçük turlara bölüp her turdan sonra geri bildirim verin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İlk aşamada çok belirgin fark oluşturun: bir sepette bir, diğerinde dört çorap. Çorapları tek tek saymak yerine karşılaştırma yaptırın.	Yetişkin "Hangisinde çok?" diye sorarken iki sepeti ayrı ayrı göstersin. Çocuk sepeti işaret ederek yanıtlayabilir, sonra birlikte "çok/az" denir.

Oyunun Adı

KUMAŞLARLA DANS



Neye Yardım Eder?

Müzikle hareket edebilmesini sağlar.

Neye İhtiyacınız Var?

Hafif kumaş ve eşarp, sevdiği bir müzik

Nasıl Oynarız?

Evdeki hafif bir kumaş veya eşarbı alın ve çocuğunuzun sevdiği bir şarkıyı açın. Müzik başlayınca eşarplarınızı sallayarak birlikte dans edin. Eşarbınızı havaya kaldırırken "Yukarı!", yere indirirken "Aşağı!" deyin ve çocuğunuzun sizi taklit etmesini bekleyin. Müzik durduğunda eşarbı başınıza örtün ve bir an sessizce bekleyin. Sonra eşarbı kaldırıp "Ce!" deyin. Müzik yeniden başlayınca dansa kaldığınız yerden devam edin. Oyunu çocuğunuz hâlâ eğlenirken yaklaşık beş dakika sonra bitirin.

Kolaylaştırın: Çocuğunuz zorlanırsa hareketleri yavaşlatın ve tek bir hareketle başlayın. Önce siz gösterin, gerekirse kolunu nazikçe tutup eşarbı birlikte sallayın.

Zorlaştırın: Oyun kolay gelmeye başlayınca "Kumaş dizine! Kumaş omzuna!" diyerek eşarbı vücudunun farklı yerlerine koymasını isteyin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kumaşı farklı dokularla seçin ve eline vererek tanıtın; hareket alanındaki sınırları dokulu bir matla belirleyin.	Yukarı-aşağı hareketlerini sözel olarak adlandırın ve çocuğun elini kumaşın hareket yönünde takip etmesine fırsat verin. Müzik durduğunda sessizlikle birlikte durma bilgisini verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Müzik yerine veya müzikle birlikte yukarı-aşağı görsel kartları ve el hareketleri kullanın. Başla/dur işaretini belirginleştirin.	Yüzünüz çocuğa dönük olsun; her hareketi göstererek yapın. Çocuk işaret dili veya jest kullanıyorsa aynı yönergeyi bu yolla sunun.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Hafif, büyük kumaş kullanın; bileğe geçirilebilen geniş bir halka ekleyin. Kol hareketi sınırlıysa kumaşı masa üzerinde veya kolay erişilen bir çubukta hareket ettirin.	Ayakta dans etmek zorunlu olmasın; otururak, tek elle veya baş/gövde hareketiyle katılımı kabul edin. Hareket açıklığını çocuğun rahat aralığında tutun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Çocuğun tercih ettiği kumaşı ve müzik düzeyini seçin; yüzünü örtme/ce-ee bölümü rahatsız ediyorsa kumaşı başa örtmeden saklama oyunu kurun.	Oyunun sırasını önceden gösterin. Aynı iki hareketi tekrar edin; yeni hareketi çocuğun kabulüyle ekleyin ve müzik sesini uygun düzeyde tutun.
DEHB	Kısa, ritmik müzik parçaları seçin; bir turda yalnızca bir kumaş ve bir hareket kullanın.	Müzik durunca tek bir hareketle bitirin; uzun bekleme ve çok sayıda yönergeyi azaltın. Çocuğa hareketli bir görev verip hemen ardından kısa mola sunun.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Başlangıçta yalnızca “yukarı” veya “aşağı” hareketini çalışın; yetişkin hareketi model olarak olsun.	Tek sözcüklü yönerge ve model kullanın. Çocuk aynı hareketi yaparsa hemen pekiştirin; ardından ikinci hareketi ekleyin.

Oyunun Adı

MENDİL KAPMACA

Neye Yardım Eder?

Kaba motor, denge ve yönerge takip etme becerilerini destekler.



Neye İhtiyacınız Var?

Mendil

Nasıl Oynarız?

Mendili yere, iki üç adım uzağınıza koyun. Bu oyun aile üyeleriyle birlikte oynanabilir. Çocuğunuz ve bir başka aile üyesi oyuncu olur. Siz ayakta durup hareket yönergelerini verin: “Zıpla! Dön! Çömel! Ellerini havaya kaldır!” Herkes yönergeleri birlikte yapar. Birden “Mendili al!” denince herkes mendile doğru gider ve almaya çalışır. İlk alan bir sonraki turda yönergeyi veren kişi olur.

Kolaylaştırın: Mendili çok yakına koyun. Yönergeleri yavaş verin, her hareketi siz de gösterin.
Zorlaştırın: İki mendil koyun, rengini söyleyin: “Kırmızı mendile bas!” Yönergeleri ikişer ikişer verin: “Zıpla ve dön!”

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Mendilin yerini dokulu bir hedef alanıyla belirtin; oyun alanını önceden dokunarak gezdirin. Yetişkinin konumunu sesli olarak bildirin.	Her hareketi sözel olarak adlandırın ve çocuğun hareket öncesinde alanı keşfetmesini sağlayın. Mendile giden yolu engellerden arındırın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Her hareket için resimli kart veya belirgin beden hareketi kullanın; “Mendili al.” için ayrı bir görsel işaret belirleyin.	Yönergeleri yüz yüze, işaret dili veya jestle sunun. Hareketin adını söylemeden önce kartı gösterin; çocuk görsel/işaret ipucuyla başlasın.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Mendili yakına ve uygun yükseklikte koyun; büyük ve kolay kavranan mendil kullanın. Oyun otururak, el uzatma veya mendile dokunma biçiminde yapılabilsin.	Zıplama, dönme ve çömelme yerine çocuğun güvenle yapabildiği eşdeğer hareketleri seçin. Yarış veya hız beklentisi oluşturmayın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Önce tek bir mendil ve sabit oyun sırası kullanın; ani “kapmaca” yerine görsel geri sayım veya önceden bilinen bitiş işareti ekleyin.	“Hareketleri yap–mendili al–yerine dön” sırasını resimlerle gösterin. Çocuğa hazır olma süresi tanıyın; istemediği harekete zorlamayın.
DEHB	Oyun alanının sınırlarını renkli bantla belirleyin; diğer oyuncuları ve fazla materyalleri azaltın.	Komutları birer birer verin. Kısa turlar yapın; mendili alan çocuğa sıradaki rolü hemen vererek katılımı sürdürün.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İlk olarak tek hareket ve mendile uzanma/erişme adımını çalışın. Yetişkin hareketi göstererek birlikte yapsın.	“Kaldır”, “dön” gibi tek basamaklı yönergeler verin. Mendili almak için görsel/işaret ipucu sunun; başarıya göre ikinci hareketi ekleyin.

Oyunun Adı

SİHİRLİ TORBA



Neye Yardım Eder?

Eşyaları dokunarak tanımasına, tahmin etmesine, akıl yürütmesine ve sıra alıp rol değiştirmesine destek olur.

Neye İhtiyacınız Var?

Kumaş torba (bez çanta, büzgülü kese ya da yastık kılıfı) ve çocuğunuzun iyi tanıdığı 3–4 eşya (Örneğin top, kaşık, tarak veya oyuncak araba)

Nasıl Oynarız?

Eşyaları önce çocuğunuzla birlikte inceleyin. Her birini çocuğun eline verin, adını söyleyin, birlikte dokunun: “Bu top, yuvarlak. Bu tarak, dişleri var.” Sonra eşyaları torbaya koyun ve torbanın ağzını elinin rahatça gireceği kadar açık bırakın. Çocuğunuz elini torbaya soksun, bir eşyayı yoklasın ve onu çıkarmadan ne olduğunu tahmin etsin. Tahmin edince eşyayı birlikte çıkarıp bakın: “Evet, kaşıkmış!” Birkaç turdan sonra rolleri değiştirin. Torbaya o eşya koysun, siz tahmin edin. Arada bilerek yanlış tahmin edin, düzeltmesi çok hoşuna gidecektir.

Kolaylaştırın: Birbirine hiç benzemeyen eşyalar seçin: top ve kaşık gibi. Eşya sayısını azaltın.
Zorlaştırın: Daha az gördüğü eşyalar tercih edin: mandal, kepçe gibi. Eşya sayısını çoğaltın.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Torbanın ağzını geniş ve kolay erişilir yapın; nesneleri dokunarak ayırt edilebilir biçimde seçin. Her nesnenin özelliklerini sözel olarak betimleyin.	Torbayı ve nesneleri önce tek tek keşfettirin. “Yuvarlak”, “dişli”, “uzun” gibi dokunsal ipuçlarını açıklayın; tahmini söylemek yerine nesneyi göstermesine de izin verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Torbadan çıkan nesneyi büyük, yüksek kontrastlı biçimde gösterin; nesne adını yazı-resim kartıyla eşleştirin.	Sıra değişimini görsel “benim sıram/senin sıran” kartıyla belirtin. Nesnenin adını konuşma, işaret veya kart seçimiyle ifade etmesine fırsat verin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Torbanın ağzını sabitleyin ve hafif nesneler kullanın; kolay kavranan büyük tutma parçaları seçin.	Çocuk elini torbaya sokmakta veya nesneyi çıkarmakta zorlanırsa torbayı açık tutun ya da nesneyi kısmen dışarı çıkarın. Nesneyi işaret etmek de yanıt sayılabilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Torbanın dokusunu ve içindeki nesneleri önceden tanıtın; rahatsız olduğu kumaş veya beklenmedik dokulardan kaçının.	Önce torba dışında nesne tanıma yapın, sonra aynı nesneleri torbaya koyun. Çocuğun torbaya dokunma veya elini sokma konusunda seçim hakkı olsun.
DEHB	Torbada aynı anda 2–3 nesne bulundurun; diğer nesneleri kaldırın. Her tahminden sonra hızlıca kontrol edin.	Bir seferde tek nesne seçimi yaptırın; bekleme süresini uzatmayın. Rol değiştirmeyi kısa ve belirgin bir işaretle duyurun.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki çok farklı, tanıdık nesneyle başlayın; top ve kaşık gibi. Sözel tahmin yerine iki gerçek nesne arasından seçim sunun.	Yetişkin nesnenin bir özelliğini söyler ve model olur. Çocuğa tek bir soru sorun; doğru nesneyi seçtiğinde birlikte adını tekrar edin.



Kutularla Oynuyoruz



Oyunun Adı

KUTU BASKET

Neye Yardım Eder?

Nesneleri belirli özelliklerine göre karşılaştırabilmesine destek olur.

Neye İhtiyacınız Var?

Büyük bir karton koli, iki farklı top (büyük plastik top ve küçük bir top), renkli bant, sepet, sınırlı alan için yere yapıştırılmış bir atış çizgisi ya da minder.

Nasıl Oynarız?

Oyun için büyük bir karton kolide büyüklükleri farklı iki delik açın. Oyun alanında koliyi dik bir şekilde duvara dayayın. Daha sonra topları ve delikleri çocuğa tanıtın. Büyük topu büyük deliğe, küçük topu küçük deliğe tutarak: “Bu top büyük, büyük delikten geçer. Bu top küçük, küçük delikten geçer.” denir. Sonra “Büyük top hangi delikten geçebilir?” diye sorulur. Ardından kendiniz bir atış yaparak gösterin. Top delikten geçince birlikte “Sayı!” diye bağırın. Ardından çocuğunuz topu alsın, hangi deliğe atacağını göstersin ve atsın. Büyük topu küçük delikten geçirmeye çalışırsa hemen düzeltmeyin. Top geçmeyince birlikte bakın: “Geçmedi! Bu top büyük mü, küçük mü?” “Bir daha dene!” deyin. Oyun sonunda kutunun arkasındaki sepete bakın ve topları birlikte sayın: “Bak, iki top geçmiş!”

Kolaylaştırın: Yalnızca büyük deliği açın.

Zorlaştırın: Üç farklı boyda delik açın, mesafeyi uzatın.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Deliklerin kenarlarına farklı dokulu çerçeve ekleyin; büyük-küçük topları dokunarak tanıtın. Kutunun ve atış yerinin konumunu sabit tutun.	Topların büyüklük farkını elleriyle karşılaştırmasına fırsat verin. Delikleri ve hedefi sözel olarak betimleyerek topu doğru yere yönlendirmesine destek olun.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Delikleri farklı ve yüksek kontrastlı renklerle çevreleyin; büyük/küçük görsel semboller kullanın.	"Büyük top–büyük delik" eşleşmesini gösterin; işaret veya resim kartıyla seçim yapmasını sağlayın. Sözlü yönergeyi görsel ipucuyla birlikte verin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kutuyu masa veya tekerlekli sandalye erişimine uygun yüksekliğe sabitleyin; büyük, hafif toplar ve yakın atış mesafesi seçin.	Topu fırlatmak yerine kutuya yuvarlama veya elden bırakma seçeneği sunun. Çocuk otururak oynayabilir; kutu ve top erişim alanında olsun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Başlangıçta tek delik ve tek top kullanın daha sonra iki seçeneğe geçin. Kutunun devrilmeyeceğinden emin olun.	Oyunun adımlarını "topu seç–deliği bul–at" şeklinde görsel olarak gösterin. Tekrarlı ve öngörülebilir turlar uygulayın.
DEHB	Atış çizgisini belirgin bantla gösterin; bir seferde iki top ve iki delik dışında materyal bırakmayın.	Her denemeden sonra topu hemen geri verin. Kısa turlarla ilerleyin; sayı saymayı oyun sonunda kısa tutun.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki farklı boy top ve yalnızca iki delikle başlayın; gerekirse büyük-küçük nesneleri yan yana karşılaştırın.	Yetişkin önce eşleştirmeye model olur. "Büyük top nereye?" diye tek soru sorup iki delikten seçim yaptırın; başarıya göre üçüncü boyutu ekleyin.

Oyunun Adı

Neye Yardım Eder?

Neye İhtiyacınız Var?

Nasıl Oynarız?

KULE YIKILIYOR



Nesneleri üst üste dizebilmeyi ve beden koordinasyonunu geliştirmeyi destekler.

Evde biriken 4–6 ayakkabı kutusu ya da küçük koli, bant, birkaç çorabı birbirinin içine katlayarak yumuşak bir top yapabilirsiniz. Kutuların kapaklarını bantlayın ki devrilince açılmasın. Çocuğunuzla birlikte kutuların üstüne sevdiği hayvanların ya da çizgi film kahramanlarının resimlerini yapıştırın ya da renkli kâğıtla kaplayın.

Salonda bir duvarın önüne kutuları birlikte üst üste dizin: altta üç, ortada iki, en üstte bir kutu. Kule bitince birlikte sayın: “Bir, iki, üç… altı kutu!” Çocuğunuzu birkaç adım geriye, halıya ya da zemine yapıştırdığınız bir bandın arkasına götürün. Önce siz çoraptan topu fırlatıp kuleyi devirin ve “Güm! Kule yıkıldı!” diye sevinin. Sonra sıra ona gelsin. Kutular devrilince kaç tanesinin düştüğünü birlikte sayın, ayakta kalanlara da bakın: “Üç kutu düştü, üç kutu ayakta. Bir daha at!” Bütün kutular devrilince kuleyi bu kez o kursun, siz atın. Kardeşler varsa sırayla oynanır: biri kurar, biri devirir.

Kolaylaştırın: İlk günlerde iki üç kutudan alçak bir kule kurun ve çocuğunuzu kuleye çok yakın oturtun. Kuleyi eliyle iterek yıkması bile yeterlidir. Kutu sayısını azaltın. Kuleyi yakına kurun. Büyük ve yumuşak bir top kullanın. Topu fırlatmakta zorlanırsa yuvarlayarak devirse de olur.

Zorlaştırın: Mesafeyi uzatın, daha küçük bir top kullanın. Kutuları aralıklı dizin: “Önce sarı kutuyu sonra mavi kutuyu devir.” gibi iki basamaklı yönergeler verin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kutuların yüzeylerine farklı dokular ekleyin; kule tabanını sabit ve dokunarak izlenebilecek şekilde tutun. Topun yönünü ve kutuların konumunu sözel olarak anlatın.	Kuleyi çocukla birlikte dokunarak tanıtın. Kutuları dizerken “alt, üst” gibi konum sözcükleri kullanın; devrilen kutuları birlikte sayın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Kutuları farklı kontrast renklerle kaplayın; atış öncesi görsel başla/dur işareti verin.	Yönergeyi yüz yüze, jest veya işaretle destekleyin. Kuleyi devirmeden önce görsel olarak haber verin; sayıları yazı ve parmak gösterimiyle eşleştirin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Alçak, hafif ve geniş kutular kullanın; top yerine kutuya erişip itme veya eğimli yüzeyden yuvarlama seçenekleri sunun.	Kuleyi çocuğun erişebileceği masa/zemin yüksekliğinde kurun. Otururak top yuvarlama, kutuyu itme veya yalnızca kuleye parça ekleme seçenekleri sunun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Yumuşak ve hafif kutular kullanın; ani yüksek ses oluşturmayan bir düzen kurun. Kule yüksekliğini aynı tutarak değişimi sınırlayın.	Devrilme öncesi “Şimdi kule düşecek.” görseli gösterin. İsterse önce yetişkin yıksın; sonra çocuk hazır olduğunda katılsın.
DEHB	Kuleyi 2–3 kutuyla sınırlayın; topu ve atış alanını belirginleştirin. Fazla kutuları oyundan kaldırın.	Bir turda yalnızca kurma veya yıkma görevini verin; görevleri kısa döngülere ayırın. Beklerken çocuk bir kutuyu kuleye ekleme gibi etkin görev alsın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki kutuyla kule kurun ve yetişkinin modelini izleyerek bir kutu daha ekleyin. Büyük ve yumuşak top kullanın.	“Koy”, “at”, “say” yönergelerini ayrı ayrı verin. İlk aşamada sayı saymak zor gelirse yalnızca düşen kutuları birlikte gösterin.

Oyunun Adı

KUTU GARAJI



Neye Yardım Eder?

El göz koordinasyonu ve eşleştirme becerilerini destekler.

Neye İhtiyacınız Var?

Kırmızı, mavi ve sarı birer oyuncak araba, renkli kağıtlar (kırmızı, mavi, sarı)

Nasıl Oynarız?

Bir ayakkabı kutusunu yan yatırın ve önüne üç kapı kesin. Kapıların üstüne renkli kâğıtlar yapıştırın: kırmızı, mavi, sarı. Kapılarla aynı renklerde üç araba hazırlayın. Çocuğunuz her arabayı kendi renginin garajına park etsin: “Kırmızı araba, kırmızı garaja!” Akşam olunca bütün arabalar garajda uyusun.

Kolaylaştırın: İki kapı ve iki araba kullanın. Siz ilk arabayı park edin.

Zorlaştırın: Kapıların üstüne rakam yazın: 1, 2, 3. Arabaların üstüne de aynı rakamlar yapıştırılsın.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Garaj kapılarına farklı kabartma işaretler ekleyin; arabaları dokunsal özellikleriyle ayırt edin. Kutuyu sabit ve erişilebilir konumda tutun.	Her kapıyı ve arabayı dokunarak tanıtın; “Bu kapı.” ve “Bu araba.” eşleştirmesini sözel olarak açıklayın. Arabayı kapıya kadar takip etmesine zaman tanıyın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Kapı ve arabaların renklerini yüksek kontrastlı kullanın; renk adlarını yazı-resim kartlarıyla birlikte gösterin.	Renk eşleştirmesini işaret ederek modelleyin. Yönergeyi görsel kartla verin; çocuk, konuşma yerine doğru kapıya arabayı götürerek yanıt verebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Garaj kapılarını genişletin; büyük ve hafif arabalar kullanın. Kutuyu masa yüksekliğine veya çocuğun kolay erişebileceği konuma getirin.	Arabayı itmek yerine kapıya bırakma veya birlikte yönlendirme seçeneği sunun. Kutuyu sabitleyin; tek elle kullanım için yeterli alan bırakın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Başlangıçta iki renk ve aynı yerleşimi kullanın; görsel park etme sırasını gösterin. Renk karmaşası oluşturmayın.	“Arabayı seç–garajı bul–park et” adımlarını resimli sırayla sunun. Aynı renk eşleşmelerini tekrar edin, sayı eşleştirmesini hazır olmadan eklemeyin.
DEHB	Yalnızca iki araba ve iki kapı görünür olsun; diğer oyuncakları kaldırın.	Her araba park edildikten sonra hemen yeni arabayı verin. Kısa, hareketli turlar yapın; uzun bekleme ve ek sayma basamaklarını azaltın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki renk ve iki araba ile başlayın; öne yetişkin, bir arabayı doğru kapıya park etsin.	Renk adını söyleyip aynı renkteki kapıyı göstermesini isteyin. Gerekirse iki seçenek sunun; sayı etiketlerini daha sonraki aşamaya bırakın.

Oyunun Adı

UNDAKİ RESİM

Neye Yardım Eder?

El göz koordinasyonunu ve yaratıcılığını geliştirir.

Neye İhtiyacınız Var?

Ayakkabı kutusu kapağı, un



Nasıl Oynarız?

Bir ayakkabı kutusu kapağına ince bir un tabakası serin. Önce siz parmağınızla bir çizgi çizin: “Bak, yol yaptım!” Çocuğunuz da parmağıyla çizsin. Sonra kutuyu hafifçe sallayın, çizgiler silinsin: “Aaa! Resim kayboldu.” dedikten sonra yeniden çizin. Daire, çizgi ya da bir yüz çizebilirsiniz.

Kolaylaştırın: Siz bir şekil çizin, çocuğunuz aynısını yanına çizsin. Mutlu bir yüz çizmeyi deneyin.

Zorlaştırın: Siz bir çizgi çizin, çocuğunuz parmağıyla sizin çizginizin üstünden geçsin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Un yerine dokunsal iz bırakan, güvenli ve iri taneli bir yüzey veya kabartmalı çizim tahtası kullanın. Çizgilerin yönünü parmakla tanıtın.	Çizimi yapmadan önce yüzeyin sınırlarını elleriyle keşfetmesini sağlayın. “Düz çizgi”, “daire” gibi yön ve biçimleri sözel olarak betimleyin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Yetişkinin çizimini çocuğun görebileceği açıdan ve yüksek kontrastlı tepside gösterin; örnek şekil kartı kullanın.	Önce şekli yavaşça modelleyin. Yönergeyi yüz yüze verin; çocuk izleyerek veya şekil kartını eşleştirerek katılabilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Geniş ve kaymayan tepsi, kalın kavrama aparatı veya saplı çizim aracı kullanın. Tepsiyi sabitleyin.	Parmakla çizmek zor gelirse kalın saplı araç, sünger uç veya yetişkinle ortak hareket kullanın. Çocuk yalnızca başlangıç/son noktasını yaparak da katılabilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Unun dokusu rahatsız ediyorsa zorlamayın; kuru irmik, dokulu kumaş veya silinebilir tahta gibi çocuğunkabul ettiği yüzey seçin. Önce kuru ve kısa deneme yapın.	Oyunun adımlarını aynı sırayla uygulayın: dokun, çiz, sil. Malzeme değişimini önceden gösterin; elini malzemeye zorla temas ettirmeyin.
DEHB	Bir seferde tek şekil ve tek araç bulundurun; kısa çizim denemeleri yapın.	“Çiz–bak–sil” döngüsünü kısa tutun. Çocuk şekli tamamladığında hemen yeni denemeye geçin; uzun serbest çizim süresini bölümlere ayırın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Tek bir düz çizgi veya daireyle başlayın; yetişkinin çizgisinin yanına aynısını çizmesini isteyin.	Bir yönerge verin ve modeli hemen yanında gösterin. Çizgi tamamlanınca birlikte adını söyleyin; ardından bir şekil daha ekleyin.

Oyunun Adı

KAR YAĞIYOR



Neye Yardım Eder?

İnce motor becerilerini geliştirir.

Neye İhtiyacınız Var?

Oyuncak hayvanlar, kutu, un, küçük fırça, çay süzgeci veya elek

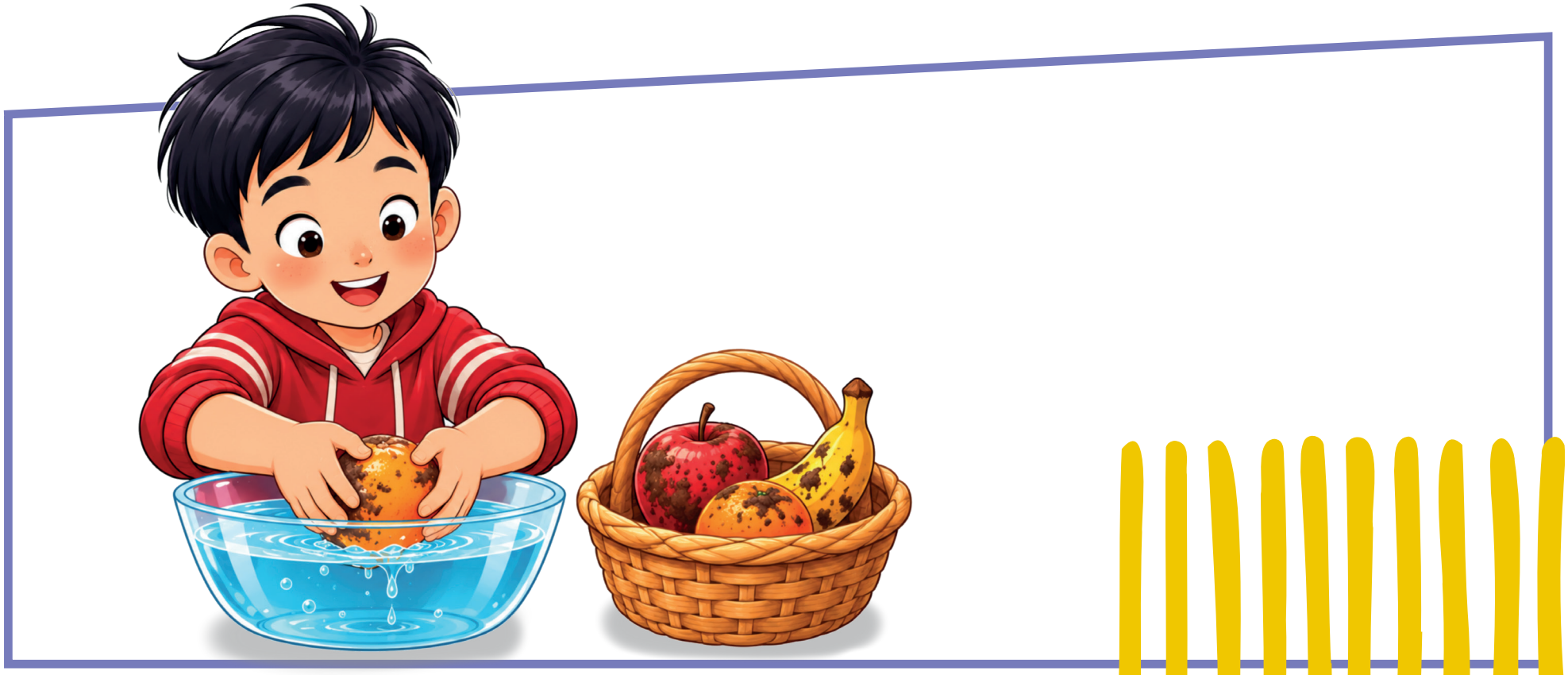
Nasıl Oynarız?

Önce hayvanları bir kutuya dizin ve hepsine birlikte bakın: “Bu ayı, bu tavşan, bu penguen. Ormanda oynuyorlar.” Sonra pencereden bakar gibi yapın ve fısıldayın: “Hava soğudu. Bakalım ne olacak?” deyin. Eleğe biraz un koyun ve hayvanların üstünde yavaşça sallayın: “Kar yağıyor! Lapa lapa kar yağıyor!” Hayvanlar yavaş yavaş beyaza bürünür. Sonra eleği çocuğunuza verin, o da kar yağdırsın. Hayvanlar tamamen karla kaplanınca şaşırın: “Aaa, hayvanlar karın altında kaldı! Üşüyorlar! Onları kurtaralım mı?” Çocuğunuz fırçayla bir hayvanın üstündeki karı süpürsün. Hayvan ortaya çıkınca birlikte sesini çıkarın ve hayvanı tepsinin dışındaki sıcak evine (bir kutuya ya da pamuğun üstüne) taşıyın: “Tavşan kurtuldu, şimdi sıcacık!” Bütün hayvanlar kurtulana kadar oyun devam etsin.

Kolaylaştırın: Eleği birlikte sallayın. Tek bir büyük hayvan kullanın.

Zorlaştırın: Hayvanlar tamamen karla kaplansın, çocuğunuz fırçalayarak hangisinin çıktığını tahmin etsin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Hayvanları ve kutu yerleşimini dokunarak tanıtın; fırçayla temizleme sırasında hayvanı el yordamıyla bulmasına izin verin. Un tozu yerine dokunsal olarak fark edilen, toz çıkarmayan büyük beyaz parçalar kullanın.	Her hayvanın yerini sözel olarak belirtin. Fırçalama öncesinde hayvanın biçimini elleriyle tanımasına ve temizledikçe ortaya çıkan bölümü dokunarak izlemesine fırsat verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Beyaz "kar" malzemesi ile hayvanlar arasında belirgin kontrast sağlayın; adımları resim kartlarıyla gösterin.	"Kar yağdır–fırçala–hayvanı çıkar" sırasını görsel olarak sunun. Yönergeleri yüz yüze verin; hayvan adını yazı/resimle eşleştirin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Hafif ve geniş saplı elek, kalın saplı fırça ve sabit kutu kullanın. Eleği iki elle kavramak gerekmeyecek şekilde destekleyin.	Eleği yetişkinle birlikte sallama, büyük beyaz parçaları el ile bırakma veya yalnızca fırçalama seçenekleri sunun. Hayvanı tepside sabitleyerek ince motor gereksinimini azaltın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Un tozu, fırça dokusu veya hayvan teması rahatsız ediyorsa zorlamayın; pamuk/topak kâğıt gibi daha kabul edilebilir malzeme seçin.	Oyunu önce kar olmayan hayvanı fırçalama biçiminde tanıtın. Sonra tek hayvanı örtün; her aşamayı önceden gösterin ve duyusal molaya izin verin.
DEHB	Bir seferde tek hayvan ve tek fırça bulundurun; malzemeleri tepsi içinde tutun.	Hayvanı ortaya çıkarma görevini kısa tur olarak düzenleyin. Her turdan sonra hayvanı "evine" taşıma gibi net bir bitiş görevi verin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Tek büyük hayvanla başlayın; yetişkin eleği birlikte sallayıp çocuğun fırçayla hayvanı temizlemesine model olsun.	"Fırçala" ve "çıkar" yönergelerini tek tek verin. Hayvan ortaya çıkınca birlikte adını söyleyin; hayvan sayısını kademeli artırın.



Suyla Oynuyoruz

Oyunun Adı

SÜNGER OYUNU

Neye Yardım Eder?

Küçük kas becerilerini güçlendirir, dolu ve boş kavramlarını öğrenir.



Neye İhtiyacınız Var?

Tepsi, 2 adet kâse, küçük sünger

Nasıl Oynarız?

Çocuğunuzla oyun oynadığınız alanda masanın üzerine tepsi koyun. Tepsiye iki kâse koyun: biri su dolu, biri boş. Kâselerin arasına bir sünger koyun. Önce siz süngeri dolu kâseye batırın: "Sünger suyu içiyor!" deyin. Sonra boş kâseye götürüp iki elinizle sıkın: "Sık, sık, sık... Su aktı!" Ardından sıra çocuğunuza gelsin. Süngeri batırsın, taşısın ve boş kâseye sıksın. Dolu kâse boşalıp boş kâse dolunca birlikte bakın: "Bu kâse boşaldı, bu kâse doldu!"

Kolaylaştırın: Çocuğunuz zorlanırsa kâseye daha az su koyun. Elinizi onun elinin üstüne koyup süngeri birlikte sıkın, doldurun. Rahatladıkça elinizi yavaş yavaş çekin.
Zorlaştırın: Oyun kolay gelmeye başlayınca bardağa daha fazla su koyun.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kâselerin yerini sabit tutun; dolu ve boş kâseye farklı dokulu işaret takın. Su seviyesini parmakla veya dokunsal seviye işaretiyle tanıtın.	Suyun hangi kâsede olduğunu sözel olarak bildirin. Süngerin ıslaklığını ve suyun aktarımını dokunarak keşfetmesine güvenli biçimde fırsat verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Dolu/boş kâseleri farklı renklerde seçin; adımları fotoğraf veya görsel kartla sıralayın.	"Batır–taşı–sık" yönergelerini tek tek ve yüz yüze verin. Dolu/boş sözcüklerini işaret veya resim sembolüyle destekleyin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Geniş, hafif ve kaymayan kâseler; büyük sünger ve tepsi kullanın. Süngeri sıkmak için iki el gerektirmeyen bir pres/sıkma aparatı sunun.	Süngeri kâseye uzanabileceği mesafeye yerleştirin; çocuk süngeri taşıyamıyorsa yetişkin kâseyi yaklaştırabilir. Suyu dökme veya sıkma hareketini ortak yapın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Su teması rahatsız ediyorsa başlangıçta kuru süngerle aktarım canlandırın; sonra az miktarda suya geçin. Havlu ve el kurulama imkânını hazır bulundurun.	Suyun temasını önceden haber verin. Çocuk yalnızca süngeri tutabilir veya yetişkinin yaptığı aktarımı izleyebilir; ıslanmaya zorlamayın.
DEHB	Az su ve küçük sünger kullanın; diğer su oyuncaklarını kaldırın. Tepsinin sınırlarını net tutun.	Bir seferde tek aktarım yaptırın. "Dolu–boş" karşılaştırmasını hemen gösterin; döngüyü kısa tutup kısa mola verin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İlk aşamada bir sünger ve iki kâse kullanın; yetişkin bir kez gösterdikten sonra tek aktarım yaptırın.	"Dolu kâseye batır" ve "boş kâseye sık" yönergelerini ayrı verin. Dolu/boş kavramlarını gerçek kâseler üzerinde tekrar edin.

Oyunun Adı

KÖPÜK DAĞI



Neye Yardım Eder?

Günlük yaşam becerilerini destekler.

Neye İhtiyacınız Var?

Leğen, az su ve bulaşık deterjanı, küçük oyuncaklar

Nasıl Oynarız?

Bir leğene az su ve bulaşık deterjanı konur. Elle ya da bir çırpıcıyla köpürtülür ve köpükten bir dağ oluşur. Köpüğün içine küçük oyuncaklar saklanır. Çocuk köpüğün içine elini sokar ve oyuncakları bulur: “Ördek buldum!” Her bulunan oyuncak durulama kabında yıkanır.

Kolaylaştırın: Oyuncaklar köpüğün yüzeyine yakın saklanır. Köpüğe elle dokunmak istemeyen çocuk, oyuncağı kepçe ya da kaşıkla arar.

Zorlaştırın: Yetişkin, bir oyuncak söyler: “Köpüğün içinde kırmızı balığı bul.” Çocuk aradığını bulmadan diğerlerini almaz.

Dikkat: Çocuk yalnız bırakılmamalı.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Leğenin çevresini ve oyuncakların yerini dokunarak tanıtın; oyuncakları kolay ayırt edilebilir biçimde seçin. Köpük içinde kaybolan nesnelerin yerini ses veya dokunsal ipucuyla belirtin.	Oyuncakları aramadan önce leğeni ve durulama kabını el yordamıyla tanıtın. Bulduğu nesnenin adını söyleyin; her nesneyi bulduktan sonra durulama kabına yönlendirin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Leğen ve durulama kabını farklı renklerle belirginleştirin; saklanan oyuncakların resimlerini ve sıralı görselleri kullanın.	"Bul–çıkar–yıka" adımlarını resimli kartlarla gösterin. Oyuncak adını söylemenin yanında resmini de gösterin; yanıtı işaret ederek vermesine izin verin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Geniş, sığ kaplar ve hafif, büyük oyuncaklar kullanın; uzun saplı kepçe veya maşa ekleyin. Kapları çocuğun erişebileceği sabit yüzeye yerleştirin.	Elle arama yerine kepçe/maşa kullanmasına izin verin. Çocuk, oyuncağı taşımakta zorlanırsa durulama kabını yaklaştırın veya birlikte taşıyın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Köpük, deterjan kokusu veya ıslaklık rahatsız ediyorsa köpüğü azaltın ya da köpüksüz suyla oynayın. Çocuğun dokunma seçimine saygı gösterin.	Önce köpüğü uzaktan gösterin; çocuk hazır değilse yalnızca oyuncakları kepçeyle bulsun. Oyunun her aşamasını önceden haber verin; dokunmaya zorlamayın.
DEHB	İki oyuncakla başlayın; diğer oyuncakları görünür alandan kaldırın. Leğen ve durulama kabı net sınırlarla ayrılmış olsun.	Bir oyuncağı bulur bulmaz yıkayıp tamamlayın. Kısa arama turları düzenleyin; beklemeden yeni hedefi söyleyin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki tanıdık oyuncak kullanın; yetişkin oyuncağın birini köpüğün yüzeyine yakın saklayıp model olsun.	"Ördeği bul" gibi tek ve kısa yönerge verin. Bulduğunda oyuncağı durulama kabına koymasını isteyin; oyuncak adlarını tekrarlayın.

Oyunun Adı

MEYVE BANYOSU



Neye Yardım Eder?

Günlük yaşam becerilerini destekler.

Neye İhtiyacınız Var?

Leğen, elma, portakal, mandalina, kakao veya un

Nasıl Oynarız?

Bir leğene su konur, yanına bir sepet meyve konur: elma, portakal, mandalina. “Meyveler bahçeden geldi, üstlerinde görünmeyen mikroplar var. Onları yıkayıp kovalayalım!” denilir. Mikropları görünür yapmak için elmanın ya da portakalın üstüne parmakla biraz kakao ya da un sürülür, bunlar “mikrop” tur. Çocuk meyveyi leğende ovalayarak mikropları temizler. Mikroplar gidince “Mikrop gitti!” diye belirtilir.

Kolaylaştırın: İki büyük meyve kullanılır. Yetişkin ovalamayı çocukla birlikte yapar.

Zorlaştırın: Yıkanan meyveler renklere göre ayrılır: kırmızılar bir kâseye, turuncular bir kâseye.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Meyveleri dokunarak ve koklayarak tanıtın; meyve türlerini farklı dokunsal ipuçlarıyla ayırt edin. Leğen ve meyve konumunu sabit tutun.	Meyve adlarını ve temizlik adımlarını sözel olarak açıklayın. Çocuğun meyveyi iki eliyle keşfetmesine ve temizlenmiş yüzeyi dokunarak fark etmesine zaman verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Her meyve için yüksek kontrastlı görsel/kelime kartı kullanın; kirli-temiz durumunu resimlerle gösterin.	"Kirli–yıka–temiz" görsel sıralamasını sunun. Yönergeleri yüz yüze verin; çocuk meyveyi yıkayarak veya kart seçerek yanıt verebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Geniş ve sabit leğen, kaymayan meyve tutucu ve hafif/büyük meyveler kullanın. Ovalama için yumuşak bez veya fırça seçeneği sunun.	Çocuk meyveyi kavramakta zorlanırsa leğenin tabanında sabitleyin; iki eliyle ovalamak yerine bezle silmesine veya yetişkinle birlikte yapmasına izin verin.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kakao/unun dokusu rahatsız ediyorsa bu malzemeleri kullanmayın; yıkanabilir renkli bir işaret veya küçük etiketle "kirli" durumunu temsil edin.	Suya ve meyveye dokunma konusunda seçim sunun. Önce kuru meyve silme ile başlayın; ardından az suya geçin. Duyusal rahatsızlık belirtisinde etkinliği durdurun.
DEHB	Bir seferde tek meyve ve az miktarda "kir" kullanın; diğer meyveleri sepet içinde bekletin.	Her meyve için kısa "ovala–durula–sepete koy" döngüsü uygulayın. Renklerine göre ayırma gibi ek görevleri aynı anda vermeyin.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki büyük meyveyle başlayın; yetişkin meyveyi ovalamaya model olsun ve çocukla birlikte bir meyveyi temizlesin.	"Ovala" ve "durula" yönergelerini ayrı verin. Temizlenen meyveyi göstererek "temiz" sözcüğünü tekrar edin; renk gruplama adımını daha sonra ekleyin.

Oyunun Adı

ADAYA YOLCULUK



Neye Yardım Eder?

Kaba motor becerilerinin desteklenmesini sağlar.

Neye İhtiyacınız Var?

Mavi çarşaf, sepet, sevdiği oyuncaklar, üç adet minder veya büyük yastık

Nasıl Oynarız?

Salonun halısına mavi bir çarşaf serilir, burası denizdir. Çarşafın üstüne üç adet minder ya da büyük yastık birbirine yakın dizilir, bunlar adalardır. Odanın diğer ucunda bir sepet ve içinde çocuğun sevdiği bir oyuncak durur. Aile üyesi anlatır: "Oyuncağın karşı adada kalmış! Ayağımız ıslanmadan gidip alalım." Önce aile üyesi model olur: Minderden mindere adım atarak karşıya geçer ve geri döner. Sonra çocukla el ele geçerler. En sonunda çocuk tek başına geçer. Karşı kıyıya varınca oyuncağını alır ve aynı yoldan geri döner. Çocuk denize basarsa "Ayağın ıslandı, haydi yeniden adaya çık!" denir.

Kolaylaştırın: Minderler birbirine çok yakın, neredeyse bitişik konur. Aile üyesi çocuğun elini tutar. Her adımda kısa bir yönerge verilir: "Bas... Şimdi bekle... Şimdi bas." Minderlerin üstüne ayak izi resmi konabilir.

Zorlaştırın: Minderler biraz aralanır. Aile üyesi "Fırtına!" deyince çocuk minderinde çömelir, "Güneş!" deyince kollarını kaldırır. Çocuk boş minderi kendisi öne taşır ve nereye koyacağına kendisi karar verir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Başlangıç, minder ve hedef konumlarını dokunsal işaretlerle tanıtın; mavi çarşafın sınırını belirgin ve güvenli biçimde gösterin.	Rotayı adım adım sözel olarak tarif edin. Her minderin yerini önceden keşfetmesine izin verin; "Bir sonraki ada sağında/önünde." gibi açık konum ipuçları verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Minderleri belirgin renklerle ayırın; rota için resimli oklar veya ayak izi kartları kullanın.	Geçiş sırasını görsel rota kartında gösterin. "Başla–adaya bas–oyuncağı al–geri dön" adımlarını jest ve işaretle destekleyin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Dengesiz minderler yerine yere sabitlenmiş, düz, kaymaz yer işaretleri kullanın; yol geniş ve engelsiz olsun. Oyuncak erişilebilir yüksekliğe konulsun.	Çocuk ayakta ilerlemek zorunda olmasın; oturarak hedefe uzanma, tekerlekli sandalye ile işaretlere yönelme veya oyuncağı elden ele taşıma biçiminde katılabilsin. El tutma desteğini yalnızca gerektiğinde sunun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Aynı rota ve aynı oyuncakla başlayın; fırtına/güneş gibi ek kuralları ilk aşamada kullanmayın.	Rota değişikliklerini önceden haber verin. Her aşama için görsel işaret kullanın; minderleri çocuğun katılımıyla ve izin alarak yeniden yerleştirin.
DEHB	Yolu kısa tutun; yalnızca bir sonraki hedef görünsün. Oyun alanında başka oyuncak bulunmasın.	Bir hedefe ulaşınca hemen oyuncağa dokunma/sepete koyma gibi tamamlanmış görev sunun. Bekleme ve tekrar sayısını sınırlayın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki yakın ve sabit hedefle başlayın; yetişkin yolu model olsun. Çocuk yalnızca oyuncağı alıp geri getirebilir.	"Bas" ve "bekle" gibi tek basamaklı yönergeler kullanın. Bir minderden diğerine geçişi birlikte yapın; rota uzadıkça minder sayısını artırın.



Doğada Oynuyoruz

Oyunun Adı

Neye Yardım Eder?

Neye İhtiyacınız Var?

Nasıl Oynarız?

BABA AYI VE YAVRU AYI



Nesneleri belirli özelliklerine göre karşılaştırabilmeyi sağlar.

Parktan ya da bahçeden topladığınız birkaç taş (bazıları büyük, bazıları küçük), büyük kâse ve küçük kâse, büyük ve küçük oyuncak ayı (yoksa kâselerin üstüne ayı resmi yapıştırabilirsiniz.)

Çocuğunuzla birlikte parkta taş toplayın. Eve dönünce taşları yıkayın. Büyük kâsenin önüne büyük ayıyı, küçük kâsenin önüne küçük ayıyı koyun. Çocuğunuza "Baba ayı büyük taşları seviyor, yavru ayı küçük taşları. Onlara taşlarını verelim mi?" deyin. Önce siz gösterin. Kocaman bir taşı iki elinizle kaldırın: "Bu taş büyük! Baba ayıya." taşı büyük kâseye koyun. Sonra minik bir taşı iki parmağınızla tutun: "Bu taş küçük! Yavru ayıya." taşı küçük kâseye koyun. Sonra sıra çocuğunuza gelsin. Çocuğunuz bir taş aldığında sorun: "Büyük mü, küçük mü?" çocuğunuz taşı doğru kâseye koyunca ayıyı konuşturun: "Teşekkür ederim!" Taşlar bitince iki kâseye birlikte bakın: "Bak, büyük taşlar burada, küçük taşlar burada!"

Kolaylaştırın: Dört taşla başlayın: İki tane çok büyük, iki tane çok küçük. "Baba ayıya mı, yavru ayıya mı?" diye iki seçenek sunun. Çocuğunuzun kâseyi göstermesi yeterlidir. Bir büyük ve bir küçük taşı çocuğunuzun iki eline birden koyun. Hangisinin daha ağır ve büyük olduğunu hissetsin.

Zorlaştırın: Taş sayısını artırın. Üçüncü bir kâse ekleyin: Anne ayı orta boy taşları alsın. Hangi kâsede daha çok taş olduğunu birlikte sayın. Rolleri değiştirin: Çocuğunuz bir taş seçip size sorsun: "Bu büyük mü, küçük mü?"

Dikkat: Taşlar çocuğunuzun ağzına sığmayacak büyüklükte olmalıdır. Oyun boyunca çocuğunuzun yanında olun. Oyundan sonra elleri birlikte yıkayın.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Taşların boyut farkını dokunarak ayırt etmeye uygun, güvenli ve büyük nesneler seçin; kâselere farklı dokulu işaretler ekleyin.	Taşları eline verip boyutlarını sözel olarak karşılaştırın. Büyük/küçük kâselerin yerini sabit tutun; seçim yapması için yeterli dokunma zamanı verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Kâselere büyük-küçük sembolleri ve yüksek kontrastlı renkler ekleyin; örnek taşı görsel olarak gösterin.	"Büyük taş-büyük kâse" eşleştirmesini görerek modelleyin. İşaret veya resim kartıyla seçim yapmasını sağlayın.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Taş yerine hafif, büyük, kolay kavranan nesneler kullanın; geniş ağızlı ve kaymayan kâseler seçin.	Nesneyi kâseye bırakma mesafesini kısaltın. Çocuk taşı tutamıyorsa büyük nesneyi iki eliyle veya uygun kavrama aracıyla yerleştirsin.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Taşların dokusu rahatsız ediyorsa yumuşak büyük bloklar kullanın. Aynı iki kâse ve aynı yerleşim düzenini koruyun.	Oyunun sırasını önceden gösterin; önce iki nesneyle model olun. Taşların dokusuna dokunmayı reddederse alternatif malzemeyle devam edin.
DEHB	Başlangıçta dört nesneyle sınırlı kalın; her seferinde bir taş ve iki kâse görünür olsun.	Taşları tek tek seçtirin; kısa turlarla ilerleyin. Sayma veya üçüncü boyut ekleme görevini oyunun ilk aşamasına koymayın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Çok büyük ve çok küçük iki nesne ile başlayın; kâselerin önüne ayı resimleri koyun.	"Baba ayı mı, yavru ayı mı?" şeklinde iki seçenek sunun. Çocuk kâseyi gösterebilir; doğru eşleştirmeyi birlikte tekrar edin.

Oyunun Adı

YERDEN YÜKSEK

Neye Yardım Eder?

Dikkatini sürdürebilmeyi sağlar.

Neye İhtiyacınız Var?

Materyal gerektirmez.



Nasıl Oynarız?

Önce çocuğunuzla birlikte parkı gezin ve yüksek yerleri gösterin: “Bak, bu taş yerden yüksek! Bu kütük de yüksek!” Her yüksek yere birlikte çıkıp inin. Sonra oyunu anlatın: “Ben ebe olacağım. Seni yakalamaya geleceğim. Sen yüksek bir yere çıkarsan seni yakalayamam!” Önce siz gösterin: Bir aile üyesi ebe olur, diğeri kaçar ve bir taşın üstüne çıkar: “Yerden yüksek! Beni yakalayamazsın!” Sonra çocuğunuzla oynayın. Ebe yavaş yavaş, kocaman adımlarla yürür: “Geliyorum, geliyorum…” Çocuğunuz yüksek bir yere çıkınca ebe durur ve şaşırır: “Aaa, yerden yüksek! Yakalayamadım!” Sonra ebe uzaklaşır ve çocuğunuz yere iner. Ebe yeniden yaklaşır. Birkaç turdan sonra rolleri değiştirin: Çocuğunuz ebe olsun, siz kaçın.

Kolaylaştırın: Tek bir yüksek yerle başlayın ve çocuğunuzu o yerin hemen yanında bekletin. Ebe koşmasın, çok yavaş yürüsün. Çocuğunuzun elini tutarak birlikte yüksek yere çıkın: “Haydi, yüksek yere çık!” Çocuğunuz yakalanırsa oyun bitmesin, gülerek “Yakaladım!” deyip sarılın ve oyuna devam edin.

Zorlaştırın: Yüksek yerlerin sayısını artırın ve aralarını biraz açın. Ebe biraz daha hızlı yürüsün. Kural ekleyin: “Aynı yüksek yerde iki kere duramazsın, başka yere geç!” Çocuğunuz ebe olduğunda saymayı o yapsın: “Bir, iki, üç, geliyorum!”

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Oyun alanını önceden tanıtın; “yüksek” hedefleri dokunsal/kontrast işaretlerle belirleyin. Çocuğun güvenli hareket alanını sözel olarak açıklayın.	Çocuğa yaklaşan ebe ve hedef alanın konumunu sesli olarak bildirin. Koşma/kovalamaca yerine hedefe yönelmeyi ve durmayı sözel ipuçlarıyla çalışın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	“Yüksek yer” olarak seçilen güvenli hedefleri belirgin renkli zemin işareti veya görsel kartla tanımlayın.	Ebe rolünü ve hedefe geçişi yüz yüze, jest ve görsel işaretlerle anlatın. “Başla–dur–hedefte bekle” işaretlerini tutarlı kullanın.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Taş/kütük gibi dengesiz veya yüksek yerlere çıkmayı kullanmayın. Yerde sabit, kaymaz hedef alanlar belirleyin; çocuk için erişilebilir alternatif olarak hedefi işaret etme/uzanma sunun.	Zıplama veya tırmanma zorunlu olmasın. Çocuk bulunduğu yerden hedefi göstermeyi, elini kaldırmayı veya tekerlekli sandalyesiyle işaretli alana yönelmeyi seçebilir. Yakın yetişkin gözetimi sağlayın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kovalamaca veya ani yaklaşma duyusal olarak rahatsız ediyorsa ebe hareketini yavaş ve öngörülebilir yapın. Aynı işaretli hedefi kullanın.	Oyunun kuralını başlamadan görsel sırayla anlatın. Çocuğu şaşırtarak yakalamayın; rol ve hedef değişimini önceden haber verin.
DEHB	Oyun alanını net sınırlandırın; yalnızca bir hedef ve bir yetişkin kullanın. Gereksiz koşu ve uzun turları azaltın.	Kısa turlar ve belirgin başlangıç-bitiş işareti kullanın. Çocuk hedefe ulaştığında hemen turu tamamlayın; uzun bekleme oluşturmayın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Tek bir güvenli hedef belirleyin; yetişkin hedefe gitmek için model olsun. “Yüksek” kavramını hedef görseliyle eşleştirin.	Bir basamaklı “Hedefe git.” veya “hedefi göster” yönergesi verin. Çocuk başarılı olduğunda aynı hedefi tekrar edin; sonra ikinci hedef ekleyin.

Oyunun Adı

İZ BIRAK



Neye Yardım Eder?

Yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirir.

Neye İhtiyacınız Var?

Oyuncak araba ve hayvanlar

Nasıl Oynarız?

Bahçede küçük bir çamur alanı hazırlanır. Ebeveyn elini çamura bastırır ve kaldırır: “Bak, elimin izi çıktı!” Çocuk da elini bastırır. Sonra oyuncak araba çamurda sürülür ve tekerlek izi çıkar. Oyuncak hayvanların ayakları da bastırılır. İzler hakkında sohbet edilir.

Kolaylaştırın: Eliyle dokunmak istemeyen çocuk oyuncak arabayla ya da bir kapakla iz yapar.
Zorlaştırın: Yetişkin bir iz yapar, çocuk izin hangi oyuncağa ait olduğunu bulur.
Dikkat: Bazı çocuklar elinin kirlenmesinden çok rahatsız olur. Bu yüzden çamura dokunmaya zorlamayın. Önce kaşık, çubuk ya da eldivenle başlayın, çocuk hazır olunca parmağıyla dokunsun. Çocuğun cam, metal, hayvan dışkısı, kesici nesne ya da kimyasal madde bulunabilecek toprağa dokunmasına izin verilmemelidir. Toprak ağza götürülmemeli ve oyun sonunda eller mutlaka yıkanmalıdır. Elinde yara ya da kesik olan çocuğun çamurla oynamamasına dikkat edin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	İzleri dokunarak takip etmeye uygun tepsi veya kabartmalı yüzey kullanın; oyuncakların ayak/tekerlek izlerini el yordamıyla keşfettirin.	Her iz oluştuğunda hangi nesnenin kullandığını sözel olarak açıklayın. Çocuğun parmaklarıyla iz çizgisini güvenli biçimde takip etmesine fırsat verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Çamur izlerini kontrastlı bir zemin üzerinde oluşturun; farklı oyuncak izlerini resimlerle örnekleyin.	Yetişkin, izi yaparken hareketi görünür biçimde model olsun. Çocuk iz ile oyuncağı resim/nesne eşleştirmesiyle seçebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Tepsiyi sabitleyin; büyük saplı araba veya hayvan figürü kullanın. Çamura dokunmak yerine araçla iz oluşturma seçeneği sunun.	Çocuk elini kullanamıyorsa oyuncağı masada kaydırabilir veya yetişkinle birlikte hareket ettirebilir. El izini oluşturmak zorunlu değildir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Çamur, toprak veya kirli doku rahatsız ediyorsa eldiven, kaşık, oyuncak veya kapak kullanın; alternatif olarak oyun hamuru/kapalı iz tepsisi sunun.	Önce kuru oyuncakla iz oluşturun; çamuru yalnızca çocuk kabul ederse etkinliğe dâhil edin. Çocuğu dokunmaya zorlamayın ve ellerini oyun sonunda yıkayın.
DEHB	Küçük bir tepsi ve iki oyuncakla başlayın; her turda yalnızca bir iz oluşturun.	İz yapma ve eşleştirme döngülerini kısa tutun. Oyuncakları sırayla verin; diğer malzemeleri görüş alanından kaldırın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki belirgin oyuncak ve iki iz örneğiyle başlayın; yetişkin, araba izini yapıp arabanın kendisini gösterir.	“Bu iz hangi oyuncak?” diye iki seçenek sunun. Gerekirse iz ve oyuncak yan yana getirilerek eşleştirilir; nesne sayısı kademeli artırılır.

Oyunun Adı

YAPRAĞIN YOLCULUĞU

Neye Yardım Eder?

Beden koordinasyonu becerilerinin gelişimini destekler.

Neye İhtiyacınız Var?

Yaprak, leğen

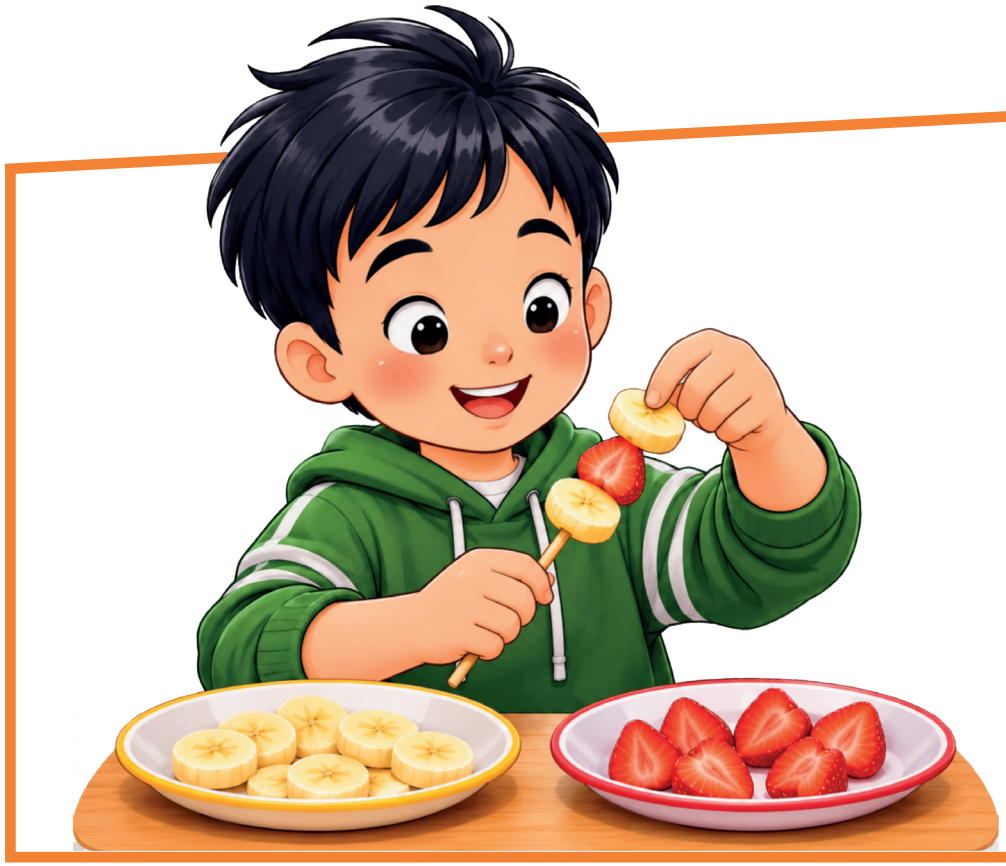


Nasıl Oynarız?

Masaya geniş bir leğen konur ve içine birkaç parmak su doldurulur. Leğenin bir kenarına bir taş ya da bir oyuncak konur, burası yaprağın gideceği yerdir. Çocuk, leğenin karşısına dik oturur. Yetişkin önce nefes almayı gösterir: "Çiçeği koklar gibi burnundan nefes al, mumu söndürür gibi ağzından yavaşça üfle." Bunu birkaç kez birlikte yaparlar. Sonra yetişkin geniş bir yaprağı suyun üstüne bırakır ve kendisi üfler, yaprak kayar. Ardından sıra çocuğa gelir. Çocuk burnundan nefes alır, dudaklarını büzer ve yaprağa üfler. Yaprak hedefe ulaşınca "Yaprağın karaya çıktı!" denir ve yaprak yeniden başlangıç noktasına konur.
Oyun ilerledikçe farklı üfleme biçimleri denenir. Yavaş ve uzun bir üflemede yaprak yavaş yavaş ilerler, hızlı ve kısa bir üflemede ise birden kayar. Yetişkin sorar: "Yaprak yavaş mı gitti, hızlı mı?" Oyunun sonunda çocuk sakin bir nefesle yaprağı son kez üfler ve oyun biter.

Kolaylaştırın: Leğen küçük ve hedef çok yakındır. İnce ve hafif bir yaprak seçilir, böylece az bir nefesle bile hareket eder. Üflemeyi taklit edemeyen çocuk için yetişkin elini çocuğun ağzının önüne tutar: "Elime üfle, hissediyor muyum bakalım?" Çocuk üfleyebildiğinde yaprakla oyuna devam edilir.
Zorlaştırın: Yaprak bir yoldan geçirilir (leğenin içine iki taş konur, yaprak aralarından geçirilir.) Daha kalın ve büyük bir yaprak kullanılır, bunun için daha güçlü bir nefes gerekir. Çocuk, tek nefeste yaprağı ne kadar ilerletebildiğini görür ve yaprağın durduğu yere bir işaret koyar. Yavaş ve hızlı üflemeler yetişkinin sözüne göre değiştirilir: "Şimdi rüzgâr yavaş esiyor... Şimdi fırtına!"
Dikkat: Çocuk dik oturmalı ve yüzünü suya çok yaklaştırmamalıdır. Böylece su yutmaz ya da yüzüne su sıçramaz. Çocuk yalnız bırakılmamalıdır. Çok fazla üst üste üfleme baş dönmesine yol açabilir, bu yüzden her birkaç üflemeden sonra kısa bir mola verilir. Nefes darlığı, astım, yutma ve nefes kontrolünde güçlük yaşayan çocuklar için öncelikle doktoruna ya da dil ve konuşma terapistine danışılmalıdır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Leğenin kenarlarını ve hedefi dokunsal işaretle belirginleştirin; yaprağın hareketini sözel olarak betimleyin. Gerekirse su yerine dokulu kuru bir yüzey kullanın.	Yaprağın yönünü ve hedefe uzaklığını sözel olarak anlatın. Çocuk üflemeyi yapamıyorsa yaprağı el hareketiyle veya yetişkinin kontrollü yardımıyla ilerletebilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Başlangıç, hedef ve yaprak hareketi için yüksek kontrastlı işaretler kullanın; yavaş/hızlı kavramlarını görsel kartlarla gösterin.	"Üfle" yönergesini görsel işaretle destekleyin. Çocuk üflemek yerine yaprağa dokunarak veya işaret ederek de oyuna katılabilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Leğeni sağlam ve erişilebilir yüzeye yerleştirin; çocuk dik ve rahat otursun. Üflemek uygun değilse hafif el fanı veya geniş yaprak itme aracı gibi alternatif hareket yolu kullanın.	Çocuk başını suya yaklaştırmadan, rahat pozisyonda katılabilsin. Üfleme yerine eliyle hava oluşturma veya yetişkinin yaptığı hareketi yönlendirme seçeneği sunun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Su sıçraması, ıslaklık veya nefes eforu rahatsız ediyorsa kuru tepsi ve yaprakla oynayın; üflemeyi zorunlu tutmayın.	Oyunun adımlarını önceden gösterin ve kısa tutun. Çocuğun rahatsızlık belirtisinde durun; üst üste üfleme yaptırmayın.
DEHB	Tek yaprak, yakın hedef ve az sayıda deneme kullanın. Gereksiz engelleri ve ek materyalleri kaldırın.	Bir-iki kısa denemeden sonra mola verin. Her denemede yalnızca "Yaprağı hedefe götür." görevini sunun; yavaş/hızlı varyasyonunu sonraya bırakın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Hafif yaprak ve çok yakın hedefle başlayın; yetişkin önce model olsun. Çocuğun yalnızca yaprağı hareket ettirmesi veya hedefe dokunması yeterli olabilir.	"Üfle" gibi tek yönerge verin ve kısa bir bekleme süresi tanıyın. Çocuk yaprağı ilerlettiğinde sonucu birlikte adlandırın; ek engelleri sonra ekleyin.



Mutfak ve Ev Eşyalarıyla Oynuyoruz

Oyunun Adı

ÇEKMECE DÜZENİ



Neye Yardım Eder?

Nesne görsellerini belirli özelliklerine göre karşılaştırabilmeyi sağlar.

Neye İhtiyacınız Var?

Kaşık, çatal, nesne görselleri, gruplamak için sepet

Nasıl Oynarız?

Bulaşıklardan çıkan kaşık ve çatallar karışık bir sepete konur. Çatal kaşık çekmecesinin bölmelerine bir kaşık ve bir çatal görseli yapıştırılır. Çocuk sepetten aldığı her parçayı doğru bölmeye koyar: “Kaşık, kaşıklara!” Kaşıklar bittikten sonra “Çatal çatallara!” denilerek yerleştirilir. Bıçaklar sepete konmaz. Mutfakta çocuğunuza her gün küçük ve ayrı bir görev verin: kaşıkları sofraya koymak ya da sebzeleri yıkamak gibi. Aynı görevi her gün yapmak, çocuğunuzun o işi zamanla tek başına yapmasını sağlar.

Kolaylaştırın: Yalnızca kaşıklarla başlanır sonra çatallar eklenir.
Zorlaştırın: Büyük kaşıklar ve tatlı kaşıkları da ayrılır. Çocuk her bölmede kaç parça olduğunu sayar.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kaşık ve çatalları dokunsal özellikleriyle tanıtın; çekmece bölmelerine kabartmalı kaşık/çatal sembolleri ekleyin. Kesici bıçakları oyundan uzak tutun.	Her nesneyi eline verip güvenli biçimde inceletin. "Kaşık" ve "çatal" özelliklerini sözel olarak betimleyin; bölmeleri dokunarak bulması için zaman verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Bölmelere büyük, yüksek kontrastlı kaşık/çatal resimleri koyun; nesneler ve etiketler görsel olarak belirgin olsun.	Yönergeleri yüz yüze verin; aynı anda bir nesne gösterin. Çocuk resmi işaret ederek veya gerçek nesneyi bölmeye koyarak yanıt verebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Hafif ve çocuk için güvenli, yuvarlatılmış kenarlı plastik/uygun çatal-kaşıklar kullanın; geniş bölmeli, kaymayan bir düzenleyici seçin.	Düzenleyiciyi masa üstünde ve erişilebilir konumda tutun. Nesneyi kavrama zorsa yetişkinle birlikte taşımasına veya uygun kavrama aparatı kullanmasına izin verin.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Aynı çekmece bölmesi ve sabit yerleşimi koruyun; görsel görev sırasını kullanın. Metal sesi rahatsız ediyorsa plastik materyal seçin.	Önce yalnızca kaşıklarla başlayın; sonra çatalları ekleyin. Her yeni kategori öncesinde görsel ipucu verin ve görevi tahmin edilebilir tutun.
DEHB	Sepette yalnızca birkaç kaşık/çatal bulundurun; kullanılmayan mutfak eşyalarını kaldırın.	Bir seferde bir nesne seçtirin. Kısa gruplama turları yapın; tamamlanan her parçadan sonra hemen yeni nesne sunun.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Önce yalnızca kaşık kategorisi ve iki-üç nesneyle başlayın; yetişkin, bir örneği doğru bölmeye koysun.	"Kaşık nereye?" diye tek soru sorun ve görsel modeli gösterin. Çatalı, kaşık eşleştirmesi tamamlanınca ekleyin; sayı saymayı daha sonraya bırakın.

Oyunun Adı

RENKLİ SÜRPRİZ



Neye Yardım Eder?

Dikkatini sürdürebilmeyi sağlar.

Neye İhtiyacınız Var?

Üç hamur topu, renkli kâğıtlar, kırmızı, mavi ve sarı düğme veya kapak

Nasıl Oynarız?

Üç hamur topu yapın. Her birinin içine farklı renkte büyük bir kapak ya da düğme saklayın: kırmızı, mavi, sarı. Masaya aynı renklerde üç adet kâğıt koyun. Çocuğunuz bir topu açsın, içinden çıkan kapağın rengini görsün ve aynı renkteki kâğıdın üstüne koysun: “Kırmızı, kırmızıya!”

Kolaylaştırın: İki top ve iki renk kullanın. Rengin adını siz söyleyin.

Zorlaştırın: Açmadan önce çocuğunuz hangi rengin çıkacağını tahmin etsin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Renkli nesnelerin üzerine farklı kabartmalı işaretler ekleyin; eşleştirme kâğıtlarını farklı dokularla belirleyin. Hamur içindeki nesneyi dokunarak bulmasını sağlayın.	Renk adını sözel olarak belirtmenin yanında nesnenin biçimini ve yerini betimleyin. Çocuk önce nesneyi dokunarak bulsun, sonra eşleşen dokulu kâğıda yönelsin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Renkleri yüksek kontrastlı kullanın ve renk kartlarını büyük sunun; hamur topunun içinden çıkan nesneyi hemen görsel eşleştirme alanına yerleştirin.	Her renk için görsel kart gösterin. “Kırmızı, kırmızıya” yönergesini yüz yüze ve jestle verin; çocuk kartı işaret ederek eşleştirebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Yumuşak ve kolay açılan hamur, büyük ve kolay kavranan kapaklar/düğmeler kullanın; düğmelerin ağıza götürülme riskine karşı gözetim sağlayın.	Hamuru masada sabitleyin; çocuk açamıyorsa önceden küçük bir açıklık oluşturun. Nesneyi çıkarma ve yerleştirme adımlarını ayrı sunun.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Hamurun dokusu rahatsız ediyorsa kapalı hamur paketi, kumaş kese veya kolay açılan kap kullanın. Renk ve doku sürprizlerini aynı anda artırmayın.	Oyunun sırasını gösterin; hamura dokunma konusunda çocuğa seçenek sunun. Önce yetişkin topu açıp nesneyi göstersin, sonra çocuk hazır olduğunda denesin.
DEHB	İki hamur topu ve iki renk kullanın; her turda yalnızca bir top görünür olsun.	Kısa bir “aç-bul-eşleştir” döngüsü kurun. Çocuğa bir sonraki topu seçme görevi vererek etkin katılımı sürdürün.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki renk ve iki top ile başlayın; renk örneklerini nesnelerle yan yana koyun.	Yetişkin bir topu açıp rengi söyler; çocuk aynı rengi seçer. Önce renk adını söylemesi beklenmez; doğru kâğıdı bulması yeterlidir.

Oyunun Adı

MEYVE TRENİ

Neye Yardım Eder?

El göz koordinasyonunu geliştirir.



Neye İhtiyacınız Var?

Ucu küt tahta çubuk, muz, çilek

Nasıl Oynarız?

Meyveleri küçük parçalar halinde kesin. Ucu küt tahta çubuk hazırlayın. Siz bir sıra yapın: muz, çilek, muz, çilek. Çocuğunuz meyveleri aynı sırayla çubuğa geçirsin: “Muz, çilek, muz, çilek… Meyve treni hazır!” Sonra treni birlikte yiyin.

Kolaylaştırın: Tek tür meyve kullanın, çocuğunuz yalnızca çubuğa geçirsin. Meyveler yumuşak olsun.

Zorlaştırın: Üçlü sıra yapın: muz, çilek, kivi. Çocuğunuz sırayı kendisi kursun.

Dikkat: Sivri uçlu kürdan ya da şiş kullanmayın.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Meyveleri dokunsal özellikleriyle tanıtın; sıra kartında meyvelerin dokulu/ kabartmalı sembollerini kullanın. Çubuğun başlangıç noktasını belirginleştirin.	Meyvelerin adını ve sıradaki konumunu sözel olarak açıklayın. Çocuk parçaları dokunarak tanıyıp çubuğun yönünü takip ederek yerleştirsin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Meyve örüntüsünü büyük fotoğraf/kartlarla gösterin; çubuk ve meyveler arasında kontrast sağlayın.	"Muz-çilek" sırasını görsel kartlarla sunun. Her yerleştirmeden önce ilgili kartı gösterin; çocuğun işaret ederek seçmesine izin verin.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Geniş, sabit tabanlı, sivri olmayan ve kolay kavranan dizme aracı kullanın; büyük, uygun yumuşaklıkta meyve parçaları hazırlayın.	Çocuk parçayı geçirmek yerine yan yana dizerek örüntü kurabilir. Çubuğu sabitleyin; çocuk yalnızca meyveyi yerleştirme hareketine odaklansın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Meyvelerin kokusu, ıslaklığı veya dokusu rahatsız ediyorsa önce meyve maketleri/resimleriyle örüntü kurun. Aynı iki meyveyi kullanın.	Önceden hangi meyvelerin kullanılacağını gösterin. Tadına bakmak zorunlu olmasın; yeme aşamasını oyun eşleştirmesinden ayrı ve çocuğun isteğine bağlı tutun.
DEHB	Önce iki-üç parçalık kısa örüntü ve iki meyve kullanın; diğer meyveleri kaldırın.	Bir parçayı yetişkin koysun, sıradaki parçayı çocuk eklesin. Örüntüyü kısa tekrarlarla tamamlayın; uzun sıra beklemeyi azaltın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Başlangıçta tek meyve türüyle yalnızca çubuğa geçirme hareketini çalışın; sonra iki meyveli AB sırasına geçin.	Yetişkin örneği hemen yanında kursun. "Sırada muz." gibi tek yönerge kullanın; çocuğun parçayı doğru sıraya koymasını modelle destekleyin.

Oyunun Adı

Neye Yardım Eder?

Neye İhtiyacınız Var?

Nasıl Oynarız?

MANDAL DANSI



El göz koordinasyonunu geliştirir.

Büyük ve yayı gevşek olan renkli mandallar, bir sepet, müzik.

Mandallar bir sepete konur. Müzik çalarken yetişkin ve çocuk birlikte dans eder. Müzik durunca yetişkin sepetten bir mandal alır ve vücudun bir bölümünü söyler: “Koluna tak!” Önce kendi kıyafetinin koluna bir mandal takar ve gösterir. Sonra çocuk da kendi kıyafetinin koluna bir mandal takar. Müzik yeniden başlar ve mandallarla dans edilir. Müzik her durduğunda yeni bir yer söylenir: “Eteğine tak!”, “Paçana tak!”, “Çorabına tak!”. Oyunun sonunda çocuk aynaya bakar: “Bak, mandallarla süslendin!” Sonra ikinci bölüme geçilir. Müzik çalarken çocuk üstündeki mandalları teker teker çıkarır ve sepete atar. Müzik durunca çıkardığı mandallar birlikte sayılır.

Kolaylaştırın: Oyuna önce ikinci bölümden başlanır çünkü mandal çıkarmak takmaktan kolaydır. Yetişkin, çocuğun kıyafetine mandalları takar. Müzik çalarken çocuk mandalları çıkarır. Çocuk, mandalı kendi kıyafetine takmakta zorlanırsa önce oyuncak ayıya ya da yetişkinin kıyafetine takar. Yetişkin, vücut bölümünün adını söylerken o bölüme dokunur. Müzik uzun aralıklarla durur.

Zorlaştırın: Renk de söylenir: “Kırmızı mandalı koluna tak!” İki yönerge verilir: “Bir mandal koluna, bir mandal çorabına.” Çocuk yetişkine yönerge verir: “Sen de sırtına tak!” İki kişi oynarken müzik durunca birbirlerinin kıyafetlerine mandal takarlar.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Mandal renklerine ek olarak farklı dokunsal işaretler koyun; vücut bölümlerini dokunarak tanıtın. Aynanın ve mandal alanının konumunu sabit tutun.	“Kol”, “paça”, “çorap” gibi hedefleri sözel olarak belirtin ve çocuğun ilgili bölümü dokunarak bulmasına fırsat verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Mandal rengi ve hedef vücut bölümü için görsel kartlar kullanın; müziğin durduğunu açık bir el işaretiyle gösterin.	Yönergeyi yüz yüze verin ve hedef bölümü işaret edin. Çocuk sözlü yanıt yerine doğru bölgeyi göstererek veya mandalı yerleştirerek katılabilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Çok az kuvvet gerektiren büyük mandal seçin; mandalı önce oyuncak/keçe pano üzerine takma seçeneği sunun. Kıyafete erişim zor ise mandal panosu kullanın.	Mandalı açıp kapatma hareketini yetişkinle ortak yapın. Çocuğun erişebildiği vücut bölümlerini seçin; mandalın cilde sıkışmamasına dikkat edin.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Müziğin sesini ve dokusunu çocuğun tercihine göre ayarlayın; mandal takılacak bölümü önceden görsel olarak gösterin.	Müziğin duracağınız yeri önceden haber verin; aynı sıra ve aynı hedeflerden başlayın. Mandalın kıyafete değmesi rahatsız ediyorsa oyuncak veya pano üzerinde çalışın.
DEHB	Sepette 2-3 mandal bulundurun; her duruşta tek vücut bölümü söyleyin.	Müziği kısa aralıklarla durdurun ve çocuğa hemen bir takma/çıkarma görevi verin. Uzun dans ve bekleme sürelerini azaltın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İlk aşamada yalnızca mandal çıkarma veya tek mandal takma hareketini çalışın; hedef olarak bir kıyafet bölümü seçin.	Yetişkin hareketi model olarak göstersin ve tek yönerge versin: “Koluna tak.” Çocuk görevi tamamlayınca mandal sayma veya renk seçme adımını ekleyin.

Oyunun Adı

KAŞIKTA YUMURTA



Neye Yardım Eder?

Beden koordinasyonunu geliştirir.

Neye İhtiyacınız Var?

Kaşık, plastik bir yumurta veya ponpon

Nasıl Oynarız?

Çocuk, bir tahta kaşığın üstüne plastik bir yumurta ya da ponpon koyar. Çocuk kaşığı elinde tutar ve yumurtayı/ponponu düşürmeden odanın öbür ucundaki sepete taşır. Yumurta/ponpon düşerse "Hop!" denir, yerden alınıp yeniden yola çıkılır. Yarış yoktur, her yumurta sepete ulaşınca alkışlanır.

Kolaylaştırın: Büyük ve derin bir kepçe kullanılır. Kayması daha güç bir nesne kullanılır ve yol kısaltılır.

Zorlaştırın: Küçük bir kaşık kullanılır. Yere bir ip serilir ve çocuk ipin üstünde yürür.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Yol ve sepet konumunu dokunsal işaretlerle tanıtın; düşen nesneyi bulmayı kolaylaştırmak için dokusu belirgin, büyük bir nesne seçin.	Yolun başlangıç ve bitişini sözel olarak tarif edin. Nesne düştüğünde yerini bildirip bulmasına yardım edin; çocuğun kaşığın yönünü takip etmesini sağlayın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Başlangıç ve bitiş alanına renkli işaretler koyun; görsel oklarla yolun yönünü gösterin.	"Başla–taşı–sepete bırak" sırasını görsel kartlarla sunun. Yönergeleri yüz yüze verin; çocuk, işaretle de yönlendirmeyi takip edebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Büyük ve derin kepçe, kaymayan nesne ve kısa/düz yol kullanın. Gerektiğinde kaşığı sabitleyen tutacak veya geniş sap ekleyin.	Çocuk yürümekte zorlanıyorsa oturarak tepsi üzerinde taşıma veya kaşığı masa boyunca kaydırma seçeneği sunun. Denge ve hız zorunlu tutulmasın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Yolun ve nesnenin aynı kalmasını sağlayın; düşme anı rahatsız ediyorsa nesneyi sabitleyen bir kaşık/kepçe kullanın.	Düşme ve yeniden başlama kuralını önceden gösterin. Yarış, hız ve ani ses kullanmayın; çocuğun rahat temposunda ilerleyin.
DEHB	Mesafeyi kısaltın; tek kaşık ve tek nesne kullanın. Oyun alanında dikkat dağıtıcı nesneleri kaldırın.	Kısa tek yönlü turlar yapın. Çocuk nesneyi sepete koyduğunda hemen turu tamamlayıp yeni denemeyi başlatın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Büyük, derin bir kepçe ve büyük ponponla başlayın. Yetişkin taşıma hareketini bir kez model olarak göstersin.	"Taşı" ve "Sepete koy." yönergelerini ayrı verin. Çocuk önce kısa mesafeyi tamamlasın; sonra yol biraz uzatılabilir.

Oyunun Adı

MANDAL ABAKÜS



Neye Yardım Eder?

Nesneleri sayabilmeyi geliştirir.

Neye İhtiyacınız Var?

3 adet mandal, ip, iki sandalye

Nasıl Oynarız?

İki sandalye arasına tek bir ip gerilir ve ipe üç mandal takılır. Mandallar ipin sol ucunda durur. Yetişkin, bir mandalı sağa kaydırır: “Bir!” der. Çocuk da kaydırır ve birlikte sayılır. Üç mandal da sağa geçince “Hepsi geçti!” denir ve geri getirilir.

Kolaylaştırın: İpin sağ ucuna bir sepet resmi asılır, çocuk mandalları sepete doğru kaydırır. Mandallar ipe önceden takılır, çocuk yalnızca kaydırır.

Zorlaştırın: İp ve mandal sayısı artırılır. Yetişkin bir sayı söyler, çocuk o sayı kadar mandalı kaydırır. İki ipteki mandallar karşılaştırılır: “Hangisinde daha çok mandal var?”denilir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	İpin başlangıç ve bitiş noktalarına farklı dokulu işaret koyun; mandalları tek tek dokunarak saymasına fırsat verin.	Mandalın hareketini sözel olarak tarif edin: “soldan sağa”. Her kaydırmada sayıyı söyleyin ve çocuğun mandala dokunarak takip etmesini sağlayın.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Başlangıç/bitiş için farklı renkli işaretler ve büyük sayı kartları kullanın.	Sayıyı hem söyleyin hem kartta gösterin; mandalı kaydırma yönünü el hareketiyle belirtin. Yüzünüz çocuğa dönük olsun.
BEDENSEL YETERSİZLİK	İpi sabit, gergin ve erişilebilir yüksekliğe yerleştirin; büyük, kolay kavranan mandal veya halka sürgü kullanın.	İpi çocuğun oturduğu konuma göre ayarlayın. Mandalı sıkıştırmak zor gelirse önceden takılı bırakın; çocuk yalnızca kaydırma hareketini yapsın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Aynı ip, aynı üç mandal ve sabit başlangıç/bitiş düzenini koruyun. Sürpriz ses veya gereksiz renk değişikliği eklemeyin.	“Başlangıç–kaydır–bitti” görsel sırasını kullanın. Önce bir mandal kaydırılsın; bütün mandalların yer değiştirmesini çocuğa önceden gösterin.
DEHB	Başlangıçta yalnızca üç mandal ve tek ip kullanın; diğer materyalleri kaldırın.	Her kaydırmadan sonra kısa sayım yapın. Tüm mandallar tamamlanınca turu bitirin; uzun bekleme veya ek karşılaştırma görevlerini azaltın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	İki mandalla başlayın; her mandal kaydırıldığında birlikte “bir, iki” diye sayın.	Yetişkin bir mandalı kaydırıp model olur. “Bir mandalı kaydır” gibi tek yönerge kullanın; çocuk hazırsa üçüncü mandalı ekleyin.

Oyunun Adı

SAYI MİNDERLERİ



Neye Yardım Eder?

Nesneleri sayabilmeyi geliştirir.

Neye İhtiyacınız Var?

3 adet minder, kâğıt, kalem, bant

Nasıl Oynarız?

Üç adet kâğıdın her birine büyük bir sayı yazın: 1, 2, 3. Sayının yanına o kadar nokta çizin: 1'in yanına bir nokta, 2'nin yanına iki nokta, 3'ün yanına üç nokta. Kâğıtları minderlerin üstüne bantlayın. Minderleri salonun halısına birbirinden biraz uzak koyun. Önce minderleri birlikte gezin. Her minderin üstündeki noktaları parmağınızla sayın: "Bu minderde bir nokta var, bu minderde iki nokta." Sonra çocuğunuzla odanın ortasında durun. Bir sayı söyleyin: "İki!" Önce siz 2 yazan mindere gidin ve üstüne oturun: "Buldum, iki!" Sonra çocuğunuz yeniden ortaya gelsin ve siz başka bir sayı söyleyin. Çocuğunuz o mindere gidip üstüne otursun. Doğru minderi bulunca birlikte noktaları sayın ve alkışlayın.

Kolaylaştırın: Önce iki yastıkla başlayın: 1 ve 2. sayı yerine renkli kâğıtlar ya da resimler kullanın: kırmızı yastık, mavi yastık ya da kedi resmi, top resmi. Söylediğiniz sayının aynısını da bir kâğıda yazıp kâğıdı elinizde tutun. Çocuğunuz kâğıdınıza bakarak aynısını yastıklarda bulsun. Gerekirse çocuğunuzun elini tutarak birlikte yürüyün.

Zorlaştırın: Çocuğunuz yastığa varınca üstündeki sayı kadar zıplasın ya da el çırpsın. Yastığa gitmeden önce bir sandalyenin etrafından dönsün. Yastık sayısını beşe çıkarın. Rolleri değiştirin: Çocuğunuz sayı söylesin, siz yastığı bulun. Bazen bilerek yanlış yastığa gidin, çocuğunuz sizi düzeltsin.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Minderlerdeki sayı ve noktaları kabartmalı yapın; her mindere farklı dokulu kenar işareti ekleyin. Minderlerin yerini dokunarak tanıtın.	Sayı ve nokta miktarını sözel olarak açıklayın. Çocuğun minderleri dokunarak ayırt etmesine ve hedefe güvenli biçimde yönelmesine zaman verin.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Sayıları büyük ve yüksek kontrastlı yazın; sayı kartı ve nokta düzenini birlikte gösterin. Minderleri birbirinden görsel olarak ayırın.	Sayıyı söylerken aynı sayı kartını kaldırın veya işaretini gösterin. Çocuk, sözlü olarak yanıt vermek yerine kartı eşleştirerek de yanıt verebilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Minderleri yürüyüş yolu oluşturmadan erişilebilir yerlere yerleştirin; minder yerine sabit zemin kartları veya masa üstü kartları kullanın.	Çocuk mindere yürüyemiyorsa ilgili minderi işaret etsin, kartı seçsin veya tekerlekli sandalyesiyle güvenli biçimde yaklaşsın. Minder üstüne oturma/zıplama zorunlu olmasın.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Minderlerin konumunu sabit tutun; her turdan önce hangi sayının aranacağını görsel olarak gösterin. Hareketli/kalabalık düzen oluşturmayın.	Oyunun sırasını "sayıyı gör–mindere git/göster–noktaları say" olarak sunun. Aynı düzeni koruyun; yeni kuralı önceden haber verin.
DEHB	Yalnızca iki minder ve iki sayı kartı kullanın; alanı açık ve belirgin tutun.	Kısa turlarla sayı söyleyip hemen hedefi bulmasını sağlayın. Başlangıçta ek zıplama ve el çırpma yönergelerini kaldırın.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Önce 1 ve 2 ile başlayın; sayı yerine aynı miktarda nokta veya renk sembolü kullanın.	Yetişkin, hedef mindere nasıl yönelineceğini model olarak göstersin. Tek bir sayı söyleyin ve çocuğun bu sayıyla eşleşen noktayı/minderi göstermesini bekleyin; sonra 3 sayısını ekleyin.

Yararlanılan Kaynaklar

Additional guidance on including children with disabilities: Early Childhood Development (UNICEF)https://www.unicef.org/supply/documents/guidance-including-children-disabilities-education-kit-handbook

Aydın, A. (Ed.). (2017). *Özel eğitimde oyun ve müzik*. Pegem Akademi. ISBN 978-605-241-030-1

Ergenekon, Y., Timuçin, E. U., Pektaş Karabekir, E., Aldemir Fırat, Ö. ve Artar, T. M. (2024). *Otizm spektrum bozukluğu aile eğitimi kitap seti: 4–6 yaş grubu (2. kitap)*. Ankara: MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü. ISBN 978-975-11-8201-2

Gürgür, H. ve Kurtoğlu, H. (t.y.). *İşitme yetersizliği olan bireyler: Aileler için rehber kitapçık* (İ. H. Diken ve M. Ağar, Ed.). Ankara: MEB; UNICEF. ISBN 978-975-11-5494-1

Kazanoğlu, D. ve Dükar, B. N. (2024). *Dil ve konuşma bozuklukları aile eğitimi kitap seti: Konuşma sesi bozuklukları (2. kitap)*. Ankara: MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü. ISBN 978-975-11-8281-4

Millî Eğitim Bakanlığı. (2018). *Özel eğitime ihtiyacı olan bireyler için (37–78 ay) okul öncesi özel eğitim öğretim programı*. Ankara: MEB.

Ökcün Akçamuş, M. Ç. (2024). *Öğrenme güçlüğü aile eğitimi kitap seti: I. kademe* (3. kitap). Ankara: MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü. ISBN 978-975-11-8333-0

UNICEF East Asia and Pacific Regional Office. (2024). *Disability inclusive early childhood development kits for emergencies: Guidance for the East Asia and Pacific region*. UNICEF. https://www.unicef.org/asia-pacific/document/inclusive-early-childhood-development-kits-for-emergencies

Yıldız, G., Subaşı Yurtçu, A. B., Cüre, G. ve Nar, S. (2024). *Zihin yetersizliği aile eğitimi kitap seti: 4–6 yaş grubu* (2. kitap). Ankara: MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü. ISBN 978-975-11-8337-8



OYUN

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

2026