

ZİHİNSEL DİKKAT VE PSİKOMOTOR BECERİLERİ GELİŞTİRİCİ OYUNLAR

- **Satranç, Dama, Su Doku, Solo Test:** Bu tür oyunlar zihinsel süreçlerin gelişimine önemli katkılar sağlar; beyni dinç ve sağlıklı kılar, zihni dinlendirir, üretici düşünceyi geliştirir. Stratejiyi, ön görü yeteneğini, olasılıklı düşünmeyi, olayları farklı pencereden değerlendirmeyi sağlar. Başta yapılan hatanın sonradan ne gibi sonuçları meydana getireceğini gösterdiği için sebep-sonuç ilişkisi kurabilme yeteneğini geliştirir.
- **Bilardo, Bowling, Dart, Misket, Beş Taş, Masa ve Kort Tenisi:** Bu oyunlar, çocuğun vücut koordinasyonunun gelişmesine katkı sağlar. Bu oyunlar, çocukların nesne, araç-gereç kullanımını, ince motor, kaba motor ve el-göz koordinasyonunu geliştirmede yararlıdır. Geometrik algılama, açı belirleme, hız, mesafe hesaplama ile ilgilidir.
- **Sek Sek(Çizgi Oyunu):** Çocuğun bedenini kontrol edebilmesini, bedenini istediği gibi kullanabilmeyi öğrenmesini ve kaba motor gelişimini sağlar. Çocukta sakarlık varsa, sakarlıktan kurtulmasın yardımcı olur.
- **Tangram, Yapboz, Lego:** Görsel, uzamsal yeteneğin gelişmesini ve ince kas gelişimini sağlar. Bir nesneyi farklı amaçlar doğrultusunda kullanabilmeyi sağlayarak, görsel ve uzamsal dikkati, geometrik algılama yeteneğini ve parça-bütün algısını geliştirir. Tümevarım ve tümdengelim metodunu öğretir.
- **Uçurtma:** Çocuk, uçurtma ile geniş bir alanı dikkatli bir şekilde kullanabilmeyi, çevreye uygun davranabilmeyi öğrenir. Uçurtma uçurmak çocuğun ince motor, kaba motor ve el-göz koordinasyonunun gelişimine katkıda bulunur. Çocuğun kendi uçurtmasını kendisinin yapması oldukça yararlıdır. Böylelikle çocukta el becerileri ve üreticilik yeteneği gelişir.
- **Balonla oynama:** Şişirilmiş balonu birbirine atarak yere düşürmemeye çalışırlar. Çocukta konsantrasyonu artıracaktır.

GÖRSEL DİKKATLE İLGİLİ OYUNLAR

- **Dikkat Kitapları:** Çocuğun öğrenme becerisi ve dikkatini geliştirmek için hazırlanan kitaplardır. Bu kitaplar çocuğun yaşına ve gelişim seviyesine göre seçilmelidir.
- **Labirent Oyunları:** Kâğıt üzerine çizilmiş labirentin bir girişi ve birçok çıkışı vardır. Amaç girişten yolu takip ederek en az hata ile doğru çıkışı bulmaktır. Bu oyunun aşamalı olarak kolaydan zora doğru seviyeleri vardır.
- **Fark Bulma:** Bu konuda daha önceden hazırlanmış çalışmalardan yararlanılabilir. Fark bulma egzersizleri, ayrıntıları çabuk fark etmeyi ve bulmayı, dikkati dar alanlarda iyi kullanabilmeyi sağlar. Birbirine benzeyen ama aralarında küçük farklılıklar bulunan iki resim gösterilir. Bunların arasındaki farkları çocuğun bulması istenir.
- **Kamufraj Resimler:** Büyük bir resim içerisine gizlenmiş birçok resimden oluşur. Gizlenen bu resimleri bulmak gerekir.
- **Harita Oyunları:** Haritadan ülke, şehir, ilçe, kasaba, köy bulma ile ilgili oyunlardır. Oyunun hangi coğrafyada ve hangi özellikle ilgili oynanacağına karar verilir. Belirli bir süre içinde rakipler soruları cevapladıkça oyuna devam ederler.
- **Resim Kopya Çalışması:** Bakarak bir nesnenin resmini kopya etmektir. Resmin aynısını yapmaya çalışmaktır.
- **Resmi Hafızada Tutup Çizme Çalışması:** Bir resmi, görüntü karesini, nesneyi, pozisyonu belirli bir süre gözlemledikten sonra ayrıntılı bir şekilde hafızadan çizmeye çalışmaktır.
- **Resmi Hatırlatma:** Çocuğa bir dakika boyunca bir resim gösterilir. Daha sonra resim kapatılır ve o resimle ilgili sorular sorulur.
- **Ayrıntı Görme Oyunu:** Bu oyunu oynamak için çocukla beraber çevrenin iyi görüldüğü bakış açısı geniş, yüksek bir yere veya tepeye çıkmak gerekir. Oyun evde oynanacaksa cama veya balkona çıkmak yeterlidir. Baktığınız yerden çocuğa, Ben bir minare görüyorum. Sen de görüyor musun? Benim gördüğüm yeşil arabayı sen de görüyor musun? gibi sorular sorulur. Çocuktan bu soruların cevabını bulması istenir. Çocuk bulamazsa ipucu verilir. Sonra soru sırası çocuğa geçer. Çocuk da sorar ve oyun bu şekilde devam eder.
- **Adres Öğrenebilme, Gidilen Yolu Öğrenme Oyunu:** Araba ile ailece bir yere giderken, çocuğunuz gideceğiniz yerin yolunun bilmiyorsa bu oyunu oynayabilirsiniz. Yola çıkarken; Haydi bakalım seninle bir oyun oynayacağız; bu oyun yol bulma

oyunudur. Giderken dikkat et ve yolu öğrenmeye çalış. Bakalım dönüşte yolu sen bulup, tarif edebilecek misin? denir. Yolun etrafındaki binaların, nesnelerin giderkenki görünüşü ile dönüşteki görünüşü farklıdır. O yüzden başta bunu çocuğa belirtmek gerekir.

İŞİTSEL DİKKAT VE HAFIZA OYUNLARI

- **Hikâye, Fıkra, Masal:** Çocuk okumayı biliyorsa kendisi, bilmiyorsa ebeveynleri çocuğa hikâye, masal veya fıkra okuyabilir. Bu aktivitede çocuktan, dinlediğini aklında tutması ve aklında tuttuğu hikâyeyi karşısındakine anlatması istenir. Çocuğa kısa bir okuma parçası verilir. Beş dakika okuduktan sonra okuduğu yerleri anlatması istenir. Bu oyun aynı zamanda çocuğun kısa süreli hafızasını geliştirir.
- **Güzel Sözler, Vecizeler, Atasözleri, Deyimler:** Dikkat çalışmasında kullanmak için güzel sözler, vecizeler, atasözleri ve deyimler hazırlanmalıdır. Hazırlanan sözlerin başarıyı ve motivasyonu artırıcı sözlerden seçilmesi daha yararlı olur. Çocuğa hazırlanan sözleri aklında tutması için tekrar etmesi söylenir. Sonra çocuktan yine tekrar etmesi istenir. İlk başta kısa ve kolay sözlerle başlanmalıdır.
- **Tekerlemeler:** İşitsel dikkat çalışmak amacıyla önceden tekerlemeler belirlenir ve hazırlanır. Tekerlemeyi bir kişi çocuğa okur veya söyler, çocuk da bu tekerlemeleri doğru tekrar etmeye çalışır. Çalışmaya önce kısa ve kolay tekerlemelerden başlanır.
- **Telefon Numarası:** Ailedeki kişilerin, akrabaların numaraları veya başka telefon numaraları çocuğa söylenir ve çocuktan bu numaraları hafızasında tutarak tekrar etmesi istenir. Çocuğa karışık rakamlar söylenir ve yine tekrar etmesi istenir.
- **Hafıza Kartları:** Hafıza jimnastiği yapmak için kartlar hazırlanır. Bu kartlarda kelimeler yazılıdır. Kartlardaki kelimeler çocuğa okunur ya da çocuk kelimeleri karttan okur. Kelimeler okunduktan sonra kartlar kapatılır. Çocuktan bu kelimeleri kartlara bakmadan hafızasından tekrar etmesi ya da bir kâğıda yazması istenir.
- **Garsonculuk ve Terzicilik oyunu:** Bu oyun birçok ortamda kolayca oynanabilir. Garsonculuk ayrı, terziçilik ayrı oyunlardır. İki, üç, dört ya da daha fazla kişilerin garsona ve terziye sipariş ettiği, yemekleri, kıyafetleri akılda tutmaya çalışmaktır.
- **İsim, Bitki Hayvan Oyunu:** Oynanması kolaydır. Materyal kullanmadan her ortamda oynanabilir. Bu oyunun birçok şekli vardır. Oyunun kuralları başta belirlenir ve sınırları çizilir. Hızlı ve doğru düşünebilmeyi geliştirir.

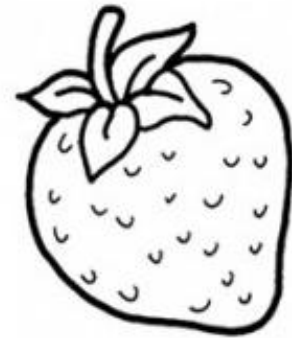
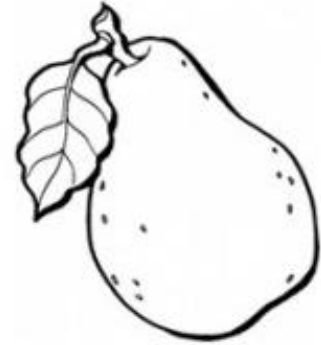
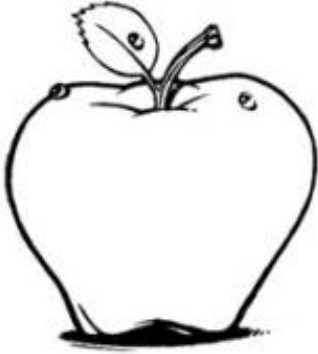
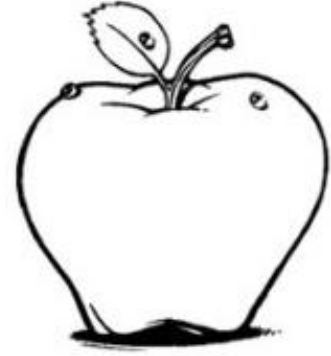
- **Son Harften Kelime Bulma:** Söylenen her kelimenin son harfini kullanarak yeni bir kelime söylenir. Bu şekilde oyun devam eder.
- **Kelime merdiveni:** Bir konu başlığı seçilir. Ör: Orman. 1. Kişi konu ile ilgili bir kelime söyler (ağaç) 2. Kişi önce aynı kelimeyi sonra kendi ekleyeceği kelimeyi söyler (ağaç- yeşil) Sırası gelen, her defasında söylenmiş olan sözcükleri söyleyip yani sözcüğü ekler. Oyun böyle devam eder.
- **Dokunsal Oyunlar:** Çocuğa gözleri kapalı bir şekilde, eli, kolu, ayağı, omuz vb.organları ile nesnelere dokunarak tanıması çalışmasıdır. Bunlar, kıyafet, meyve, sebze gibi her türlü nesne olabilir. Bu da çocukta dokunsal algıyı geliştirir.
- **Koku ile İlgili Oyunlar:** Çocuğun gözü kapatılır. Yemekleri, baharatları, parfümleri, meyveleri, çiçekleri, nesnelere koklayarak tanıyabilme ile ilgili oyunlardır.
- **Tat Alma il İlgili Oyunlar:** Çocuğun gözleri kapatılır. Çocuğa gözleri kapalı bir şekilde yemekler, meyveler, tatlılar, kuruyemişler, pastalar tattırılır. Çocuktan besinleri görmeden tadarak tanıması istenir(**Hayta,2011;s.183-202**).

KİTAP UYGULAMA TALİMATLARI

1. Dikkati güçlendiren egzersizler çocukların yaşına uygun olarak hazırlanmıştır.
2. Çalışmaların her birinin üzerinde talimatlar ve yönergeler bulunmaktadır.
3. Her bir egzersiz için çözme süresi değişmektedir. Egzersizler belirtilen sürelerle bağlı kalınarak uygulanmalıdır.
4. Çocuklar hata yaptığında uygun bir iletişim dili ile doğru gösterilmelidir.
5. Derslerden kalan zamanlarda bu çalışmalar rahatlıkla yapılabilir.
6. Çocuğun çok hata yaptığı egzersizler farklı şekillerde tekrarlanarak bu hatalar azaltılabilir.

3 YAŞ EGZERSİZLERİ

AYNI OLAN MEYVELERİ ÇİZGİYLE BİRLEŞTİRELİM



BAŞTAKİ RESME BENZER OLANI BUL



ÇİZGİLERİ BİRLEŞTİREREK ÇOCUĞU DOĞUM GÜNÜ PASTASINA
GÖTÜR



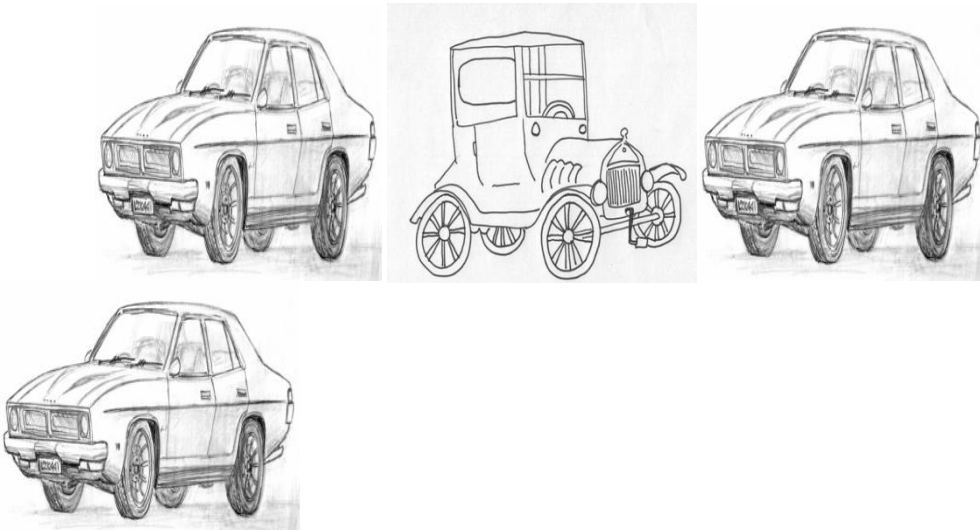
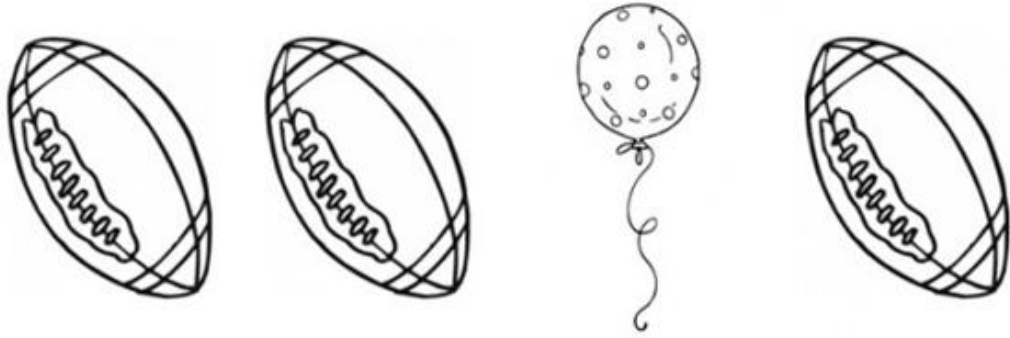
YAVRULARI ANNELERİNE GÖTÜR



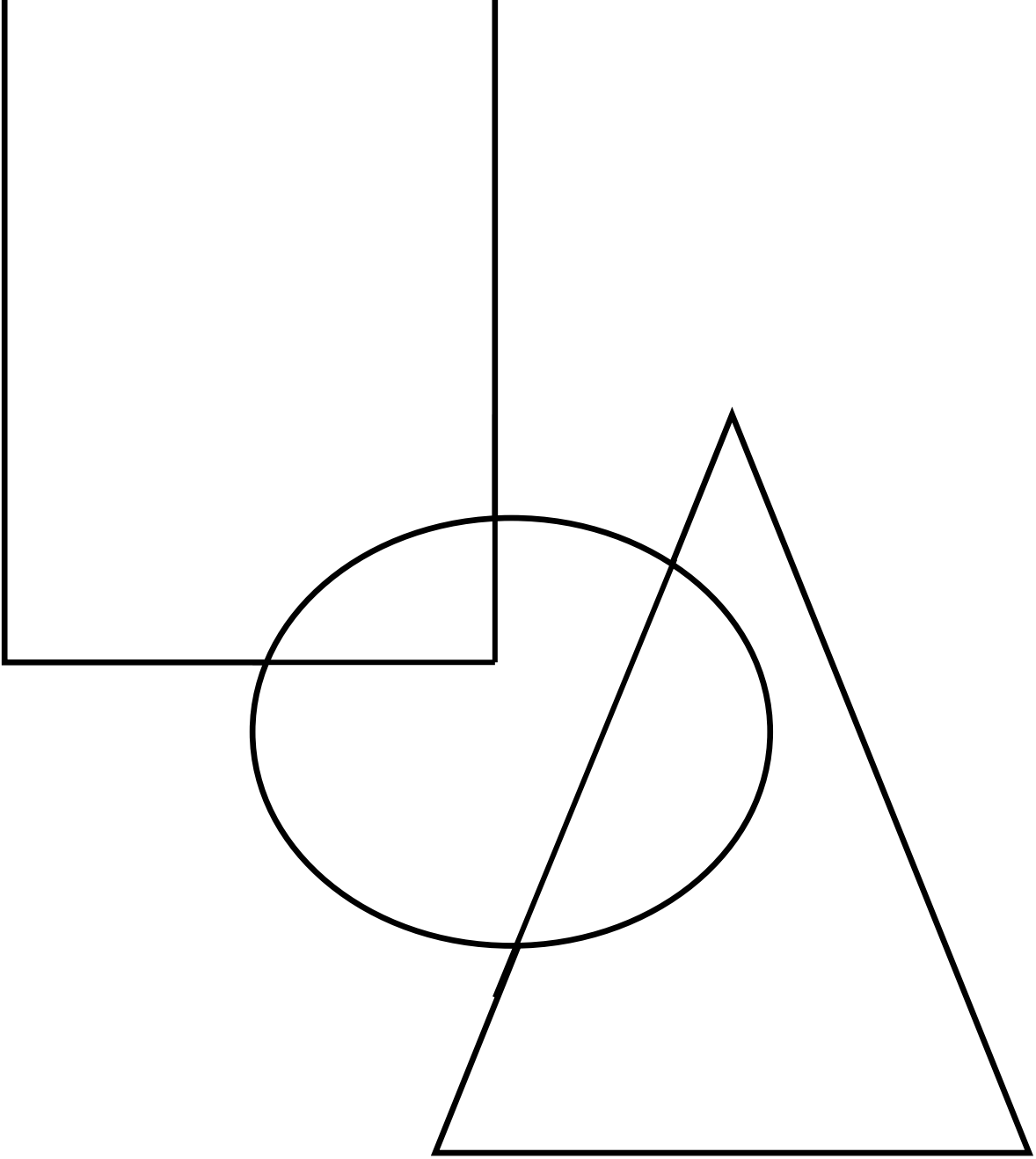
İKİ RESİM ARASINDAKİ 3 FARKI BUL



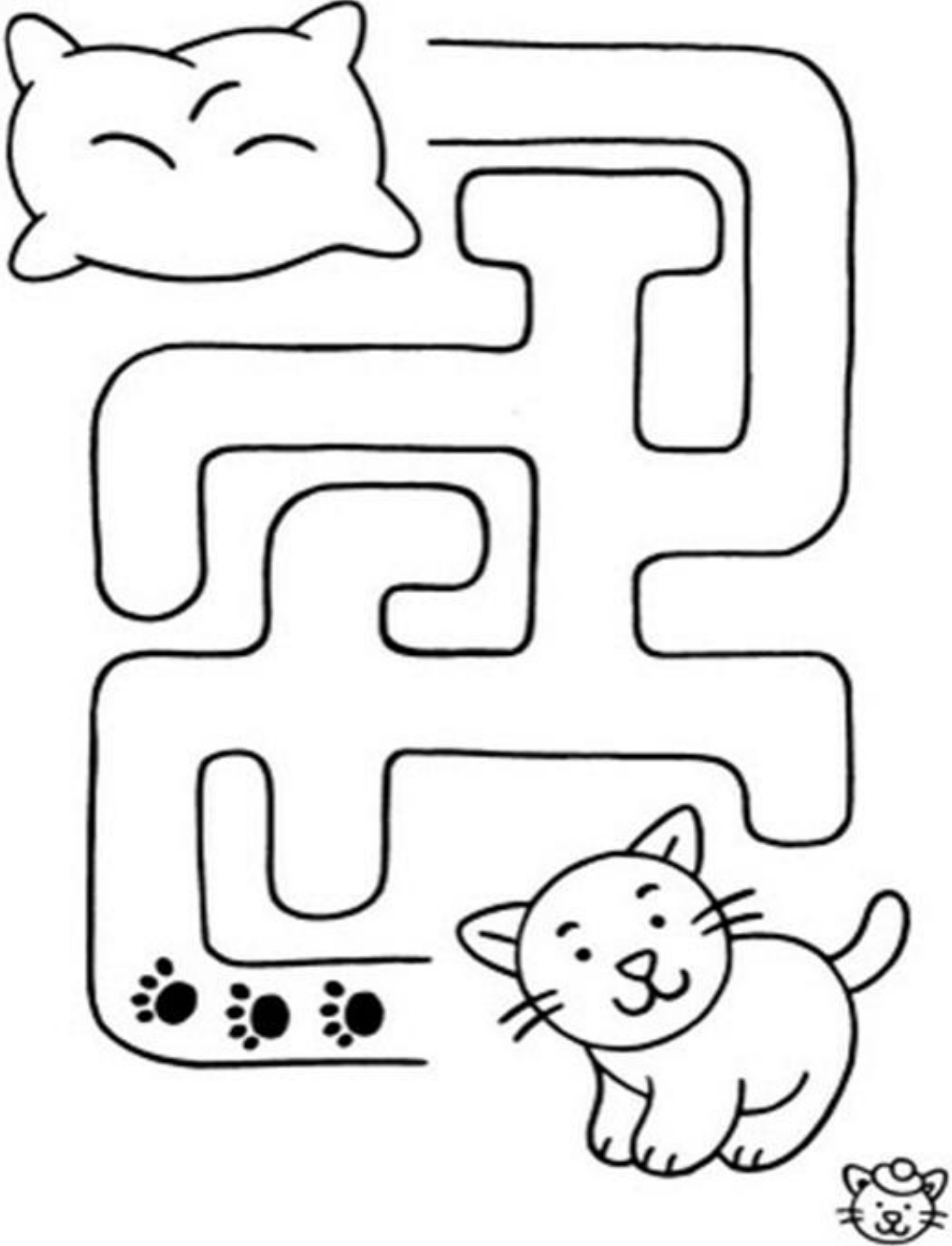
HER SIRADA FARKLI OLANI BUL VE BOYA



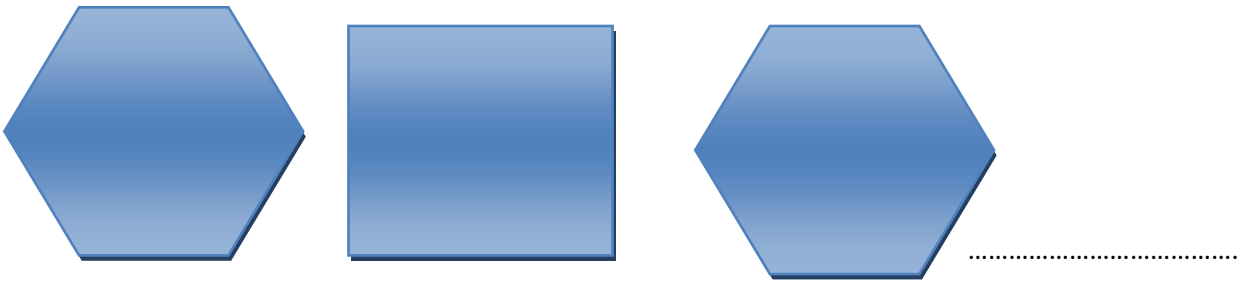
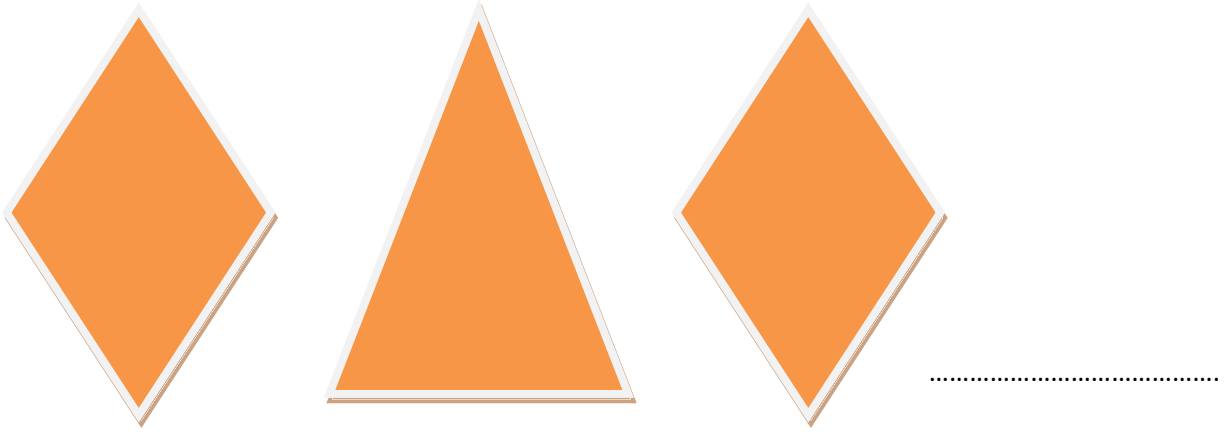
YUVARLAĞIN İÇİNİ BOYA



KEDİYİ YATAĞINA GÖTÜR

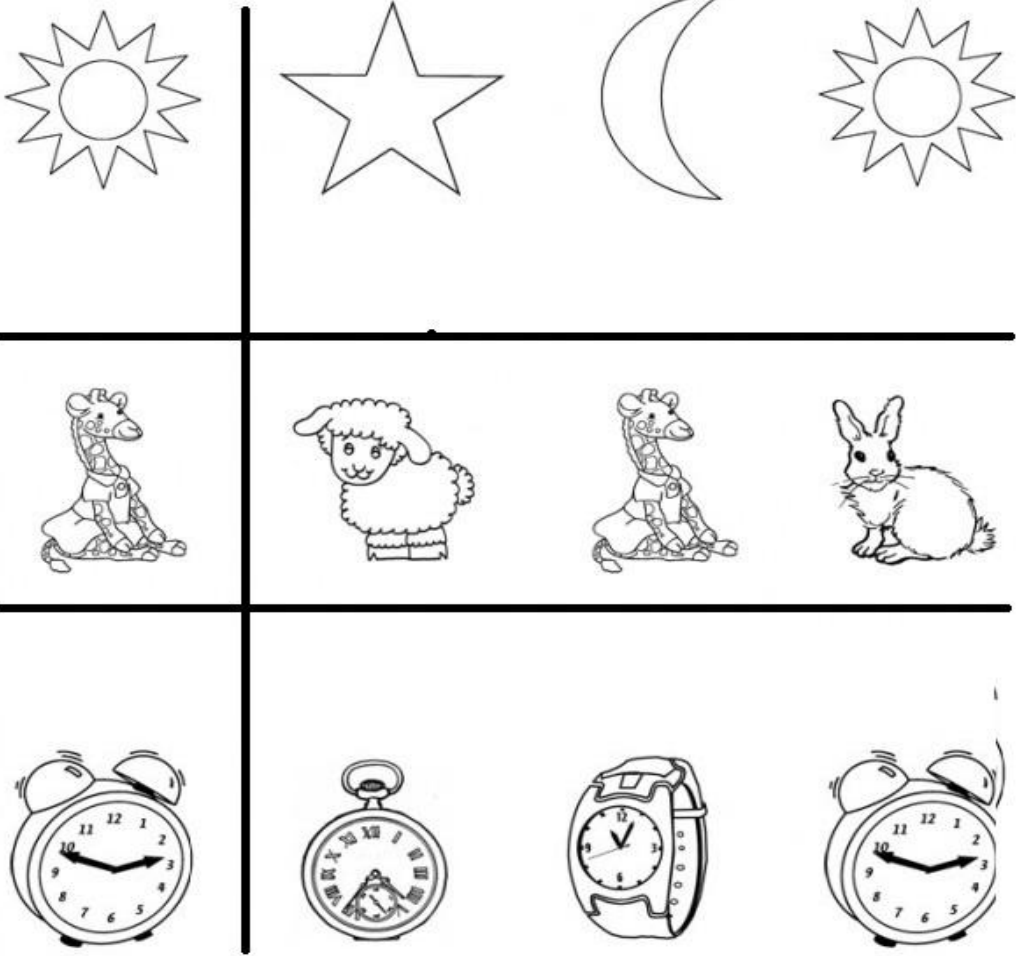


SIRALAMANIN SONUNA GELECEK ŐEKLİ ÇİZİNİZ VE
BOYAYINIZ.



4 YAŞ EGZERSİZLERİ

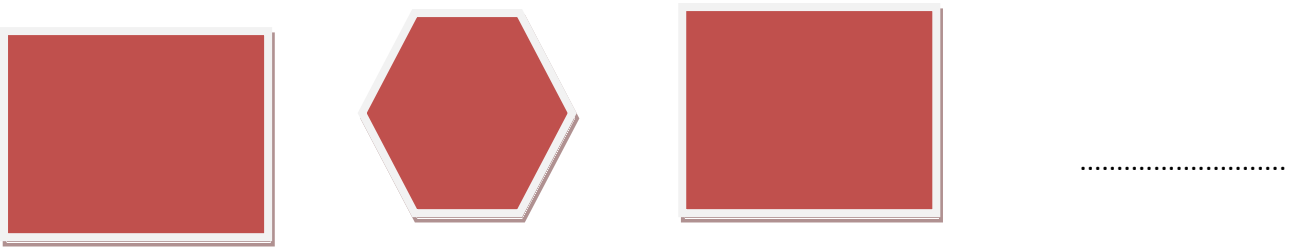
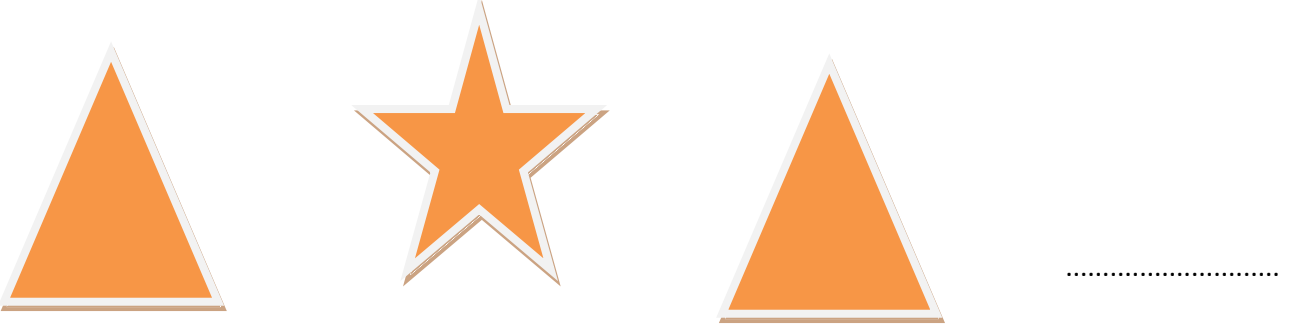
Aynı Olanları Bulunuz



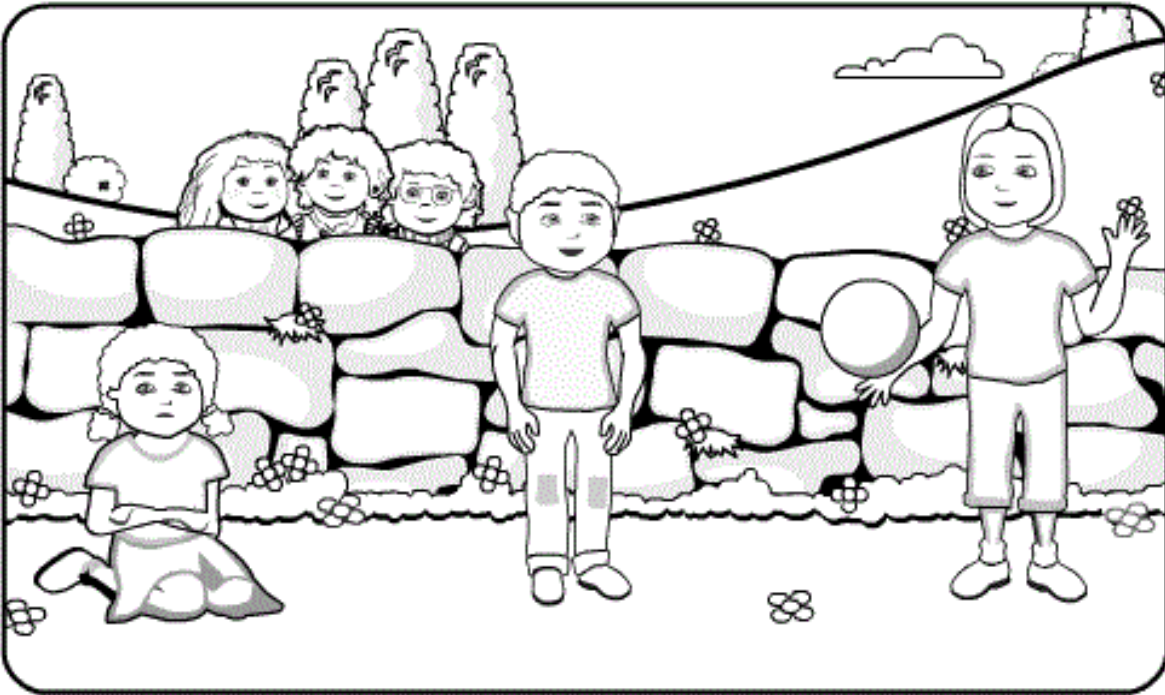
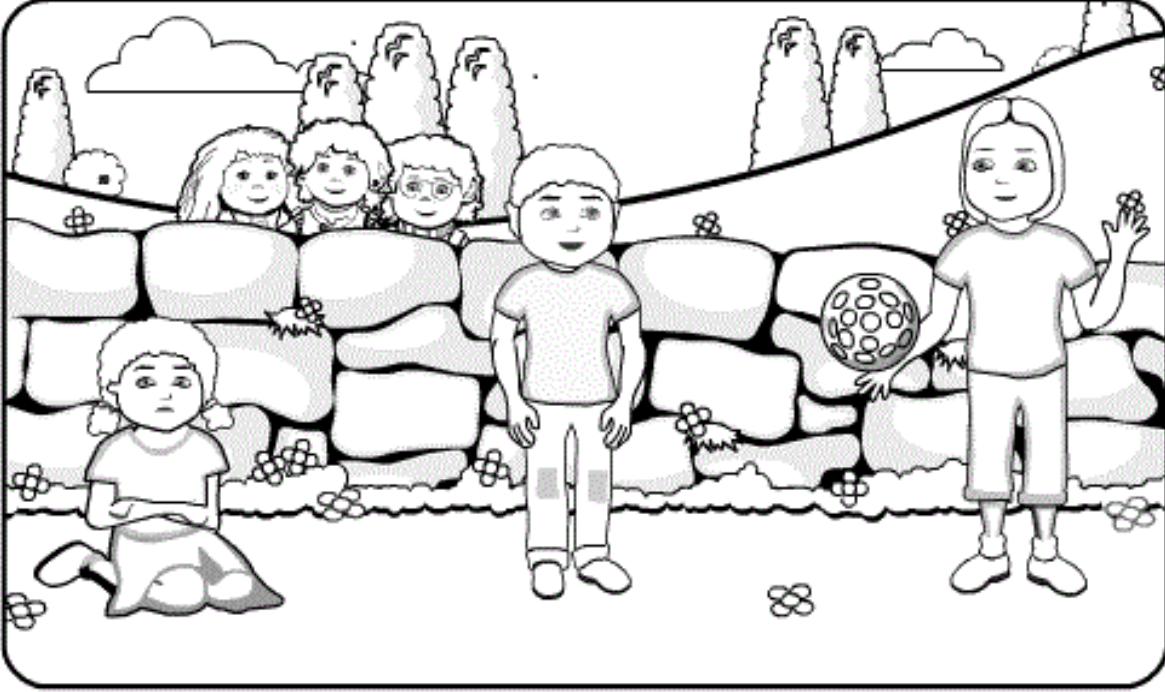
Benze Olanları Bulunuz



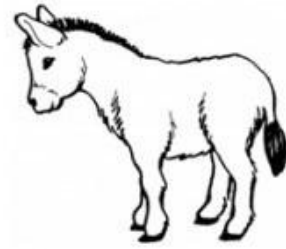
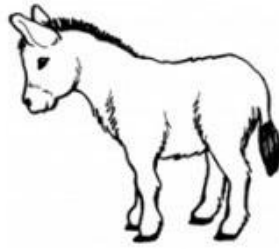
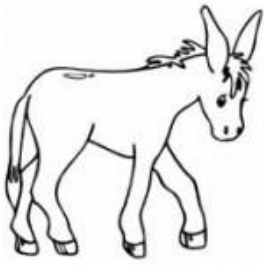
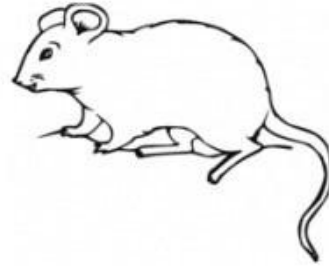
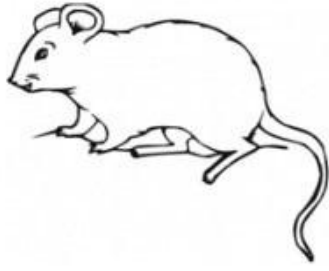
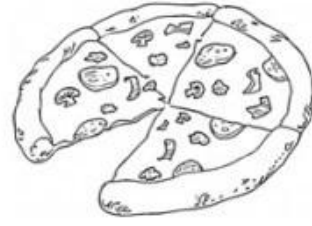
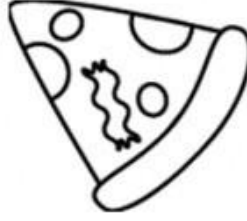
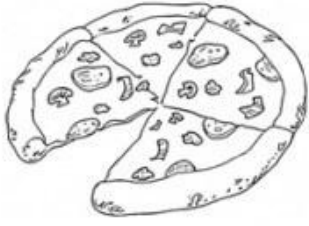
Aşağıda sıralanmış olan şekiller belirli bir sıraya göre sıralanmıştır. her dizinin sonundaki boşluğa gelecek şekli çizin.



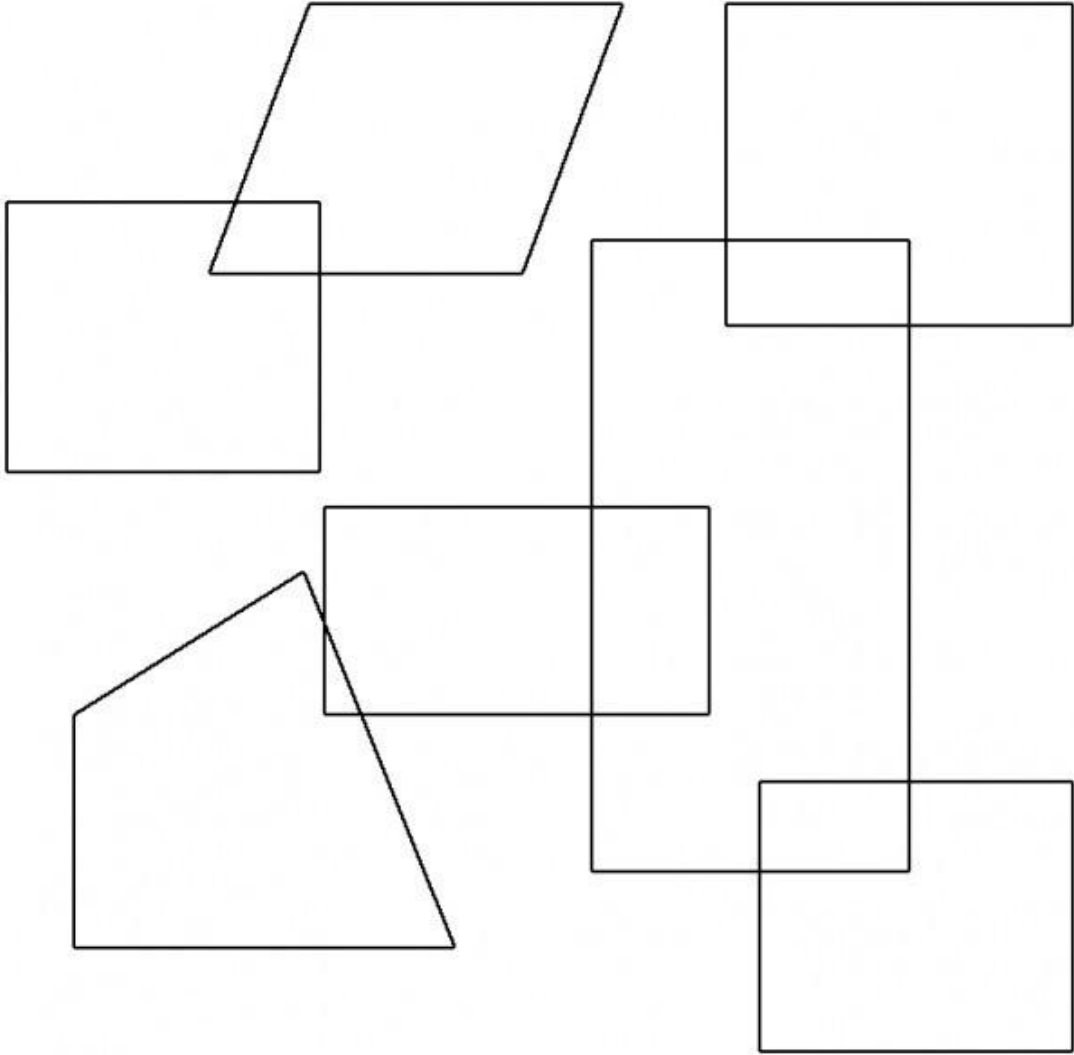
Bu İki Resim Arasındaki 3 (üç) Farkı Bulunuz.



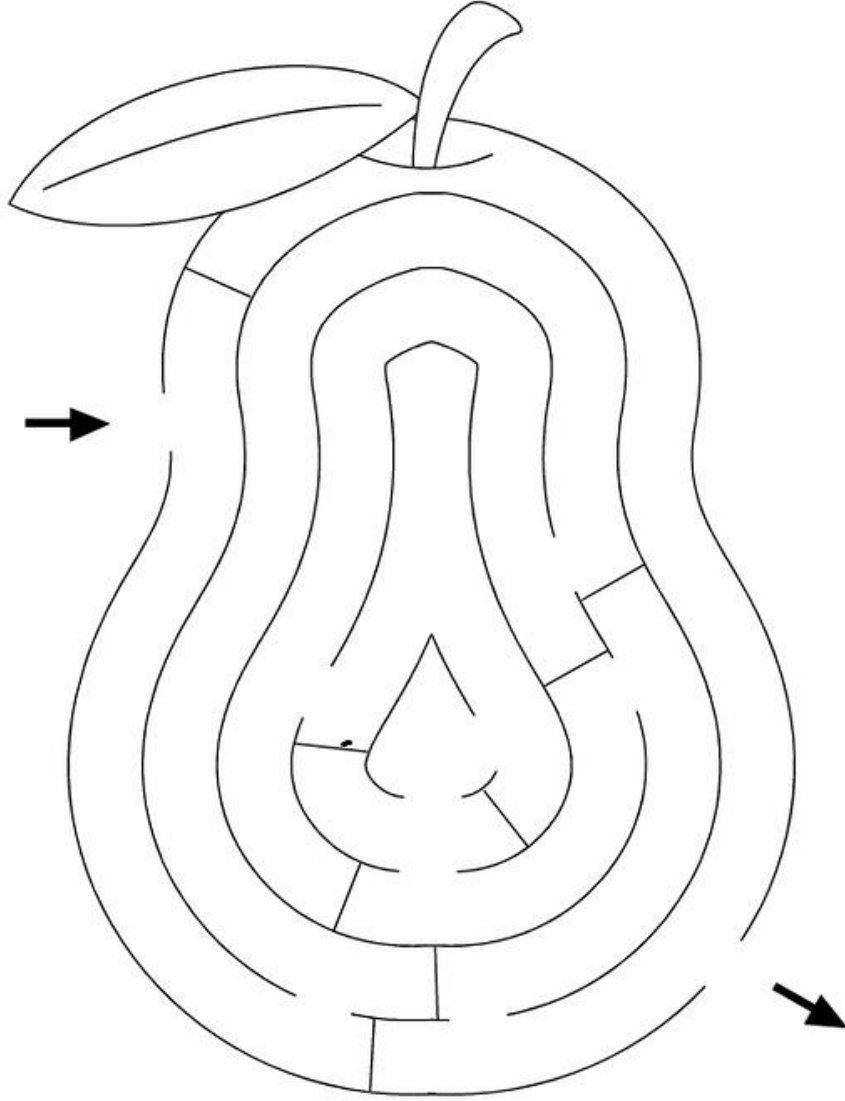
Farklı Olanı Bulunuz



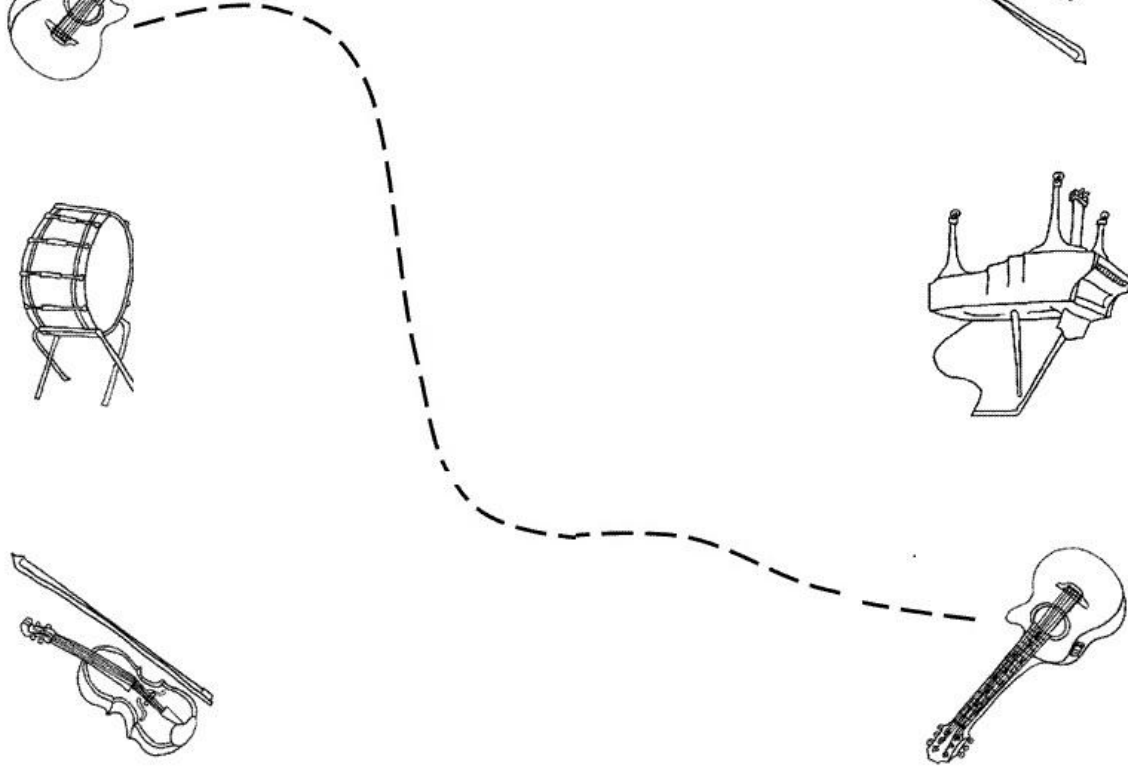
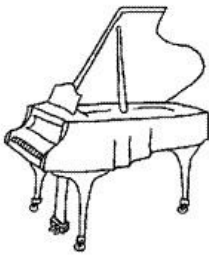
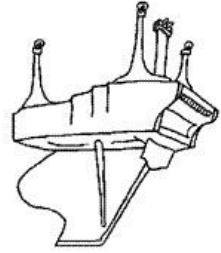
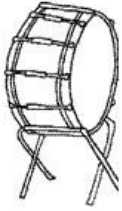
Dikdörtgenleri bul ve içini boya.



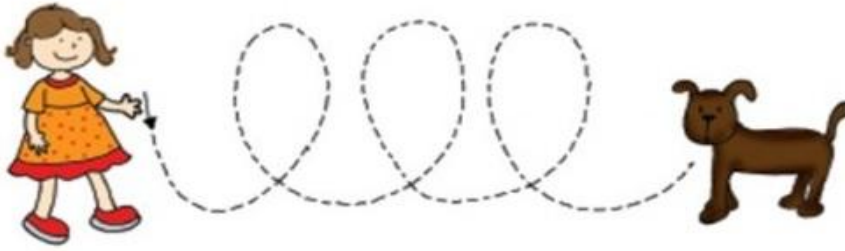
Aşağıda Armut şeklinde gördüğünüz labirentte ok işaretli yerden başlayarak çıkış yerini çizgi çizerek bulunuz.



Aynı olan noktaları birleştir

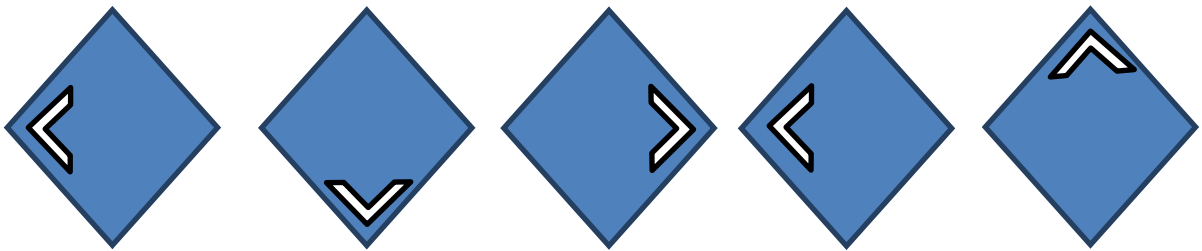
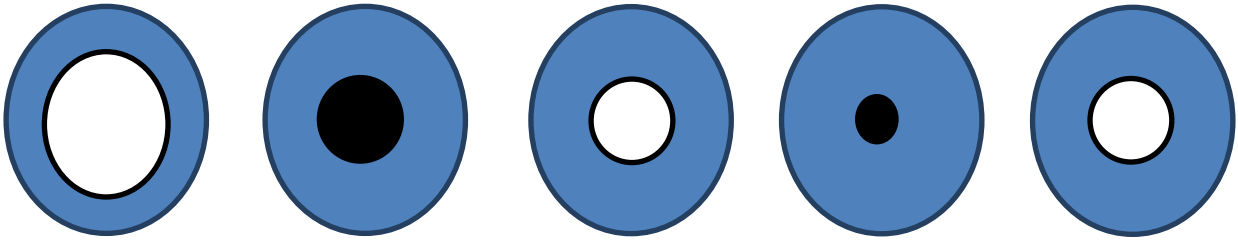
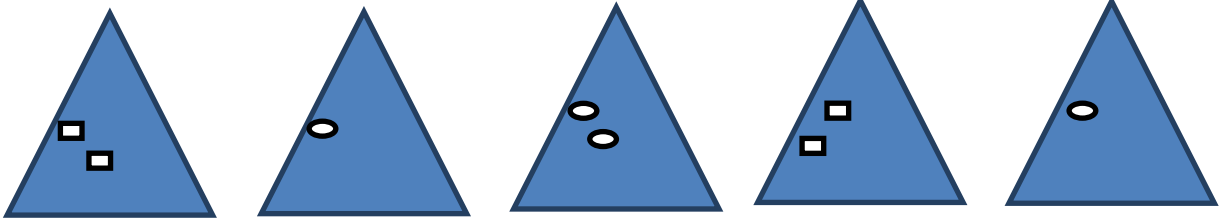


Noktaları birleřtirerek bařtaki nesneyi hedefe ulařtır

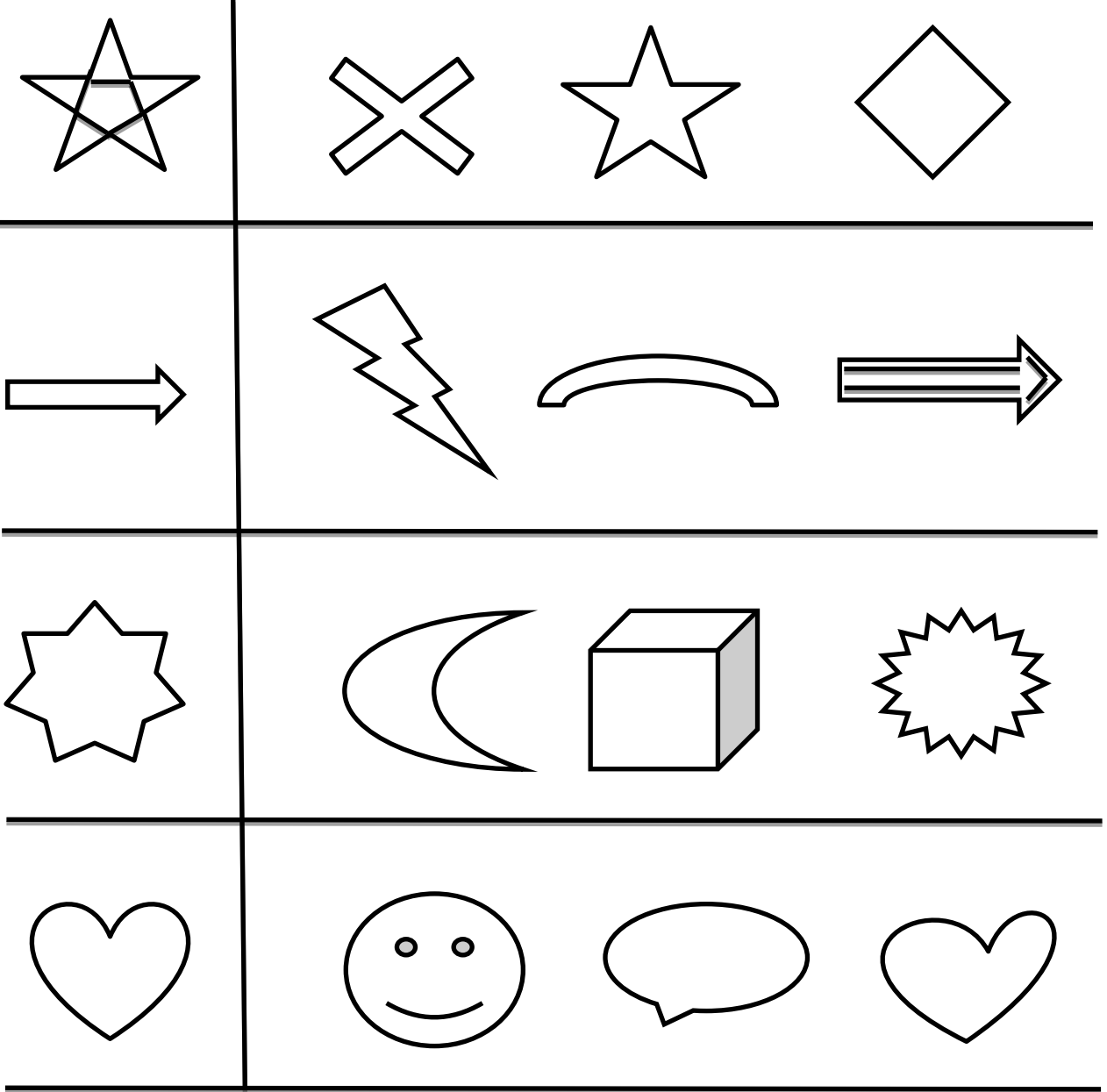


5 YAŞ EGZERSİZLERİ

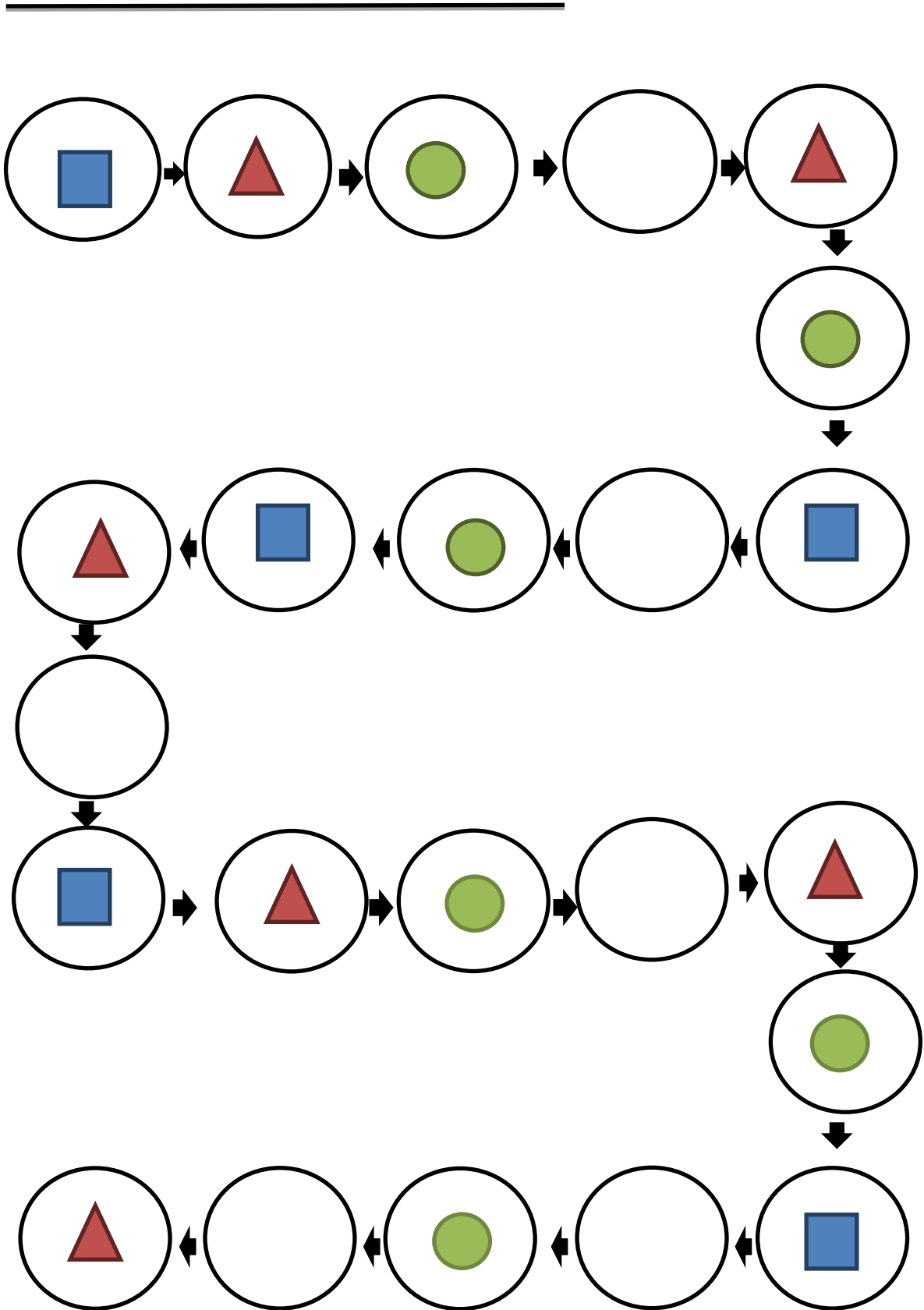
Aşağıdakilerden aynı olanları bulunuz.



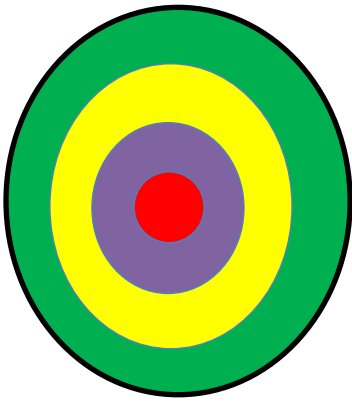
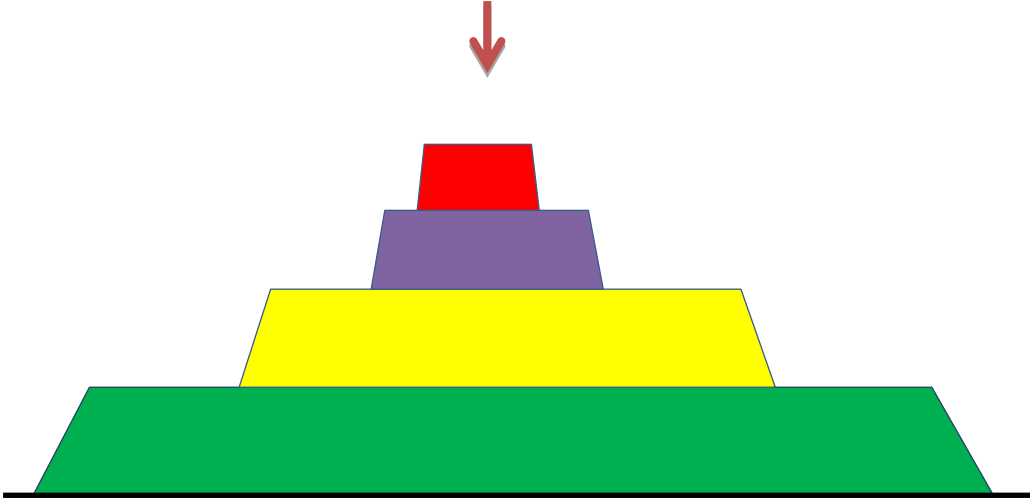
Aşağıdakilerden benzer olanları bulunuz.



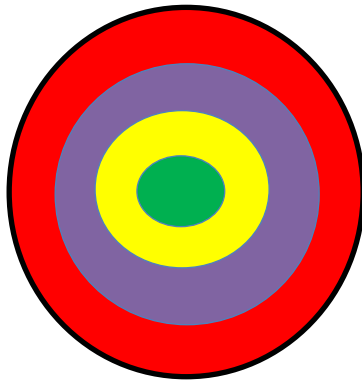
Boş olan dairelerin içine uygun şekli yerleştiriniz.



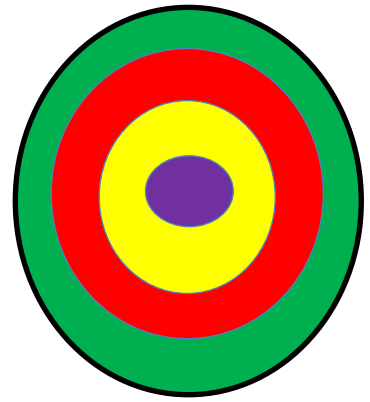
Aşağıda verilen pastanın tepesinden bakıldığında aşağıda ki şekillerden hangisi görülür?



1



2



3

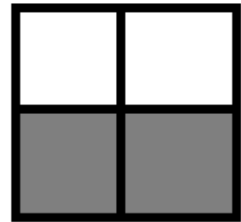
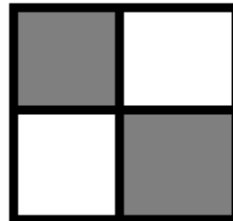
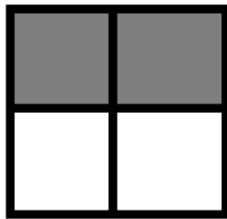
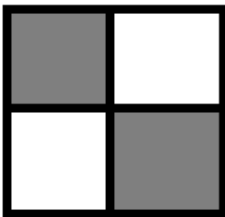
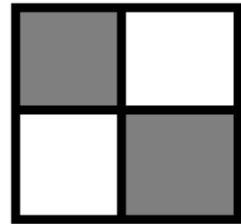
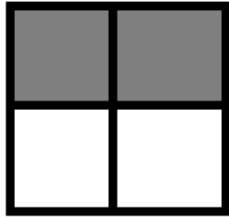
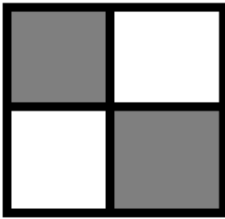
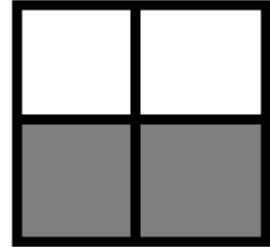
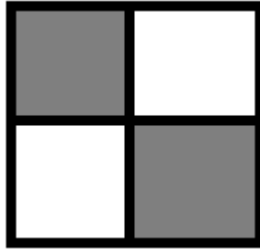
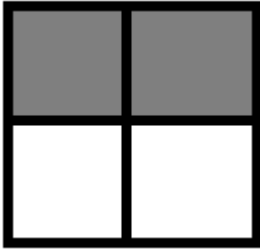
İki resim arasında ki farkları bulunuz.



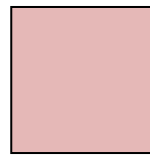
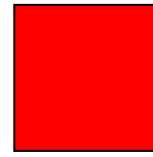
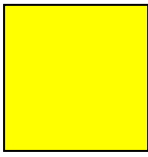
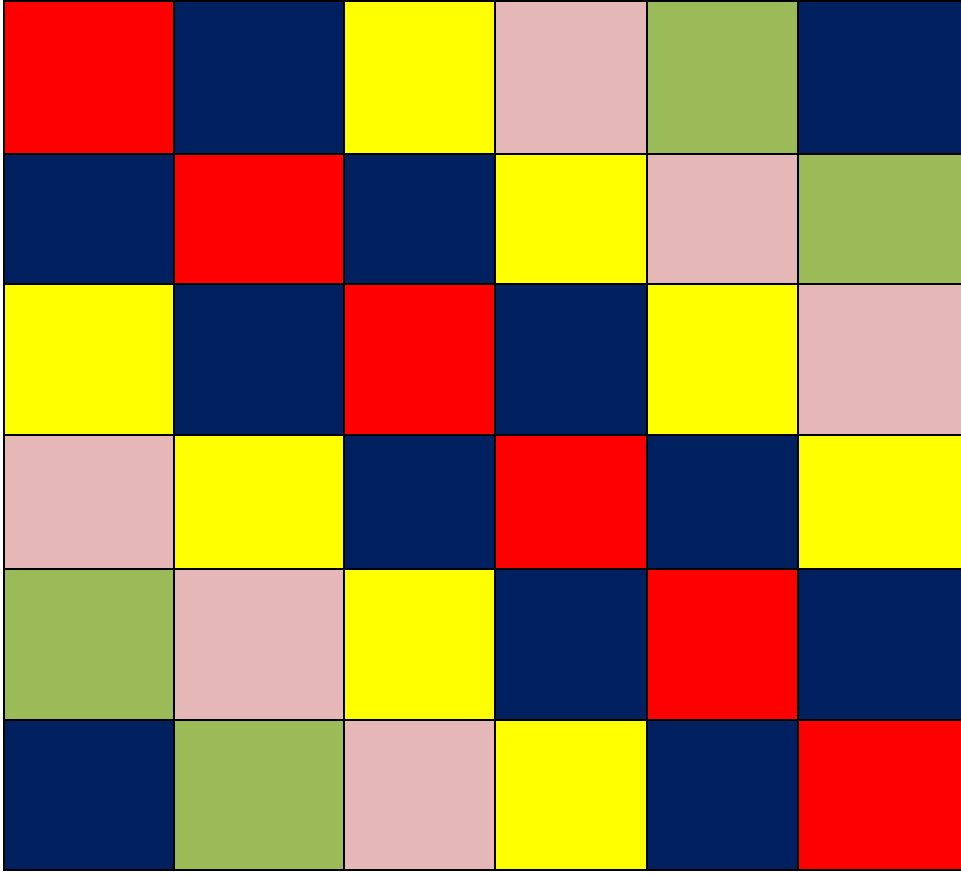
Aşağıdakilerden farklı olanları bulunuz.



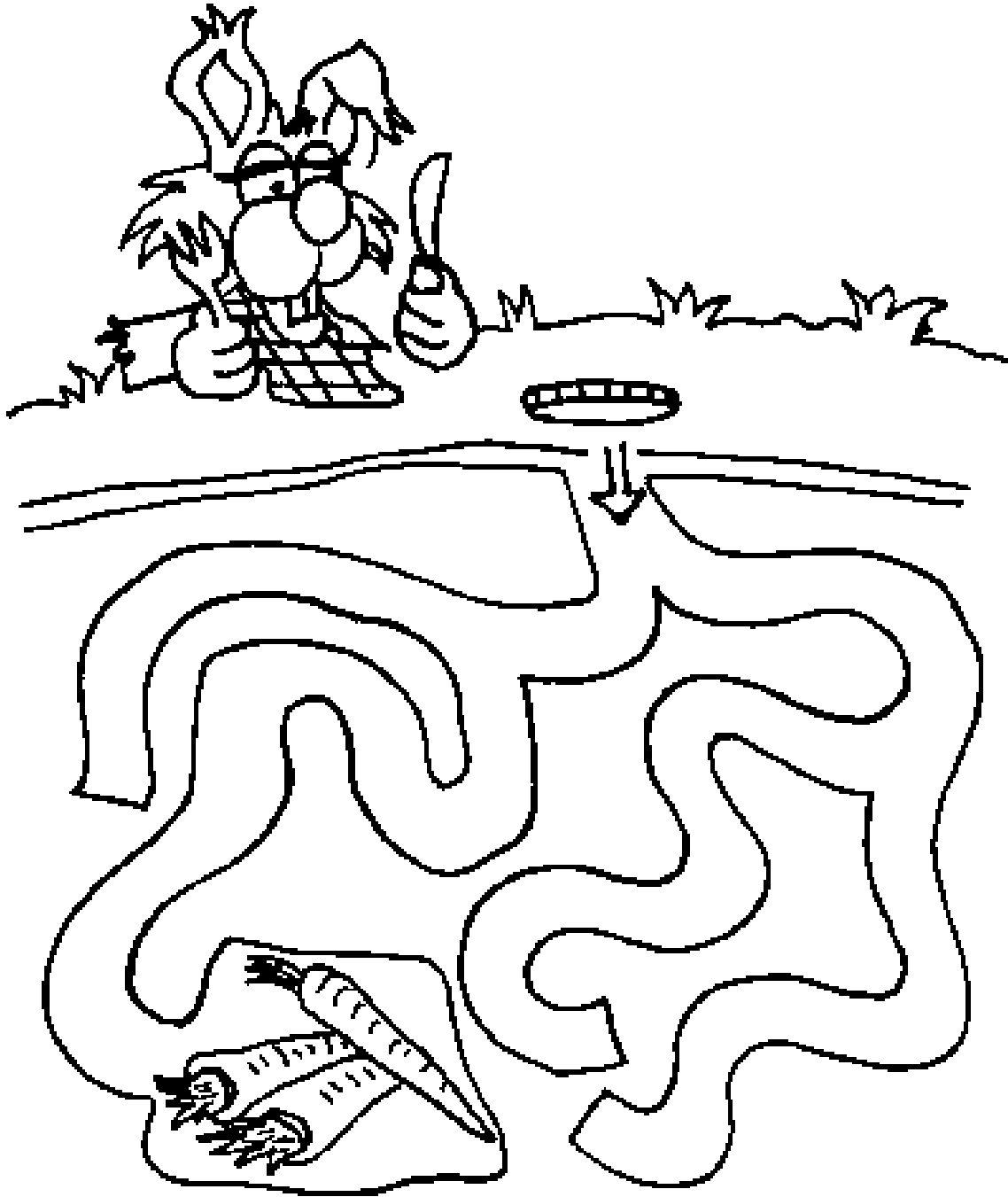
Şekillerin altına uygun işaretleri koy.



Tahtamızda en çok hangi renkten varsa (X) işaretleyelim.



Tavşanımızın karnını doyurmak için doğru yolu çizelim.



Puzzle'mizde eksik parçayı bulalım.

