

Dikkat Geliřtirici Oyunlar

Oyun, dūřünceler, duygular ve iliřkiler iinde yuvarlanmanın ve bu zor olayların üstesinden gelmek iin beceri ve denetim kazanmanın önemli bir yoludur. Oyun ocuęun etrafındaki dünyayı anlaması, bu erevede organize olması ve deneyimlerini anlaması iin anahtar görevi görür. Oyun bir gelişim etkeni olarak ocuęun yaratıcılığına, toplumsal, biliřsel ve duygusal gelişimine katkıda bulunur.

Oyun deneyimi ocuęun; dünyayı anlamasına, dięer ocuklara ve yetişkinlere üretken bir řekilde davranmasına, doęru yöntemlerle başkalarının ilgisini ekmesine ve bu ilgiyi korumasına, okula başlamadan önce edinmesi gereken önemli bir beceri olan konsantrasyon yeteneęini zenginleřtirmesine, doęal merakını genişletmesine, problem özmesine ve yaratıcılığına yardımcı olur. Bunların her biri, öęrenme sürecinde ilerlemenin merkezi bileřenleridir.

Oyun esnasında ocuęun dikkatini toplamak, odaklamak ve daęıtmamak iin; bekleneni kendisine açık bir biçimde anlatmak, göz teması kurmak, görünebilir konumda olmak, etrafını dikkatini daęıtacak materyallerden arındırmak ve başardıkları iin övmek ok önemlidir.

Dikkat eksiklięi olan ocukla anne babasının ya da dięer aile fertlerinin oyun tekniklerinin uygulanması ocuk iin ilgi ekici ve cesaretlendirici olur. Aileyle iletişimini ve paylaşımını arttırır. Birden ok duyusunu kullanmasını saęlayarak, etkin katılımı gerektirirler. Dolayısıyla sosyal becerileri artar ve özgüvenleri gelişir.

Oyun 1

Oyunun adı	Bunu söylüyorum
Amacı	Dikkat ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	Kullanılacak sözcük sayısına göre 5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Yok
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Oyuncular yere ya da bir masa çevresine daire şeklinde otururlar -Oyunu başlatan kişi bir kelime söyler -İkinci oyuncu, birinci oyuncunun söylediği kelimeyi söyler ve kendi sözcüğünü ekler -Oyun dönüşümlü olarak devam eder
Anneye notlar	-Sözcük sayısını fazla uzatmayın -Aşama aşama arttırın. -Çocuğunuza başaramadım duygusunu yaşatmayın.

Oyun 2

Oyunun adı	Son harf
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	Okuma yazma bilenler
Gerekli malzeme	5*5 cm boyutlarında önceden hazırlanmış renkli (kırmızı idealdir) kartlar. Karton yerine kâğıtta kullanılabilir
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyun dışı kalacak oyuncunun kart sayısı belirlenir-Oyunu başlatan kişi bir nesne ismi söyler-Diğer oyuncu söylenen nesnenin son harfine dikkat eder-Sıradaki oyuncu kendisinden önce söylenen sözcüğün son harfi ile başlayan bir başka nesne adı söyler-Oyun dönüşümlü olarak devam eder-Oyunda söylenen sözcükler tekrar edilmemelidir-Eğer daha önce söylenen sözcük söylenmişse, oyuncuya bir kırmızı kart verilir-Kart sayısı önceden belirlenen sayıya ulaşan oyuncu oyun dışı kalır-Uzun düşünen oyuncuya da kırmızı kart verilir ve oyun diğer oyuncuya geçer.
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-İleriki zamanlarda oyunu kategoriler üzerinden de yapabilirsiniz. Ör: Sadece isimler, nesnelere, meyveler, sebzeler vs..-Kartlarınızı kırmızıdan başka renklerle de yapabilirsiniz-Çocuğunuzun uzun düşünmesine zaman tanıyın, aynı sözcüğü tekrar ettiğinde zaman zaman duymazdan gelin-Oyun süresini uzun tutmayın, aşama aşama artırın.

Oyun 3

Oyunun adı	Çeşitlerini bul
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	Kullanılacak sözcük sayısına göre 5 yaştan itibaren
Gerekli malzeme	5*5 ebadında önceden hazırlanmış renkli (kırmızı idealdir) kartlar. Karton yerine kağıt da kullanılabilir
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<p>-Oyunu başlatan kişi bir nesne adı söyler (ya da nesne adları kağıtlara yazılarak bir torbaya konulur ve kura yöntemi ile seçilebilir)</p> <p>-Diğer oyuncular söylenen nesnenin çeşitlerini söyler</p> <p>-Belirlenen nesnenin çeşitleri bitince başka bir nesne ile devam edilir</p> <p>-Daha önceden söylenen çeşit söylenmemelidir ve uzun düşünülmemelidir</p> <p>-Aynı çeşidi söyleyen ya da uzun düşünen oyuncuya kırmızı kart verilebilir. Örneğin; seçilen nesne kalem ise, diğer oyuncuların; dolma kalem, tükenmez kalem, kurşun kalem, fosforlu kalem gibi kalem çeşitlerini söylemesi beklenir. Seçilen nesnenin şekli, yapılış malzemesi, kullanım yerine göre benzer oyunlar türetilebilir.</p>
Anneye notlar	<p>-Sabırlı olun</p> <p>-Hoşgörülü olun</p>

Oyun 4

Oyunun adı	Aynı harf
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	Okuma yazma bilenler
Gerekli malzeme	Yok (Arzu edilirse diğer oyunlarda kullanılan kırmızı kartlar kullanılabilir)
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyuncular rahat bir mekanda oturur-Oyunu başlatan kişi bir harf seçer.Harfler kura yöntemiyle de belirlenebilir-Tüm oyuncular sırayla, belirlenen harfle başlayan sözcükler bulurlar-Söylenen sözcük tekrar edilmez ve uzun düşünülmez-Söylenen sözcük tekrar edilmişse ya da uzun düşünülmüşse kırmızı kart devreye sokulur-Önceden belirtilen kırmızı kart sayısına ulaşan kişi oyun dışı kalır-Son kalan kişi oyunu kazanır.
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Oyunu zaman zaman çocuğun başlatmasına izin verin-Çocuğun söylediği tekrar cümleleri duymazdan gelin-Diğer oyunlarda sözü edilen ayrıntılara dikkat edin.

Oyun 5

Oyunun adı	Yanlışımı bul
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme, süreci takip edebilme ve dinleme becerilerini destekleme.
Oyun için uygun yaş	3 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	-Hikaye kitabı (Kitapsız anlatım da olabilir) -Boncuk ya da seçilen başka bir malzeme(peçete, düğme vs..)
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Oyunun bitmesi için sahip olunması gereken boncuk sayısı belirlenir. -Oyunculardan biri bir hikayeyi okumaya ya da anlatmaya başlar -Diğer oyuncu dikkatle dinler -Okuyan/anlatan kişi, hikayenin bazı yerlerinde bilinçli hatalar yapar. (ör: kuzu yerine muz, horoz yerine soroz) -Oyuncular yapılan yanlış bulup hemen söylemeye çalışırlar -Yanlış bulan ve söyleyen oyuncuya bir boncuk verilir -Boncuk sayısı önceden belirlenen sayıya ulaşan oyuncu oyunu kazanır.
Anneye notlar	-Yanlışları tüm hikayeye serpiştirin -Yanlış yerleri okurken daha fazla vurgulayın ve çocukların bulması için daha fazla zaman tanıyın -Çok ayrıntılı bir konuyu ya da pek bilinmeyen sözcükleri yanlış olarak seçmeyin -Başlangıçta bilinen ve dikkat çekici sözcükleri -Hikayeleri yalnızca siz anlatmayın, çocuğun da anlatmasına izin verin -Diğer oyunlardaki öneriler bu oyun için de geçerlidir.

Oyun 6

Oyunun adı	Elimde kalmasın (Bugün neler yaptın?)
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme. Aile içi iletişimi arttırma.
Oyun için uygun yaş	4 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Kutu, boncuk, peçete, plastik bardak, tombala numaraları, kartlar vb..
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyunculara belli sayıda malzeme dağıtılır-Oyuncular daire şeklinde oturur, ortaya kutu konur-Her oyuncu o gün yaptığı işlerden birini söyler ve kutuya bir malzeme koyar-Oyuncuların amacı, yaptıkları işleri çeşitlendirerek, ellerindeki malzemeleri diğerlerinden önce bitirmektir-Ancak malzeme sayısı fazla olduğundan, oyuncuların daha fazla hatırlamaları için kendilerini zorlamaları gerekecektir-Oyun dönüşümlü olarak, oyuncuların elindeki malzeme bitene dek devam edecektir-Daha önce söylenen bir işin tekrar edilmemesi gerekir-Yapılan işe zamanla ayrıntılar eklenebilir. Örneğin; TV seyrettim/çizgifilm/Taşdevri Yemek yedim/akşam yemeği/ıspanak Okula gittim/servisle gittim/kırmızı servisle vb..
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Başlangıçta beş adet malzeme yeterlidir. Ancak oyuncular 5 adet malzemeye zorlanmıyorsa, 5 adet daha dağıtın ve zamanla sayıyı arttırın-Hatırlama becerilerinin daha fazla olması nedeniyle yetişkinlerin malzeme sayısı daha fazla olmalıdır-Bu oyunun başka bir özelliği, aile bireylerinin birbirlerinden haberdar ve günlük yaşamları hakkında bilgi sahibi olmalarını da sağlar, aile içi iletişimi güçlendirir.

Oyun 7

Oyunun adı	Elimde kalmasın
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	4 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Kasetçalar/müzik seti, kağıtlar, kutu
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<p>-Farklı nesnelerin isimleri kağıtlara yazılarak kapatılır ve bir kutunun içine atılır.</p> <p>-Müzik setine bi CD konularak hazır bekletilir. Oyunu başlatan bir kağıt çeker ve ne yazdığını okur</p> <p>-Okuduğu anda müzik setinde şarkı başlatılır. Oyuncu şarkıyı duyar duymaz kağıtta yazılı nesne ile ilgili bir özelliği ya da türevlerini söyleyerek kağıdı diğer oyuncunun eline verir</p> <p>-Kağıdı alan oyuncu hemen kağıttaki nesne ile ilgili başka bir özellik söyleyip, hızlı bir şekilde diğer oyuncunun eline verir</p> <p>-Şarkı bittiğinde kağıt kimin elinde kaldıysa o oyuncu kaybeder</p> <p>-Söylenen özellik bir başka oyuncu tarafından yinelenemez. Oyundaki süreklilik ve oyuncuların söylediğine dikkat etmek önemlidir.</p> <p>Ör: Kağıtta pantolon yazıyorsa; kot pantolon, kumaş pantolon, bermuda, keten vb. diyebilirler. Renk, ebat, şekil, yapılış malzemesi vb. türevleri de söylenebilir.</p>
Anneye notlar	<p>-Çocukların ilgisini çeken şarkılarla daha iyi sonuç alabilirsiniz</p> <p>-Malzeme türlerini değiştirebilirsiniz</p> <p>-Çocuğunuzun hızına dikkat edin</p> <p>-Diğer oyunlardaki öneriler bu oyun için geçerlidir.</p>

Oyun 8

Oyunun adı	Ses bulmaca
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	4-5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Müzik seti ve farklı seslerin kayıtlı olduğu bir CD
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<p>-Oyunu başlatan kişi, oyunculara, teypten farklı sesler dinleteceğini ve bu sesleri sırasıyla soracağını söyler</p> <p>-Sırasıyla daha önceden kaydedilmiş sesler dinletilmeye başlar. Eğer teyp kaydı yoksa, sesler taklit yöntemiyle de sunulabilir. Ör: horoz sesi, masaya vurma sesi, zil sesi, inek sesi, çocuk sesi, araba sesi vb..</p> <p>-Teyp kapatılır ve oyunculara sırasıyla hangi sesleri duydukları sorulur</p> <p>-Sıralamayı yapamayan oyuncu oyunu kaybeder.</p>
Anneye notlar	<p>-Sürekli aynı sesleri dinletmeyin</p> <p>-Araya farklı sesler koymaya çalışın</p> <p>-Ses sayısını zamanla arttırın</p> <p>-Diğer oyunlardaki öneriler bu oyun için de geçerlidir.</p>

Oyun 9

Oyunun adı	Eşya saklama
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Ayrıntılara dikkat etme
Oyun için uygun yaş	Kullanılacak eşya sayısına göre 4 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Evde bulunan ve taşınması kolay olan tüm eşyalar (Koltuk, vazo, koltuk minderleri, sandalye, çiçek, yolluk vb..)
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<p>-Oyunculara salonda/mutfakta/oturma odası vb. bir yerde, onların olmadığı zamanda bir eşyanın yerinin değiştirileceği ya da ortadan kaldırılacağı söylenir</p> <p>-“Şimdi etrafınıza dikkatlice bakın, hangi eşyanın nerde olduğunu öğrenin.” denir</p> <p>-Oyuncuların etrafına bakması için zaman verilir</p> <p>-Eşyanın yeri değiştikten ya da ortadan kaldırıldıktan sonra, oyuncudan hangi eşya olduğunu söylemesi istenir</p> <p>-Oyuna farklı eşyayla devam edilir</p> <p>-Hangi eşya olduğunu bulamayan oyuncu oyun dışı kalır</p>
Anneye notlar	<p>-Başlangıçta çocuğunuz hemen bulamayabilir</p> <p>-Eleştirmeyin</p> <p>-Büyük eşyadan başlamayı tercih edin. Fazla ve karışık eşyayı tercih etmeyin</p> <p>-Yavaş yavaş eşyayı küçültün</p> <p>-Evinizden çok küçük ve toplu halde duran eşyayı tercih etmeyin. Örneğin sürekli pencere önünde duran koltuğun yerini değiştirebilirsiniz</p> <p>-Sabırlı olun, bulamadığında eleştirmeyin ve kızmayın. Sadece “Bugün sehpanın yerini değiştirmişt看im.” diyerek açıklama yapın.</p>

Oyun 10

Oyunun adı	Resim/Şekil çizme oyunu
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Küçük kas gelişimini destekleme
Oyun için uygun yaş	Kullanılacak şeklin türüne göre 4-5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Kağıt ve kalem
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyuncular bir masa etrafında oturur ve oyunda kaç tur dönüleceği belirlenir. Tur demek her oyuncuya kaç kere sıra geleceği anlamına gelir-Oyunu başlatan kişi, diğer kişiye göstermeden bir şekil çizer-Çizdiği şekli diğer oyunculara gösterir. Bir süre sonra kapatacağını ve şekli çizmesini isteyeceğini söyler-Şekil kapanır ve diğer oyuncu şekli çizer-Şekil kapanır ve diğer oyuncu şekli çizer-Oyuncunun çizmesi bitince, gösterilen şekil ile yan yana konur ve farklılıklar bulunur-Her farklılık için 1 puan verilir-Oyun dönüşümlü olarak diğer oyuncunun da şekil çizmesiyle devam eder-Oyun sonunda, en fazla puan alan oyunu kaybeder
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Başlangıçta karmaşık şekiller çizmeyin-Hatırlanması kolay şekiller uygundur-Eksik çizimler olduğunda çocuğu eleştirmeyin (aşama aşama düzelecektir)-Zamanla çizdiğiniz şekillere ayrıntılar ekleyebilirsiniz

Oyun 11

Oyunun adı	Ben bunu yapıyorum
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Bedensel gelişimi destekleme
Oyun için uygun yaş	Hareket sayısına göre 4 yaştan itibaren
Gerekli malzeme	Yok
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Ayakta ve oturarak oynanabilir -Oyunu başlatan oyuncu bir hareket yapar (parmak şıklatma, başını kaşıma, zıplama, yere çömelme vb.) -Diğer oyuncu, kendinden önce yapılan hareketi yapar ve kendi hareketini ekler -Sıradaki oyuncu kendinden önceki 2 hareketi yapar ve kendi hareketini ekler -Oyun dönüşümlü olarak devam eder -Yanlış yapılan oyuncuya kırmızı kart verilir ya da oyundan çıkarılır -En sona kalan kişi oyunu kazanır
Anneye notlar	-Oyunu çok uzun sürdürmeyin -Hareketlerin sayısı arttıkça hatırlamak zorlaşacaktır -Başlangıç için oyunu 5 hareketle sınırlı tutun ve aşama aşama hareket sayısını artırın.

Oyun 12

Oyunun adı	Kart eşleme
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	Kullanılacak kart sayısına göre 5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Üzerinde şekil/resim bulunan 12 adet kart (her resim/şekilden 2 adet olmalıdır!)
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Kartlar karıştırılır ve resimli yüzü alta gelecek şekilde kapatılır-Sırası gelen oyuncu iki kart açarak eşleri bulmaya çalışır. Açtığı kartlar eş değilse tekrardan kapatır-Eş kartları bulan oyuncu oyuna devam eder. Bulamazsa sıra diğer oyuncuya geçer. Kapatılan kartlarda bulunan şekiller belleğe alınmaya ve yerleri akılda tutulmaya çalışılır-Sadece eşleri bulunan kartlar açık tutulur-Oyun tüm kartlar açılıncaya kadar devam eder
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Her sırada 3 kart olmak üzere toplam 4 sıra yerleştirebilirsiniz-Kendiniz de kartlar yapabilirsiniz-Diğer oyunlardaki öneriler bu oyun için de geçerlidir.

Oyun 13

Oyunun adı	Yaptığımı yap
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Bedensel gelişimi destekleme
Oyun için uygun yaş	4-5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Yok
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Oyuncular sırayla dizilir ve daire şeklinde durur -Oyunculardan biri, diğerinin görebileceği bir yere geçer ve yaptığı hareketleri diğer oyuncunun da yapmasını söyler -Oyuncu hangi hareketi yapıyorsa, diğer oyuncu da aynı hareketi yapmaya başlar Ör: Oyuncu ellerini havaya kaldırmışsa, diğer oyuncu da aynısını yapar -Oyun iyice hızlanır ve çocuk yapılan hareketlere yetişmeye çalışır. Yapamayan ya da yetişemeyen oyundan çıkar -İstenirse oyun sürecinde yanlış yapan oyuncular için bazı kurallar konulabilir (kırmızı kartlar gibi)
Anneye notlar	-Hareketlerin çok zor olmamasına ve çok hızlı yapmamaya özen gösterin -Diğer oyunlarda önerilen bu oyun için de geçerlidir.

	Anne	Çocuk
Yaptığı hareket sayısı		
Yapamadığı hareket sayısı		
Zorlandığı hareket sayısı		
Oyunu kazanan kişi		

Oyun 14

Oyunun adı	Okuduğunu/baktığını anla
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Bir işi sürdürebilme becerisini geliştirme
Oyun için uygun yaş	4-5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Renkli kartonlar ve kitap, kronometre
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyuncular eline birer kitap alır ve “başla” komutuyla okumaya başlanır.-Süreyi tutmak için bir kişi gönüllü olur-Başlangıçta 2 dakika yeterlidir. 2 dakika dolduğunda okumayı sürdüren oyunculara birer boncuk verilir-Okuyucular kart sayılarını arttırmak için okumayı sürdürebilirler (Dikkat edilmesi gereken nokta, süre uzatımının bıktırıcı boyutlarda olmamasıdır. Başlangıçta 6 dakika yeterlidir)-Sahip olunacak boncuk sayısına göre ödüller yazılı olarak belirlenir-Süre bitiminde herkes okuduğu kitap hakkında kısaca bilgi verir. Okuduğunu anlatabilenler ilave bir boncukla ödüllendirilirler.
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Süreyi uzun tutmayın-Boncuk yerine, daha önceden hazırladığınız şerit, ip, fasulye gibi malzemeleri kullanabilirsiniz.

Şerit, boncuk vb. sayısı	Ödül türü
4 boncuk	Birlikte yapılacak bir şey (parka gitmek)
3 boncuk	Oyuncak
2 boncuk	Çikolata
1 boncuk	Şeker vb.

Oyun 15

Oyunun adı	Balon atma
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Takip etme ve zamanında tepki verme becerilerini destekleme
Oyun için uygun yaş	3 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Balon
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Oyuncular önceden şişirilmiş bir balon alır ve birbirlerine atarlar -Balonun düşürülmeden birbirine atılması ve o oyuncunun da beklenen süre içinde balona vurması beklenir -Hangi oyuncu balona beklenen sürede vuramaz ve yere düşürürse oyun dışı kalır
Anneye notlar	-Bu oyun, diğerine atıldığında zarar vermeyecek top vb. malzemelerle de oynanabilir -Amaç çocuğun belli bir süre bir etkinliğe konsantre olması, etkinliği izlemesi ve uygun zamanda kendinden beklenen tepkisel davranışı göstermesidir. Yapacağı bazı gecikmeleri dikkate almayın -Gelişimi izlemek için oyun sürecini ve çocuğun performansını bir kağıda not edebilirsiniz -Diğer oyunlardaki öneriler bu oyun için de geçerlidir.

Oyun 16

Oyunun adı	Nesi var?
Amacı	-Dikkati ve belleği kuvvetlendirme -Çevrenin farkına varma ve nesnelere özelliklerini tahmin edebilme becerilerini destekleme
Oyun için uygun yaş	4 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Ev ortamında bulunan her türlü eşya
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Oyunculardan biri dışarı çıkartılır -Odada bulunan bir eşya diğer oyuncular tarafından belirlenir (ör: Duvarda bulunan tablo, masa, sehpa ya da bir eşya) -Belirlenen eşya dışarıdaki oyuncuya söylenmez -Oyuncu içeri alınır ve diğer oyuncuya sorar; Nesi var? -Oyuncu, daha önceden belirlediği eşyanın özelliklerinden birini söyler (Ör: Kırmızısı var, boncuğu var vb..) -Oyuncunun 3 kez tahminde bulunma hakkı vardır. Belirlenen eşyayı bulamazsa kaybeder -Daha sonra oyuncular gözlerini kapatır ve aynı anda söylenmesi kaydıyla, bu oyunda kullanılan nesnelere ve söylenen özelliklerin sıralanması istenir -Burada oyunu yönlendiren "bir iki üç" der. Aynı anda nesnenin ilk özelliğini yüksek sesle söylerler. Sonra ikinci özelliği... Kim yanlış yapıyorsa o oyuncuya ceza verilir: -3 kere köpek gibi havlama -2 kere kesi gibi miyavlama -Bulduğu yerde 5 kere zıplama -Yerde sürtünme -Tek ayak üzerinde durma -Herkese içecek getirme ve servis yapma vb..
Anneye notlar	-Oyunu başlangıçta büyük ve kolay bulunabilecek nesnelere yapın -Yavaş yavaş bulunması zor olana geçin -Cezaları oyun ve eğlenme aracı olarak seçin!!!

Oyun 17

Oyunun adı	Benzerini bul
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Çevrenin farkına varma becerisini destekleme
Oyun için uygun yaş	3 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Renkli kartlar Daire, üçgen, kare, dikdörtgen gibi şekiller
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyunculardan biri eline renkli kartlardan birini alır ve diğer oyunculara sorar-Bu odada, bu kartla aynı renkte olan ne var?-Oyuncular sırayla kartla aynı renkte olan nesnelere söylemeye başlarlar-Kendisine sıra geldiğinde, kartla aynı renkte bir nesne adı söyleyemeyen oyuncuya bir boncuk verilir-Kart renginde bir nesne kalmadığı zaman, oyun bir başka renkte olan kart ile devam eder-Elindeki boncuk sayısı 4 e ulaşan oyuncu oyun dışı kalır-Oyunun devamında şekillerden biri gösterilir (kare, üçgen, daire) "Burada bu şekillere benzeyen neler var?" diye sorulur. Bilemeyen oyuncuya verilen boncuklar belirlenen sayıya ulaştığında, oyuncu oyun dışı kalır
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Zamanla oyun oynadığınız odadaki malzemeler nesnelere eklemeye yapabilirsiniz. Hatta oyun başlamadan, fark ettirmeden başka nesnelere ilave edebilirsiniz-Eklediğiniz malzemeleri odanın farklı yerlerine serpiştirin. Çocuklar önceden mekanda bulunan nesnelere aşina olabilirler. Malzemelerin aynı yerde ve topluca durmalarını engelleyin-Diğer oyunlardaki öneriler bu oyun için de geçerlidir

Oyun 18

Oyunun adı	Öncekinden farkım ne?
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme Farkındalığı arttırma
Oyun için uygun yaş	4 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Oyuncu sayısı kadar çuval/torba/kutu vb. Evde bulunan her türlü giysi ve aksesuar. (Kazak, küpe, fular, terlik, kalem, bilezik, pijama, eşarp, kolye, bardak vb..)
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	-Her oyuncu kendi malzemesini kendi seçer ve diğer oyunculara göstermez. Malzemeler her oyuncunun kendi torbasında ve yanında olur -Oyuncular birbirlerine dikkatlice bakıp, giysi ve aksesuarları akılda tutmaya çalışırlar -Oyuna kimin başlayacağına karar verilir -Diğer oyuncu gözlerini kapatır -Değişiklik yapacak oyuncu, üzerindeki giysilerde bir değişiklik yapar. Örneğin hırkasını çıkarır, gömleğini değiştirir, küpe takar vb.. -Diğer oyuncu gözlerini açıp, değişikliğin ne olduğunu bulmaya çalışır -Bulamayan oyuncu bir ceza puanı alır
Anneye notlar	-Başlangıçta fark edilmesi kolay, büyük değişiklikler yapmaya özen gösterin, zamanla ayrıntılara inmeye çalışın -Oyunu ilerleyen zamanlarda hareketlerle ilgili de yapabilirsiniz. (Ör: El başın üstündeydi şimdi yanda, bacak bacak üstüne atılmıştı şimdi bacaklar yan yana vb..)

Oyun 19

Oyunun adı	Aynısını yap
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	4-5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Farklı renklere kartonlardan kesilmiş, her birinden en az iki adet şekil (daire, kare, dikdörtgen vb..)
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<ul style="list-style-type: none">-Oyunculardan biri geometrik şekilleri kullanarak (birbirine ekleyerek) bir şekil yapar-Yapılan resmi diğer oyuncuya gösterir. Bir süre bakmasına izin verir ve resmi kapatır-Diğer oyuncu, şekilleri kullanarak resmin aynısını yapmaya çalışır-Daha sonra iki resim karşılaştırılır ve aralarındaki farklar kontrol edilir-Her yanlışlık için bir kırmızı kart veya eksi puan verilir-Oyun dönüşümlü olarak devam eder
Anneye notlar	<ul style="list-style-type: none">-Başlangıçta şekilleri kolay hatırlanabilir türden yapmakta yarar vardır. Zamanla şekil sayıları arttırılır-Çocukların hatırlamalarını kolaylaştırmak amacıyla oynanan bir oyun olduğu için, hataların bazıları görmezden gelinmelidir-Oyunların kuralları çocuğun düzeyine göre değiştirilebilir.

Oyun 20

Oyunun adı	3 şekil oyunu
Amacı	Dikkati ve belleği kuvvetlendirme
Oyun için uygun yaş	5 yaşından itibaren
Gerekli malzeme	Tebeşir, karton, renkli boyalar
Oyuncu sayısı	En az iki kişi
Oyunun süreci	<p>-Bir zemine 3*3=9 tane bölmesi olan bir kare çizilir</p> <p>-Karton üzerine her şekilde 3 adet olacak şekilde şekiller (kare, üçgen, yıldız) çizilir. Şekillerin toplamı 9 adet olmalıdır</p> <p>-İki oyuncu karşı karşıya geçer. Oyuna kimin başlayacağına kura yolu ile karar verilir</p> <p>-Oyuna başlayan kişi herhangi bir şekil kartını alıp yerde bulunan karelerden birinin içine koyar. Diğer oyuncu bir başka şekli alıp yerdeki içi boş olan karelerden birinin içine yerleştirir</p> <p>-Oyunun amacı 3 adet aynı şekli yan yana, yukarıdan aşağıya ya da çapraz şekilde yerleştirip “üçledim” demektir</p> <p>-Oyuncular, bir yandan 3 aynı şekli amaca uygun yerleştirmeye çalışırken, bir taraftan da diğer oyuncunun 3 aynı şekli amaca uygun yerleştirmesine, araya farklı şekiller koyarak engel olmalıdırlar</p> <p>-3 şekli önce bir araya getiren oyuncu oyunu kazanır</p>
Anneye notlar	<p>-Bu oyun için tahta malzemeler kullanabilirsiniz</p> <p>-Gerekli olan zemini evde veya mahallede oluşturabilirsiniz</p> <p>-Kışın evde duvar panosu şeklinde hazırlayıp ev oyunu haline de getirebilirsiniz.</p>

Kaynak: Uskan, C.(2011). Dikkat Eksikliği Bozukluğu Olan 8-10 Yaşındaki Çocukların Dikkat Becerilerini Geliştirmeye Dayalı Bir Programın Etkililiğinin Sınanması, Yüksek Lisans Tezi.

Karatay Rehberlik ve Araştırma Merkezi

Rehberlik ve Psikolojik Danışma Hizmetleri Bölümü