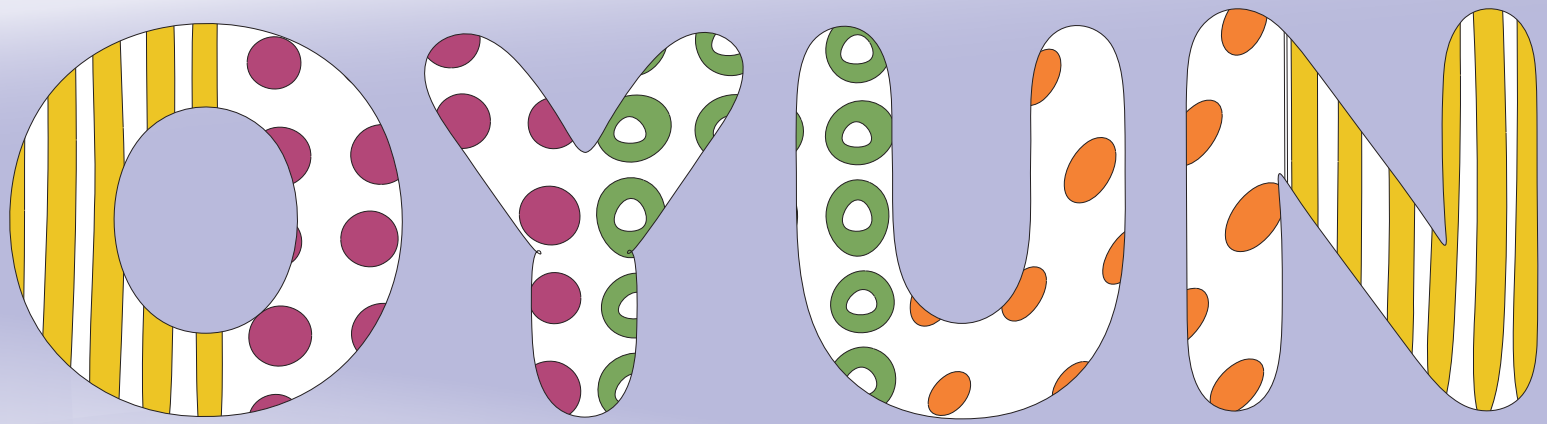
Erken Çocukluk ve Okul Öncesi Dönem

ÖZEL EĞİTİMDE

Maarifin Kalbinde



ÖĞRETMENLER 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
Hamza BAKAR
Sibel GÜNGÖR
Münevver ASLAN





Kitapçık İçeriği Hakkında

Tüm çocukların, çocukluğun temeli olan oyuna erişebilmesi gerekir. Bu oyun kitabı, okul öncesi dönemi özel eğitim öğretmenleri için farklı ihtiyaçları olan çocuklara erişilebilir oyun fırsatları sunmalarına yardımcı olmak amacıyla tasarlanmıştır. Oyun etkinliklerini ve ortamlarını daha kapsayıcı hale getirmeye yönelik basit fikirler, öneriler ve pratik ipuçları içermektedir.




GARAJ

İÇİNDEKİLER

DÜŞÜNÜYORUM VE KEŞFEDİYORUM

Manava Gidiyorum
Tavşanın Karnı Acıktı
Tohumları Ayırma
Dokun, Hisset, Keşfet: Kumaş Bahçesi
Doğanın Gizli Hazineleri
Hazine Avı
Meslekler Treni
Balık Tutalım

08

İLETİŞİM KURUYORUM

Alışverişe Gidiyoruz
Kulaktan Kulağa
Sepete Taşı
Dön, Sonra Bas
Çemberin İçinde Dışında

25





HAREKET EDİYORUM

Araba Sürüyoruz
Zar Atalım
Resme Giden Yol
Balonlarla Dans
Dans Eden Top

36

KENDİM YAPIYORUM

Misafirimiz Var
Ayıcığı Besliyorum
Kıyafet Sandığı
Çamaşır Asalım

47

KENDİMİ VE ÇEVREMİ TANIYORUM

Duygulu Balonlar
Yaklaştın Uzaklaştın
Fotoğraflı Bulmaca
Sek Sek Oynayalım
Kapağın Altında Kim Var?
Tatil Çantası
Kumbaraya At
Köşe Kapmaca

56



Düşünüyorum ve Keşfediyorum

Oyunun Adı

MANAVA GİDİYORUM



Amaç

Nesneleri sayabilme

Materyaller

Tezgâh, daire şeklinde kağıtlar, kırmızı toplar, tabela yazısı

Nasıl Oynanır?

Sabah manav açılmadan önce tezgâh hazırlanır. Tezgâhın üstüne yan yana daire şeklindeki kâğıtlar yapıştırılır. Öğretmen anlatır: “Müşteriler gelmeden elmaları dizelim. Her yuvarlağa bir elma.” Çocuk her elmayı bir yuvarlağa koyar ve sayar: “Bir, iki, üç!” cümlesinden sonra “Üç elma! Tezgâhta üç elma var.” Tezgâh dolunca öğretmen tabelayı çevirir: “Manav açıldı!”

Uygulama Önerileri

- Üç yuvarlakla başlanır. Yuvarlakların içine elma resmi çizilir.
- Elma sayısı artırılabilir.
- Yuvarlakların yanına rakam yazılır. Çocuk elmaları rakam sırasına göre dizer.
- Dairelerin kenarlarına silikon sıkarak belirgin hale gelmesi sağlanabilir.
- Büyük, hafif ve kolay kavranabilir toplar kullanılabilir.
- Kavramayı kolaylaştırmak için toplara elmanın saplarını temsilen saplar yapıştırılabilir.
- Oyun alanında yalnızca uygulama sırasında kullanılacak materyallerin yer almasına dikkat edilebilir.
- Çocuğun hareket ihtiyacını karşılamak için elmaları sınıfın bir köşesine tezgahı diğer köşesine koyarak sepetten tezgaha elma taşıması sağlanabilir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kâğıt daireler yerine siyah masa örtüsü üzerine yüksek kontrastlı kalın keçe/eva daireler sabitlenir; tabelaya kabartma harfler veya zımpara kâğıdından elma silüeti eklenir.	Tezgâha elmaları dizmeden önce boş yuvarlakların sınırlarını parmaklarıyla takip etmesi sağlanır; her top yerleştirildiğinde sesli sayımla birlikte elmanın konumuna dokundurulur.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Dairelerin içine elma görselleri ve yanlarına büyük puntolu rakamlar yapıştırılır; tezgâh tabelasının bir yüzü kırmızı (kapalı), diğer yüzü yeşil (açık) hazırlanır.	"Müşteriler gelmeden elmaları dizelim." hikâyesi jest ve mimiklerle canlandırılır; her elma dizildiğinde parmakla sayı gösterilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Yuvarlanan kırmızı toplar yerine kavranması ve sabit durması kolay büyük boy ponponlar veya cırt cırtlı elma maketleri kullanılır.	Tezgâh düzeneği tekerlekli sandalye masasına veya alçak bir tepsiye kurulur; topu kavramakta güçlük yaşayan öğencilerin topları avuç içiyle yuvarlağa itmesi sağlanır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Tezgâh üzerine sıralı "İlk: Elmaları Diz / Sonra: Tabelayı Çevir" görsel akış kartı yapıştırılır; düz kâğıt yerine sığ karton halkalar kullanılır.	Oyunun başlangıcı ve bitişi net rutinleştirilir ("1-2-3 elmayı diz - Tabelayı çevir - Oyun bitti").
DEHB	Masada yalnızca kullanılacak kadar (örneğin 3 veya 5) kırmızı top bulundurulur; fazla toplar kapalı kutuda tutularak dikkat dağılması önlenir.	Tezgâh dizme görevi kısa ve tempolu tutulur; öğrenci elmaları kasadan tek tek alıp tezgâha koşar adımla yerleştirerek hareket ihtiyacını karşılar.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Kırmızı topların yuvarlanıp düşmesini engelleyen yumurta kolisi bölmeleri veya çukur plastik tabaklar daire yerine kullanılır.	Bire bir eşleme için başlangıçta 2 yuvarlakla çalışılır; elma yuvarlağın üstünde tutularak model olunur ve "Bir elma buraya." diyerek somutlaştırılır.

Oyunun Adı

Amaç

Materyaller

Nasıl Oynanır?

Uygulama Önerileri

TAVŞANIN KARNI ACIKTI



Azlık çokluk kavramını ayırt edebilme

Tavşan şeklinde el kuklası, iki tabak, 9 tane havuç

Öğretmen elinde tavşan şeklinde el kuklası ile gelir. “Karnım çok acıktı! Çok olan tabaktan yemek istiyorum!” der. Masada iki tabak bulunur. Birinci tabağa 2 havuç, ikinci tabağa 7 havuç konulur. Öğretmen tarafından: “Hangi tabakta çok var?” denilerek çocuğun tabağı seçmesi sağlanır. Çok olan tabağı bulamadığında “Haydi bir de birlikte sayalım.” denilerek çocuğa model olunur.

- Farkı çok büyük tutun. Görselleştirin örneğin “Çok” derken kollarınızı açın, “Az” derken parmaklarınızı birleştirin.
- Farkı küçültün. “Aynı” kavramını ekleyin. “Çok” ve “Az”ı kendisi oluştursun.
- Öğrencinin iki elini aynı anda kullanarak her iki tabaktaki havuçları avuçlaması ve miktar farkını elleriyle hissetmesi sağlanır.
- Birlikte sayma sırasında öğretmenin eli öğrencinin elinin üzerine konularak her havuca dokunulur.
- Tabaklar masaya sabitlenir veya kaydırmaz mat kullanılır.
- Kuklanın dikkat dağıtacağı düşünülürse tavşan resmi kullanılır.
- Havuçlar yan yana dizilerek oluşturulan sıraların uzunluk farkına dikkat çekilir.
- Etkinlik materyalleri dışındaki dikkat dağıtıcı unsurlar ortamdan kaldırılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kenarları yüksek, birbirinden farklı dokuda (biri tırtıklı plastik, biri pürüzsüz metal) tabaklar ve gerçek pütürlü yüzeyli havuçlar kullanılır. Küçük havuç parçaları yerine büyük boy plastik havuçlar ve arka planla zıt renkte (beyaz masa üzerinde koyu mavi) tabaklar kullanılır.	İki tabaktaki havuçlara tek tek dokunarak miktar yoğunluğunu eliyle hissetmesi sağlanır; sayma aşamasında havuçlar bir tabaktan diğerine aktarılırken parmak ucuyla dokundurularak sayılır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Tabakların altına miktar farkını görselleştiren "çok" (kalabalık havuç çizimli) ve "az" (tek tük havuç çizimli) ipucu kartları yerleştirilir.	Tavşan kuklasının acıktığı karnını ovuşturma ve ağzını açma jestleriyle gösterilir; "çok" ve "az" kavramları belirgin el-kol işaretleriyle vurgulanır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Tabaklar masaya vakumlu taban veya yapışkan hamurla sabitlenir; havuçları tutamıyorsa seçtiği tabağı öğretmen kuklaya yaklaştırır.	İki tabak öğrencinin orta hattının sağına ve soluna, uzanma mesafesine göre yerleştirilir; elini uzatamıyorsa göz bakışıyla veya baş işaretiyle tabağı seçmesi kabul edilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kukla teması öğrenciyi ürkütüyorsa tavşan kuklası yerine sabit duran pelüş bir tavşan figürü/görseli ve üzerine yerleştirilmiş bir kap kullanılır.	Kuklanın konuşması yerine öğretmenin doğrudan yönergesi ("Çok havuç olan tabağı ver") tercih edilebilir; havuçların tabak içindeki dizilimi her turda değiştirilerek ezber önlenir.
DEHB	Masada yalnızca iki tabak ve kukla bırakılır; havuçların masadan yuvarlanmaması için tabakların tabanına kaydırmaz ped konur.	Öğrencinin seçtiği tabaktaki havuçları kuklanın ağzına tek tek "ham" sesiyle yedirmesi sağlanarak aktif katılımı canlı tutulur.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Sürecin başında doğru cevap için öğrenciye ipucu ("Hangi tabakta çok var?" diye sorulurken çok havycun olduğu tabak öğrenciye daha yakın konumlandırlır.) verilir, sonraki denemelerde bu ipucu geri çekilir.	İlk aşamada bir tabağa 1 havuç, diğer tabağa ise tabağı tamamen dolduracak kadar (örneğin 10 havuç) konarak görsel ayrım en belirgin hale getirilir.



Oyunun Adı

TOHUMLARI AYIRMA

Amaç

Nesneleri özelliklerine göre gruplayabilme

Materyaller

4 adet kâse, nohut, fasulye, mercimek, tepsi

Nasıl Oynanır?

Öğretmen bir tepsi üzerinde 4 adet kâse ile sınıfa girer. Tepsi masanın üzerine koyulur. “Ooo! Kâsedeki her şey birbirine karışmış! Nohut, fasulye ve mercimek yan yana kalmış. Bana yardım et, bunları kendi kâselerine koyalım” denilir. Ardından öğretmen bir nohut alır: “Bak, bu bir nohut! Nohutun yeri burası.” diyerek diğer tabağın içine atar. Çocuk nesneleri tek tek doğru kâselere ayırdıkça: “Çok güzel yaptın.” denilerek pekiştirilir.

Uygulama Önerileri

- İki grupla sınırlayın. Az malzeme koyun.
- Grup sayısını artırın. Ayırdıklarını özelliklerine göre karşılaştırsın.
- Oyuna başlamadan önce öğrencinin kâsedeki tohumları tek tek dokunarak tanıması sağlanır ve örnek bir eşleştirme yapılır.
- Küçük tohumları kavramakta zorlanan çocuklar için büyük boyutlu temsili tohumlar kullanılır.
- Tohumları kavramakta zorlanan veya dokunmak istemeyen çocukların kaşık kullanması sağlanır.

Dikkat

Nohut, fasulye ve mercimek gibi küçük materyallerin yutulması, buruna veya kulağa sokulması riskine karşı oyun süresince çocuk sürekli gözetim altında tutulur. Nesneleri ağzına götürme eğilimi olan çocuklar için yutulamayacak büyüklükte ahşap boncuklar veya plastik nesneler kullanılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kâselerin öğrenciye bakan yüzüne o tohumun büyük bir görseli yapıştırılır. İçerisindeki tohumların kolay seçilebileceği renkte kaseler kullanılır.	Tohumların boyut ve yüzey farkları (nohudun yuvarlak-pütürlü, fasulyenin oval-düz, mercimeğin yassı-küçük oluşu) parmak uçlarıyla tanıtılarak ayırma yaptırılır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Her ayrıştırma kâsesinin dış yüzeyine içindeki tohumun gerçek boyutlu ve yüksek çözünürlüklü fotoğrafı yapıştırılır.	"Her şey birbirine karışmış!" tepkisi şaşkın yüz ifadesi ve elleri başa götürme jestiyle gösterilir; ilk ayrıştırma görsel modelleme ile başlatılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kâseler kaydırmaz mat üzerine sabitlenir; ince motor tutuşu desteklemek için kalın saplı kaşık veya büyük maşa sunulur.	Tohumları parmakla tek tek tutmakta zorlanıyorsa kaşıkla almasına veya karışık kâsedeki tohumları eğimli bir oluktan hedef kâseye kaydırmasına olanak tanınır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kâseler soldan sağa doğru bir tepsi içine sabitlenerek yapılandırılmış çalışma alanı oluşturulur.	Kırık veya farklı tondaki taneler kafa karışıklığı yaratabileceğinden bütün ve tek tip taneler seçilir; "karışık kâse boşalınca görev biter" kuralı netleştirilir.
DEHB	Tohumların etrafa saçılmasını önlemek için derin kenarlı tepsi ve yüksek kenarlı kâseler kullanılır.	Karışık kâsedeki tohum miktarı 15–20 adetle sınırlandırılarak görevin kısa sürede tamamlanması sağlanır; kum saati ile oyunlaştırılabilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Aynı uygulama tohumlar yerine öğrencinin ilgisini çekebilecek oyuncaklarla gerçekleştirilir.	Üç çeşit tohum yerine önce yalnızca iki çok farklı tohum (iri barbunya fasulyesi ve küçük kırmızı mercimek) ile başlanır.



Oyunun Adı

DOKUN, HİSSET, KEŞFET: KUMAŞ BAHÇESİ

Amaç

Dokuları dokunarak ayırt edebilme ve eşleyebilme

Materyaller

Her dokudan iki özdeş parça hazırlayın (Örneğin: Tül, deri, sünger, çuval kumaşı, polar). Her kumaşın bir eşini kumaş torbasına diğerini ise masanın veya zeminin üzerine yerleştirin. Kumaş torbasına koyulan kumaş parçalarının aynı renkte ve boyda olmasına dikkat edin.

Nasıl Oynanır?

Öğretmen elinde kumaşların olduğu torba ile gelir. Öğretmen ve çocuk masaya karşılıklı oturur. Öğretmen, çocuğu diğer kumaş parçalarının dokularını parmak uçlarıyla hissetmesi için yönlendirir. Öğretmen önce bir kumaşı eline alır, dokuya dokunur ve sözcükle anlatır: “Bu yumuşak, pamuk gibi.” Çocuğun da kumaşa dokunmasını sağlar. Ardından aynı dokunun eşini masaya koyar: “Bak, bu da yumuşak. İkisi aynı!”der. Sonra masaya iki farklı kumaş parçası koyar ve çocuğa bunlardan birini uzatır: “Bunun eşi hangisi?”diye sorar. Çocuk iki kumaşa da dokunur ve elindekinin eşini bulup yanına koyar. Doğru eşi bulunca öğretmen yaptığını betimleyerek: “Evet, ikisi de pürüzlü!” Çocuk yanlış kumaşı seçerse öğretmen iki kumaşı çocuğun eline verir ve sorar: “Dokun bakalım, aynı mı?” Ardından doğru eşi birlikte bulurlar. Çocuk görerek eşleştirmeyi öğrenince kumaşlar bir torbaya konur. Öğretmen çocuğa bir kumaş parçası verir. Çocuk torbaya elini sokup bakmadan, yalnızca dokunarak eşini bulur.

Uygulama Önerileri

- Doku sayısını azaltın. Birbirine benzemeyen iki farklı doku kullanın (örneğin pamuk ve zımpara gibi). Dokunmaktan rahatsız olan çocuğu zorlamayın. Önce kumaşı kenarından tutarak incelemesine fırsat verin sonra parmak ucuyla dokunmasını teşvik edin.
- Doku sayısını artırın. İki dokuyu karşılaştırarak: “Hangisi daha yumuşak?” diye sorun. Ardından kumaş parçalarını en yumuşaktan en serte doğru sıralamasını isteyin.
- Kolay tutulabilen ve görülebilen büyük kumaş parçaları kullanılır.
- Geniş ağızlı bir torba kullanılır ve masaya sabitlenir.
- Oyun kısa turlara bölünür. Her seferinde tek kumaş verilerek eşleştirme yapılması sağlanır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kumaş parçaları kaymaması için kalın karton kareler üzerine yapıştırılır; torba ağzı lastikli veya geniş seçilir.	Görme ipucu devreden çıkarılarak öğrencinin her iki eliyle aynı anda iki kumaşı sıvazlayarak doku karşılaştırması yapması teşvik edilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Dokuların özelliklerini temsil eden sembol kartları (yumuşak için tüy/pamuk resmi, sert/pürüzlü için taş/zımpara resmi) masaya konur.	"Bu yumuşak" veya "İkisi aynı" ifadeleri yüz ifadesi ve iki işaret parmağını yan yana getirme ("aynı" işareti) ile desteklenir. Her kumaş dokusu için fotoğraf, sembol veya yazılı etiket kullanılır. Dokuyu gösterilir ve aynı anda kartı işaret edilir; çocuk eş kumaşı bulduğunda kartları yan yana koyar. Torbadan seçme aşamasında da seçenek kartlarını görünür tutulur.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kumaşların içinde bulunduğu torba sabitlenir. Geniş ve kolay kavranabilen kumaş parçaları hazırlanır. Kumaşı torbadan çıkarmakta zorlanan öğrenciler için kumaşın bir kısmı dışarı çıkarılıp kalan kısmını öğrencinin çıkarması sağlanır.	Elini torbaya sokamıyorsa kumaşlar öğrencinin avuç içine veya el sırtına öğretmen tarafından dokundurulur.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kumaşların kenarlarındaki iplik saçakları uyaran hassasiyeti yaratabileceği için temizlenir.	Çuval veya sert tül gibi rahatsız edici dokular çıkarılır. Öğrencinin kumaşı önce kenarından sonar tamamını incelemesine izin verilir.
DEHB	Dikkat dağıtıcı desenli kumaşlar yerine düz renkli ama dokusu çok belirgin kumaşlar tercih edilir.	Masaya aynı anda tüm kumaşları sermek yerine ikişerli karşılaştırma setleri sunulur; torbadan kumaş çekme aşaması "sürpriz çekiliş" temposuyla dinamik tutulur. Kumaş sayısı sınırlanarak kısa turlar halinde süreç yürütülür.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Büyük boyutlu (en az 15x15 cm) kumaş kareleri hazırlanarak elin tüm yüzeyiyle dokuyu hissetmesi kolaylaştırılır.	Görmeden torbadan bulma aşamasına geçmeden önce masa üzerinde yalnızca 2 zıt dokunun (tüylü pelüş ve düz deri) açık halde eşleştirilmesi pekiştirilir.

Oyunun Adı

DOĞANIN GİZLİ HAZİNELERİ



Amaç

Nesnelerle örüntü oluşturabilme

Materyaller

Doğadan toplanan yaprak ve taşlar

Nasıl Oynanır?

Öğretmen ve çocuk, birer küçük bez çanta veya sepet alır. Önce öğretmen elinde tuttuğu yaprak ve taşı gösterir. “Bugün seninle doğa dedektifi olacağız! Bahçeden elimde gördüğün büyük taşlar ve yumuşak yapraklardan toplayacağız.” der. Sonra dışardan yaprak ve taş toplarlar. Öğretmen: “Birlikte harika malzemeler topladık. Şimdi bu topladıklarımızla oyunumuzu oynamaya hazırız!” der. Sınıfa geçtiklerinde öğretmen bir karton üzerinde örüntü alanı oluşturur. Topladıkları doğa malzemelerinden taş-yaprak-taş şeklinde ikili örüntü oluşturulur. Örüntü çocukla birlikte devam ettirilir.

Uygulama Önerileri

- İki nesneden oluşan veya tek özelliğe dayalı örüntülerle başlayın. Örüntüyü kısa tutun. Önce çocuğun aynısını yapmasını sağlayın. Siz örüntüyü bir sıra hâlinde dizin, çocuk hemen altına aynısını dizsin. Her nesneyi sizinkinin tam altına yerleştirerek bire bir eşleştirme yapmasını sağlayın.
- Üçlü örüntüye geçin. Örüntüde eksik olan nesneyi bulsun. Ardından örüntüdeki hataları bulmasını sağlayın.
- Etkinlik öncesinde öğrencinin malzemeleri dokunarak tanıması sağlanır.
- Büyük, hafif ve kolay kavranabilen yaprak ve taş örnekleri seçilir.
- Örüntü kartonu masaya sabitlenir.
- Karton üzerindeki her malzemenin yerleştirileceği alanın kenarları belirginleştirilir.
- Öğrencinin oturduğu yerden malzeme toplayabilmesi için ucu kıskaçlı çubuk kullanılır.
- Materyallere dokunmaktan hoşlanmayan öğrencilerin maşa benzeri bir araçla materyalleri toplaması sağlanır.

Dikkat

Doğadan materyal toplanırken çevrenin korunmasına özen gösterilir. Yalnızca yere düşmüş yapraklar ve keskin kenarları olmayan taşlar kullanılır. Etkinlik tamamlandıktan sonra ellerin yıkanması sağlanır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Karton üzerindeki örüntü alanına taş ve yaprakların yerleştirileceği yerleri belirleyen kabartma bölmeler (oluklu mukavva şeritleri) yapıştırılır. Örüntünün başlangıç noktasına dokunsal işaret konulur.	Bahçede yaprak ve taşların bulunacağı alan önceden tanıtılır. Toplanan yaprağın damarlı-yumuşak, taşın sert-soğuk yapısına dokunulur; örüntü dizilirken öğrenci parmaklarıyla sırayı soldan sağa takip etmesi sağlanır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Karton üzerine oluşturulacak örüntünün ilk iki adımı (yaprak fotoğrafı – taş fotoğrafı) ipucu olarak yapıştırılır.	Toplama ve örüntü sırası resimli kartlarla gösterilir. Bahçeye çıkmadan önce "doğa dedektifi" görevi eldeki örnek taş ve yaprak gösterilerek ve etrafa bakınma jesti yapılarak açıklanır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	İnce yaprak saplarını tutamayan öğrenciler için yapraklar kalın karton kartlara lamine edilerek kavraması kolaylaştırılır.	Bahçede eğilip toplama yapamayan öğrenci için tekerlekli sandalye yüksekliğinde bahçe masası/ saksılar hazırlanır veya malzemeler tepsiyle önüne getirilir. Bahçenin tekerleki sandalye ile gezilebilecek özellikte olmasına dikkat edilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Karton üzerinde örüntü hücreleri net karelerle çizilerek her nesnenin koyulacağı sınır kesinleştirilir. İki ögeli kısa örüntünün başlangıcı verilerek devamını öğrencinin tamamlaması sağlanabilir.	Dışarı çıkmadan önce toplanacak nesneleri ve dönüşte yapılacak örüntü görsel sırayla tanıtılır. Yaprak veya taş dokusundan rahatsız olan öğrencilerin eldiven/ maşa kullanması sağlanır. Toplama sırasında canlı bitkileri koparmama ve yalnızca güvenli, yere düşmüş nesneleri alma kuralını önceden gösterin. Doğadaki yaprakların farklı boyut veya kurumuşluk düzeyleri "aynı değil" algısı yaratabileceği için benzer boyutta sağlam yapraklar ile benzer boyutta taşlar seçilir.
DEHB	Toplama çantası yerine bölmeli bir yumurta kutusu verilerek öğrencinin topladıklarını anında yerleştirmesi sağlanır.	Bahçede malzeme toplama aşaması "3 taş ve 3 yaprak bulup gelme" şeklinde net sayı ve kısa süre ile sınırlandırılarak öğrencinin bahçede dağılması önlenir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Boyut farkı belirgin (büyük yuvarlak taş ve büyük çınar yaprağı) doğal materyaller seçilir.	Üst sıraya örüntüyü dizilir, Alt sıraya bire bir eşleme yaparak aynı nesneleri yerleştirilmesi sağlanır. Bazı parçaları eksik bırakılarak örüntü oluşturulup örencinin eksik parçaları bulması sağlanabilir.

Oyunun Adı

HAZİNE AVI



Amaç

Temel geometrik şekilleri tanıyabilme

Materyaller

Kutu, şekil evi, bulgur, 5 ‘er tane daire ve kare şekilleri

Nasıl Oynanır?

Öğretmen kutunun içine bulguru ve önceden hazırlanmış daire, kare şekillerini saklar ve şekil evini masaya koyar. Öğretmen hikâyeyi anlatır: “Şekiller bulgur tarlasında saklambaç oynuyor! Onları bulup evlerine götürelim.” Çocuk elleriyle ya da kaşıkla bulgurun içinde şekilleri arar. Bir şekil bulduğunda öğretmen sorar: “Ne buldun?” Çocuk bulduğu şekli, şekil evindekinin aynısıyla eşleştirir. Öğretmen şeklin adını söyler, çocuk da tekrar eder: “Daire! Daire evine geldi.” Bütün daireler şekil evine dönünce hep birlikte sayarak kontrol edilir: “Bir, iki, üç, dört, beş… beş daire evinde!” Ardından şekiller yeniden gömülür ve roller değişir: Çocuk saklar, öğretmen bulur.

Uygulama Önerileri

- Yalnızca iki şekille başlayın. Şekiller bulgurun içine yarısı görünür şekilde gömülsün.
- Şekilleri artırın. Gözü kapalı olsun ve şekilleri dokunarak tanısın.
- Geometrik şekiller özellikleri betimlenerek tanıtılır (dairenin köşesi yoktur, karenin köşeleri vardır).
- Büyük ve kolay tutulabilen şekiller kullanılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Şekil evi düz çizim yerine şekillerin içine girebildiği 3 boyutlu materyallerden seçilir.	Şekiller bulgurun içinden çıkarıldığında kenarlarının (dairenin köşesiz, karenin 4 köşeli oluşunun) parmakla taranması sağlanır; şekil evindeki yuvalar dokunarak bulunur.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Şekil evinin üzerine daire ve kare şekillerinin yüksek kontrastlı görselleri ve yanlarına kaç adet bulunacağını gösteren nokta/rakam işaretleri konur.	Uygulamaya başlamadan önce "Şekiller bulgur tarlasında saklambaç oynuyor." anlatımı şekillerin bulgurun içine gömülüp "Nerede?" jesti yapılmasıyla görselleştirilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Bulgur içinden şekilleri çıkarmayı kolaylaştırmak için şekillerin üzerine tutma kulpu (büyük düğme veya mantar tıpa) yapıştırılır.	Kutuya eğilip elini daldıramayan öğrenci için bulgur yayvan ve alçak bir tepsiye konarak kolçaklı sandalyesinin önüne yerleştirilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Şekil evi üzerinde her şekil için 5 adet sabit yuva çizilerek tamamlanma durumu görsel olarak netleştirilir.	Bulgurun dokusundan hoşlanmayan öğrenciler için kuru bulgur yerine büyük plastik boncuklar veya makarna kullanılır; elini sokmak istemezse kepçe/maşa kullanması desteklenir.
DEHB	Bulgurun etrafa dökülmesini önlemek için yüksek kenarlı derin saklama kabı ve altına geniş masa örtüsü serilir.	Bulgur kutusu içinde kontrolsüz dağıtmayı önlemek için öğrenciye "kaşıkla kazı yapma" veya "her seferinde tek şekil bulup şekil evine koşma" görevi verilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Büyük boy ve parlak renkli plastik/ahşap geometrik bloklar kullanılır.	Şekiller bulgurun derinliklerine gömülmez; yarıları yüzeyde görünecek şekilde yerleştirilir ve başlangıçta tek geometrik şekille (yalnızca daire) oynanır. Bulduğu geometrik şeklin adı birlikte tekrarlanır.

Oyunun Adı

MESLEKLER TRENİ



Amaç

Meslekleri tanıyabilme

Materyaller

Aşçı resmi, doktor resmi, itfaiyeci resmi, kepçe, tencere, stetoskop, beyaz önlük, itfaiyeci önlüğü, baret

Nasıl Oynanır?

Sınıfta üç istasyon kurulur: mutfak, hastane, itfaiye. Her istasyonda o alanda çalışan personelin kullandıkları gereçler durur. Mutfakta kepçe-tencere, hastanede stetoskop-önlük, itfaiyede itfaiyeci önlüğü-baret istasyonlara koyulur. Her istasyonun önüne büyük bir tabela asılır. Tabelada mekânın fotoğrafı (mutfak) ve o mekânda çalışan kişinin fotoğrafı (aşçı) olur. Öğretmen ve çocuk el ele tutuşup tren olur: "Çuf çuf!" Tren bir istasyonda durur. Önce öğretmen model olur. Kepçeyi alır, meslek kartını gösterir ve aşçıyı yavaşça canlandırır: Tencereyi karıştırır, tadına bakar. Sonra söyler: "Ben aşçıyım!" Kepçeyi çocuğa uzatır: "Şimdi sen aşçı ol." Çocuk aynı hareketleri yapar. Öğretmen: "Sen de aşçı oldun!" der. Öğretmen oradaki aracı alır ve konuşmadan o mesleği canlandırır. Sonra tren bir sonraki istasyona gider.

Uygulama Önerileri

- İki istasyon kurulur. Önce öğretmen canlandırır sonra çocuk taklit eder.
- İstasyonlarda araç olmaz; çocuk istasyonun adını duyar ve mesleği hatırlayarak canlandırır.
- Hafif ve kolay tutulabilen araçlar seçilir.
- İstasyonlar arasında geniş geçiş alanları bırakılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	İstasyon girişlerine zeminde hissedilebilen farklı dokulu paspaslar (mutfakta halı, hastanede düz muşamba gibi) ve tabelalara kabartma meslek sembolleri yerleştirilir.	İstasyonlara giderken öğretmen önde durur, öğrenci öğretmenin omzundan veya aradaki çemberden tutarak yürür; her istasyonda kepçe, stetoskop ve baret gibi gerçek nesneler dokunularak keşfedilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Her istasyonda mesleği yapan kişinin adım adım hareketini gösteren hareket kartları büyük boy asılır.	Trenin durma ve kalkma komutları sesli "çuf çuf" yerine öğretmenin elindeki yeşil/kırmızı bayrakla veya ışığı açıp kapatmasıyla verilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Ağır tencere veya baret yerine hafif plastik gereçler ve takması kolay cırt cırtlı önlükler kullanılır.	Yürüyemeyen veya tekerlekli sandalye kullanan öğrenci "lokomotif" olur ve öğrenciye eşlik edilerek istasyonlara sürülür; istasyon masaları tekerlekli sandalye geçişine uygun ayarlanır. Her istasyonda canlandırmalar oturularak yapılabilecek hareketlerle gerçekleştirilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Sınıf zeminine istasyonlar arası tren rayı şeklinde bant yapıştırılarak yürüme rotası ve durak noktaları somutlaştırılır.	İstasyonlar önceden görsel sıra ile tanıtılır ve her durakta aynı düzen korunur: tren gelir, araç seçilir, meslek hareketi yapılır, sonraki istasyona geçilir. Çuf çuf sesi, kostüm veya fiziksel temasın öğrenciyi rahatsız ettiği durumlarda bunlar zorunlu tutulmaz, canlandırmaya odaklanılır.
DEHB	İstasyonlarda yalnızca o mesleğe ait iki temel materyal bırakılarak ortam görsel karmaşadan arındırılır.	İstasyonlar arası yürüme temposu ritmik ve kısa tutulur; her istasyonda öğrencinin sadece izlemesi yerine doğrudan aracı eline alıp aktif rol oynaması sağlanır. İstasyonlar arası bekleme süresi kısa tutulur. Öğrenciden bir sonraki istasyonu seçmesi istenir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Küçük oyuncak araçlar yerine gerçek boyutlu ve tanıdık mutfak/doktor gereçleri kullanılır.	Üç istasyon yerine önce iki çok belirgin istasyon (mutfak ve doktor) kurulur ve her istasyonda tek araç kullanılır. Öğretmen hareketi yaparken öğrencinin aynı anda eşlik etmesi sağlanır. İki meslek eşleşmesi yapılabildikten sonar üçüncü meslek sürece dahil edilir.

Oyunun Adı

Amaç

Materyaller

Nasıl Oynanır?

Uygulama Önerileri

BALIK TUTALIM



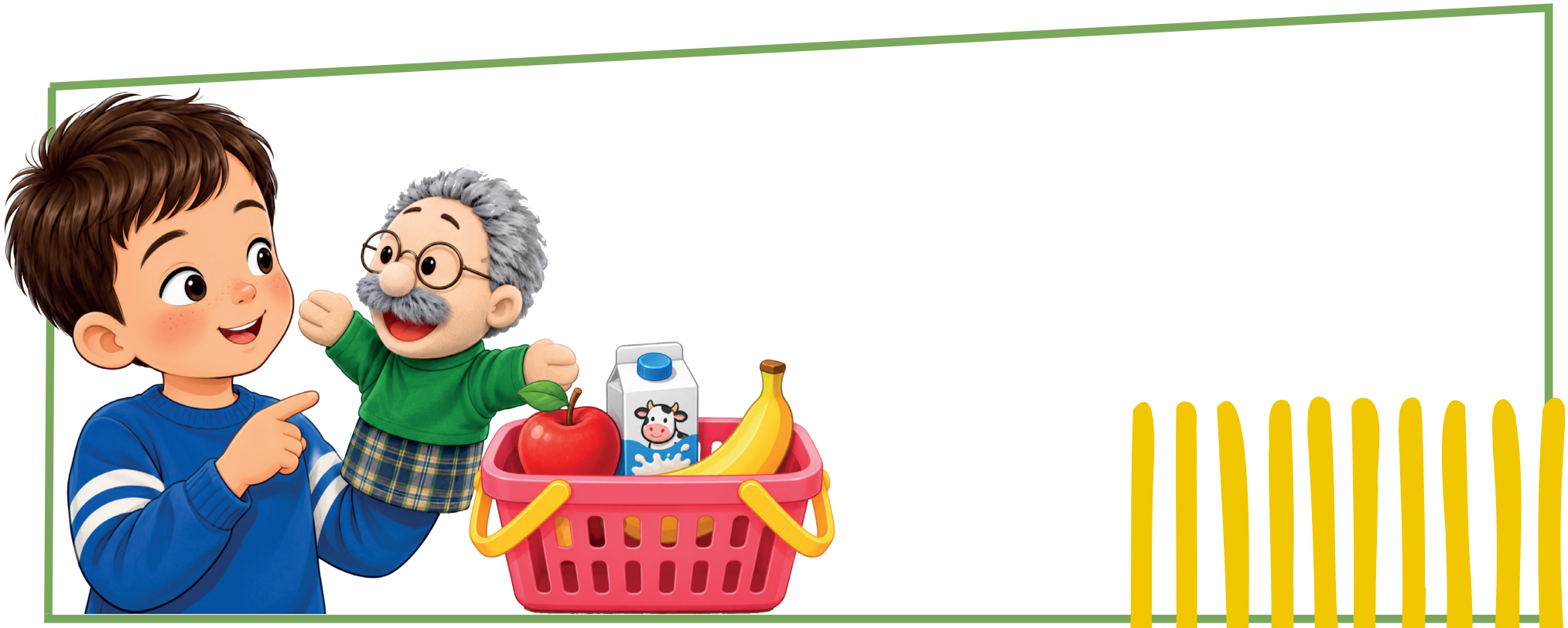
Renkleri tanıyabilme

Yarısına kadar doldurulmuş kap, renkli kapaklar (kırmızı ve mavi), süzgeç veya kepçe, iki kova ve renk kâğıtları

Öğretmen kapakları suya atar ve hikâyeyi anlatır: “Gölümüzde renkli balıklar yüzüyor! Hadi balık tutalım.” Önce kendisi süzgeçle bir kapağı yakalar, rengini söyler ve doğru kovaya koyar: “Kırmızı bir balık tuttum, kırmızı kovaya koyuyorum.” der. Ardından süzgeci çocuğa verir. Çocuk bir kapak yakalar, rengini söyler ya da kovaların önündeki renk kâğıdına bakarak doğru kovaya koyar. Her balık kovaya düşünce “Şıp! Bir balık daha!” denir. Göl boşalınca kovalara bakılır, her kovadaki balıklar sayılır: “Kırmızı kovada üç balık var!” Sonra kapaklar yeniden göle dökülür ve sıra bir sonraki çocuğa geçer. Daha sonra kovadaki balıkları tek tek çıkarılarak sayılır.

- Kapak sayısını az tutun. Süzgeç yerine elleriyle toplamasını sağlayın. Çocuk zorlanırsa öğretmen elini onun elinin üstüne koyarak süzgeci birlikte tutabilir. Öğretmen çocuk başardıkça eli bileğe, sonra dirseğe kaydırabilir. Çocuk rengin adını söyleyemiyorsa doğru kovaya koyması yeterlidir.
- Üç dört renk kullanın. Kapakların içine rakam yazın, çocuk tuttuğu balığın rakamını söylesin ya da rakam sırasına göre tutsun.
- Geniş ağızlı kap, büyük ve kolay tutulabilen süzgeç veya kepçe kullanılır.
- Kapaklar kolay yakalanabilecek büyüklükte seçilir.
- Süzgeci tutmakta zorlanan öğrencilere fiziksel yardım sunulur.
- Suya dokunma hassasiyeti olan çocukların kapakları kuru bir kaptan maşayla alması sağlanır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kırmızı kapaklar pürüzsüz, mavi kapaklar ise üzerine yapıştırılmış tırtıklı etiketle dokunsal olarak farklılaştırılır; kovalara da aynı dokular yapıştırılır. Su kabı ve kovalar sabit konumlarada tutulur.	Renk ayırt etme amacı bu öğrenci için doku veya boyut ayırt etme amacına dönüştürülür; öğrenci su içindeki kapakları eliyle bularak dokusuna göre ilgili kovaya atar. Uygulama yaparken öğrenciye kapakların su içindeki konumu tarif edilebilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Kovaların ön yüzüne hem renk kartı hem de o renkteki kapağın kendisi yapıştırılarak görsel eşleme netleştirilir.	“Şıp! Bir balık daha!” ifadesi yerine her balık kovaya atıldığında başparmak yukarı işareti kullanılır. Balığı yakalama, rengini seçme ve kovaya koyma süreçleri için model olunur.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Su kabı tekerlekli sandalye tepsisi üzerine sabitlenir; kovalar kabın sağ ve sol bitişiğine yerleştirilerek uzanma mesafesi kısaltılır. Geniş kap, büyük kapak kullanılır.	Yakalanacak kapak öğrencinin işaret etmesine izin verilierek kabın içinden alınır ve öğrenciye verilir. Öğrenci kapağı kovaya atar.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Suya dokunmaktan hoşlanmayan öğrenciler için süzgeç/kepçe kullanımı teşvik edilir; ıslanma kaygısı çok yüksekse su yerine mavi şeffaf tül örtü “göl” olarak kullanılır. Kovaların yanına “Göl boşalınca oyun biter.” görsel kural kartı asılır.	Suya dokunma hassasiyeti olan öğrenciler için süreç beyaz topların içinden renkli olanları bulmaya yönelik olarak değiştirilebilir.
DEHB	Kap suyla ağzına kadar doldurulmaz; sığ bir leğen ve altına su emici büyük bir havlu yerleştirilir.	Suyu sıçratma veya dökme dürtüsünü yönetmek için oyun ayakta ve belirli bir zaman/adet hedefiyle (“3 balığı en hızlı kurtaralım”) oynanır. Bir turda az sayıda kapak kullanılır. Diğer öğrenciler görevi gerçekleştirirken bir öğrenciye boşta kalmaması için süzgeci getirme, oyun sonunda kapakları suya geri dökme gibi görevleri verilebilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Küçük şişe kapakları yerine su yüzeyinde kolay yüzen büyük boy renkli plastik toplar veya geniş yoğurt kapakları kullanılır.	Süzgeçle yakalama zorluk yaratıyorsa önce elle toplama yapılır; kova sayısı iki ile (kırmızı ve mavi) sınırlandırılır. Her balıkta renk adı ve yerleştirme birlikte tekrar edilir.



İletişim Kuruyorum

Oyunun Adı

ALIŞVERİŞE GİDİYORUZ



Amaç

Dinlediği öyküde yer alan bilgileri belirleyebilme

Materyaller

Erkek veya kız el kuklası, sepet ve ürün resim kartları elma, süt ve muz

Nasıl Oynanır?

Öğretmen önceden marketteki malzemelerin görsellerini kart şeklinde yanına koyar, hangi malzemeyi söylüyorsa onun resmini çocuklara göstererek el kuklası ile öyküyü yavaşça anlatır: “Merhaba ben Ali. Karnım çok acıktı. Marketten bir elma aldım. Sonra da bir süt aldım. Satıcıya ‘Teşekkür ederim.’ dedim. Eve dönüp elmamı yedim, sütümü içtim.” der. “Elma” ve “süt” derken sesini yükseltir ve ürünleri gösterir. Öykü bitince öğretmen satıcı olur ve çocuğa sepeti verir: “Şimdi sen Ali’sin. Ali marketten ne almıştı?” Çocuk öyküde geçen ürünü gösterir ya da adını söyler: “Elma.” Öğretmen elmayı sepete koyar, çocuk: “Teşekkür ederim.” der. Aynı şey sütle tekrarlanır. Muz masada kalır. Öğretmen muzu gösterip sorar: “Ali muz almış mıydı?” Çocuk “Hayır.” der ya da başını sallar. Oyunda öğretmen ve çocuk öyküyü birlikte anlatır ve oyun biter. Son olarak çocuk sepetten ürünleri çıkarır.

Uygulama Önerileri

- Hikâyede tek bir ürün kullanılabilir. Çocuk ürünü göstererek yanıt verir. Konuşması beklenmez, öğretmen ürünün adını söyler.
- Öyküde geçen ve geçmeyen ürünler artırılır.
- Ürünlerin görselleri yerine gerçek ürünler kullanılır.
- Öykü anlatılırken öğrencinin ürünlere dokunarak öyküyü dinlemesi sağlanır.
- Öyküdeki olayların sıralanması için sıralama kartları kullanılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Düz resim kartları yerine yalnızca gerçek ürünler (gerçek elma, küçük kutu süt, muz) ve dokulu saplı bir alışveriş sepeti kullanılır.	Öykü anlatılırken elma, süt kutusu ve muz öğrencinin eline verilerek koklaması ve dokunması sağlanır; alışveriş aşamasında ürünleri dokunarak ayırt edip sepete koyar.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Öykünün sıralı akışını gösteren 4 karelik resimli öykü şeridi (1. Ali - 2. Market - 3. Elma 4. - Süt) masa üzerine konur.	Öğretmen öyküyü anlatırken dudak okuma için yüzünü öğrenciye dönük tutar; “elma” ve “süt” dediğinde hem nesneyi hem de kartını belirgin şekilde gösterir. Öykü üç-dört ardışık resim kartıyla anlatılır: markete gitme, elma alma, süt alma, teşekkür etme/ eve dönme. Kartlar sırayla gösterilerek çocukla dizilir; çocuk olayları konuşarak anlatamıyorsa kartları sıralaması kabul edilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Ağır süt kutusu yerine boş ve hafifletilmiş süt kutusu ile hafif köpük elma/muz maketleri kullanılır.	Sepeti elinde taşıyamayan öğrencinin sepeti kucağına veya tekerlekli sandalye masasına sabitlenir; ürün seçimi bakış veya işaretle yapılır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Sepetin üzerine öyküde alınacak 2 ürünün silüeti cırt cırtla yapıştırılarak görsel alışveriş listesi oluşturulur.	“Ali muz almış mıydı?” gibi soyut/olumsuz soru yerine “Ali ne aldı? Göster.” şeklinde somut yönerge kullanılır; “Teşekkür ederim” ifadesi görsel ipucuyla desteklenir.
DEHB	Masada yalnızca öyküde geçen ve geçmeyen 3 ürün bırakılır; fazla market aksesuarları kaldırılır.	Öykü uzun tutulmadan kısa ve vurgulu cümlelerle anlatılır; öğrenci satıcı ve müşteri rollerinde ayağa kalkıp sepeti taşıyarak hareket eder.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Resim kartları yerine doğrudan gerçek boyutta ve parlak renkli meyve ve süt kutusu kullanılır.	Öykü tek bir ürünle (“Ali marketten elma aldı”) başlatılır; çocuk sadece o ürünü sepete koyar ve öğretmenle birlikte adını söyler.

Oyunun Adı

KULAKTAN KULAĞA



Amaç

Sosyal oyuna katılabilme

Materyaller

Tanıdık nesnelerin resim kartları: elma, top, kedi.

Nasıl Oynanır?

Öğretmen elma, top ve kedi kartlarını masaya dizer. Çocuğun kulağına eğilip fısıldar: “Elma.” Sonra sorar: “Ne duydun?” Çocuk sözcüğü tekrar eder ya da elma resmini gösterir. Öğretmen sevinçle onaylar: “Evet, elma!” Ardından roller değişir: Çocuk, öğretmenin kulağına fısıldar; öğretmen resmi gösterir. İlerleyen oturumlarda üçüncü bir kişi daha eklenir ve sözcük iki kulaktan geçer.

Uygulama Önerileri

- Fısıldamak yerine normal sesle ve yüz yüze söylenir. Sözcük söylenirken resim de gösterilir. Fısıltıdan rahatsız olan çocukla oynarken çocuğun kulağına değil; karşısına geçip söylenir.
- Masada daha fazla kart olur. İki sözcüklü söz öbekleri fısıldanır: “kırmızı elma.” gibi.
- Resimli kartlara ek olarak gerçek nesneler kullanılır.
- Sözel yanıt yerine doğru nesneye dokunularak verilen yanıt da kabul edilir.
- Kartlar veya nesneler masaya sabitlenir.
- İhtiyaç duyan öğrenciye yanıt vermesi için daha uzun süre tanınır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Resim kartları yerine sözcükleri temsil eden gerçek nesneler (elma, küçük top, pelüş kedi) masaya dizilir.	Sözcük fısıldandıktan sonra öğrenci masadaki kartları göremiyorsa duyduğu sözcüğü sözel olarak tekrar eder veya masadaki gerçek nesnelere dokunarak gösterir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Sözcük söylenirken dudak hareketinin yanı sıra nesnenin büyük boy fotoğrafı ve işaret dili/ doğal jesti eşzamanlı sunulur.	Fısıldama tamamen kaldırılır; öğretmen öğrencinin tam karşısına geçip göz teması kurarak normal ses tonuyla ve net dudak hareketleriyle sözcüğü söyler.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kartlar düz masaya yatırmak yerine öğrencinin göz hizasında duran eğimli bir kitap okuma standına, erişilebilecek mesafede yerleştirilir.	Başını çeviremeyen veya eğilemeyen öğrencinin yanına öğretmen kendisi eğilir; öğrenci resmi parmağıyla gösteremiyorsa göz bakışıyla seçer.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Karton havlu rulosu süslenerek “fısıltı borusu” yapılır; böylece fiziksel yakınlık sınırlandırılır.	Kulağa çok yaklaşma ve fısıltı sesi işitsel/kişisel alan hassasiyeti yaratabileceğinden, öğretmen 30–40 cm mesafeden veya bir kâğıt rulosu aracılığıyla alçak sesle konuşur.
DEHB	Masada yalnızca 2 kart bulundurulur; fazla kartlar kapalı tutulur.	Sıra bekleme süresini kısaltmak için oyun küçük grupla ve hızlı turlarla oynanır; fısıldama sırası gelince “gizli şifre” heyecanı vurgulanır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Soyut çizimler yerine beyaz zemin üzerinde tek nesne fotoğrafı olan kartlar kullanılır.	Fısıldama yerine açık ve yavaş sesle tek sözcük söylenir; masada sadece 2 çok farklı nesne resmi (elma ve araba gibi) bulundurulur.



Oyunun Adı

SEPETE TAŞI

Amaç

Sözcükler arası ilişki kurabilme

Materyaller

Kaşık, tabak, diş fırçası, diş macunu, çorap, ayakkabı, 3 adet sepet

Nasıl Oynanır?

Öğretmen kaşıklı sepeti gösterir ve üzülür: “Kaşık sepette yapayalnız! Arkadaşını bekliyor.” der. Sonra çocukla birlikte kutunun yanına gider. Önce öğretmen model olur. Kutudan tabağı alır, yürüyerek kaşıklı sepete taşır ve tabağı sepete koyar: “Kaşık ve tabak buluştu!” der. Sonra sıra çocuğa gelir. Öğretmen diş fırçalı sepeti gösterir: “Diş fırçasının arkadaşı kutuda onu bulup getirir misin?” diyerek çocuğun eşleştirme yapmasını ister. Çocuk kutudan diş macununu bulur ve sepete taşır. Daha sonra çorap ve ayakkabı içinde eşleştirme yapılır. Bütün sepetler dolunca öğretmen sepetlere tek tek bakar ve çocukla birlikte eşlemelere bakar.

Uygulama Önerileri

- İki sepet ve iki eş kullanılır. Kutu ile sepetler arasındaki mesafe kısadır. Kutuda yalnızca doğru eşler bulunur. Öğretmen iki seçenek sunar: “Kaşığın arkadaşı tabak mı, ayakkabı mı?”
- Sepet sayısı artar. Kutuya eşi olmayan nesneler de karıştırılır, çocuk doğru eşi seçer. Bir sepete iki eş girer: Tabak ve çatal, ikisi de kaşığın arkadaşıdır. Çocuk eşi taşırken ne olduğunu söyler: “Ben macunu götürüyorum.”
- Uygulama öncesinde nesnelerin çocuk tarafından tanındığından emin olunur.
- Gerektiğinde nesnelerin işlevleri açıklanır.
- Geniş ağızlı kutu ve sepet ile kolay taşınabilen materyaller kullanılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Sepetlerin üzerine dışarıdan dokunulduğunda hemen fark edilen referans nesne (sepetin sapına bağlanmış bir kaşık) asılır.	Eşleştirilecek nesnelerin işlevsel ilişkisi dokunarak deneyimlenir (kaşığın tabağın içine konması, çorabın ayakkabıya sokulması); sepetlere giderken dokunsal zemin şeridi takip edilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Her sepetin önüne hem içindeki nesnenin hem de aranacak eşinin (kaşık + tabak) yan yana olduğu ilişki kartı yapıştırılır.	"Kaşık sepette yapayalnız." anlatımı üzgün yüz ifadesi ve iki elin avuçlarını birleştirme işaretiyle "arkadaş/eş" ifadeleri desteklenir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Ağır seramik tabaklar yerine hafif ve kırılmaz melamin tabak ve saplı hafif sepetler seçilir.	Yürüyerek taşıma yerine sepetler ve kutu öğrencinin ulaşabileceği geniş bir masa üzerine yarım daire şeklinde dizilir; taşıma işlemi masa üzerinde kaydırarak yapılır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Sepetlerin tabanına eşleşecek nesnenin yerleştirileceği sınır çizgisi veya şablonu konur. İki nesne çiftiyle başlanır.	"Arkadaşını bekliyor" gibi mecazi/duygusal ifadeler yerine "Kaşığın yanına tabak koy." şeklinde açık ve doğrudan yönerge kullanılır. Her turda aynı eşleştirme sırası kullanılır: nesneyi tanı-kutudan eşini bul-sepete yerleştir. Önce kaşık-tabak gibi en tanıdık bir çiftle başlanır. Devamında diğer nesneler eklenir. Yanlış eşleşmelerde seçenekler azaltılır.
DEHB	Kutunun kapağı açık tutulur ve içindeki nesneler birbirinin üstüne yığılmadan tek kat halinde dizilir.	Kutu ile sepetler arasındaki yürüme mesafesi enerji atımını destekleyecek şekilde düzenlenir; kutuda yalnızca aranacak eşler bulundurularak oyalanma önlenir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Çocuğun kendi kullandığı tanıdık ayakkabı, çorap ve mama kaşığı gibi gerçek kişisel eşyalar kullanılır.	Başlangıçta iki sepet ve günlük yaşamda en sık kullanılan iki ikili (kaşık-tabak ve çorap-ayakkabı) ile çalışılır. Sürecin uygulanmasına model olunur.

Oyunun Adı

DÖN, SONRA BAS



Amaç

Sıralı sözel yönergeleri yerine getirebilme

Materyaller

Kırmızı ve mavi kâğıt, duba, bant veya ayak izleri

Nasıl Oynanır?

Zemine başlangıçtan dubaya kadar giden bir yol çizilir. Yol renkli bantla çizilebilir ya da ayak izleri yapıştırılabilir. Dubanın arkasına iki farklı renkli kâğıt konur: kırmızı, mavi. Öğretmen yönergeyi verir: "Önce yolda yürü, sonra dubanın etrafından dön, sonra kırmızıya bas." Önce öğretmen model olur ve bütün basamakları yapar. Sonra çocuk başlangıç noktasından yola çıkar, ayak izlerine basarak dubaya gider, dubanın etrafından döner ve kırmızı kâğıda basar. Kırmızıya basınca öğretmen alkışlar: "Hepsini sırayla yaptın!" der. Daha sonra mavi renk için de parkur tamamlanır.

Uygulama Önerileri

- Önce iki basamakla başlanır: "Yolda yürü, sonra kırmızıya bas." Dubanın etrafından dönme kuralı sonradan eklenir. Yol kısa ve düzdür. Öğretmen yönergeyi söylerken yolu, dubayı ve kırmızı kâğıdı sırayla gösterir. Gerekirse çocuğun elini tutar ve birlikte yürürler.
- Yol kıvrımlı yapılır, yolun üstüne bir engel konur; örneğin üstünden atlanacak bir yastık. Renkli kâğıtların yerine üzerinde 1, 2, 3 yazan kâğıtlar kullanılır. Çocuğa dört aşamalı yönerge verilir: "Yolda yürü, dubanın etrafından dön, üçe bas, sonra bana el salla."

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Zemin yolu kalın ip veya tırtıklı bantla kabartılır; kırmızı ve mavi kâğıtlar yerine farklı dokulu paspaslar (keçe ve sünger paspas) kullanılır.	Yönergeler renk yerine doku ve konum temelli verilir (“Tırtıklı yolda yürü, dubaya dokun, etrafından dön, yumuşak halıya bas”); ilk turda fiziksel rehberlik sunulur, ihtiyaç duyması halinde bu rehberlik her turda devam ettiriir. Her aşamada öğrenciye sözel olarak yönlendirme yapılır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Başlangıç çizgisine “1. Ayak izi (Yürü) - 2. Duba etrafında ok (Dön) - 3. Kırmızı kare (Bas)” görsel yönerge panosu yerleştirilir.	Üç aşamalı sözel yönerge verilmeden önce parkuru adım adım uygulanır. Uygulama sırasında görsel yönerge panosu kullanılır. Her aşama tamamlandığında görsel yönerge panosundaki kart çevrilir. Renk hedefine dikkat çekilir. Yönergeler yüz öğrenciye dönük olacak şekilde verilir. Tamamlanan adılar işaretle belirtilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Tekerleğin takılmayacağı, yere sıfır işaretler kullanılır.	Parkur tekerlekli sandalye kullanımına uygun şekilde oluşturulur; “bas” komutu tekerleği renkli karenin üzerine getirme veya baston/el ile dokunma şeklinde uyarlanır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	“Dubanın etrafından dön.” yönergesinin hangi yöne (sağa mı sola mı) ve kaç tur olacağı belirsizlik yaratabilir; zemine dönüş yönünü gösteren ok çizilir.	Parkura başlamadan önce tamamı gösterilir. Birkaç tur alıştırma yapılır. Sürecin uygulanmasına yürüme ve hedefe basma olara iki basamakla başlanarak duba aşaması öğrenci hazır olduğunda eklenir. Dönmekten hoşlanmayan öğrenciler için duba aşaması süreç basamakları arasından çıkarılır.
DEHB	Yoldaki ayak izleri öğrencinin adım aralığına göre net ve parlak renkli hazırlanır; kaymayı önlemek için kâğıtlar zemine tamamen bantlanır.	Parkura başlamadan önce “Hazır ol... Başla!” komutuyla dürtü kontrolü çalışılır; tek seferde 3 basamak yerine önce 2 basamak verilerek başarı pekiştirilir. Tamamlanan adımlar için anında geri bildirim verilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Duba büyük ve devrilmeyecek ağırlıkta seçilir.	Sıralı üç yönerge parçalara bölünür; önce “Yolda yürü” tamamlanır, ardından “Kırmızıya bas” yönergesi verilerek iki aşamayla uygulama yapılır ve duba aşaması en son eklenir.

Oyunun Adı

ÇEMBERİN İÇİNDE DIŞINDA



Amaç

Varlıkların mekândaki konumunu belirleyebilme

Materyaller

Çember

Nasıl Oynanır?

Yere bir çember konur. Öğretmen sayar: 'Bir, iki, üç... İçine!' Çocuk çemberin içine girer ve çömelir." Öğretmen sorar: "Neredesin?" Çocuk "İçinde!" der ya da çembere dokunur. Sonra öğretmen "Bir, iki, üç... Dışına!" der, çocuk çemberden çıkar ve çömelir. Sonra sıra öğretmene geçer, çocuk sayar.

Uygulama Önerileri

- Yalnızca "İçine" komutuyla oynanır. Öğretmen çocukla el ele çembere girer.
- İki çocukla oynanır: Çocuklardan biri çemberin içinde diğeri ise dışında çömelir. Öğretmen sorar: "Kim içinde, kim dışında?"
- Çemberin zemindeki konumu dokunsal bir sınırla belirginleştirilir. Kaymayan ve kolay fark edilen çember seçilir.
- Çembere zıplamakta zorlanan öğrencilerin ellerindeki nesneyi çemberin içine veya dışına uzatması sağlanır.
- Çember çevresindeki dikkat dağıtıcı materyaller kaldırılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	İnce plastik jimnastik çemberi yerine içi doldurulmuş kalın kumaş halka veya dokulu halat çember kullanılır.	Öğrencinin çemberin sınırını ayaklarıyla hissederek "içinde" ve "dışında" konumlarını bedensel olarak ayırt etmesi sağlanır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Öğretmenin elinde bir yüzünde çemberin içinde figür, diğer yüzünde çemberin dışında figür olan çift taraflı yönlendirme kartı bulunur.	"Bir, iki, üç..." sayımı parmaklarla görsel olarak gösterilir; "İçine!" ve "Dışına!" komutları görsel kartla veya jestler ile ifade edilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Tekerlekli sandalye geçişine engel olmaması için sert plastik çember yerine zemine yapıştırılmış geniş renkli bant çember kullanılır.	Masa üstü uyarlaması olarak masadaki küçük çemberin içine/dışına elini veya oyuncağını koyar; tekerlekli sandalyedeyse sandalyeyi çemberin içine sürer.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Çemberin tam ortasına ayakların basacağı iki ayak izi yapıştırılarak "içinde" konumu somutlaştırılır.	Çömelme hareketi denge veya duyusal hassasiyet nedeniyle zorsa ayakta durma veya oturma pozisyonu kabul edilir. İlk turda yalnızca 'içine' komutu kullanılır, ardından 'dışına' komutu eklenir.
DEHB	Çemberin zeminde kaymasını önlemek için altı kaydırmaz bantla zemine sabitlenir.	"Bir, iki, üç..." sayımı sırasında bekleme süresini eğlenceli hale getirmek için "Heykel gibi bekle... Şimdi içine!" şeklinde oyunlaştırılır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Geniş çaplı ve parlak renkli bir çember kullanılır.	Başlangıçta yalnızca "İçine!" komutuyla oynanır; öğretmenle el ele tutuşarak çemberin içine girip çıkma tekrarlanır. Ardından "dışına" komutu sürece dahil edilir.



Hareket Ediyorum

Oyunun Adı

ARABA SÜRÜYORUZ



Amaç

Koordinasyon becerilerini kullanabilme

Materyaller

Vites kartları: 1 rakamı (parmak ucunda ayak resmi), 2 rakamı (yürüme resmi), 3 rakamı (hafif koşu resmi), Fren (dur), isteğe bağlı oyuncak direksiyon verilebilir.

Nasıl Oynanır?

Öğretmen: “Hepimiz arabayız! Arabamızın üç vitesi ve bir freni var.” diyerek vites kartlarını gösterir. “Birinci vites!” denince herkes parmak ucunda yavaşça yürür. “İkinci vites!” ile normal yürünür, “Üçüncü vites!” ile hafifçe koşulur. “Fren!” denince herkes durur. Vitesler birkaç kez değiştirilir. Oyun sonunda arabalar yorulur, vitesler küçülür, en son birinci viteste yürünür ve “Fren... park!” ile oturulur.

Uygulama Önerileri

- Oyundaki vites sayısını azaltın. Hareketleri yapmasına zaman tanıyın.
- Oyundaki vites sayısını artırarak hareketleri çeşitlendirin.
- Parmak ucunda yürüme ve koşma yerine öğrencinin yapabildiği hareketler kullanılır (örneğin tekerlekli sandalye ile yavaş ilerleme, hızlanma ve durma).

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Düz bir koridor hattı boyunca bel hizasında gerilmiş kılavuz ip ve elinde tutacağı gerçekçi direksiyon halkası verilir.	Görsel vites kartları yerine işitsel ritim kodları kullanılır: 1. vites yavaş tek tık sesi, 2. vites orta tempo alkış, 3. vites hızlı marakas sesi ve “Fren” için zil sesi çalınır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Vites kartları büyük boy (A4) hazırlanır: 1. vites mavi, 2. vites sarı, 3. vites yeşil, Fren kırmızı (DUR işareti).	Vites değişimleri sesli komutla değil, trafik lambası mantığıyla renkli vites kartlarının havaya kaldırılmasıyla yönetilir; “Fren!” için kırmızı el dur işareti kullanılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Direksiyon kullanılacaksa; tekerlekli sandalyeye sabitlenir.	Tekerlekli sandalye kullanan öğrenciler hızlarını 1. viteste yavaş, 2. viteste normal sürüş, “Fren”de el frenini çekme şeklinde uygular.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Zemine araba yolu şeritleri bantlanarak tüm arabaların aynı yönde ilerlemesi yapılandırılır.	Ani “Fren!” komutları yerine öncesinde “Yavaşlıyoruz... Fren” şeklinde geçiş uyarısı verilir; çarpışma kaygısını önlemek için tek yönlü dairesel rota çizilir.
DEHB	Oyuncak direksiyon verilerek ellerinin meşgul olması ve hareket sınırlarının tanımlanması sağlanır.	Vitesler uzun süre beklemeden kısa aralıklarla değiştirilerek hareketin sürdürülmesi sağlanır. Öğrenciye vites kartı seçme hakkını verilerek dikkati sürece çekilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Net hareket fotoğraflarının yer aldığı büyük vites kartları kullanılır.	1. vites “yavaş yürüme”, 2. vites “hızlı yürüme” ve “Fren” ise “durma” şeklinde iki vitese indirilir. Uygulamaya geçmeden önce sürece model olunur.

Oyunun Adı

ZAR ATALIM



Amaç

Vücut farkındalığı ile hareket edebilme

Materyaller

Öğretmen önceden hazırlanan zarın üzerine çeşitli hareketler yapıştırır (örneğin: el sallama, zıplama, eğilme, alkış).

Nasıl Oynanır?

Zarın iki yüzüne zıplayan, iki yüzüne alkışlayan, iki yüzüne el sallayan çocuk resmi yapıştırın. Böylece zarda yalnızca dört seçenek olur. Öğretmen zarı tepsiye yuvarlar, resme bakar ve hareketi yapar: “Zıpla!”der. Sonra zarı çocuğun ellerine verir. Çocuk zarı yuvarlar, öğretmen resmi göstererek adını söyler ve hareketi birlikte yaparlar. Çocuk hareketi kendisi başlatmazsa öğretmen önce gösterir, gerekirse ellerini tutar birlikte zıplarlar. Her turda zar el değiştirir. Çocuğun harekete odaklanabilmesi için sınırlı alanı olan çemberde durarak da hareketler yaptırılabilir.

Uygulama Önerileri

- Zarda iki seçenek olsun, aynı resim üç yüz için de tekrarlansın.
- Zardaki seçenekleri altıya çıkarın, her yüz farklı olsun. İki zar birlikte kullanılsın: biri hareket, biri sayı. Örneğin “üç kez zıpla.”
- Zarı atmakta zorlanan çocukların zarı iterek yuvarlaması sağlanır.
- Zıplama ve eğilme yapmakta zorlanan çocuklar için kol kaldırma, el sallama ve baş hareketi gibi hareketler seçilir.
- Sıra bekleme süresi öğrenciye göre düzenlenir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Zardaki resimler kabartma dokularla (el sallama için eldiven kumaşı, alkış için iki küçük zil, zıplama için yaylı sünger) ve tepsi kenarları yüksek hazırlanır.	Zar tepsiye atıldığında çıkan sonucu öğretmen sesli söyler ve hareketi öğrencinin kollarına/ellerine dokunarak modeller; öğrenci zarı kendisi yuvarlar.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Zarın yüzlerindeki hareket görselleri çok net ve yüksek kontrastlı çizimlerden seçilir.	Zar tepsiye atıldığında çıkan hareketin görseline dikkat çekilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Hafif ve kolay yuvarlanan zar kullanılır.	Zıplama hareketi yerine oturur pozisyonda bedenin üst kısmını kullanarak yapılabilecek (kolları kaldırma, alkış, baş sallama) zara konur.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Öğrencinin duracağı sınırları belirleyen yer çemberi ve “1. Zar at - 2. Hareketi yap” görsel kartı kullanılır.	Müzik yüksek sesliyse kısılır veya öğrencinin sevdiği sakin bir ritim seçilir; zarda hangi hareket gelirse gelsin kaç kez yapılacağı (“3 kez alkış”) sabitlenir. Öğrencinin yapmayı istemediği hareketi başka bir hareketle değiştirin.
DEHB	Küçük masa zarı yerine büyük boy yumuşak sünger zar ve derin kenarlı tepsi kullanılır.	Zarın sınıfa fırlatılmasını önlemek için “Tepsinin içine yuvarla.” kuralı uygulanır ve öğrenciye zarı atma sorumluluğu verilerek odaklanması sağlanır. Bekleme süresi kısa tutulur.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Büyük sünger zarın üç yüzüne alkış, diğer üç yüzüne el sallama fotoğrafı yapıştırılır.	Zarda yalnızca 2 kolay hareket (alkış ve el sallama) bulundurulur; zıplama gibi denge gerektiren hareketler sonradan eklenir.

Oyunun Adı

RESME GİDEN YOL



Amaç

Sanat araçlarını tanıyabilme

Materyaller

Pastel boya, kâğıt, çember, suluboya, fırça, masa, kağıt, çember, ayak izleri

Nasıl Oynanır?

Öğretmen boş bir kâğıt gösterir: “Resim yapmak istiyorum ama boyam kaybolmuş! Benimle arar mısın?” Zeminde üç durak oluşturulur. Birinci durak: ayak izleri ve fırça; ikinci durak: masa ve suluboya; üçüncü durak: çember ve kâğıt Çocuk önce zemindeki ayak izlerine basarak yürür ve sonunda fırçayı bulur. Sonra masanın altından emekleyerek geçer ve boyayı bulur. En son çemberin içine adım atar ve kâğıdı bulur. Bütün malzemeler bulununca çocuk masaya oturur ve resmini yapar. Resim bitince duvara asılır.

Uygulama Önerileri

- Önce öğretmen yolu kendisi yürür, çocuk izler. Sonra çocukla el ele yürür.
- Yalnızca iki durak olur: ayak izleri ve çember. Öğretmen çocuğun elini tutarak yürür.
- Her durakta farklı renkte bir boya bulunur. Çocuk, resmini topladığı renklerle yapar.
- Yolun sınırları kabartmalı bantlarla belirtilir.
- Fırça, boya ve kâğıt dokunsal olarak ayırt edilebilecek biçimde sunulur.
- Uygulama öncesinde parkur öğrenciye tanıtılır ve her durak sözel olarak açıklanır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Zemindeki ayak izleri kalın tırtıklı halı kaydırmazdan kesilir; resim aşamasında kabartma çizimli boyama kâğıdı ve parmak boyası sunulur.	Masanın altından emekleme aşaması baş çarpma riskine karşı "sandalyenin etrafından dokunarak geçme" olarak uyarlanır; her durakta fırça, boya ve kâğıda dokunularak toplanır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Oyunun akışı görsel kartlarla sunulur (ayak izleri-fırça, emekleme- masa altı-boya, adım atma-çember-kağıt). Öğrenci adımları tamamladıkça görsel kartlar işaretlenerek süreci takip etmesi sağlanır. Her durağın başına o durakta bulunacak nesnenin (1. Durak: Fırça, 2. Durak: Boya, 3. Durak: Kâğıt) resmi asılır.	"Boyam kaybolmuş! Benimle arar mısın?" hikâyesi boş kâğıdı gösterip omuz silkme ve elini alnına koyup arama jestiyle anlatılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Resim aşamasında kâğıt masaya bantla sabitlenir. Boya olarak kavranması kolay kalın jumbo pastel boyalar kullanılır.	Emekleme ve çembere adım atma yerine masanın yanından geçme, geniş bir geçiten geçme gibi farklı hareketler kullanılır. Öğrencinin malzemeleri kolay taşıyabilmesi için bir sepet kullanılır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Durak sıralamasını gösteren 3 adımlı görsel şerit başlangıç noktasına yerleştirilir.	Masanın altından emeklemek kapalı alan kaygısı yaratıyorsa iki sandalye arasından geçme alternatifi sunulur; boyaya dokunmak istemezse kalın saplı fırça kullanılır.
DEHB	Toplanan malzemeleri taşımak için öğrenciye küçük bir "ressam çantası" verilir.	Parkur engelleri ardışık ve akıcı kurulur; tüm malzemeleri tek seferde topladıktan sonra masa başı resim etkinliğine geçiş ödül niteliğinde sunulur.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Resim yapma görevi yerine çizilmiş resmi boyama görevi verilir.	Üç durak yerine iki durak (ayak izleri ve çember) kurulur; öğretmen öğrenciyle el ele yürüyerek malzemeler birlikte toplanır.

Oyunun Adı

BALONLARLA DANS



Amaç

Vücut farkındalığı ile hareket edebilme

Materyaller

Balon, vücut bölümü resim kartları (ayak, diz, el, karın)

Nasıl Oynanır?

Öğretmen balonu havaya atar ve vücudunun farklı bölümleriyle vurur: “Elimle vuruyorum, şimdi başımla.” der. Sonra balonu çocuğa gönderir ve bir vücut bölümü söyler: “Elinle vur!” Çocuk o bölümle balona vurur. Kartlarda el ve ayak resmi olur, öğretmen önce kartı gösterir; “Bununla vur.” der ve sonra balonu verir. Tekrar karttaki resmi vurgulayarak “Elinle vur.” ya da “Başınla vur.” diye hatırlatır.

Uygulama Önerileri

- Yalnızca el ve ayak kullanılır. Öğretmen önce kendisi gösterir.
- Diz, dirsek, omuz ve baş eklenir. Bu oyun “Vücut Zarı” ile birleştirilebilir: Zarda gelen vücut bölümüyle balona vurulur.
- Balon öğrencinin kolay takip edebileceği mesafeden atılır.
- Gerektiğinde balonun yeri sesli olarak tarif edilir.
- Vücut bölümleri öğrencinin özelliklerine göre değiştirilir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	İçine pirinç veya küçük zil konmuş yüksek kontrastlı büyük balon ve vücut bölümlerinin kabartmalı/dokulu kartları kullanılır.	Balon bir iple tavana veya öğretmenin elindeki sopaya asılır ve içine küçük çıngırak konur; öğrenci sesin geldiği yöne elini veya başını uzatarak dokunur. Öğrenciye kartlar yerine sesli komut verilerek balona vuracağı bölgesi söylenir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Vücut bölümlerini gösteren büyük boy, net çizimli kartlar (el, baş, ayak, diz) kullanılır.	Öğretmen balonu havaya atmadan önce mutlaka vücut bölümü kartını gösterir ve kendi vücudundaki o bölgeye dokunarak görsel işaret verir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Yere düşmesini önlemek için elastik iple tekerlekli sandalye kolçağına bağlı balon kullanılır.	Oturur pozisyonda veya tekerlekli sandalyede oynanır; öğrencinin hareket ettirebildiği bölgeler (el, kol, omuz, baş) seçilir ve balon o bölgeye yaklaştırılır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	İBalonun ani patlama sesi kaygı yaratabileceğinden balon yerine yumuşak top tercih edilir.	Ani hareketlerde tedirginlik yaşayabilecek öğenciler için balon fırlatılırken “Balon geliyor.” şeklinde haber verilir.
DEHB	Çabuk patlayan ince balonlar yerine dayanıklı plaj topu veya kumaş kaplı balon kullanılır.	Balonun kontrolsüz kovalanmasını önlemek için “Balonu yere düşürmeden 3 kez elinle sektir” şeklinde hedefli turlar yapılır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Yavaş süzülen büyük boy balonlar kullanılarak öğrencinin tepki verme süresi uzatılır.	Yalnızca “el” ve “ayak” bölümleri kullanılır; öğretmen önce kendi eliyle vurur, ardından öğrencinin elini tutarak balona vurmasına yardımcı olur.

Oyunun Adı

DANS EDEN TOP



Amaç

El göz koordinasyonunu sağlayabilme

Materyaller

Bir adet ayakkabı kutusu kapağı, kâğıt, pinpon topu, parmak boyası ve sevdiği bir müzik

Nasıl Oynanır?

Ayakkabı kutusu kapağı ya da tepsi içine kâğıt koyulur. Pinpon topu boyaya batırılıp kutuya bırakılır. Müzikle birlikte çocuğun kutuyu iki eliyle tutup sağa sola eğmesi istenir. Top dans ettikçe kâğıtta renkli izler bırakır. Birkaç renk eklendikçe resim büyür.

Uygulama Önerileri

- Kutuyu birlikte tutun.
- Topu köşeye götür.” ya da “Yukarı aşağı oynat.” deyin.
- Kutu kapağının kenarları yükseltilir.
- Topun hareketinin takibini kolaylaştırmak için sesli top tercih edilir.
- Kutunun kenarlarına tutmayı kolaylaştıran kulplar eklenir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Pinpon topu yerine içinde minik boncuk olan hafif plastik top ve dokusal kalınlık vermek için biraz irmik/tuz karıştırılmış parmak boyası kullanılır.	Topun kutu içinde yuvarlanırken çıkardığı ses ve kutu kenarlarına çarpma titreşimi hissedilir; resim kuruduğunda kabartmalı izlere dokunulur. Topun hangi yöne ilerlediği sözel olarak anlatılır. Topun kağıtta bıraktığı izlerin parmakla takip edilmesi sağlanır.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Kutu kapağının sağ ve sol kenarlarına el tutma yerlerini gösteren renkli etiketler yapıştırılır. Sağ-sol-yukarı-aşağı yön kartları kullanılır.	Kutunun hareket etme yönünü göstermek için yön kartları kullanılır. Müzik ritmine göre harekete hız kazandırılması yerine öğrencinin karşısında ayna görevi görerek hareketi uygun hızda yapması sağlanır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kutunun iki yanına elin/bileğin geçebileceği kumaş tutma kulpları eklenir.	Kutu masanın üzerine konur ve öğrenci tek eliyle veya ön koluyla kutunun bir kenarını hafifçe kaldırıp indirerek topu hareket ettirir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kutu içine konan kâğıt kaymaması için köşelerinden bantlanır.	Parmak boyasının ele bulaşma ihtimali dokunsal hassasiyeti tetikleyebileceğinden topu boyaya öğretmen batırır ve öğrenci kutunun kuru dış kenarlarından tutar. Müziğin sesi öğrencinin tercihine göre ayarlanır.
DEHB	Sığ ayakkabı kutusu kapağı yerine kenarları yüksek bir karton kutu kullanılarak topun dışarı çıkması önlenir.	Hızlı ve sert sallama ile topun fırlamasını önlemek için “Müzik yavaşken yavaş dans, müzik durunca top da durur” kuralı uygulanır. Kutuyu sallarken sınıfın farklı köşelerine yürüme görevi verilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Küçük pinpon topu yerine daha kolay yuvarlanan ve daha kalın iz bırakan golf topu büyüklüğünde plastik top kullanılır. Başlangıç ve bitiş için görsel kart kullanılır.	Öğretmen kutunun karşılıklı iki kenarından tutarak öğrenciyle birlikte kutuyu sağa sola eğer ve hareketi birlikte başlatır. Başlangıç ve bitiş için görsel kartlara uyulması sağlanır. Başlangıçta tek renk kullanılır. Kontrol arttıkça diğer renklerin kullanılması sağlanır.



Kendim Yapıyorum

Oyunun Adı

MİSAFİRİMİZ VAR



Amaç

Sofra Kurabilme

Materyaller

Çocuğun ailesinin resimleri, tabak, kaşık, bardak

Nasıl Oynanır?

Masanın etrafındaki sandalyelere aile üyelerinin fotoğraflarını yapıştırın: anne, baba, kardeş, çocuğun kendisi. Öğretmen telaşla haber verir: “Akşam yemeğine misafirlerimiz var! Herkese tabak lazım.” Çocuk her fotoğrafın önüne bir tabak koyar. Sonra her tabağın yanına bir kaşık ekler. “Anneye tabak, babaya tabak…” der. Bütün yerler hazır olunca fotoğraftaki herkese “Afiyet olsun!” denir.

Uygulama Önerileri

- İki sandalye ve iki fotoğraf kullanılır. Masaya tabakların yerini gösteren daireler çizilir.
- Sandalye sayısı artar. Çocuk kaç tabak gerektiğini önce sayar sonra saydığı kadar tabağı dolaptan getirir. Bu, birebir eşleme ve saymayı da çalıştırır.
- Hafif ve kırılmayan sofra gereçleri kullanılır.
- Tabakların kaymasını önlemek için altlık kullanılır.
- Uygulama adımlara bölünür. Öğrenciye önce tabakları, sonra kaşıkları yerleştirme görevi verilir.
- Sofra gereçlerinin konulacağı yerler çizimle belirginleştirilir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Masa üzerine her servis alanı için Amerikan servisleri kullanılır.	Sandalyelerdeki fotoğraflar yerine aile bireyini temsil eden kişisel dokunsal ipuçları (babanın kravatı, annenin eşarbı) kullanılır; tabak ve kaşık yerleri dokunarak bulunur. Sofra gereçleri dokunarak tanıtılır. Kaşık ve bardağın tabağa göre konumlanmasına dikkat çekilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Masadaki servis düzenini gösteren (ortada tabak, sağda kaşık) şematik görsel ipucu kartı masaya konur.	“Akşam yemeğine misafirlerimiz var!” ifadesi yemek yeme jesti ve masa etrafındaki fotoğraflara işaret edilerek anlatılır. Görsel ipucu kartına dikkat çekilerek adımların uygulanması sağlanır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	İnce saplı kaşıklar yerine kavraması kolay kalın saplı veya bilek kayışlı kaşıklar tercih edilir.	Sandalyeler arasında dolaşmakta zorlanan öğrenci masanın başında oturur pozisyonda kalır; fotoğraflar masa kenarına dizilir ve uzanabildiği alana tabak-kaşık yerleştirir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Kaşığın tabağın sağında mı solunda mı duracağı konusundaki düzen ihtiyacını desteklemek için masa örtüsü üzerine çizili servis şablonu kullanılır.	Sosyal selamlaşma ifadesi olan “Afiyet olsun.” cümlesine değil masa kurmanın basamaklarına odaklanılır.
DEHB	Kırılma riski olmayan hafif plastik tabak ve kaşıklar kullanılır.	Öğrencinin mutfak köşesinden tabak ve kaşıkları tek tek getirip masaya dizmesi sağlanarak enerjisi yapılandırılmış bir göreve yönlendirilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Gerçek boyutlu ve öğrencinin kendi sınıfında kullandığı renkli plastik yemek takımları kullanılır.	Dört sandalye yerine önce iki sandalye (anne ve çocuk) ile başlanır; önce sadece tabaklar dizilir, tamamlandıktan sonra kaşıklar dağıtılır. Ardından diğer aile üyeleri eklenir. Uygulama yapılırken “bir kişi-bir tabak” gibi cümlelerle süreç desteklenir.



Oyunun Adı

AYICIĞI BESLİYORUM

Amaç

Yemek yiyebilme

Materyaller

Ayıcık maketi, kâse, ponpon malzemeleri (Bir ayakkabı kutusunun ön yüzüne ayıcık yüzü çizilir. Ağız, kaşığın rahatça gireceği büyüklükte yuvarlak kesilir. Karnın yerine bir pencere açıp şeffaf dosya yapıştırabilirsiniz.)

Nasıl Oynanır?

Ayıcık masaya oturtulur ve karnı bomboş görünür. Öğretmen ayıcığın sesiyle konuşur: "Karnım guruldadı, çok açım!" Önce öğretmen kaşıkla kâseden bir ponpon alır, ayıcığın ağzına götürür ve ponpon içeri düşer. Ayıcık "Hamm! Çok lezzetli!" der. Sonra kaşık çocuğa verilir: "Ayıcık hâlâ aç, sen de besle." denir. Çocuk her ponpon verdiğinde ayıcığın karnının biraz daha dolduğunu görür. Kâse bitince ayıcık karnını tutar: "Doydum, teşekkür ederim!" denilir. Ponponlar ağzına sığmayacak büyüklükte olmalıdır. Oyun sırasında çocuğu yalnız bırakmayın.

Uygulama Önerileri

- Ağız deliği daha da büyütülür ve kenarı renkli bantla çevrilir ki kolay görünsün. Ponpon yerine büyük ve hafif nesneler kullanılır. Öğretmen çocuğun bileğinden tutar ve ayıcığı birlikte beslerler, sonra destek azaltılır.
- Ayıcığın ağzı küçültülür. Ayıcık bir renk ister: "Bugün sadece kırmızı meyve yiyeceğim!" Çocuk kırmızı ponponları seçer. Ya da ayıcık sayıyla ister: "Üç lokma ver."
- Ayıcığın ağız çevresi dokunsal bir şeritle belirginleştirilir.
- Tutuşu kolay kaşık tercih edilir.
- Ayıcık bulunduğu yere sabitlenir.
- İhtiyaç duyulduğunda öğrenciye kısmi fiziksel yardım sunulur.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Ayıcığın ağız çevresi kalın tırtıklı kadife veya yapışkanlı eva şeritle kabartılır; kutunun bir yanına elin girebileceği kontrol penceresi açılır.	Ayıcığın ağız açıklığı parmak uçlarıyla dokunarak tanıtılır; kutunun yanındaki açık alandan biriken ponponlara dokunarak "doyduğu" hissettirilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Besleme sırası resimli kartlarla gösterilir (ponponları kaşığa doldurma-kaşığı ayıcığın ağzına götürme-ponpnları boşaltma).	Ayıcığın "Karnım guruldadı, çok açım!" ve "Hamm!" ifadeleri karnını ovuşturma ve lezzetli yüz mimiğiyle canlandırılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kalın sünger saplı ve kaydırmaz tabanlı kâse kullanılır.	Kaşık tutma ve ağız hizasına kaldırma hareketi zorsa ayıcık kutusu masa seviyesinde eğimli yerleştirilerek sabitlenir; eliyle ağız deliğinden içeri atmasına izin verilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Ayıcık kutusunun iç yüzeyi beyaz kâğıtla kaplanarak ağız açıklığının derinlik algısı yumuşatılır. Ponponların dokusu rahatsız ediyorsa fraklı dokuda bir malzeme kullanılır.	Ayıcığın ağzı karanlık bir delik gibi görünüyorsa elini yaklaştırmaktan çekinebilir; önce öğretmen model olur ve kutunun içi aydınlık/açık renkli tutulur.
DEHB	Ayıcık kutusu masaya sabitlenir; ponponların masadan yuvarlanmaması için derin kenarlı kâse kullanılır.	Ponponları elle hızlıca doldurmak yerine mutlaka kaşıkla tek tek taşıma kuralı uygulanarak hız kontrolü ve el-göz odağı desteklenir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Kaygan ponponlar yerine kaşıkta dengede durması daha kolay büyük boy köpük küpler ile geniş hazneli çorba kaşığı kullanılır.	Ayıcığın ağzı geniş tutulur; gerekirse öğrencinin bileğinden destekleyerek kaşık ağız deliğine yönlendirilir ve destek kademeli olarak azaltılır.



Oyunun Adı

KIYAFET SANDIĞI

Amaç

Giysileri giydirebilme

Materyaller

Gömlek, şapka ve tişört

Nasıl Oynanır?

Bir kutuya yetişkin büyüklüğünde gömlek, şapka ve tişört konur. Büyük giysiler çocuğun üstüne kolayca girer. Müzik açılır ve birlikte dans edilir. Müzik durunca çocuk sandıktan bir giysi seçer, giyer ve aynaya bakar. Müzik yeniden başlayınca o giysiyle dans eder. Oyun sonunda çocuk bütün giysileri üstünde taşır ve aynaya bakar: “Ne kadar çok giyindin!”der. Sonra giysileri teker teker çıkarıp sandığa koyar.

Uygulama Önerileri

- Önce şapka ve gömlek gibi kolay giyilen giysiler kullanılır. Öğretmen giysiyi tutar, çocuk kollarını sokar.
- Müzik durunca öğretmen hangi giysinin giyileceğini söyler: “Gömlek giy!”
- Basamakları bağımsız olarak yapamayan çocuklar için öğretmen, basamak kartlarını sırayla gösterir. Öğrenci her basamağı karta bakarak uygular. Gerekirse sözel ipucu ya da model olma ile desteklenir.
- Giysilerin ön ve arka kısımlarına dokunsal işaretler konur.
- Büyük beden giysiler tercih edilir.
- İhtiyaç duyulduğunda öğrenciye fiziksel yardım sunulur.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Dokuları birbirinden çok farklı giysiler (kadife şapka, pamuklu tişört, düğmeli gömlek) ve ağzı geniş kumaş bir çamaşır sepeti kullanılır.	Giysilerin ön-arka ve kol açıklıkları dokunarak tanıtılır; giydiği kıyafetin kumaşına ve üzerindeki düğme/şapka kenarına dokunarak bedensel farkındalık desteklenir. Giysilerin hangi yönden giyildiği açıklanır. Uygulamaya başlamadan önce öğrenciye giysilerin kol-bacak girişleri buldurulur.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Sandığın yanına "1. Seç - 2. Giy - 3. Aynaya Bak - 4. Çıkar" görsel sıra kartı asılır.	Müziğin durduğu an el kaldırma veya ışık işaretiyle belirtilir; giyme sırası öğretmenin kendi üzerine giysi giyerek model olmasıyla başlatılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Düğmeli gömlek yerine önü cırt cırtlı veya mıknatıslı uyarlanmış geniş giysiler kullanılır.	Sandalye veya tekerlekli sandalyede oturarak oynanır; öğrenci vücudunun üst kısmını kullanabiliyorsa ceket, yelek, şapka gibi giysiler kullanılır. Ellerini kullanmakta zorluk yaşıyorsa ihtiyaç duyduğu oranda fiziksel yardım sunulur.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Etiketleri kesilmiş, bol ve esnek yapılı giysiler kullanılır. Öğrencinin kendi kıyafetleri kullanılır.	Yetişkin kıyafetlerinin kokusu veya dokusu rahatsızlık verebileceğinden temiz ve yumuşak pamuklu giysiler seçilir; sıkışma hissi yaratırsa her turda tek giysi giyilip çıkarılır.
DEHB	Düğme veya fermuarla vakit kaybedip sıkılmayı önlemek için doğrudan kafadan geçirilen bol yakalı tişört ve şapka seçilir.	Müzikle dans süresi 10–15 saniye ile sınırlı tutularak giyinme görevine hızlı geçiş sağlanır; oyun sonunda kıyafetleri toplama aşaması "geri sayım" haline getirilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Önü tamamen açık, kol geçişleri geniş yetişkin yeleği veya hırkası kullanılır.	Önce yalnızca takması en kolay olan şapka ve bol yelek ile başlanır; öğretmen giysiyi açık tutar, öğrenci kollarını geçirir. Ardından giysiyi çıkarma ve sandığa koyma adımları eklenir. Her turda tek kıyafet kullanılır.

Oyunun Adı

ÇAMAŞIR ASALIM



Amaç

Günlük rutinlerle ilişkili zamanlarda kendi sorumluluklarını yerine getirebilme

Materyaller

Sepet, çoraplar, mendiller, bezler, iki sandalye, ip, mandal

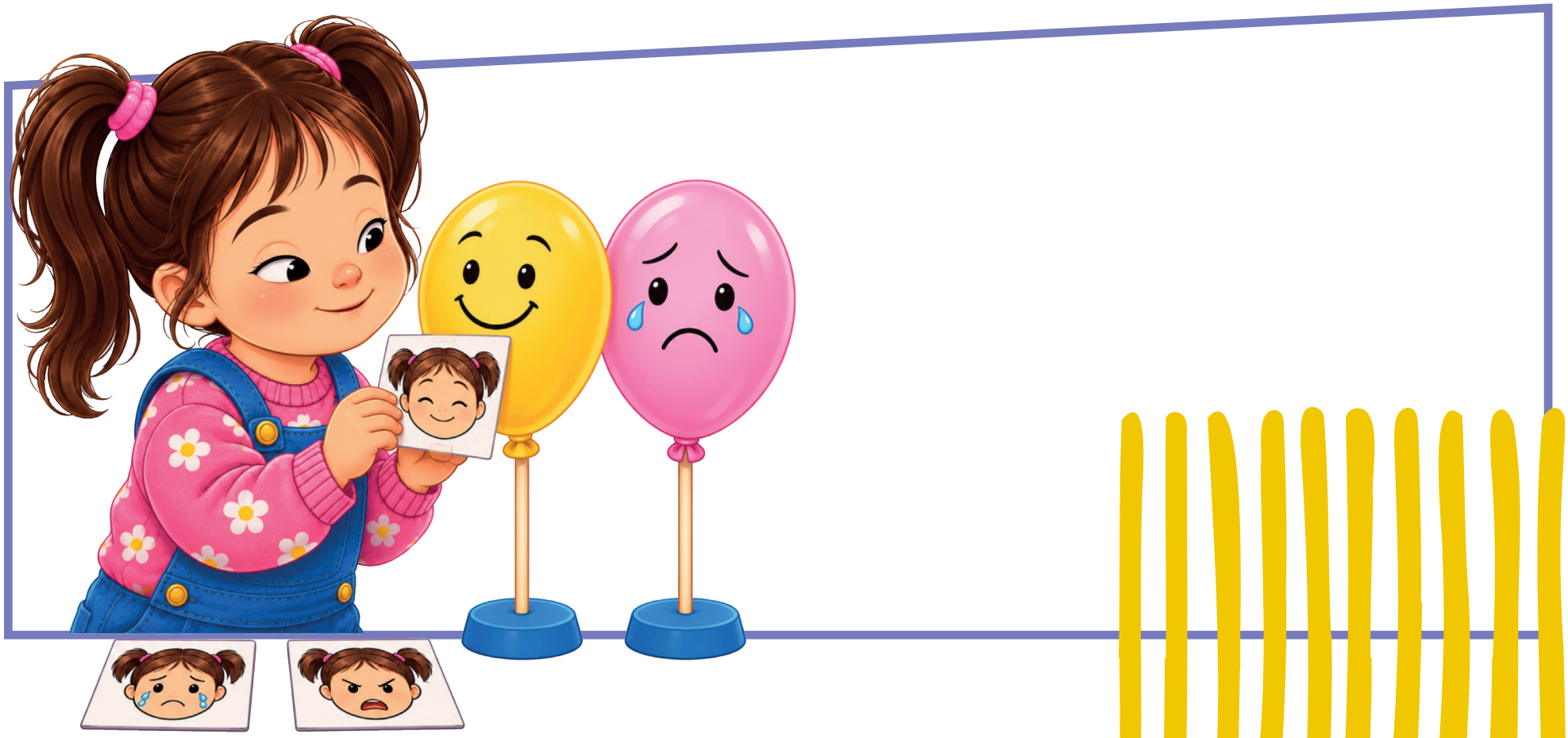
Nasıl Oynanır?

İki sandalye arasına bir ip gerilir. Bir sepette bebek çorapları, mendiller ve küçük bezler vardır. Öğretmen sepeti gösterir: "Bebeklerin çamaşırları yıkandı, ıslak ıslak! Kurusun diye asalım." Önce öğretmen bir çorabı ipe asar ve mandalla tutturur. Sonra çocuk asar. Bütün çamaşırlar asılınca "Rüzgâr esiyor, çamaşırlar kurusun!" denir. Oyun bitince çamaşırlar toplanır, mandallar sepete konur.

Uygulama Önerileri

- İp alçakta ve sıkı gerilir. Çamaşır yerine kalın bir bez kullanılır, mandal yalnızca bezi tutar.
- Çorapların eşleri yan yana asılır: "Kırmızı çorabın eşi nerede?" gibi sorular sorulur.
- Kolay kavranabilen mandallar tercih edilir.
- Kolay fark edilebilecek kalınlıkta ve renkte ip tercih edilir.
- Uygulama öncesinde öğrenciye deneme yaptırılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	İnce ip yerine kalın pamuklu ip ve büyük mandallar kullanılır.	İpin yüksekliği öğrencinin göğüs hizasında ayarlanır; öğrenci eliyle ipi bulur, çorabı ipin üzerine atar ve mandalı parmaklarıyla açarak çorabın üzerine sıkıştırır. Oyuna başlamadan önce çorabın ipe mandala tutturulması gereken yeri öğrenciye dokunarak hissettirilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Asma sırası (çamaşırı al-ipe getir-mandalla tuttur-diğer çamaşıra geç) resimli kartlarla gösterilir.	“Rüzgâr esiyor, çamaşırlar kurusun!” bölümü öğretmenin elleriyle rüzgâr dalgası yapması ve çamaşırlara üflemesiyle canlandırılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	İpin yüksekliği, çoraplar ve mandallar öğrencinin uzanabileceği şekilde konumlandırılır.	İki elini aynı anda kullanmakta zorlanan öğrenciler için çorap ipe öğretmen tarafından yerleştirilir, öğrenci tek eliyle mandalı bastırır veya cırt cırtlı şeride yapıştırır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Mandal sepetine elini sokmak istemeyen öğrenciye mandallar taker taker verilir.	“Islak ıslak!” ifadesi gerçek ıslaklık kaygısı yaratabileceğinden çamaşırların kuru olduğu gösterilir.
DEHB	Sepet sandalyenin hemen yanına sabitlenerek dikkatin dağılması önlenir.	Sepetteki çamaşır sayısı 4–5 adetle sınırlandırılır; mandallama işlemi tamamlandığında “rüzgâr çıkarma” hareketi ödül olarak kullanılır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Sert yaylı ahşap mandallar yerine basması çok yumuşak ve geniş ağızlı büyük plastik mandallar kullanılır.	Mandal açma-kapama becerisi henüz gelişmediyse önce mandalsız olarak büyük mendilleri ipin üzerine atma, ardından büyük yaylı mandallarla tutturma çalışılır.



Kendimi ve Çevremi Tanıyorum

Oyunun Adı

DUYGULU BALONLAR

Amaç

Duyguları Anlayabilme

Materyaller

Biri mutlu, diğeri üzgün yüz ifadeli iki balon, mutlu ve üzgün yüz ifadelerinin yer aldığı küçük kartlar; balonları masaya sabitlemek için bant, kartları balona yapıştırmak için çift taraflı bant, cırt cırt veya yapışkan hamur.



Nasıl Oynanır?

Mutlu ve üzgün yüz ifadeleri olan iki balon masaya çocuğun görebileceği ve ulaşabileceği yere yapıştırılır. Balonların önünde en fazla üç tane ifade olacak şekilde küçük ifade kartları durur. Çocuğa verilen yönergeye göre ifadeleri balona yapıştırması istenir.

Uygulama Önerileri

- Çocuk zorlanırsa doğru balon hafifçe gösterilir ya da elinden tutularak birlikte yapıştırılır. Destek zamanla azaltılır.
- Konuşabilen çocuktan kartı yapıştırırken ifadeyi söylemesi istenir: “Mutlu!”
- Çocuk kartı yapıştırdıktan sonra öğretmenle birlikte aynanın karşısında o ifade taklit edilir.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Balonların ve kartların üzerine silikon veya şişen boya ile kabartılmış mutlu ve üzgün yüz hatları çizilir; eşleştirme için cırt cırt kullanılır.	Öğrenci balonların üzerindeki kabartma ağız çizgisine (yukarı kıvrık mutlu ağız, aşağı kıvrık üzgün ağız) parmak uçlarıyla dokunarak eşleştirme yapar.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	İfade kartlarında çizim yerine gerçek çocuk yüzlerinin net mutlu ve üzgün fotoğrafları kullanılır.	Duygu isimleri söylenirken yüz mimikleri belirgin şekilde canlandırılır; ayna karşısında mimik taklidi aşaması tüm turlara dahil edilir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Küçük kartlar yerine tutma kulpu eklenmiş kartlar ve masaya eğimli yerleştirilmiş balon panoları kullanılır.	Kartları yapıştırma ince motor hareketi zorsa kartlar öğrencinin önüne dizilir, seçtiği kartı gözüyle/eliyle gösterir ve öğretmen balona yapıştırır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Karmaşık yüz detayları olmayan, sade duygu görselleri kullanılır.	Duyguların soyut isimleri yerine belirgin ağız ve kaş çizgileri vurgulanır; kartların balonun neresine yapıştırılacağı cırt cırt noktasıyla netleştirilir. İlk olarak duyguyu tanıyıp kartı koyma adımı gerçekleştirilir. Ayna çalışması çocuk için uygunsa yapılır.
DEHB	Şişirilmiş balon yerine balon formunda kesilmiş kalın eva/karton panolar masaya yapıştırılır.	Her turda bir duygu kartı verilir. Öğrenci o kartı balona yapıştırır. Duyguyu kısa örneklerle canlandırmasına izin verilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Büyük boy balonlar ve kalın mukavva ifade kartları hazırlanır.	Başlangıçta yalnızca “mutlu” ve “üzgün” ayrımı yapılır; doğru balonu işaret ederek veya elinden tutarak model olunur. Duygu adları eşleştirme sırasında söylenir. Duygu eşleştirme netleşince ayna taklidi eklenir.

Oyunun Adı

YAKLAŞTIN UZAKLAŞTIN



Amaç

Varlıkların mekândaki konumunu belirleyebilme

Materyaller

Çocuğun en sevdiği oyuncak

Nasıl Oynanır?

Öğretmen çocukla yere oturur, çocuğun sevdiği oyuncağı gösterir ve birkaç saniye onunla oynamasına izin verir. Sonra "Şimdi oyuncağı saklıyorum, sen bulacaksın!" der. Oyuncağı çocuğun gözü önünde minderin altına koyar. Çocuğu iki üç adım geriye götürür ve "Bul bakalım!" der. Çocuk minderle aynı yöne yürüdükçe öğretmen sevinçli bir sesle "Yaklaştın, yaklaştın!" der ve iki elini birbirine yaklaştırır. Çocuk ters yöne giderse sakin bir sesle "Uzaklaştın." der ve ellerini açar. Çocuk oyuncağı bulduğunda öğretmen coşkuyla över: "Buldun! Minderin altındaydı!" Çocuğun oyuncağıyla bir süre oynamasına fırsat verilir. Ardından oyun yeniden başlar. Çocuk hâlâ keyifliyken oyun bitirilir.

Uygulama Önerileri

- Oyuncak çocuğun gözü önünde saklanır ve bir ucu dışarıda kalır. Öğretmen çocuğun elinden tutup birlikte yürür, yaklaştıkça "Yaklaştın!" der. Oyuncak yine çocuğun gözü önünde saklanır ama tamamen örtülür. Çocuk tek başına yürür, öğretmen yanında durup el hareketi ve sözle ipucu verir.
- Çocuktan saklama yerini anlatması istenir. Roller değişir. Çocuk oyuncağı saklar, öğretmen arar.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Oyuncak saklanırken hafif ses çıkaran veya sevdiği dokuya sahip bir oyuncak seçilir; yürüme alanında engeller kaldırılır.	Öğretmenin "Yaklaştın" ve "Uzaklaştın" sözel ipuçları ses tonuyla (yaklaştıkça hızlanan alkış ritmi, uzaklaştıkça yavaşlayan tek tık sesi) desteklenir. Oyuncağın saklandığı yön ve minderin konumu sözel olarak tariff edilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Öğretmenin elinde bir yüzü yeşil (Yaklaştın), diğer yüzü kırmızı (Uzaklaştın) yönlendirme tabelası bulunur.	"Yaklaştın" ve "Uzaklaştın" sözel ipuçları yerine öğretmenin iki elini birbirine yaklaştırıp açma hareketi ile yönlendirme yapılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Tekerlekli sandalye manevrasına uygun geniş aralıklarla dizilmiş alçak minderler kullanılır.	Oyuncağı yerde saklamak yerine tekerlekli sandalyeyle odada ilerlenebilmesi için masa üstünde 3 kutudan birinin altına saklanan oyuncağa elini/bakışını yaklaştırdıkça "Yaklaştın" ipucu verilerek süreç yürütüebilir. Oyuncak erişilebilir bir konumda saklanır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Öğrencinin sevdiği oyuncak kullanılır.	İlk turda hep aynı minder ve benzer mesafe kullanılır. Diğer turlarda materyaller ve mesafe değiştirilir.
DEHB	Arama alanı sınıfın belirli bir halı bölgesiyle sınırlandırılır.	Öğrencinin odayı rastgele koşarak taramasını önlemek için "Her adımda dur, öğretmenine bak" kuralı uygulanarak yönlendirme ipuçlarını takip etmesi sağlanır. Oyuncak bulunduğunda kısa oyun süresi tanınır ve ardından yeni tur başlatılır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Büyük boyutlu bir minder ve parlak renkli büyük bir oyuncak seçilir.	Oyuncak öğrencinin gözü önünde saklanır ve yarısı dışarıda kalır; öğrencinin elinden tutularak birlikte yürünür ve yaklaştıkça "Yaklaştın!" denir. Uzaklaşma için de aynı uygulama yapılır.

Oyunun Adı

FOTOĞRAFLI BULMACA



Amaç

Dikkatini sürdürebilme.

Materyaller

Sınıfın çekilmiş fotoğrafı, saklamak için oyuncak, yıldız çıkartma

Nasıl Oynanır?

Öğretmen önceden sınıfta bir oyuncağı saklar ve saklandığı yerin fotoğrafını çeker, örneğin minderin altından görünen bir ayıcık. Sınıftaki oyuncaklar fotoğraftaki yerleriyle aynı düzende olsun. Öğretmen fotoğrafın üzerine kırmızı bir yıldız yapıştırır. Fotoğrafı çocuğa gösterir: “Ayıcık burada saklanıyor. Bulabilir misin?” der. Çocuk fotoğrafa bakar, sınıfta minderi bulur ve ayıcığı çıkarır. Öğretmen yeri çocukla birlikte söyler: “Minderin altındaymış!” sonra roller değişir. Çocuk saklar, öğretmen bulmaya çalışır.

Uygulama Önerileri

- Oyuncak fotoğrafta görünür. Yalnızca iki saklama yeri vardır. Öğretmen çocuğun parmağıyla fotoğraftaki minderi gösterir: “Minder.” der. Sonra elini bırakmadan birlikte sınıftaki mindere yürürler. Minderin yanına gelince öğretmen çocuğun elini bırakır ve bekler. Çocuk minderi kendisi kaldırıp ayıcığı bulur.
- Fotoğrafta oyuncak görünmez, yalnızca saklandığı yer görünür. Çocuk yeri konum sözcüğüyle söyler.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Sınıf köşesinin kabartma şeması hazırlanır. Çocuğun fotoğrafı elinde tutarak arama yapmasına izin verilir.	Görsel fotoğraf yerine dokunsal harita/maket veya sözel mekân ipucu kullanılır (“Sınıfın köşesindeki yumuşak minderin altında”); öğrenci mindere dokunarak oyuncağı bulur. Fotoğraftaki alan sözel olarak betimlenir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Fotoğraf A4 boyutunda, parlak ve yüksek çözünürlüklü basılır; yıldız çıkartması fosforlu/parlak seçilir. Ftoğrafta hedef alan yuvarlak içine alınır.	Fotoğraf üzerindeki kırmızı yıldız işaretine parmakla dokunulur, ardından sınıftaki gerçek mindere bakılarak görsel eşleme yapılır. Fotoğraf, hedef alanla aynı açıda sunulur.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Fotoğraf tekerlekli sandalye masasına sabitlenir.	Saklama noktaları tekerlekli sandalyenin ulaşabileceği masa üstü, açık raf veya alçak sandalye olarak seçilir; öğrenci fotoğrafı inceler, noktaya sürer ve oyuncağı alır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Fotoğrafta karmaşık arka plan yerine yalnızca saklama nesnesinin (minder) yakın plan çekimi kullanılır.	Sınıftaki eşyaların fotoğraftakiyle birebir aynı konumda olmasına özen gösterilir; farklılık varsa öğrencinin dikkati detaya takılabileceğinden ortam sadeleştirilir.
DEHB	Fotoğraf kalın kartona yapıştırılarak öğrencinin elinde buruşturmadan taşıması sağlanır.	Fotoğrafa 3 saniye odaklanıp nesneyi teşhis etmeden koşmamasını sağlamak için “Önce fotoğraftaki yıldızı parmağınla göster, sonra git” kuralı uygulanır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Yakın plan ve sade arka planlı fotoğraf kartı kullanılır.	Fotoğrafta oyuncağın kendisi de minderin altından görünür şekilde çekilir. Önce fotoğraftaki minder, sonra sınıftaki minderi işaret edilir. Oyuncak fotoğrafta görünür bırakılarak başlanır. Ardından oyuncağın tamamen gizlendiği fotoğraflar kullanılır.

Oyunun Adı

SEK SEK OYNAYALIM



Amaç

Farklı biçimlerde yürüyebilme

Materyaller

Kare içine kuş, kurbağa ve ördek resmi.

Nasıl Oynanır?

Zemine bantla ya da tebeşirle çizilmiş üç kareli bir seksek alanı oluşturun. Her kare yaklaşık 40 cm olsun. Her karenin içine bir hayvan resmi yapıştırın: Kuş, kurbağa, ördek. Çocuk birinci kareye atlar ve resme bakar: “Kuş!” der. O karede kuş gibi iki kez zıplar. İkinci karede kurbağa gibi çömelip “Vrak!” der. Üçüncü karede ördek paytak yürür, “Vak vak” der son karede döner ve aynı yoldan geri gelir. Çocuk her kareye atladığında resmin adını söyler ve hareketi yapar.

Uygulama Önerileri

- Kare ve hayvan sayısını azaltın. Öğretmen her karede hareketi çocukla birlikte yapar.
- Kare ve hayvan sayısını artırın. Oyuna taş eklenerek sek sek de atılan yere basmadan geçip dönmesi istenir.
- Parkur öğrenciye önceden tanıtılır.
- Hayvan görselleri kolay ayırt edilebilecek büyük boyutlarda hazırlanır.
- Zıplama yerine kareler arasında yürüme, tekerlekli sandalye ile ilerleme veya hareketi oturarak yapma seçenekleri kullanılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Kare çizgileri kalın halat veya tırtıklı bantla oluşturulur; kare içlerine pelüş hayvan figürleri sabitlenir.	Kare sınırları ayakla hissedilecek şekilde kabartılır; her kareye basıldığında öğretmen hayvanın adını söyler ve öğrenci sesini/hareketini taklit eder.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Karelerin içine hareketi de gösteren net hayvan illüstrasyonları yapıştırılır.	Hayvan sesleri (“vrak”, “vak”) yerine her karede hayvanın belirgin beden hareketi (kuş gibi kanat çırpma, kurbağa gibi zıplama, ördek gibi paytak yürüme) vurgulanır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Tekerleğin takılmaması için zemine sıfır yapışan renkli elektrik bandı ile hazırlanmış büyük ebatta kareler kullanılır.	Seksek parkuru tekerlekli sandalyeyle üzerinden geçilebilecek genişlikte çizilir ve hayvan hareketleri üst bedenle yapılır; masa üstünde parmak kuklasıyla da oynanabilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Başlangıç ve bitiş noktaları yeşil ve kırmızı ayak izleriyle netleştirilir.	Karelerin içine yapıştırılan resimlerin üzerine basmak istemeyen öğrenciler için resimler karenin yan kenarına yerleştirilir.
DEHB	Kaymayı önlemek için kâğıt resimler yerine zemine doğrudan yapışan kaymaz stickerlar kullanılır.	Kareler arası hızlıca koşup geçmeyi önlemek için her karede “Zıpla ve 2 saniye dur” ritmi uygulanır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Hayvanlar yerine meslek kartları kullanılarak bunların taklit edilmesi istenir.	Üç kare yerine iki kare ile başlanır; zıplama yerine karelerin içine adım atarak yürüme kabul edilir ve öğretmen yanında eşlik eder. Hareketlerin yapılması ve seslerin çıkarılması için ihtiyaç duyan öğrenciye model olunur.

Oyunun Adı

KAPAĞIN ALTINDA KİM VAR?



Amaç

Nesnelerin yerini hatırlayabilme

Materyaller

6 kavanoz kapağı, ikişer kopya basılmış aile fotoğrafları (anne, baba, kendisi) ya da dergi ve market broşürlerinden kesilmiş ikişer aynı resim, yapıştırıcı ya da şeffaf bant.

Nasıl Oynanır?

Önce kapakları fotoğrafları görünecek şekilde masaya karışık dizin. Bir kapağı alıp "Bu kim? Anne! Öbür anne nerede?" diye sorun ve çocuğun eşini bulmasını bekleyin. Eşini bulunca iki kapağı yan yana koyun ve "Buldun! İkisi de anne!" deyin. Bütün eşler bulunana kadar devam edin. Çocuk bunu rahatça yapmaya başlayınca oyunu zorlaştırın. Bu kez kapakları fotoğrafları aşağı bakacak şekilde, ters çevirin. Sırayla iki kapak çevirin. İki resim aynıysa kapakları alırsınız, farklıysa yerlerine geri çevirirsiniz. Sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Tüm kapaklar toplanana kadar oyun devam eder.

Uygulama Önerileri

- Kapaklar açık dursun ve çocuk yalnızca eşleri bulsun. İki çift kapalı kapakla, yani dört kapakla oynayın. Kapakları çevirmeden önce bir kez açık hâlde gösterip "İyi bak, anne burada, dede burada" deyin, sonra ters çevirin.
- Çocuk çiftleri rahat hatırlamaya başlayınca kapakların sayısını artırın.
- Büyük, hafif ve kolay kaldırılabilen kapaklar kullanılır.
- Kapakların arkalarına top şeklinde büyük tahta boncuklar yapıştırılarak tutuş kolaylaştırılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	6 kavanoz kapağının içine ikişerli aynı dokular (2 kapakta pelüş, 2 kapakta zımpara, 2 kapakta oluklu karton) yapıştırılır.	Fotoğraf eşleştirme yerine dokunsal eşleştirme oyunu olarak uyarlanır; öğrenci kapakların üzerindeki farklı dokulara parmak uçlarıyla dokunarak eşlerini bulur.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Kapakların içindeki fotoğraflar net ve yüksek kontrastlı basılır.	"Bu kim? Öbür anne nerede?" sorusu kapağı gösterip omuz silkme ve parmakla masayı tarama jestiyle sorulur; eş bulunduğunda başparmak yukarı yapılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kapakların dış yüzeyine büyük ahşap boncuk veya mantar tıpa yapıştırılarak tutma sapı oluşturulur.	Öğrenci ellerini kullanamıyorsa; öğretmene yönlendirme yapması sağlanır. Gösterdiği kapakları açıp kapatarak oyun oynanır.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Izgara bölmeleri çizilmiş bir oyun matı ve üzerine konan kavanoz kapakları kullanılır.	Kapakların karışık dizilmesi görsel karmaşa yaratıyorsa 2x2 veya 2x3 ızgara düzeninde simetrik sıralanır; eşleşen kapaklar "Bitenler Kutusu"na konur.
DEHB	Kapakların masadan düşmesini önlemek için kenarlı bir oyun tepsisi içinde dizilir.	Tüm kapakları aynı anda çevirme dürtüsünü kontrol etmek için "Sadece iki kapak çevir" kuralı net tutulur ve oyun 4 kapakla (2 çift) kısa turlar halinde oynanır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Küçük kavanoz kapakları yerine kavraması kolay büyük boy plastik kutu kapakları kullanılır.	Kapaklar kapalı (ters) çevrilmeden önce tüm kapaklar açıkken eşleştirme tam olarak öğrenilir; ardından yalnızca 2 çift (4 kapak) kapalı olarak oynanır. Daha sonra kapak sayısı arttırılıp kapalı oynama aşamasına geçilir.

Oyunun Adı

Amaç

Materyaller

Nasıl Oynanır?

Uygulama Önerileri

TATİL ÇANTASI



Hava durumundaki değişiklikleri ayırt edebilme.

İki küçük çanta, kar ve güneş resmi,
bere, güneş şapkası

Masaya iki küçük çanta konur. Birinin üstüne kar resmi, diğerinin üstüne güneş resmi yapıştırılır. Yanlarına bir yün bere ve bir güneş şapkası konur. Öğretmen eline bir çanta alır ve heyecanla anlatır: "Ben tatile gidiyorum! Hadi çantamı hazırlayalım." Önce kar ülkesine gidilir. Öğretmen titreyerek söyler: "Brrr, kar ülkesi çok soğuk! Başım üşümesin, hangisini alayım?" Çocuk bereyi seçip kar çantasına koyar. Öğretmen bereyi takar ve sınıfın bir köşesine yani "kar ülkesine" yolculuk eder, orada üşüyormuş gibi kollarını sarar. Sonra güneş ülkesine hazırlanır: "Ooh, orası çok sıcak, güneş gözümü alıyor!" Çocuk bu kez güneş şapkasını seçer. Oyunun sonunda roller değişir: Çocuk tatile gider, çantasını hazırlar ve şapkayı ya da bereyi kendisi takar.

- Yalnızca kar ülkesiyle başlanır. Öğretmen bereyi çocuğun eline verip yumuşaklığını hissettirir. Çocuğun bereyi göstermesi yeterlidir, öğretmen çantaya çocukla birlikte koyar.
- Masaya bere ve şapkanın yanı sıra atkı, şort ve güneş gözlüğü de konur. Çocuk her eşyayı doğru çantaya koyar. En son aşamada kalın ve ince çorap da eklenir, çünkü bu artık en ince ayrımdır.
- Çantaların üzerine farklı dokularda hava durumu sembolleri yapıştırılır.
- Geniş ağızlı, hafif çantalar ve kolay kavranabilen giysiler kullanılır.
- Öğrenci giysileri çantaya yerleştirmekte zorlandığında fiziksel yardım sunulur.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Çantalardan birinin üzerine pamuk/keçe yapıştırılmış kabartma kar tanesi, diğerinin üzerine tırtıklı kumaştan kabartma güneş sembolü eklenir.	Bere ve güneş şapkası dokunarak tanıtılır; kar ve güneş çantalarının yeri öğrenciye oyuna başlamadan hissettirilir. Soğuk/sıcak durumu sözel olarak betimlenir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Çantaların üzerine büyük boy kar yağan kış manzarası ve güneşli plaj fotoğrafı yapıştırılır.	“Brrr, çok soğuk!” ve “Ooh, çok sıcak!” ifadeleri abartılı titreme ve elini alnına koyup yelpaze yapma pandomimiyle canlandırılır.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Çantaların fermuarını açma/kapama gerektirmeyen açık ağızlı bez torbalar kullanılır.	Sınıf köşelerine yürüme yerine oyun masa üzerinde oynanır. Başına şapka/bere takmakta zorlanan öğrenci için eşyaları çantaya koyması veya işaret etmesi yeterlidir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Her çantanın yanına içine konacak eşyaların görsel listesi (kar çantası, bere, atkı) asılır.	“Kar ülkesi” gibi hayali oyun kurgusu soyut gelirse doğrudan “Soğuk havada bere takarız, sıcak havada şapka takarız” şeklinde gerçek yaşam eşleştirmesi yapılır.
DEHB	Çantaların ağzı açık ve dik duran formda seçilerek eşyaların kolayca içine atılması sağlanır.	Eşyaları çantaya koyma ve “kar/güneş ülkesi” köşesine yürüme adımları tempolu tutularak hareket ihtiyacı karşılanır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Çanta yerine içi görünen şeffaf saklama kutuları ve büyük boy giysiler kullanılır.	Başlangıçta yalnızca bir hava durumu (“kar/soğuk”) ve tek bir eşya (bere) ile başlanır; bere öğrencinin başına takarak işlevini somutlaştırılır.



Oyunun Adı

KUMBARAYA AT

Amaç

Nesneleri uygun şekilde kavrayabilme

Materyaller

Kavanoz veya kutu, kumbara, bozuk para

Nasıl Oynanır?

Bir kavanozun ya da kutunun kapağına dar bir yarık açılır. Gerçek kumbara da kullanılabilir. Oyundan önce öğretmen ve çocuk masadaki bozuk paraları birlikte sayar: “Beş tane bozuk para var.” der. Öğretmen bir parayı baş ve işaret parmağıyla tutar ve delikten içeri atar. Para düşünce “tın” diye ses gelir: “Duydun mu? Paramız kumbaraya girdi!” der. Sonra sıra çocuğa gelir. Çocuk her parayı tek tek alır, yarıktan geçirir ve her para atıldığında birlikte sayılır: “Bir, iki, üç…” Bütün paralar kumbaraya girince kumbara sallanır ve şıkırdayan ses dinlenir: “Paramız birikti!” denir. Oyunun sonunda kumbara açılır, paralar masaya dökülür ve yeniden sayılır. Böylece hiçbir paranın kaybolmadığı görülür.

Uygulama Önerileri

- Bozuk para yerine büyük ve kalın karton jetonlar kullanılır. Yarık geniş açılır. Öğretmen kumbarayı sabit tutar ve gerekirse çocuğun elini tutarak jetonu birlikte atar. Çocuk jetonla rahatça oynadığında bozuk paraya geçilir.
- Büyük bozuk paralar kullanılır ve yarık daraltılır. Öğretmen bir sayı söyler, çocuk söylenen sayı kadar para atar: “Kumbaraya üç para at.” Kumbaranın yarığı bazen yatay bazen dikey açılır ve çocuk parayı yarığa göre çevirir.

Dikkat: 1 TL gibi büyük madeni paralar kullanılır, küçük kuruşlar kullanılmaz. Çocuk paralarla yalnız bırakılmaz. Ağzına bir şey alma alışkanlığı olan çocuğun oynarken yalnızca büyük karton jetonlar kullanılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Yarığın çevresi kalın yapışkan bantla kabartılır; büyük boyutlu madeni paralar (1 TL) veya kenarları tırtıklı kalın jetonlar kullanılır.	Öğrencinin parmak ucuyla kumbara kapağındaki yarığı bulması sağlanır; para atıldığında çıkan "tın" sesi ve sonunda kumbara sallandığında çıkan şıngırtı dinletilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Opak kutu yerine mutlaka şeffaf plastik kavanoz kullanılır.	Paranın düşerken çıkardığı "tın" sesi yerine şeffaf kavanoz kullanılarak paranın yarıktan geçip dibe düşüşü ve birikişi görsel olarak izlenir.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Kumbara masaya sabitlenir; para atmayı kolaylaştırmak için plastik oluk/rampa aparatı ve kalın tutma kulplu jetonlar hazırlanır.	Avuç içiyle kavranabilen kalın jetonlar ve geniş ağızlı yarık kullanılır; elini kumbaraya yaklaştıramıyorsa parayı eğimli bir oluktan kaydırarak içine düşürür.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Masada tam 5 adet para/jeton bulundurularak "5 tane atınca biter" görsel sınırı çizilir.	Paraların metal kokusu veya soğukluğu rahatsızlık veriyorsa kalın lamine karton jetonlar tercih edilir; tüm paralar bitince oyunun bittiği netleştirilir.
DEHB	Kumbara masaya kaymaz pedle sabitlenir; paralar tek sıra halinde dizilerek sunulur.	Paraları avuçlayıp aynı anda atmayı önlemek için "Tek parmakla tut - Say - At" ritmi uygulanır.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Oyuncak paralar kullanılır.	İnce bozuk paralar yerine geniş yarıklı kutuya kalın karton jetonlar atılır; öğretmen kumbarayı sabit tutar ve gerekirse el üzerinden destek verir. Öğrenci aynı hareketi tekrarlarken kaçıncı para atılıyorsa sayılır. Az sayıda parayla başlanıp zamanla para sayısı arttırılır. Bu oyun oynanmadan önce birer birer sayma çalışılır.



Oyunun Adı

KÖŞE KAPMACA

Amaç

Toplumsal Alanları Tanıyabilme

Materyaller

Park resmi, market resmi, park sepeti (salıncak, top), bakkal sepeti (ekmek, süt)

Nasıl Oynanır?

Sınıfın bir köşesine park resmi, diğer köşesine bakkal resmi koyulur. Öğretmen sınıfın iki köşesini çocuğa tanıtır. Sınıfın köşelerine asılan fotoğraflar hakkında örnekler verilir. Her köşenin altına küçük bir sepet konur. Sepetlerin içinde o yere ait küçük resim kartları vardır. Market sepetinde ekmek ve süt, park sepetinde salıncak ve top kartları bulunur. Oyun için müzik açılır ve dans edilir. Çocuklar sınıfın ortasında durur. Öğretmen müziği açar ve elindeki bir kartı gösterir; örneğin ekmek resmi. “Ekmeği nereden alırız?” diye sorar. Çocuklar bakkal köşesine gider, sepetteki kartlara bakar ve ekmeğin eşini bulur. Bulunan kart öğretmene getirilir, iki kartı yan yana koyarlar ve birlikte söylerler: “Aynı!” Sonra öğretmen yeni bir kart gösterir ve oyun devam eder. Bu oyunda kimse köşesini kaptırmaz, kimse oyundan çıkmaz ve herkes aynı köşeye birlikte gidebilir. Çocuk doğru kartı bulunca isterse o köşenin hareketini de yapabilir. Örneğin parkta kaydıraktan kayar gibi, bakkalda alışveriş sepeti taşır gibi.

Uygulama Önerileri

- Bir köşe kullanılır. Çocuk bir arkadaşının ya da öğretmenin elini tutarak gider.
- Öğretmen kartı gösterirken gidilecek köşeyi de eliyle gösterir: “Bakkala gidelim.” der. Kart yerine gerçek nesneler de kullanılabilir, örneğin sepette gerçek bir ekmek ya da top durur.
- Öğretmen yerin adını söylemez, ipucu verir: “Süt almak istiyorum!” Çocuk ipucuyla doğru köşeyi bulur.
- Köşeye uygun hareket yapma daha sonra yapılır.

Destek Alanı	Materyal Uyarlaması	Uygulama Basamaklarına Yönelik Uyarlama
GÖRME YETERSİZLİĞİ	Park ve market köşelerinin zeminine farklı dokuda paspaslar (park için yapay çim, market için düz muşamba) ve sepetlere 3 boyutlu nesneler konur.	Sınıf köşelerine giderken zemindeki kılavuz şerit takip edilir; köşedeki sepetlerde resim kartı yerine gerçek nesneler (ekmek maketi, süt kutusu, top) dokunarak eşleştirilir. Kart gösterildiğinde gideceği köşeyi söylemesi istenir ve o köşeye giderken öğrenciye eşlik edilir.
İŞİTME YETERSİZLİĞİ	Köşelere asılan park ve market fotoğrafları büyük boy ve canlı renkli hazırlanır.	Müzikle dans etme aşaması ışıklı tempo veya alkış ritmiyle yürütülür; “Ekmeği nereden alırız?” sorusu ekmek kartını gösterip iki köşeyi işaret ederek sorulur.
BEDENSEL YETERSİZLİK	Köşe sepetleri yer seviyesinde değil, tekerlekli sandalye kol hizasında alçak sehpalar üzerinde konumlandırılır.	Köşeler tekerlekli sandalye manevrasına uygun genişlikte düzenlenir; yürüyemeyen öğrenciler için masanın iki ucuna park ve market maketleri konur. Hangi köşeye gidilmesi gerektiğini işaret etme olarak verilen cevaplar doğru kabul edilir.
OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU	Müzikten rahatsız olan öğrenciler için müzik yerine marakas veya ses çıkarabilecek farklı bir material kullanılır.	Serbest dans ve ani müzik duruşları karmaşa yaratıyorsa dans yerine yerinde ritmik alkış yapılır ve köşeye yürüme rotası bantla belirlenir. İlk olarak tek köşe ve az sayıda nesne ile süreç uygulanır.
DEHB	Köşeler arası koşu mesafesi güvenli ve engelsiz bırakılır.	Dans müziği durduğunda hemen koşmak yerine “Kartı gör - Düşün - Yürü” sırası uygulanarak dürtüsellik kontrol edilir.
ZİHİNSEL YETERSİZLİK	Resim kartları yerine sepette gerçek ekmek, süt kutusu ve top kullanılır.	Başlangıçta tek bir köşe (yalnızca market) tanıtılır ve öğretmen elindeki kartı gösterirken gidilecek köşeyi de eliyle işaret eder. Daha sonra kart gösterilerek öğrencinin köşeye gitmesi sağlanır. Ardından diğer köşe ve malzemeler eklenir.



OYUN

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

2026