

Erasmus+

P
T
4
A
S
D



Öğretmen/Ebeveyn

Oyunlar El Kitabı

PT4ASD

OSB'li gençlerin sosyal-duygusal, sözel olmayan iletişim ve ilişki becerilerini geliştirmek için bir araç olarak fiziksel terapiyi kullanan yaratıcı fiziksel aktivite eğitim oyunları el kitabı

Version 1.0, 2024



Bu çalışma Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz

Bölüm 1

1. Önsöz

Bu Ebeveyn/Öğretmen El Kitabı, okuyucuyu okula giden otizmli (OSB) çocuklara yönelik uyarlanmış öğrenme etkinlikleri dünyasıyla tanıştırmaktadır. Bu el kitabı, eğitim, oyun yoluyla öğrenme, sosyalleşme ve fiziksel aktivite gibi çok sayıda önemli unsuru bir araya getirmektedir.

Bu el kitabı, öğretmenler, öğrenciler ve araştırmacılar, beden eğitimi ve özel eğitim uzmanları, ebeveynler ve gönüllüler de dahil olmak üzere OSB'li çocuklara yönelik uyarlanmış öğrenme etkinlikleriyle profesyonel veya kişisel olarak ilgilenen kişileri bilgilendirmeyi, eğitmeyi ve aydınlatmayı amaçlamaktadır.

Bu el kitabı, OSB'li gençlerin eğlenceli ve fiziksel olarak aktif bir öğrenme deneyimine dahil edilmesi gerektiği konusunda eğitici ve heyecan verici bilgilerle dolu sekiz bölümden oluşmaktadır.

Bu el kitabı, kapsamlı bilgi ve deneyimlerini siz okuyucularla paylaşmak için bir araya gelen deneyimli ve tutkulu uzmanlardan oluşan bir ekip tarafından yazılmıştır.

Bu el kitabının amacı, OSB'li gençlerin sosyal-duygusal, sözsüz iletişim ve ilişki becerilerini geliştirmek için fiziksel terapiyi bir araç olarak kullanan eğitici, sosyal, duygusal ve eğlenceli oyunlar oluşturmaktır.

Genel projemiz PT4ASD, OSB'li öğrencilerin akranlarıyla iletişim ve etkileşim kurma becerilerini geliştirerek sosyal katılımı teşvik etmeye odaklanmaktadır.

Temel amaç, OSB'li öğrencilerle çalışan kurumları, bu öğrencilerin sosyal, duygusal ve sözsüz iletişim becerilerini geliştirmelerine ve sürdürmelerine yardımcı olabilecek etkili strateji ve becerilerle donatmaktır.

Misyonumuz, sosyal durumlarda zorluklarla karşılaşabilecek OSB'li öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmek ve onların günlük yaşama tam olarak katılabildikleri daha kapsayıcı bir ortam yaratmayı hedefliyoruz.

Umarız siz de bu el kitabını okumaktan ve kullanmaktan en az bizim kadar keyif alırsınız!



Bölüm 2

2. İçindekiler

1.	ÖNSÖZ	1
2.	İÇİNDEKİLER	2
3.	OTİZM	3
4.	TEŞEKKÜRLER	4
5.	OYUN TANITIMI	7
6.	EĞİTSEL OYUNLAR	8
	SAYILAR - TANIMA/EŞLEŞTİRME/TEMEL MATEMATİK	9
	HARFLER - TANIMA / HECELEME	12
	ŞEKİLLER - TANIMA / ŞEKİLLERDEN NESNE OLUŞTURMA	15
	RENKLER - TANIMA / EŞLEŞTİRME	18
7.	SOSYAL VE DUYGUSAL OYUNLAR	21
8.	EĞLENCE AMAÇLI OYUNLAR	28
9.	DEĞERLENDİRME FORMU	41



Bölüm 3

3. Otizmi Anlamak



Otizm (OSB) nedir - Bir tanım

Basit bir ifadeyle Otizm (OSB), dünya çapında etnik köken, milliyet veya cinsiyet ayrımı gözetmeksizin birçok insanın doğuştan sahip olduğu nörolojik bir farklılıktır. Otizm, bireylerin çevrelerindeki dünyayı nasıl deneyimlediklerini ve başkalarıyla nasıl iletişim kurduklarını ve diğer insanlarla nasıl etkileşimde bulduklarını belirler.

Başka bir deyişle, Otizm, yaşam boyu süren sosyal iletişim (sosyal olarak birbirimizle nasıl ilişki kurduğumuz), hem sözlü hem de sözel olmayan iletişim (bilgi alma, işleme ve geri gönderme) ve sosyal hayal gücü (diğerlerinin nasıl hissettiğini, ne düşündüğünü veya deneyimlediğini hayal etme yeteneği) alanlarında beynin gelişimini etkileyen karmaşık bir nörogelişimsel durumdur. Bu "Otistik Tanı Üçgeni" olarak bilinir ve bu da kişinin davranışını (sözcükler, eylemler ve tavırlar), nasıl öğrendiğini ve çevresini nasıl yorumladığını etkiler. Bu durum, sosyal katılım, eğitimsel, sportif ve mesleki performansta işlevsel sınırlamalara yol açabilir.

Otizm, bir "Spektrum" bozukluğu olarak tanımlanmaktadır. Bu, her bireyin otizmi farklı şekilde deneyimlediği anlamına gelir ve otizm her bireyde farklı şekillerde ve seviyelerde görülebilir. Otizm spektrumu, hafif seviyede kabul edilen Asperger Sendromu veya Yüksek Fonksiyonlu Otizm (HFA) ile başlayıp şiddetli seviyede Otistik Bozukluğa kadar uzanabilir.

Bazı bireyler konuşma ve dil konusunda tipik yetenekler geliştirir ve olağanüstü becerilere sahiptirler, ancak yaşam boyu süren sosyal ve davranışsal farklılıklarla mücadele edebilirler. Diğerleri iletişimde zorluklar, duyuşal hassasiyetler ve yoğun öfke nöbetleri, tekrarlayıcı davranışlar ve saldırganlık gibi davranış sorunları yaşayabilirler. İyi haber şu ki, uygun müdahaleler ve programlar, OSB tanısı konmuş kişilerin tümü olmasa da birçoğu için sonuçları iyileştirebilir.

OSB'nin aynı zamanda görsel, işitsel veya dokunsal gibi bedenin bilgi toplama duyularından herhangi birine ya da tüm duylara karşı fazla veya az duyarlı olma durumuyla sıkı bir ilişkisi olduğu bulunmuştur. Ayrıca, Otizm ile bilişsel bozukluk veya öğrenme güçlüğü arasında yüksek bir ilişki olasılığı bulunmaktadır (A.R, 2006).



Bölüm 4

4. Teşekkür

Her şeyden önce, PT4ASD projemizi geliştirme ve bu el kitabını oluşturma fırsatı ve finansmanı sağladığı için Avrupa Birliği Erasmus+ programına teşekkür etmek istiyoruz.

Bu proje, altı Avrupa ülkesini bir araya getirmiş ve altı ülkenin tamamından katılımcılar bu Ebeveyn/Öğretmen Oyunları El Kitabının oluşturulmasına katkıda bulunmuştur.

Katılımcılara inanılmaz iş ahlakları, kapsamlı bilgileri ve uzmanlıkları ve bu projenin başarısına olan sarsılmaz bağlılıkları için teşekkür ederiz.

Sizleri, katılımcı kuruluşların ve eğitim kurumlarının her biriyle ve bu el kitabına ustaca katkıda bulunan kişilerle tanıştırmak istiyoruz.

Yazarlar

Ortak: Judo Assist Ireland, Tipperary, IRLANDA

Katılımcılar : James Mulroy

*Judo Assist İrlanda Başkanı, Avrupa Proje Direktörü, Avrupa/Avrasya Spor Danışmanı
Özel Olimpiyatlar, Uyarlanmış Spor Geliştirme üzerine Uluslararası Eğitim ve Öğretim
Görevlisi .*

Teresa Mulroy

*Genel Sekreter Judo Assist Ireland, Erken Yıllar ve Özel Eğitim Öğretmeni, Lisans Erken
Çocukluk Çalışmaları, Montessori Öğretmenliği Diploması, Psikoloji Diploması*

Sean Davitt

*Kapsayıcılık Görevlisi Judo Assist Ireland, M.A. Spor ve Egzersiz Psikolojisi, Lisans (Hons)
Rekreasyon ve Boş Zaman Yönetimi, Lisans Sosyal Bakım, Judo ve Brezilya Ju Jitsu'da Siyah
Kuşak*

Katkıda Bulunan Ortaklar

Proje Koordinatör Ortağı: Düzce İl Milli Eğitim Müdürlüğü, TÜRKİYE

Katılımcılar : İlyas AYYILDIZ

İngilizce Öğretmeni, Düzce İl Milli Eğitim Müdürlüğü RND Koordinatörü

Ahmet ZEYBEKOĞLU

İngilizce Öğretmeni, Düzce İl Milli Eğitim Müdürlüğü RND Koordinatörü

Celalettin Özhan ARSLAN

İngilizce Öğretmeni, Düzce İl Milli Eğitim Müdürlüğü RND Koordinatörü





Proje Ortağı: Yeşil Düzce Özel Eğitim, Düzce, Türkiye

Katılımcılar: Hilal İLHAN

Yeşil Düzce Özel Eğitim Uygulama Okulu Müdürü, Özel Eğitim Öğretmeni, Lisans, Gazi Üniversitesi, AB Projeleri Okul İletişim Sorumlusu

Fatih DANIŞ

Yeşil Düzce Özel Eğitim Uygulama Okulu, Beden Eğitimi Öğretmeni, Lisans Mezunu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Tuğba GÖKTEPE

Yeşil Düzce Özel Eğitim Uygulama Okulu Özel Eğitim Öğretmeni, Lisans Mezunu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Proje Ortağı: Hacı Hidayet Türkseven, Düzce, TURKEY

Katılımcılar: Talha AYDOĞAN

Hacı Hidayet Türkseven Özel Eğitim Uygulama Okulu Müdürü, Özel Eğitim Öğretmeni, Lisans Mezunu: Marmara Üniversitesi

Hacı Bekir BOZ

Hacı Hidayet Türkseven Özel Eğitim Uygulama Okulu Müdür Yardımcısı, Özel Eğitim Öğretmeni, Lisans Mezunu: Gazi Üniversitesi, AB Projeleri Okul İletişim Sorumlusu

Hüseyin Enes TETİK

Hacı Hidayet Türkseven Özel Eğitim Uygulama Okulu Müdür Yardımcısı, Psikolojik Danışman ve Rehber Öğretmen, Fotoğrafçı, Lisans Mezunu: Erzincan Üniversitesi

Proje Ortağı: Agifodent, Granada, SPAIN

Katılımcılar: Julio Jiménez García

Granada Üniversitesi'nde Eğitim Bilimleri bölümünden mezun oldu. Öğretmen ve Koordinatör Kamu ve özel eğitimde Avrupa projeleri. Bir bilgisayar şirketinin yöneticisi

Antonio Paolo Miccoli

İtalya Üniversitesi'nde Ekonomi ve İşletme Yönetimi bölümünden mezun oldu. Araştırmacı ve Agifodent'te Avrupa projelerinden sorumlu. Meslek okulunda eğitmen

Encarnacion Jiménez Guerrero

Granada Üniversitesi Hukuk Fakültesi mezunu. Özel ve kamu finansmanı ve hesaplarında ser tifikalı, Agifodent'teki Avrupa projelerinin tüm idari ve mali görevlerini geliştirdi





Proje Ortağı: SOSU Ostjylland, Aarhus, DENMARK

Katılımcılar: Iben Roed Jensen
Kayıtlı Fizyoterapist ve Avrupa Proje Yöneticisi

Lisbeth Marcussen
Kayıtlı Hemşire ve Avrupa Proje Yöneticisi

Annette Damsgaard Christensen
Kayıtlı Hemşire, Kayıtlı Pedagog ve Öğretmen

Katrine Elkhøj Eriksen
Kayıtlı Fizyoterapist ve Öğretmen

Proje Ortağı: Platon M.E.P.E, GREECE

Katılımcılar: EVANGELOS KAPETIS
İngiliz Edebiyatı Lisans; Dil ve Dilbilim Yüksek Lisans; PLATON Gymnasium Başöğretmeni; PLATON School Avrupa Projeleri Yöneticisi

EVGENIA MOYSIDOU
Tarih ve Arkeoloji alanında lisans; Antik Yunan Tarihi alanında Tarihsel Araştırma alanında yüksek lisans; Öğretmenlik PLATON Okulunda Yunan Edebiyatı ve Tarihi

EFPRAXIA KAPETI
Uluslararası Helenik Üniversitesi'nde İşletme bölümünden mezun bir öğrenci; Stajyer Avrupa Proje Departmanında çalışan PLATON Okulu

Proje Ortağı: International School, SERBIA

Katılımcılar: Aleksandar Petrovic
Yüksek Lisans mezunu, Psikolog, Grup Psikoterapisti ve Eğitimde Analist, Psikoloji Öğretmeni ve Uluslararası Okulda Okul Danışmanı

Dusanka Andelovic
Uluslararası Okulda Öğretmen, Belgrad Üniversitesi Felsefe Fakültesi Mezunu

Lora Mitic
Sanat ve Tasarım ve Dijital Medya ve Tasarım Öğretmeni, Üniversite Diploması Sanat Tarihi, Fakülte. Felsefe, Araştırmacı, Yazar, Modern ve Çağdaş Sanat Öğretim Görevlisi

Bu el kitabının görsellerini (video ve fotoğraflar) oluşturmak için zamanlarını ve çabalarını gönüllü olarak veren Judo Assist Ireland öğrencilerine özel olarak teşekkür ederiz. Onların adanmışlıklarını ve coşkularını izlemek bir zevkti.



Bölüm 5

5. Oyun Tanıtımı

Oyun, OSB'li çocukların sosyal becerilerini, iletişim becerilerini, motor koordinasyonlarını ve bilişsel yeteneklerini geliştirmesini sağladığı için çok önemlidir.

Ayrıca, oyun birçok otizmli çocuk için çok keyifli ve rahatlatıcı bir aktivitedir. Oyunun bazı özel faydaları arasında dikkat ve konsantrasyonu artırmak, yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirmek, sözlü ve sözsüz becerileri geliştirmek, sosyal kuralları öğrenmek ve öz saygıyı teşvik etmek yer alır. Çocuğun tüm ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına uygun oyunlar seçmek ve yeni beceriler öğrenirken eğlenmelerini sağlamak önemlidir. Özetle, oyun OSB'li çocukların genel gelişimi için önemli bir araçtır.

OSB'li çocuklar için faydalı olabilecek birçok oyun bulunmaktadır. Bu oyunlar, açık kuralları, yapıyı, tekrarlayan öğeleri olan oyunlar ve birey veya grup yetenek ve anlayışına göre ölçeklendirilebilen oyunlar olabilir.

Bir oyun için kullanılan uyarlamaların türü kişinin bireysel ihtiyaçlarına bağlı olsa da oynanmakta olan oyun, herhangi bir sosyal oyun durumunda başarılı bir sonuç elde etmek için bazı genel kurallar uygulanabilir.

- Eğitimciler, kişiyi bir oyunda yaşayacaklarına mümkün olduğunca hazırlamalıdır
- Oyuna başlamadan önce kişinin ne yapması gerektiğini bilmesi gereklidir
- Kişinin önceden herhangi bir kaygılarını ifade etme veya soru sorma fırsatı (mümkünse) olmalıdır

Her bireyin akranlarıyla oyun oynamaya başlamadan önce beceri pratiği için fırsatları olmalı ve oyunun amacını anlamalıdır.

Bu el kitabındaki oyunlar hem eğitici hem de eğlenceli olması için özel olarak tasarlanmış ve seçilmiştir. Oyunların büyük çoğunluğu 6 kişilik gruplara yöneliktir, çünkü standart sınıf büyüklüğü budur. Avrupa'daki özel eğitim okullarının ve/veya otizm sınıflarının çoğunda, oyunlar aynı zamanda ebeveyn ve çocuk kullanımı için de uyarlanabilir.

Bu el kitabında yer alan oyunlar ile iletişim becerileri, müzakere becerileri, takım çalışması ve esneklik, eleştirel düşünme ve problem çözme, yaratıcı düşünme gibi çeşitli beceriler geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyunlar eğitim konularına, sayılara, harflere, renklere, şekillere, uzamsal farkındalığa, ilişkilere, sosyal ve duygusal oyunlara ve sadece eğlence amaçlı çok yönlü oyunlara kategorize edilmiştir.

Umarız bu oyunları öğrencilerinizle/çocuklarınızla paylaşma deneyiminden keyif alırsınız



Bölüm 6

6. Eğitici Oyunlar

Bu bölümde öğretmen ve öğrencilere Sayılar, Harfler, Şekiller ve Renkler konusunda yardımcı olacak eğitim odaklı oyunlar tanıtılmaktadır - keyfini çıkarın!



Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	KÜÇÜLTÜN	Eğitim Konusu:	Sayılar
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Düşük - ancak ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Sayı tanıma becerisini geliştirmek, sıra alma, fiziksel ve bilişsel yetenekleri arttırmak		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Şişme Zar, sayı ve noktalarla numaralandırılmış zemin diskleri		

Oyun Açıklaması:

- Numaralandırılmış zemin diskleri zemine yerleştirilir
- Grubun her üyesinin büyük bir şişme zarı yuvarlama/atma sırası vardır
- Hangi numaraya düşerse düşsün, oyuncu ilgili numaraya koşmalı ve o kadar çok zıplamalıdır
- Daha sonra o numarada bekler ve diğer oyuncular da görevi tamamlayana kadar bu işlemi tekrarlar

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyunun amacı sayı tanıma becerisini geliştirmektir. Başlangıçta 1-6 sayılarıyla başlar ve daha sonra iki zar eklenerek 1-12'ye kadar genişletilebilir. Her oyuncunun bireysel ihtiyaçlarına uygun olarak sıçramanın yerine diğer egzersizler veya eylemler getirilebilir. Oyun aynı zamanda iyi sıra alma uygulamalarını teşvik eder ve hem vücut hem de zihni çalıştırır.

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	FASULYE TORBASI RÖLESİ	Eğitim Konusu:	Sayılar
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Düşük - ancak ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Sayı tanıma, sıra alma, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Şişme Zar, Numaralandırılmış Yer Diskleri, bez çantalı oyun torbaları		

Oyun Açıklaması:

- Sayılandırılmış zemin diskleri zemine yerleştirilir
- Öğrencileri üçer kişilik iki gruba ayırınız
- Her grubun ilk üyesi büyük bir şişme zar atar
- Zar nerede durursa, oyuncu o numaraya koşmalı ve bez çanta yığınınına gidip o numaradaki sayıda bez çanta almalıdır. Aldığı bez çantaları numaralandırılmış zemin diski üzerine yerleştirmelidir
- Ardından sıradaki oyuncuya döner ve işlem tekrarlanır

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyunun amacı sayı tanıma becerisini geliştirmektir. Başlangıçta 1-6 sayılarıyla başlar ve daha sonra iki zar eklenerek 1-12'ye kadar genişletilebilir. Oyun, bez çantaların rengini, zemin diskinin rengiyle eşleştirmek suretiyle renk ve sayı tanıma becerisini içerecek şekilde daha da genişletilebilir. Oyun aynı zamanda iyi sıra alma uygulamalarını teşvik eder ve hem vücut hem de zihni çalıştırır.

Eğitici Oyunlar



P
T
4
A
S
D

E
B
E
V
E
Y
N

/

Ö
Ğ
R
E
T
M
E
N

O
Y
U
N
L
A
R

E
L

K
İ
T
A
B
İ



Oyun adı:	EĞLENCE ÇEMBERİ	Eğitim Konusu:	Sayılar
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Düşük - ancak ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Sayı tanıma, sıra alma, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Şişme Zar		

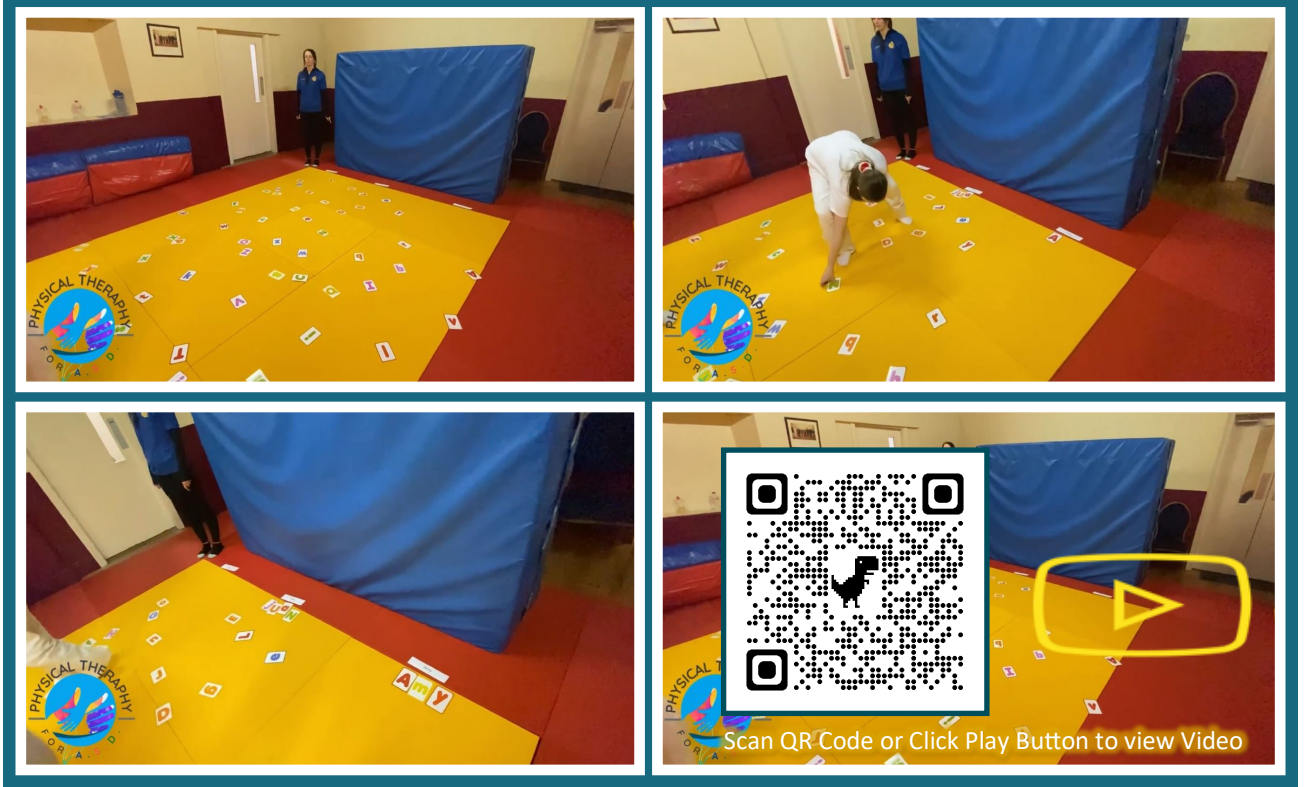
Oyun Açıklaması:

- 🌀 Tüm grup üyeleri ve destek üyeleri bir daire şeklinde toplanır
- 🌀 Grubun her üyesinin büyük bir şişme zarı yuvarlama/atma sırası vardır
- 🌀 Hangi sayıya denk gelirse, tüm oyuncular o sayıda aşağıda belirtilen aktiviteyi yapar.
Örnek: zıplama, atlama krikoları, otur kalk.....
- 🌀 Ekip üyeleri gerçekleştirilecek faaliyeti seçebilir veya destek personeli uyarmak veya tavsiyede bulunmak

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun, sayı tanıma ve saymanın yanı sıra fiziksel beceriyi de geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyun aynı zamanda iyi sıra alma uygulamalarına da örnek teşkil eder.

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	ADIM NE	Eğitim Konusu:	Harfler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Harf tanıma, heceleme, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Harf karoları veya kesilmiş, lamine edilmiş harfler		

Oyun Açıklaması:

- Harf karolarını yere yayın
- Oyuncuların her birinin ayrı ayrı isimlerini yazdırın ve kesin
- Basılı isim plakalarını yere veya masaya yerleştirin
- Her oyuncu kendi isminin her bir harfini bulmalı ve isim levhalarında ilgili harf açığa çıkarılmalıdır
- Oyunlar farklı ve daha uzun kelimeler kullanılarak ölçeklendirilebilir
- Oyun, bir nesnenin görselini/resmini göstererek daha da ölçeklendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun harf tanıma, isim tanıma ve heceleme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Yukarıda açıklandığı gibi ölçeklenebilir ve hem fiziksel hem de bilişsel faydaları vardır.

Eğitici Oyunlar



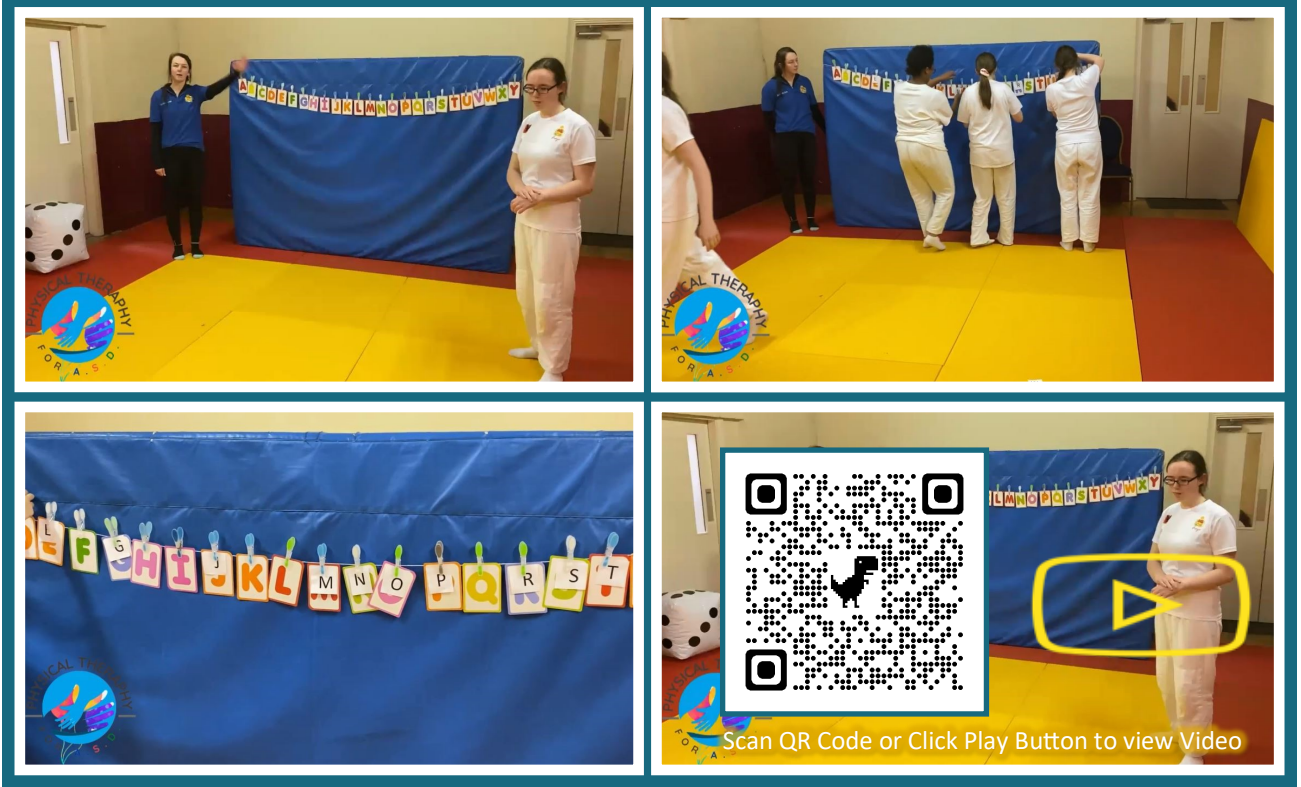
Oyun adı:	ODA KELİME ARAMA	Eğitim Konusu:	Harfler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Harf tanıma, heceleme, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Harf karoları veya kesilmiş, lamine edilmiş harfler		

Oyun Açıklaması:

- Harf karolarını yere yayın
- Odanın veya platonun içindeki/etrafındaki eşyaların isimlerini yazdırın ve kesin
- Basılı isim plakalarını eşyaların üzerine yerleştirin
- Her oyuncu her bir öğeyi eşleştirmek için harfleri bulmak zorundadır
- Oyunlar, farklı ve daha uzun öge kelimeleri kullanılarak ölçeklendirilebilir
- Oyun, hecelenebilen bir nesnenin görselini/resmini göstererek daha da ölçeklendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun, harf tanıma ve heceleme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Aşağıdaki gibi son derece ölçeklenebilir yukarıda açıklanmıştır ve hem fiziksel hem de bilişsel faydaları vardır. Ayrıca dili teşvik eder. Nesne isimlerinin öğretiminde de kullanılabilir.



Oyun adı:	MEKTUP HAZİNE AVI	Eğitim Konusu:	Harfler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Harf tanıma, alfabe, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Harf karoları veya kesilmiş, lamine edilmiş harfler		

Oyun Açıklaması:

- Alfabenin tüm harflerinin çıktısını alın ve bunları sırayla bir askıya asın
- Harfleri tek tek yazdırın ve kesin
- Harfleri sınıfın/oyun alanının etrafına saklayın
- Öğrenciler takım olarak her bir harfi bulmalı ve ilgili harfin üzerine yapıştırmalıdır
- Harfleri bulmak daha zor hale getirilerek oyunlar ölçeklendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun, harf ve alfabe tanımayı geliştirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca harika fiziksel unsurlara sahiptir, önce harfleri bulma, ince motor becerilerine yardımcı olan harfi sabitlemek için bir mandal kullanma ve harfi çizgiye yerleştirmek için yukarı uzanma gibi bir dizi kaba motor becerilerini geliştirebilir ve esneme kabiliyetini artırabilir.

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	ŞEKİL BULUCU	Eğitim Konusu:	Şekiller
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Şekil tanıma, bulmaca çözme, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Basılı ve Lamine Şekiller veya Farklı Şekillerdeki Öğeler		
Hazırlık:	Bir dizi farklı şeklin çıktısını alın/lamine edin/kesip etrafına yerleştirin sınıf/oyun odası		

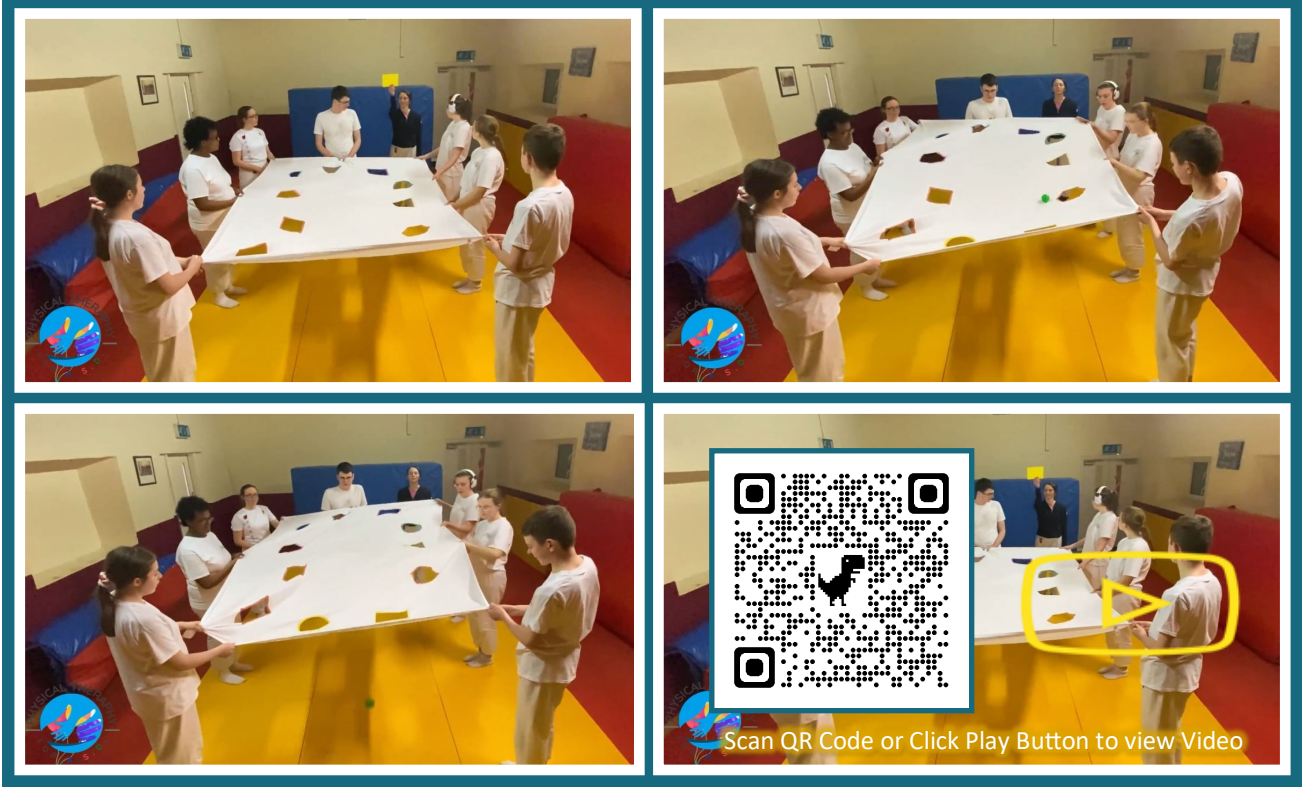
Oyun Açıklaması:

- Her oyuncu bağımsız çalışır
- Öğretmen bir şekil tanımlar, örneğin 3 kenarlı bir şekil
- Oyuncular, 3 kenarlı olan basılı bir şekil veya nesne bulmalı ve bunu belirlenmiş alandaki yerine yerleştirmelidir
- Diğer şekil tanımları ile tekrarlanır
- Oyun, belirlenen yeri yukarıya veya aşağıya doğru yaparak ölçeklendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun şekil tanıma, sosyal etkileşim ve bilişsel becerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyun yukarıda açıklandığı gibi uzanma, esneme ve/veya eğilme gibi bir dizi hareketi de geliştirebilir.

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	ŞEKİL SAYFASI	Eğitim Konusu:	Şekiller/Renkler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Şekil tanıma, bulmaca çözme, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	A sheet with shape cut out and colours added, small ball		
Hazırlık:	Şekli kesilmiş ve renkleri eklenmiş bir sayfa, küçük top		

Oyun Açıklaması:

- Her oyuncu kağıdın bir köşesini veya kenarını tutar
- Öğretmen kağıdın ortasına küçük bir top koyacaktır
- Öğretmen daha sonra bir şeklin adını söyleyecektir
- Öğrenciler daha sonra takım olarak çalışarak topu doğru yere doğru manevra yaptırmaya çalışacaklardır
- Oyun, şeklin tanımına göre çağrılmasıyla ölçeklendirilebilir, örn. üç kenarlı veya köşesiz

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun, şekil ve renk tanıma, sosyal etkileşim ve bilişsel becerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. El/göz koordinasyonu ve takım çalışması da geliştirilecek beceriler arasında sayılabilir

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	ŞEKİL BULUCU 2	Eğitim Konusu:	Şekiller
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Şekil tanıma, bulmaca çözme, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Baskılı ve Lamine Şekiller veya köpük/renkli şekiller		
Hazırlık:	Bir dizi farklı şekli yazdırın/lamine edin/kesip yere yerleştirin oyun alanında/salonda veya oyun parkında oynanabilir.		

Oyun Açıklaması:

- Her oyuncu bağımsızdır
- Oyuncular şekillerin arasında zıplar/atlar/yürür/koşar ancak şekillere dokunmazlar
- Öğretmen bir şekil söyler veya bir şekil tutar
- Oyuncular ilgili şekli bulmalı ve üzerinde durmalı veya kaldırmalıdır
- Üzerinde duracak bir şekil bulan oyuncular bir ödül alacaklardır
- Oyun, şekli kenar sayısına vb. göre söyleyerek ölçeklendirilebilir
- Oyun, bir renk unsuru eklenerek daha da büyütülebilir - örnek kırmızı bir kare veya sarı bir daire üzerinde dur

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun şekil tanıma, sosyal etkileşim ve bilişsel becerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu hareketi, çevikliği ve eğlenceyi teşvik eden fiziksel bir hareket oyunudur.

Eğitici Oyunlar



P
T
A
S
D

E
B
E
V
E
Y
N

/

Ö
Ğ
R
E
T
M
E
N

O
Y
U
N
L
A
R

E
L

K
İ
T
A
B
İ



Oyun adı:	RENK UYUMU	Eğitim Konusu:	Renkler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Renk tanıma, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Renkli zemin işaretleyicileri		
Hazırlık:	Renkli kalemleri oyun alanının/okul bahçesinin zeminine yayın		

Oyun Açıklaması:

- Her oyuncu bağımsız çalışacaktır
- Oyuncular renk işaretleri arasında zıplar/atlar/yürür/koşar ancak işaretlere dokunmazlar
- Öğretmen bir renk söyler veya bir renk tutar
- Oyuncular ilgili renk işaretini bulmalı ve üzerinde durmalıdır
- Üzerinde duracak bir renk bulan oyuncular bir ödül alacaklar
- Oyun, 2 veya daha fazla oyuncunun aynı renk üzerinde durması istenerek büyütülebilir. Bu, fiziksel teması ve sosyal etkileşimi teşvik eden ve destekleyen bir oyundur
- Oyun, oyunculardan hayvan pozlarında hareket etmelerini isteyerek daha da büyütülebilir/movements

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun renk tanıma, sosyal ve fiziksel etkileşim ve bilişsel becerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Hareket, çeviklik, hayal gücü ve eğlenceyi teşvik eden fiziksel bir hareket oyunudur.

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	RENK ÇİZGİSİ	Eğitim Konusu:	Renkler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Renk tanıma, fiziksel ve bilişsel becerileri geliştirme		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Renkli toplar, büyük kutu, küçük kutular		
Hazırlık:	Bir kutu tüm farklı renkteki toplarla doldurulur		

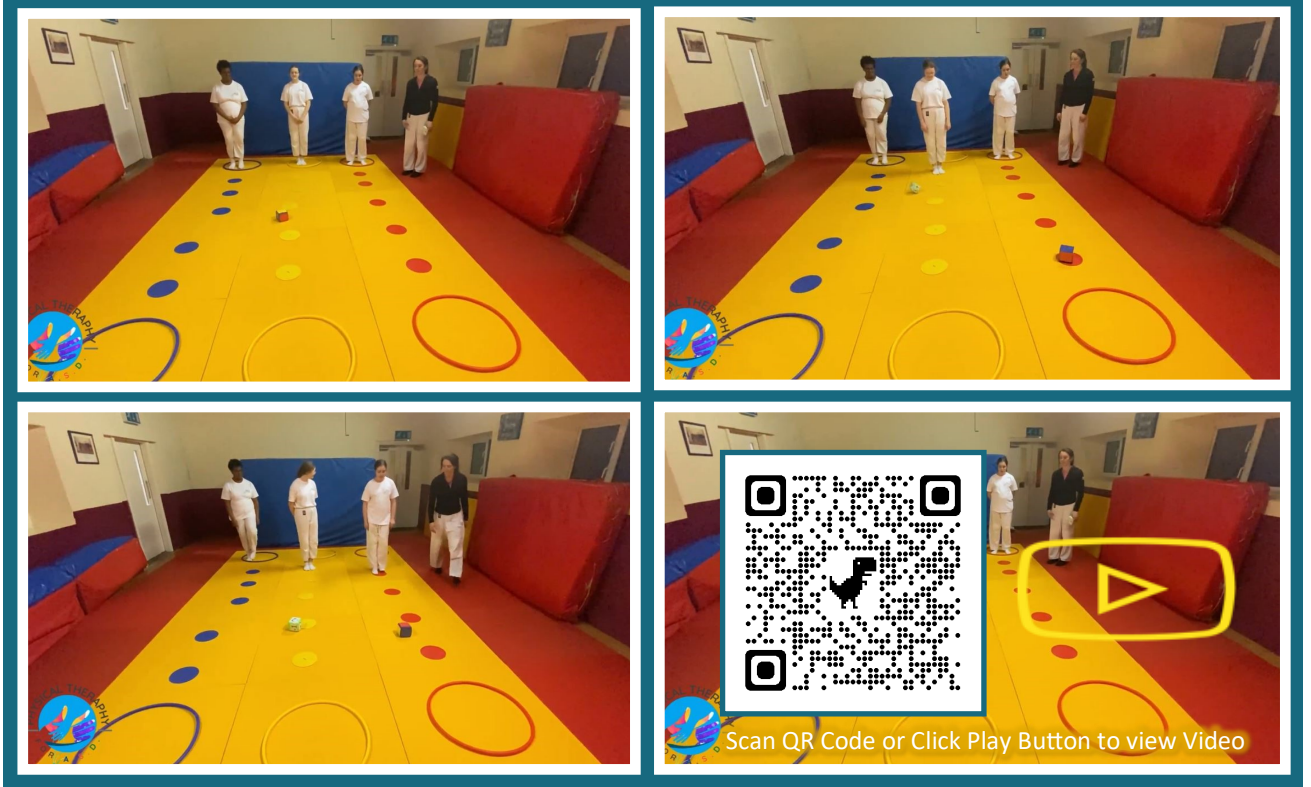
Oyun Açıklaması:

- Her biri üç oyuncudan oluşan iki takım oluşturulur
- Her takımdan ilk oyuncu zıplayarak/atlayarak/yürüyerek/koşarak odanın diğer tarafına geçer ve ana kutudan 1 renkli top seçer
- Daha sonra zıplayarak/atlayarak/yürüyerek/koşarak geri döner ve topu o renkle işaretlenmiş kutuya koyar
- Bu işlem daha sonra takımdaki her oyuncu tarafından ana kutudaki tüm toplar bitene kadar tekrarlanır
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun renk tanıma, takım oluşturma becerileri ve fiziksel hareketi geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Eğitici Oyunlar



Oyun adı:	RENKLİ ZAR	Eğitim Konusu:	Renkler
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Renk tanıma, fiziksel hareket ve mekansal farkındalığı geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Üzerinde pozitif ve negatif sayılar olan zar, üzerinde renkler olan zar, çemberler		
Hazırlık:	Yere aynı renk çemberlerden oluşan sıralar dizilir		
Oyun Açıklaması:			

- Oyuncular çember sırasının başında dizilir
- Öğretmen renkli zarı havaya atar, üste gelen renk hangi oyuncunun oynayacağını belirler
- Öğretmen sayılı zarı havaya atar, üste gelen sayı oyuncunun yapacağı hamle sayısını belirler
- Eğer zarda pozitif bir sayı varsa oyuncu o kadar çember ileri atlar
- Eğer zarda negatif bir sayı varsa oyuncu o sayıda çemberi geriye doğru atlar
- İşlem gerektiği kadar tekrarlanır
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, renk tanıma ve eşlemeyi, fiziksel hareketi, uzamsal hareketi (geriye ve ileriye zıplama) ve fiziksel koordinasyonu destekler.

Bölüm 7

7. Sosyal ve Duygusal Oyunlar

Bu Bölüm, öğretmen ve öğrencilere Sosyal, Duygusal ve Mekansal Farkındalık oyunlarından bir seçki sunuyor - *keyfini çıkarın!*






Sosyal ve Duygusal Oyunlar



Oyun adı:	GÖBEK TOPU	Eğitim Konusu:	Mekansal Farkındalık
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Uzamsal farkındalığı ve konumlandırmayı geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Pilates topları		
Hazırlık:	2 kişilik 3 grup oluşturulur		

Oyun Açıklaması:

-  Oyuncular karşılıklı durur ve top her oyuncu arasında sabitlenir
-  Oyuncular düz bir çizgide yanlara doğru hareket ederek belirlenen bir noktaya topu bırakır
-  Bu oyun, topları bir noktadan diğerine taşıırken nesnelere eklenerek geliştirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Oyun, uzamsal farkındalığı, takım oluşturma becerilerini ve fiziksel hareketi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda hareketlerinin senkronize olması ekip oluşturma becerilerine ve iletişime yardımcı olur.

Sosyal ve Duygusal Oyunlar



Oyun adı:	BAYRAK YARIŞI	Eğitim Konusu:	Mekansal Farkındalık
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel koordinasyon ve dengeyi geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Yer işaretleyicileri, fasulye torbası, kova		
Hazırlık:	3 kişilik 2 grup oluşturulur. 2 sıra yer işaretleyicisi yerleştirilir		

Oyun Açıklaması:

- Her takımdan 1. oyuncu başlangıç kovalarından bir fasulye torbası alır
- Yer işaretlerinin sırasını takip ederek tek ayak üzerinde zıplayarak ilerlenir
- Sona ulaşıncaya, fasulye torbası diğer uçtaki kovaya yerleştirilir
- Daha sonra tek ayak üzerinde zıplayarak başlangıç noktasına geri döner, takımdaki bir sonraki oyuncuya selam verir ve sıra sonraki oyuncuya geçer
- Tüm oyuncular oyunu tamamlayana kadar tekrarlanır
- Oyun, başka bir nesne ile geri dönerek veya geri sıçrayarak çeşitlendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, çocukların fiziksel koordinasyonunu, dengesini ve bilişsel gelişimini destekleyen karmaşık bir oyundur. Denge gelişimini, vücut kontrolünü ve kas gücünü destekler. Bu oyun aynı zamanda sosyal etkileşim ve sıra alma fırsatları da sağlar.

Sosyal ve Duygusal Oyunlar



Oyun adı:	AYNA BEN	Eğitim Konusu:	Mekansal Farkındalık
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Mekansal farkındalığı ve vücut farkındalığını geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Hiçbiri		
Hazırlık:	Geniş bir alan açın ve oyuncuları dağıtın		

Oyun Açıklaması:

- Öğretmen öğrencilerin önünde durur, ayna görevini üstlenir ve bir dizi hareketler yapar
- Öğrencilerden yapılan vücut hareketleri ve mimikleri taklit etmesi beklenir
- Hareketler arasında sağ kolu kaldırmak, sol bacağı sallamak, daire şeklinde zıplamak, tek ayak üzerinde zıplamak, elinizi sallarken bir dizinizin üzerine çökerek komik bir surat yapmak sayılabilir.
- Oyun, bazı öğrencileri de ayna olmaya davet ederek çeşitlendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu, çocukların fiziksel koordinasyonunu, dengesini ve bilişsel gelişimini destekleyen karmaşık bir oyundur. Bu oyun denge gelişimi (tek ayak üzerinde zıplama), vücut kontrolü ve kas gücünün yanı sıra etkileşim ve sıra alma fırsatları da sağlar.

Sosyal ve Duygusal Oyunlar



Oyun adı:	DOKUN VE YAKALA	Eğitim Konusu:	Mekansal Farkındalık
Grup Büyüklüğü:	6 –12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Vücut farkındalığını, dinleme becerilerini ve tepki süresini geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Puflar		
Hazırlık:	Geniş bir alan açın ve grubu çiftlere ayırın		

Oyun Açıklaması:

- Her çift yaklaşık 1 metre arayla karşılıklı durur veya diz çöker
- İki oyuncunun arasına yere bir fasulye torbası (veya başka bir küçük eşya) yerleştirilir
- Lider vücudun bir bölümünü söyler ve her oyuncu kendi bölümüne dokunur. Örneğin, Baş, Kalçalar, Omuzlar, Dizler, Ayak Parmakları vb
- Bir aşamada lider "Yakala" diyecek ve bu noktada oyuncular fasulye torbasını ilk alan olmaya çalışacaklardır
- Bu işlem gerektiği kadar çok sayıda ve farklı oyuncularla tekrarlanabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu, çocukların fiziksel koordinasyonunu, dengesini ve bilişsel gelişimini destekleyen eğlenceli bir oyundur. Bu oyun aynı zamanda vücut farkındalığı, konsantrasyon, dinleme becerileri ve sosyal etkileşimler için de fırsatlar sunar.

Sosyal ve Duygusal Oyunlar



Oyun adı:	DUYGU ÇEMBERİ	Eğitim Konusu:	Duygusal Farkındalık
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Duygu ve yüz tanımayı geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Duygu kartları veya zemin diskleri - müzik çalar		
Hazırlık:	Yerde bir alan açın - duygu kartlarını/disklerini yerde bir daire şeklinde düzenleyin - oyuncuları kartların/diskinin dış çevresinde toplamak		

Oyun Açıklaması:

- 🌀 Müzik başladığında, tüm oyuncular duygu kartlarının/yerdeki disklerin etrafında hareket eder
- 🌀 Müzik durduğunda her oyuncu en yakınındaki duygu kartının/diskinin üzerinde duracaktır
- 🌀 Her kişi kendi duygu kartını/diskini tutacak ve o duyguyu yüzünde taklit edecektir
- 🌀 Oyunu genişletmek için oyuncular duyguları adlandırabilir ve tanımlayabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu, oyuncuların farklı duyguları anlamasını desteklemeyi ve geliştirmeyi amaçlayan eğlenceli ancak karmaşık bir oyundur. Bu beceri otizmli bazı kişiler için bazen çok zor olabilir.

Sosyal ve Duygusal Oyunlar



Oyun adı:	SOSYAL AĞ (ÖRÜMCEK AĞI)	Eğitim Konusu:	İletişim becerileri
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	İletişim becerilerini geliştirmek		
Grup Dinamiği:	Sözlü olarak aktif - Yönergeleri bireysel olarak veya yardımla takip edebilen öğrencilerdir		
Gerekli Ekipman:	Yün yumağı veya ip		
Hazırlık:	Grubu yerde daire şeklinde veya masaların etrafında oturtun		

Oyun Açıklaması:

- Grup lideri gruba isimlerini söyleyerek başlar
- Daha sonra grup lideri ipin ucunu tutarak ip yumağını başkasına verir
- Yumağı verdiği kişi de kendi ismini söyleyerek ipten tutar ve yumağı başkasına verir
- Bu işlem herkes sırasını alana kadar tekrarlanacaktır
- Bu aşamada sosyal ağ grup tarafından görülebilecektir
- Oyun, kişinin kendisi hakkında başka bilgiler paylaşarak genişletilebilir/devam ettirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, grup içindeki iletişim becerilerini geliştirmeyi ve teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca hafıza, sosyal ve motor becerilerini geliştirmeye de yardımcı olur.

Bölüm 8

8. Sadece Eğlence Oyunları

Bu bölüm, öğretmenleri ve öğrencileri sadece eğlenmek için çok yetenekli oyunlarla tanıştırıyor !



Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	BARDAKLAR & SOSLUKLAR	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Düşük ve ölçeklenebilir
Oyun Amacı:	El Göz Koordinasyonu - Takım Oluşturma		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Koniler		
Hazırlık:	Geniş bir alan açın ve konilerin yarısı yukarı yarısı aşağı bakacak şekilde yerleştirilir		

Oyun Açıklaması:

- 2 grup oluşturulur
- Birinci grup yukarı bakan tüm konileri ters çevirmelidir
- İkinci grup aşağı bakan tüm konileri ters çevirmelidir
- Oyun için bir zamanlayıcı ayarlanır, süre sonunda en az ters koniye sahip olan takım 10 zıplama hareketi (veya başka bir egzersiz/aktivite) yapar

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, fiziksel hareketi, el göz koordinasyonunu, motor becerileri geliştiren basit ve eğlenceli bir oyundur. Motor becerilerinin ve grupla oyun oynama becerilerinin gelişmesini sağlar

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	SAKIN TIRTIL OLMA	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Çemberler		
Hazırlık:	Geniş bir açık alan seçin		

Oyun Açıklaması:

- 🌀 Öğrencilerden biri "ebe" ve biri de "kurtarıcı" olarak seçilir
- 🌀 Oyuncular açık alanda zıplar/atlar/yürür/koşar
- 🌀 Ebe, onları yakaladığında, yere yüzüstü yatmaları gerekir. (tirtıl gibi)
- 🌀 Kurtarıcı, hulahopu önlerine koyar ve onlar da içinden geçerler
- 🌀 Daha sonra oyuna yeniden katılabilirler
- 🌀 Daha büyük gruplar için ebe ve kurtarıcı sayısı artırılmalıdır

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareket, sosyal etkileşim, iletişim ve çeviklik becerilerini geliştirmektedir .

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	JÖLEDEN (YAKALAYICIDAN) KAÇ	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Hiçbiri		
Hazırlık:	Geniş ve açık bir alan seçilir		

Oyun Açıklaması:

- Başlangıç jölesi/yakalayıcısı olarak 2 kişi seçilir
- Yakalayıcılar çember oluşturmak için birbirlerinin ellerini tutarlar
- Daha sonra kollarını diğer oyuncuların başının üzerinden geçirerek diğer oyuncuları kovalayarak yakalarlar
- Yakalanan oyuncular bu jölenin bir parçası olur
- Daha fazla insan yakalandıkça, jöle daha da büyür
- Oyun belirli bir süre sonra veya herkes jölenin içine girdiğinde sona erer

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareketi, sosyal etkileşimi, iletişimi, çevikliği ve takım çalışması gibi becerileri geliştirir.

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	YILDIZ BALIK	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Güç/Kas Gelişimi, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Bedensel yetersizliği bulunmayan, yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubunu içerir		
Gerekli Ekipman:	Küçük çember, kumaş kemerler veya ipler, zemin işaretleri/çemberler		
Hazırlık:	Geniş bir açık alan seçilir		

Oyun Açıklaması:

- Tüm ipleri/kemerleri ortadaki küçük çemberden geçirilir
- Her oyuncu ipin/kemerin iki ucunu tutar
- Başla komutu verildiğinde, herkes ipin/kemerin her iki ucundan çekmelidir
- Bu oyun, halat çekme yarışının bir grup versiyonudur
- Oyunu çeşitlendirmek için her oyuncu bir çemberin içinde veya bir zemin işaretleyicisinin üzerinde durmalı ve herkes diğer oyuncuları içinde bulunduğu çemberden dışarı çıkarmaya çalışmalıdır

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareketi, üst beden gücünü, sosyal etkileşimi ve iletişim becerilerini geliştirir. Tekerlekli sandalye kullanan çocuklar da bu oyunu akranlarıyla oynayabilir

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	HAYVAN YÜRÜYÜŞLERİ	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Denge ve koordinasyon, Fiziksel hareket, Hayal gücü		
Grup Dinamiği:	Bedensel yetersizliği bulunmayan, yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubunu içerir		
Gerekli Ekipman:	Koniler - başlangıç ve bitiş işaretleri için		
Hazırlık:	Geniş bir açık alan seçilir, başlangıç ve bitiş işaretleri yerleştirilir		

Oyun Açıklaması:

- İki takım seçilir ve arka arkaya sıraya girilir
- Öğretmen veya öğrenciler taklit etmek istedikleri bir hayvanı seçeceklerdir
- Başlama komutuyla birlikte ilk iki oyuncu başlangıç pozisyonundan aday gösterilen hayvanın yürüyüşünü/hareketini taklit ederek bitiş çizgisine doğru hareket eder
- Her yeni oyuncu çifti için farklı bir hayvan seçilebilir
- Tüm ekip üyelerinin tamamı sıralarını aldığı anda oyun tamamlanır
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, fiziksel hareketi, dengeyi, koordinasyonu, sosyal etkileşimi, dönüşü hayvanları tanıma ve hayal gücü becerilerinin yanı sıra takım kurma becerilerini geliştirir.

Sadece eğlence için oyunlar



Scan QR Code or Click Play Button to view Video

- Oyun adı:** YAKALA VE BIRAK ETIKETİ **Eğitim Konusu:** Eğlence
- Grup Büyüklüğü:** 6 - 12 **Seviye:** Orta ve ölçeklendirilebilir
- Oyun Amacı:** Fiziksel Hareket, Çeviklik, Eğlence
- Grup Dinamiği:** Bedensel yetersizliği bulunmayan, yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubunu içerir
- Gerekli Ekipman:** Hiçbiri **Hazırlık:** Geniş ve açık bir alan seçilir
- Oyun Açıklaması:**
- Katılımcılar arasından yakalayıcı seçilir. Katılımcılar öğretmen, eğitmen ve öğrencilerden oluşabilir
 - Grup, belirlenen alan içinde koşarak yakalayıcı tarafından yakalanmamaya çalışacaktır
 - Eğer biri yakalanırsa, ayaklarını açarak ve ellerini havaya kaldırarak durmalıdır
 - Serbest kalmak için diğer grup oyuncularından biri bacaklarının arasından sürünerek geçmelidir. Her iki taraftan gelen oyuncuların çarpışmasını önlemek için geçiş tek yönlü olmalıdır
 - Yakalanan kişi serbest bırakıldıktan sonra oyuna yeniden katılabilir
 - Oyun, mümkün olduğunca çok oyuncu yakalamak için birden fazla yakalayıcıya sahip olunarak ve bir zaman sınırı belirlenerek genişletilebilir
 - Oyun, zıplama, atlama şeklinde çeşitlendirilebilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareketi, dengeyi, koordinasyonu, genel zindeliği ve sosyal etkileşimi geliştirir, ve ekip oluşturma becerilerini destekler.

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	ROL DEĞİŞİMİ	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Bedensel yetersizliği bulunmayan, yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubunu içerir		
Gerekli Ekipman:	Çemberler ve küçük toplar veya fasulye torbaları		
Hazırlık:	3/4 kişilik gruplar oluşturulur		

Oyun Açıklaması:

- 2 çember belirlenen mesafede zemine yerleştirilir
- Çemberlerden 1 tanesini belirli sayıda top/fasulye torbası ile doldurulur
- Her gruptan 1 oyuncu boş çemberin yanında yere uzanır
- Başla komutu üzerine oyuncu boş çemberden dolu çembere doğru yuvarlanarak bir ögeyi alır
- Daha sonra yuvarlanarak geri dönerler ve bu ögeyi boş çembere yerleştirirler
- Tüm ögeler 1 çemberden diğerine aktarılan kadar tekrarlanır
- Sıra bir sonraki oyuncuya geçer
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareket, koordinasyon, genel zindelik, sosyal etkileşim, dönüş alma ve ekip oluşturma becerilerini destekler.

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	RAKET DEĞİŞİMİ	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Denge, Koordinasyon, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Bedensel yetersizliği bulunmayan, yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubunu içerir		
Gerekli Ekipman:	Tenis raketleri, küçük toplar, koniler veya zemin işaretleyicileri		
Hazırlık:	Grup büyüklüğüne ve müsaitliğe bağlı olarak 3/4 kişilik gruplar oluşturulur		

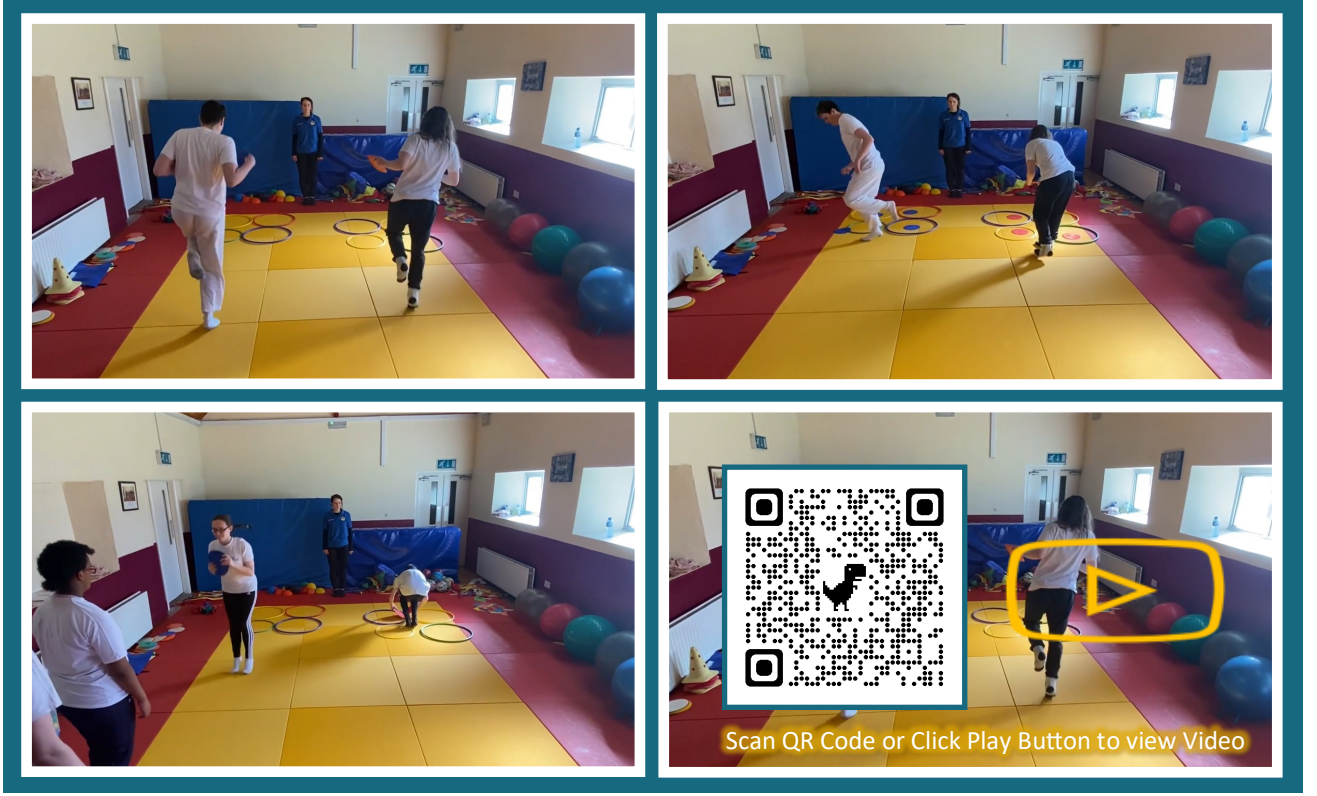
Oyun Açıklaması:

- 🌀 Zeminde yaklaşık 1 metre aralıklarla bir dizi düz veya dokuma koni dizisi oluşturulur. Satır sayısı kaç grupla oynadığınıza göre belirlenir
- 🌀 İlk oyuncu tenis raketinin üzerinde bir tenis topunu dengede tutacaktır
- 🌀 Başla komutu üzerine, oyuncu topu düşürmemeye dikkat ederek topu raketin üzerinde tutarak konilerin arasından geçer
- 🌀 Parkuru tamamlayan ilk oyuncu, başlangıç noktasına dönerek elindeki top ve raketi, sıradaki oyuncuya devreder
- 🌀 Süreç daha sonra tüm oyuncular bir sıra alana kadar tekrarlanır
- 🌀 Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareketleri, el/göz koordinasyonunu, dengeyi, genel kondisyonu, sosyal becerileri geliştirir etkileşim, sıra alma ve ekip oluşturma becerilerini destekler.

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	TABAK DEĞİŞİMİ	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Denge, Koordinasyon, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	8 adet Çember, 4 adet huni, 8 adet plastik tabak		
Hazırlık:	Grup büyüklüğüne bağlı olarak 4/6 kişilik 2 grup oluşturulur. Başlangıç ve dönüş noktalarını belirlemek adına zemine huniler ve plastik tabakların bırakılması amacıyla kullanılacak çemberler yerleştirilir		

Oyun Açıklaması:

- Öğrenciler 2 gruba ayrılır ve arka arkaya sıra olurlar
- Grupların en başında bulunan öğrenciler ellerinde 4 adet tabak bulundurlar
- Başla komutuyla birlikte, ilk oyuncular koşarak/yürüyerek/zıplayarak çemberlere giderler ve ellerindeki tabakları her bir çemberin içerisine bırakırlar
- Daha sonra koşarak/yürüyerek/zıplayarak takıma geri dönerler ve kendilerinden sonraki kişinin eline vururlar
- İkinci oyuncu koşarak/yürüyerek/zıplayarak çembere gider, tabakları teker teker alır ve takıma geri döner
- Bir sonraki oyuncu birinci oyuncunun hareketini tekrarlar
- Süreç daha sonra tüm oyuncular bir kez sıra alana kadar tekrarlanır
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareketi, el/göz koordinasyonunu, dengeyi, genel zindeliği, sosyalleşme ve etkileşimi, sıra alma ve ekip oluşturma becerilerini geliştirir

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	ÇUBUKLA TOP TAŞIMA	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Denge, Koordinasyon, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Bedensel yetersizliği bulunmayan - Yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubu		
Gerekli Ekipman:	Antrenman Hunileri, Slalom Çubukları, Denge Tahtası, Top		
Hazırlık:	Uygun olan bir alanda slalom, denge, engel etaplarını barındıran bir koordinasyon parkuru hazırlanır		

Oyun Açıklaması:

- İki oyuncu bir topu karşılıklı olarak tutulan iki sopa arasında dengeler
- Başlama komutuyla birlikte topu düşürmeden slalom, denge, engel etaplarını içeren parkur tamamlanmaya çalışılır. Top düşürüldüğünde bulunduğu noktadan tekrar alınarak parkura devam edilir
- Koordinasyon Parkuru, hedef grup için gerektiği kadar kolay veya zor olabilir
- Altı oyuncudan oluşan bir grupta, ilk çiftin parkuru tamamlandığında, sopalar ve top sonraki ikisine verilir
- Tüm oyuncular çalışmayı gerçekleştirene kadar etkinlik sürdürülür
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, sıra almayı, akran işbirliğini ve eşgüdümlü hareket edebilmeyi, el/göz koordinasyonunu, dengeyi, genel kondisyonu ve sosyal becerileri geliştirir.

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	ELMA ÇUVALI OYUNU	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Denge, Koordinasyon, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Bedensel yetersizliği bulunmayan - Yönergeleri bireysel veya yardımcı olarak takip edebilen öğrenci grubu		
Gerekli Ekipman:	Çuvalar veya büyük torbalar, toplar, işaret konileri		
Hazırlık:	Boş bir alan oluşturulur ve toplar bir metre arayla sıralanır		

Oyun Açıklaması:

- İki takıma ayrılacak grup oluşturulur
- Toplar, koniler üzerinde düz ya da dalgalı bir çizgi halinde konumlandırılır
- Her takımdan ilk oyuncu çuvalın/torbanın içinde durur veya onu tutar
- Başla komutu üzerine oyuncular, zıplayarak koniler üzerine sıralanmış olan topları çuvalın/ torbanın içine atarlar
- Bir sonraki oyuncu çuvalı/torbayı alır ve topları koniler üzerinde yeniden konumlandırır
- Tamamlandığında boş çuval/torba bir sonraki oyuncuya verilir ve eylem tekrarlanır
- Takımdaki herkes görevi tamamladığında oyun sona erer
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun fiziksel hareketi, el/göz koordinasyonunu, dengeyi, genel kondisyonu, sosyalleşme ve etkileşimi, sıra alma ve ekip oluşturma becerilerini geliştirir.

Sadece eğlence için oyunlar



Oyun adı:	ÇEMBER MÜCADELESİ	Eğitim Konusu:	Eğlence
Grup Büyüklüğü:	6 - 12	Seviye:	Orta ve ölçeklendirilebilir
Oyun Amacı:	Fiziksel Hareket, Çeviklik, Denge, Koordinasyon, Eğlence		
Grup Dinamiği:	Fiziksel olarak hareketli - Talimatları bireysel veya yardımcı olarak takip edebilir		
Gerekli Ekipman:	Çemberler ve Koniler		
Hazırlık:	Boş bir alan oluşturulur ve iki sıra çember kurulur		

Oyun Açıklaması:

- İki takım halinde grup oluşturulur
- Başlama komutuyla birlikte her takımdan ilk oyuncu ilk çemberi bellerine yerleştirir
- Daha sonra yerdeki çemberlerin her birine atlayarak sıranın sonundaki koniye kadar ulaşır ve belindeki çemberi koninin üzerine geçirir
- Daha sonra çemberlerden atlayarak, başlangıç noktasına ulaşır ve arkadaşının eline dokunur
- Bir sonraki oyuncu da aynı şekilde oyunu tekrarlar
- Oyun, tüm çemberler konilerin üzerinde olduğunda ve tüm takım üyeleri parkuru tamamladığında oyun sonlandırılır
- Bu oyun, öğrencilerin bir yarış içerisinde rekabet etme veya verilen bir görevi tamamlama egzersizi olarak kullanılabilir

Oyunun Amaçları ve Faydaları:

Bu oyun, fiziksel hareketi, dengeyi, genel zindeliği, sosyal etkileşimi, sıra alma ve ekip oluşturma becerilerini geliştirir.

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sayfası – sosyalleşme açısından oluşturulan kontrol listesinden esinlenilmiştir (Ellis & Almeida, 2015)

Her bir oyun sırasında, OSB'li çocuklarda belirli davranışlar gözlemlenebilir. Bu değerlendirme sayfası, aşağıdaki gibi belirli davranışların tasvirine ilişkin bir temel oluştururken, ilerlemeyi takip etme konusunda yardımcı olabilir. Her bir gözlem durumunda tarih girebilirsiniz, ve 0'dan (hiç yok) 5'e (tamamen var) kadar değer verilebilen bu ölçekte, her bir gözlemlenen davranışın ne derece var olduğu değerlendirilir. Bu sayfa, aşağıdaki gibi gözlemlenebilecek ek davranışlarla desteklenebilir ve her bir çocuk için önemlidir.

Gözlemlenen davranış	1	2	3	4	5
Göz teması kurar ve teması sürdürür					
Gözleriyle nesneyi takip eder					
Akranlarıyla en az beş dakika oynar					
İstendiğinde oyuncaklarını paylaşır					
Bir oyun tamamlanana kadar dikkatini sürdürür					
İstendiğinde eylemi durdurur					
Kaybetmeyi veya oyundan "dışarı" çağrılmayı kabul eder					
Değişen oyunlar ve kurallar konusunda esneklik gösterir					
Kurallar açık olmadığında ek açıklamalar ister					
Kendisi bir hata yaptığında uygun şekilde tepki verir					
Bir konu üzerinde ısrarcı olmaktan kaçınır					
Yaşadıkları bir duyguya hitap eder					
Başkasının duygularını anlamaya çalışır					
Başkaları hakkında sorular sorar					
Etkileşim halindeyken başkalarına karşı beden dilini düzenler					
Sözel olmayan iletişimi başlatır (örn. çak beşlik, yumruk çarpma vb.)					





"OSB'li gençlerin sosyal-duygusal, sözel olmayan iletişim ve ilişki becerilerini geliştirmede bir araç olarak fizik tedavi "



TÜRKİYE - İRLANDA - İSPANYA - DANİMARKA- SIRBİSTAN - YUNANİSTAN

WWW.PT4ASD.COM

PT4ASD

Bir Avrupa Birliği Erasmus+ Projesi



Erasmus+