

ZORLAYICI DAVRANIŞLARA YÜRÜTÜCÜ İŞLEV TABANLI OYUN ÇÖZÜMLERİ



- Hemen tepki veriyor
- Sırasını bekleyemiyor
- Kurallara uyum sağlamakta zorlanıyor 'Hayır' denildiğinde öfkeleniyor ya da direnç gösteriyor

Ters Yön Oyunu

HEDEF BECERİ:Dürtü Kontrolü – Alışılmış Tepkiyi Bastırma

YAŞ GRUBU:5–8 Yaş

NASIL OYNANIR?

Uygulayıcı bir yönerge verir: "Eller yukarı!"Çocuk, tam tersini yapmak zorundadır. "Eller aşağı!"Komutlar hızlandıkça hata riski artar.

ALTERNATİF UYGULAMALAR

Grup halinde oynanabilir.Yönergeyi çocuk verebilir, liderliği değiştirerek esneklik katılabilir.

GÖZLEMDE DİKKAT EDİLECEKLER

Tepkisini bastırabildi mi?

Otomatik cevaptan çıkıp yönlendirmeye odaklanabildi mi?

ZORLUK SEVİYESİ NASIL ARTIRILIR?

Kolay : Ters komutlara yavaş tempoda cevap

Orta : Tempolu komut verme

Zor : Çocuk komutu verirken diğerleri tersini yapar

EĞİTMEN NOTU:

Bu oyun çocuğun alıştığı otomatik tepkileri bastırmasını gerektirir. Genellikle çocuklar bir komut aldıklarında refleks olarak doğru bildikleri cevabı verirler, örneğin "eller yukarı" dendiğinde düşünmeden uygulamaya geçerler. Bu oyunun amacı, çocuğun durup düşünmesini, gelen komutu yorumlamasını ve tersini uygulamasını sağlamaktır. Özellikle dürtüsel çocuklar için ilk başta zorlayıcı olabilir çünkü yanıtı geciktirmek ve beynin "durdur, düşün, sonra uygula" sistemini devreye sokmak zaman alır. Eğitmenin burada yapması gereken şey, hata olduğunda düzeltmeye değil, süreci birlikte anlamaya odaklanmaktır. Örneğin, "Şimdi ne demiştin, sen ne yaptın?" gibi sorularla içsel konuşmayı teşvik edebilirsiniz. Bu oyunun eğlenceli yapısı, hataların bir öğrenme fırsatına dönüşmesini kolaylaştırır.

Kırmızı Işık – Yeşil Işık

HEDEF BECERİ:Dürtü Kontrolü – Bekleyebilme ve Uygun Zamanda Tepki

YAŞ GRUBU:4–7 Yaş

NASIL OYNANIR?

“Yeşil ışık” komutuyla çocuklar yürür, “Kırmızı ışık”ta donarlar.Hareket eden oyun dışı kalır ya da geriye döner.

ALTERNATİF UYGULAMALAR

“Sarı Işık” eklenerek yavaş hareket kuralı konabilir.Hayvan yürüyüşleriyle eğlence katılabilir (örneğin: “fil gibi yürü”).

GÖZLEMDE DİKKAT EDİLECEKLER

Komut değişimini fark etti mi?Hareketi zamanında durdurabildi mi?

ZORLUK SEVİYESİ NASIL ARTIRILIR?

Kolay : 2 renkli komut (dur/başla)

Orta : Hızlı komut değişimi

Zor : 3 renkli sistem ve grup liderliği dönüşümlü

EĞİTMEN NOTU:Bu oyun özellikle dürtü kontrolü zayıf olan çocuklar için oldukça etkili bir başlangıç noktasıdır. Çocuklar genellikle “hareket et” komutunu duyar duymaz koşmak ya da hızla tepki vermek isterler. Bu oyunda ise hareketin yalnızca belirli bir işaretle yapılabileceğini öğrenirler. İlk başta durmaları zor olabilir, bazıları refleks olarak hareket etmeye devam eder. Ama tekrar tekrar oynandıkça çocukların kendilerini nasıl kontrol etmeye başladıkları gözlemlenebilir. Burada önemli olan, çocuk hata yaptığında hemen oyunu kesmek ya da cezalandırmak değil, durdurup birlikte düşünmektir:

“Ne zaman durman gerekiyordu?”, “Şimdi tekrar denemek ister misin?” gibi sorularla çocuğun içsel farkındalığını artırmak hedeflenmelidir. Bu oyun aynı zamanda grup içinde kurallara uyum sağlama, başkasının sırasını bekleme ve sosyal kurallara adapte olma becerilerine de katkı sunar. Eğitmen olarak sürece sabırla eşlik etmek ve her denemeyi öğrenme fırsatı olarak görmek en etkili yaklaşımdır.

Heykel Oyunu (Don Kal)

HEDEF BECERİ: Aniden Durdurma – Dikkat Odaklama

YAŞ GRUBU: 3–6 Yaş

NASIL OYNANIR?

Müzik açılır, çocuklar dans eder. Müzik durunca herkes olduğu yerde donar. Hareket eden yeniden başlar.

ALTERNATİF UYGULAMALAR

Müzik yerine "stop" komutu verilebilir. Donarken "duygu heykeli ol" gibi yaratıcı yönlendirmeler eklenebilir.

GÖZLEMDE DİKKAT EDİLECEKLER

Durdurma süresi nasıldı?

Komut değişimini fark edebildi mi?

ZORLUK SEVİYESİ NASIL ARTIRILIR?

Kolay : Yavaş müzik ve kısa süreli hareket

Orta : Hızlı müzik ve sık "don" komutu

Zor : Grup liderliğinde dönüşümlü "don" verme

EĞİTMEN NOTU:

Bu oyun basit gibi görünse de dürtü kontrolü ve dikkat becerileri için oldukça güçlü bir çalışmadır. Çocuklar müzikle birlikte özgürce hareket ederken, müzik aniden durduğunda hareketsiz kalmaları beklenir. Bu anlık geçiş, çocuğun bedensel hareketini bir anda kontrol altına almasını ve kendini frenlemesini gerektirir. Eğer çocuk müzik durduğunda hareket etmeye devam ediyorsa, bu onun otomatik davranıştan çıkmakta zorlandığını gösterir. Eğitimci olarak burada hedef; "yanlış yaptın" demek değil, "şimdi durabildin mi, bir daha deneyelim mi?" diyerek süreci fark ettirmektir. Oyunun eğlenceli ve mizahi yapısı, çocukların tekrar tekrar denemekten kaçınmamasını sağlar. Ayrıca dikkat süresini uzatır, grup içinde kurallara uyum davranışını da destekler.

Yavaş Yarış

HEDEF BECERİ:İçsel Hız Kontrolü – Davranışı Bilinçli Yavaşlatma

YAŞ GRUBU:4–8 Yaş

NASIL OYNANIR?Çocuklar belirlenen bir hatta, en yavaş şekilde yürümeye çalışır. Hızlanan çocuk yarış dışı kalır.

ALTERNATİF UYGULAMALAR

Farklı parkur zeminleriyle (halı, çimen, yastık) varyasyon yapılabilir. El üstünde pamuk taşıyarak oynanabilir.

GÖZLEMDE DİKKAT EDİLECEKLER

Hızını kontrol edebildi mi?

Bilinçli yavaş hareket oluşturabildi mi?

ZORLUK SEVİYESİ NASIL ARTIRILIR?

Kolay : Kısa mesafe yürüyüş

Orta :Engelli yavaş yürüyüş

Zor :Başka görevi de eş zamanlı yaparak yürüyüş

EĞİTMEN NOTU:

Pek çok çocuk "yarış" kelimesini duyduğunda içgüdüsel olarak hızlanır çünkü kazanmanın hızla bağlantılı olduğunu öğrenmiştir. Ancak bu oyun tam tersini öğretir: "Yavaş giden kazanır." Burada çocuklardan beklenen, hareketlerini bilinçli bir şekilde yavaşlatmaları ve içsel hızlarını kontrol etmeleridir. Bu, dürtü kontrolü açısından oldukça zorlayıcı olabilir çünkü çocuk bedenini yavaşlatmak için sürekli kendini izlemek zorundadır. Eğitmen olarak burada yapabileceğiniz en etkili şey, çocuk hızlandığında oyunu durdurmak yerine "şimdi hızlandığını fark ettin mi?" gibi sorularla içsel farkındalık yaratmaktır. Oyunun sonunda "en yavaş" olanı takdir etmek, çocuğun öğrenme motivasyonunu artırır ve hız ile başarı arasındaki otomatik bağı zayıflatır. Bu oyunla çocuk, bedensel hareketin bile bir seçim olduğunu deneyimleyerek öğrenir.