

Oyun Öğretimi-1 1

Oyun ve İletişimin Desteklenmesi

Dr. Meral Çilem Ökcün-Akçamuş

# Oyun Öğretimi

- Çocuklarda oyuncaklar oyun ve nesnelere oyun becerileri iletişim gelişimi ile iç içedir.
- Oyun öğretiminin doğal bağlamlarda desteklenmesi ile iletişim becerileri de desteklenebilmektedir.
- Öğretim yaparken çocuğun iletişim aşamalarına göre öğretim de farklılaşabilmektedir. Bununla birlikte kullanılan ortak stratejiler de bulunmaktadır.

# Oyun Oynarken

- **Tekrar et:** Oyunun başlangıcında, oynarken ve de sonunda söylediklerinizi ve yaptıklarınızı tekrar edin. Örneğin lego poşetini göstererek “lego!” Deyin.
- **Fırsat sun:** Sıra alması için fırsat sunun. Oyunu parçalara bölerek çocuğun sıra alacağı yerleri belirleyin (oyunun başında, ortasında ve sonunda olmak üzere). Çocuğun nasıl sıra alacağı oyunun ya da iletişimin hangi aşamasında olduğuna göre değişecektir.
- **İpucu sun:** Dışsal ya da doğal ipuçlarını gerektiğinde kullanın. Oyuncakla oyun oynamanın öğretiminde genellikle fiziksel yardım sunulması gerekebilmektedir.
- **Eğlen:** Çocuk bu süreçte ne kadar eğlenirse o kadar öğrenecektir.

# Tüm ařamalarda oyun

- Bazı çocukların içinde buldukları oyun evresi içinde buldukları iletişim evresi ile tutarlı olmayabilir.
- Örneđin sosyal ařamada olan ve fiziksel oyun sırasında çevresindekilerle iletişim kurabilen bir çocuk oyuncaklarla oynarken iletişim kurmayabilir (Bu durumda bu çocuđun oyuncaklarla oyun evresinin erken iletişim ařamasında olduđu düşünölmelidir)

# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla

## Oyun

- Bu aşamada çocuk nesne ile oynamamakta ve nesnelere ağzına alarak veya diğer yollarla tanımaya çalışmaktadır. İletişimde ise amaçlı iletişim öncesi aşamadır.
- Bu aşamada çocuğun basit oyuncaklarla oynaması, ara sıra da olsa oyuncaklarla oyununa sizi de katması, doğrudan size bazı mesajları iletebilmesi ve bazı yönergelerinizi anlaması beklenmektedir.
- Tüm oyuncak türleri bu aşamada uygundur ancak bu aşamada hayali oyun az gözleneceği için belki sadece kuklalar, bebekler, oyuncak telefon ya da oyuncak taşıt gibi hayali oyun oyuncakları sunulabilir.
- Bu aşamada yetişkin çocuğun oyununa katılmaya çalışmalıdır. Bu aşamada oyuna katılmak çocuğun uygun şekilde oynamasından çok, oyundan keyif almasını sağlamak ve oyuncakla nasıl oynanacağını gösterilmesi anlamına gelmektedir.

# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla Oyun

- Oyuncakla nasıl oynanacağına öğretilmesi için fiziksel yardım sunmak gerekebilir. Fiziksel yardım sunarken ne yapıldığı sözel ipucuyla açıklanmalıdır (bas, çek, it vb). Daha sonra katılımına coşkuyla tepki verilmelidir. Çocuk oyuncakla nasıl oynandığını öğrendikçe fiziksel yardım silikleştirilmelidir.
- Başlangıçta karşılıklı etkileşim olmayabilir. Çocuk oyunu oynamayı öğrendikten sonra iletişim hedefleri oyuna dahil edilerek karşılıklı etkileşim beklenebilir.
- Değiş-tokuş oyuncakları ile oyun bu aşamada oynanması uygun olan oyunlardan biridir.
- Bu oyun şu şekilde oynanabilir:

# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla Oyun

| Top Alışverişi   |                          |                               |
|--|--------------------------|-------------------------------|
| Ne yapacaksınız?   | Ne söyleyeceksiniz?      | Çocuğun sıra alma davranışı   |
| Çocuğa yakın olacak şekilde karşılıklı oturun. Çocuğun topu görmesi için kaldırın ve coşkulu şekilde ona oyuncağı sunun. | Ayşe! Top!               | Çocuk topa bakabilir.         |
| Topu çocuğun elleri arasına tutturun.  | Top! Ayşe'nin topu!      | Çocuk topu alabilir.          |
| Yavaşça topu alın.   | Elif 'in(Öğretmen) topu! | Çocuk topa bakabilir.         |
| Topu çocuğun elleri arasına tutturun.  | Ayşe'nin topu!           | Çocuk topu alabilir.          |
| Elinizi açarak topu size vermesi için ipucu sunun.   | Elif 'in(Öğretmen) topu! | Çocuk topu elinize verebilir. |

# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla Oyun

- Çocuğun kendiliğinden topu alıp verebilmesi için oyunun ilk iki basamağının birçok kez tekrarlanması gerekebilir. Bu aşamadan sonra aynı oyunda, çocuğun biraz daha uzağına oturarak topu size yuvarlaması, atması beklenebilir.
- İnsan oyuncaklarla ve geniş oyun alanlarında (salıncak vb) oynanacak oyunlar bu aşamada uygundur. Bu oyunlar sırasında çocuğun iletişim amacı olarak istemesi sağlanabilir.
- Bu oyunlara verilecek bir örnek şöyle olabilir:



# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla Oyun

| Balon Rutini   |                     |  |
|--|---------------------|--|
| Ne yapacaksınız?   | Ne söyleyeceksiniz? | Çocuğun sıra alma davranışı  |
| Çocuğa balonu gösterin.  | Balon!              | Çocuk bakabilir.   |
| Balonu şişirmeye başlayın.   | Şişir!              | Çocuk izleyebilir.   |
| Şişirmeyi bırakın ve bekleyin.   |                     | Çocuk hareket edebilir, ses çıkarabilir veya balonu şişirmenizi taklit edebilir. |
| Balonu tekrar ağzınıza alın.<br>Veya   | Şişir?              | Elinizi itebilir ya da balonu şişirmenizi taklit edebilir.                       |
| Sönmüş balonu çocuğa verin.<br>Sonra elinizi açarak size vermesi için ipucu sunun. | Şişir?              | Çocuk sönmüş olan balonu elinize koyabilir.                                      |

## Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla

### Oyun

Bu aşamada çocuğun nesneyle oyunu sırasında etkileşimde bulunmasını sağlamak için takip edilecek stratejiler **çocuğun liderliğini takip etmeye** dayanmaktadır:

- ❖ **Çocuğun ilgisini dikkate al-** Çocuğun ilgilendiği nesneyle/oyunla rutin oluşturulmaya çalışılmalıdır. Örneğin çakıl taşlarıyla oynayan çocuğun bu davranışı taklit edilerek ve çocuk taşları birbirine vurması sırasında “taş” denilerek rutin oluşturulabilir.
- ❖ **Yorumla: Çocuk ne yaparsa yapsın iletişim kurma amacı varmış gibi davran-** Örneğin henüz nesnelere oyun oynamayan ancak onları eline alarak inceleyen bir çocuğa blok uzatarak “ işte burada” veya “Ayşe'nin bloğu” diyebilirsiniz.

# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla

## Oyun

- ❖ **Taklit et: Çocuğun liderliğini onu taklit ederek takip et-**  
Örneğin çocuk blokları masaya vuruyorsa ya da kutudan nesnelere çıkarıyorsa siz de, sizin davranışınızı etkilediğini görene kadar, o ne yapıyorsa aynısını yapın. Bundan sonra taklide devam edin ancak bu davranışlara yeni davranışlar ekleyerek çocuktan da aynısını taklit etmesini beklediğinizi bakışlarınızla ya da oyuna ara vererek belli edin.
- ❖ **Zorla katılmak: Çocuk istemese bile sergilediği eyleme katılmada ısrarcı ol-** çocuk nesnelere ilgi göstermiyorsa hayali oyun oyuncakları olan kuklalar, hayvanlar, taşıtlar, bebekler, oyuncak telefon kullanılabilir. Örneğin kukla çocuğun yediği kurabiyeyi ısırabilir, sesler çıkararak arabayla çocuğun bacağına çarpıyormuş gibi yapabilirsiniz.

# Kendine Yönelik Aşamada Oyuncaklarla

## Oyun

- ❖ Rutin oluştuktan sonra rutinlerde değişikliklere giderek oyun davranışlarını ve de iletişim davranışlarını bir üst aşamaya doğru destekleyebilirsiniz.
- ❖ Çocuk sadece tek bir nesneye ilgi gösteriyor onu yanında taşıyor, onu bulamadığında öfkeleniyorsa ve de bu ilgisi etkileşimi güçleştiriyorsa bu davranış duyumsal olabilir. Bu durumda çocuğun ilgilendiği bu nesneyi nazikçe alarak o nesneye olan ilgisini oyuna dönüştürmeye çalışabilirsiniz. Örneğin nesneyi çocuğun cebine saklayabilirsiniz ve bulduğunda ona nesneyi geri verebilirsiniz.

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- Bu aşamada çocuk işlevsel oyun oynamaya başlar (örn. neden sonuç ve görsel uzamsal oyuncaklarıyla).
- Bunun yanı sıra uygun olmayan, alışılmadık oyun davranışları da gözlenir (çoğu duyumsal davranışlardır).
- Telefonu kulağına götürmek gibi basit sembolik oyun (kendi kendine yapar gibi yapma) bu aşamada gözlenebilir.
- Bu aşamada elinizi tutarak ya da sizi yönlendirerek isteme davranışında bulunur. Ancak bu aşamada nesnelere çoğunlukla yalnız oynar ve bunu sizi eliyle iterek belli eder.
- Bu aşamada oynadığı oyuncakların ya da oyuncaklarla gerçekleştirilen eylemlerin çeşitliliği arttırılmaya, bir ya da daha fazla sembolik eylemi gerçekleştirilmesi sağlanmaya, jest, resim, ses ya da sözcük kullanarak istemesi sağlanmaya ve sizin söylediklerinize tepki vermesine (örn. bloğu buraya koy gibi) çalışılır.

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- İsteme aşamasında kullanılabilen tüm oyuncaklar bu aşamada da uygundur ancak bu aşamada oyuncak ocak, musluk/lavabo, bardak, arabalar gibi hayali oyunda kullanılan minyatür oyuncaklar da kullanılabilir.
- **Çocuğun oyununa katılın.** Çocuğun oyununu taklit ederek başlayın. Bazen de çocuğa oyuncakla nasıl oynayacağını göstermek için katılabilirsiniz.
- **Farklı oyuncaklarla nasıl oynayacağını öğretin.** Yeni bir oyuncakla nasıl oynanacağını gösterin ancak daha sonra oyuna siz de katılın. Bir oyuncakla yapılabilecek bir ya da iki eylem öğretin. Öğretiminizin ilk aşamalarında fiziksel yardım kullanabilir daha sonra silikleştirebilirsiniz. Çocuk bir oyuncak ile 1-2 eylem gerçekleştirdiğinde aynı eylemleri gerçekleştirebileceği başka oyuncaklarla da oynamayı öğretin. (örneğin şekil yapbozu, başka tek parçalı yap-bozlar)

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- Kendi kendine yapar gibi yapmaya model olun. Öncelikle oyuncaklar olmadan model olabilirsiniz. Örneğin yemek saatinde çocuk bisküvi yerken siz onun bisküvisinden yiyormuş gibi yapabilirsiniz. Aynı şeyi kuklalarla da yapabilirsiniz. Örneğin kedi kuklası çocuğun sütünden içiyormuş gibi yapabilirsiniz. Bunu yaparken siz kediymiş gibi konuşun “hüüüp çok lezzetliymiş, harika”.
- Çocuk eğer arabalar, minyatür hayvanlar ya da insanlarla oynuyorsa sembolik oyuna başlamak için çocuk daha da hazır demektir. Çocuğun yaptığını izleyin ve oyununa katılın. Örneğin çocuk arabayı öne geriye hareket ettiriyorsa siz de bir başka arabayla o arabaya çarpabilir ve “ay” “çarptı” diyebilirsiniz. Oyunu çocuğa açıklamaya çalışmak yerine doğrudan katılmalısınız.

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- Tekrar et
- Fırsat sun
- İpucu sun
- Eğlen

Stratejisini kullanarak oyunu rutin haline getirin. Bu sayede çocuğun istemesini ve basit yönergelerinize uymasını sağlayabilirsiniz.



# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

## Garaja Park Etme Rutini

| Ne yapacaksınız?   | Ne söyleyeceksiniz?   | Çocuğun sıra alma davranışı   |
|--|---|---|
| Arabayı kaldırarak gösterin.   | Ayşe! Hadi arabayla oynayalım!  | Çocuk yanınıza gelerek yanıt verebilir.<br>Çocuk arabayı sizden alabilir.                                     |
| Rampanın başını işaret edin.   | Arabayı buraya koy.   | Çocuk arabayı rampaya yerleştirebilir.  |
| Çocuğun rampanın başındaki oyuncuğu bırakması için “başla” diyerek ipucu sunun. Sunulacak ipucu çocuğun iletişim aşamasına göre değişir. Bu aşamada çocuğa fiziksel yardım sunulması gerekebilir (örn., arabayı ipucundan önce bırakmaması için) | Bir iki üç-başla!<br>“Aşağı” (araba hareket ederken aşağıyı gösterin) | Çocuk arabayı rampadan bırakabilir.<br>Daha sonra verilen ipucunu (örn., “bir, iki,...”) sesle tamamlayabilir |
| Çocuğun sizden isteyebilmesi için arabayı ondan önce yakalayın.  | Araba?  | Çocuk size bakabilir. Arabayı istemek için elinizi çekebilir.<br>Daha sonra ses çıkarabilir.                  |
| Yine oynamayı ifade etmesi için işaret ya da resim kullanabilirsiniz.  | Yine/daha   | Çocuk yine/daha işaretini yapabilir.  |

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

## Su Oyunu Rutini

| Ne yapacaksınız?   | Ne söyleyeceksiniz?   | Çocuğun sıra alma davranışı  |
|--|---|--|
| Musluğu açın.  | Ayşe gel! Su!   | Çocuk yanınıza gelerek yanıt verebilir ya da gelmesi için çocuğa fiziksel yardım sunulabilir.        |
| Suyun altına bir kap koyun.  | Su! Su içine!   | Çocuk izleyebilir.   |
| Musluğu kapatın.   | Su kapalı.  | Çocuk izleyebilir.   |
| Elinizi musluğun altına getirerek çocuğa beklenti içinde bakın.  | “Daha/yine?” (Eğer çocuk daha fazla istediğini belirtirse “biraz daha su” deyin.) | Çocuk elinizi tutarak yine istediğini belirtebilir.  |
| “Su” ya da “daha/yine” sözcüklerini çocuğun taklit etmesi için pek çok kez tekrarlayın. (çocuğun neyi öğrenmesini hedefliyorsanız)<br>VEYA |   | Çocuk elinizi tutarken aynı zamanda ses çıkarmaya başlayabilir ya da sözcük kullanmaya başlayabilir. |
| Çocuğa daha/yineyi ifade edebileceği işareti yapması için fiziksel yardım sunun. (ya da resimlerden göstermesi)                            | Yine/daha   | Çocuk yine/daha işaretini yapabilir.   |

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

| Su Oyunu Rutini/devam                               |   |   |
|---|---|---|
| Ne yapacaksınız?                                    | Ne söyleyeceksiniz?   | Çocuğun sıra alma davranışı   |
| Çocuk sıra almaya başladığında rutini değiştirin. . |   |   |
| Musluk bozulmuş gibi yapın.<br>YA DA                | Uff, su yok!  | Çocuk izleyebilir ve ses çıkarabilir.   |
| Suyun içine az az sabun dökün.<br>YA DA             | Sabun .   | Çocuk elinizi tutarak ya da sesler çıkararak yine/biraz daha sabun istediğini belirtebilir. |
| Çocuğun ellerini yıkaması için yardım edin.         | Şarkı söyleyin, “Yıka yıka ellerini. Yıka yıka ellerini. Sabunla sabunla ellerini. Yıka sabunla ellerini” | Çocuk şarkıyı söylemeye başladığınızda ellerini yıkamaya başlayabilir.                      |

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

## Köpük Oyunu Rutini

| Ne yapacaksınız?  | Ne söyleyeceksiniz?  | Çocuğun sıra alma davranışı  |
|---|--|--|
| Köpük şişesini kaldırın.<br>YA DA   | Köpükler! Gel! Köpükler!   | Çocuk yanınıza gelerek yanıt verebilir.  |
| Elinizi açarak çocuğun köpük şişesini ya da resmini size vermesini bekleyin.                                    | Hiçbir şey yapmadan çocuğun köpük şişesini ya da resmini size vermesini bekleyin. Sonra “Köpükler!” deyin. | Çocuk size köpük şişesini ya da resmini verebilir.   |
| Köpükleri üfleyin.  | “Köpükler”! “Pat!” (onları patlatırken)  | Çocuk köpükleri ya da sizin onları patlatmanızı izleyebilir.   |
| Bekleyin ve şişeyi havada tutun.<br>YA DA   | Köpük?   | Çocuk elinizi tutarken aynı zamanda ses çıkarmaya başlayabilir ya da sözcük kullanmaya başlayabilir. |
| Çocuğa köpük çubuğunu verin ve elinizi açarak uzatın.<br>YA DA  | Köpük.   | Çocuk köpük çubuğunu elinize uzatabilir.   |
| Eğer çocuk jest, ses ya da sözcükle ilgilenmiyorsa işaret kullanarak ya da resim göstererek istemesini öğretin. | Daha   | Çocuk daha işaretini kendisi yapabilir.  |

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

## Top Değiş-Tokuş Oyunu

Ne yapacaksınız?

Ne söyleyeceksiniz?

Çocuğun sıra alma davranışı

Topu kaldırın.

Ayşe! Gel! Top!

Çocuk yanınıza gelerek yanıt verebilir.

Topu çocuğa doğru yuvarlayın.

Ayşe'nin topu!

Çocuk topu yakalayabilir.

Daha sora topu yuvarlamadan önce çocuğun ellerini açması için bekleyin.

Çocuk siz ona topu atmadan önce ellerini açabilir ya da ses çıkarabilir.

Topu yakalamak için ellerinizi açın ve eğer çocuk topu yuvarlamazsa topu çocuktan alın.

“Elif’in (yetişkin).....**topu** (topu demeden önce çocuk topu size atana kadar bekleyin ve attığında söyleyin).

Çocuk topu size yuvarlayabilir. Daha sonra ise sizin topu atmanız için elini uzatabilir ya da ses çıkarabilir.

# İsteme Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

Top deęiş-tokuş oyununun ilerleyen aşamalarında;

- Topu havadan atabilir, top yerine başka oyuncak (örn., fasulye torbası vb) kullanabilirsiniz.
- Çocuk oyun oynamak istediğinde seçenek sunabilirsiniz.

Oyun sırasında etkileşimi de sağlamak için daha önce önerilmiş olan stratejileri kullanın:

- ❖ **Çocuğun ilgisini dikkate al**
- ❖ **Yorumla: Çocuk ne yaparsa yapsın iletişim kurma amacı varmış gibi davran.**
- ❖ **Taklit et: Çocuğun liderliğini onu taklit ederek takip et.**
- ❖ **Zorla katılmak: Çocuk istemese bile sergilediği eyleme katılmada ısrarcı ol.**

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla

## Oyun

- Bu aşamada çocuk işlevsel oyun oynar (neden sonuç oyuncakları ya da görsel uzamsal oyuncaklarla oyun gibi).
- Bazı sembolik oyun davranışları (basit yapar gibi yapma) gözlenebilir (örn. bebeğine yemek yedirir).
- Basit kurallı oyun oynar (hafıza oyunu, basit tombala gibi).
- Çocuğun oyuncaklarla oyun dağarcığı arttıkça uygun olmayan oyun örüntüleri azalır. Ancak bu aşamada bile zaman zaman uygun olmayan oyun gözlenebilir (çoğu duyumsal davranıştır).
- Bu aşamada ortak ilgi kurmaya başlar ve ses, jest ya da sözcükleri kullanarak iletişim kurar. Ancak oyuncaklarla oynarken diğerleriyle etkileşimde sorunlar gözlenebilir.
- Bu aşamada oyuncakla oyun sırasında çeşitli amaçlarla iletişim kurma (isteme, seçim yapma, yanıtlama ve yorum yapma/ortak ilgi), ekolalileri spontan konuşmaya dönüştürme, kendi başına oyuncak ile oyun başlatma, sembolik oyun dağarcığını genişletme ve kurallı oyun oynama hedeflenebilir.

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- Bu aşamada da kendine yönelik ve isteme aşamasında kullanılan oyuncaklar kullanılabilir. Ancak bu aşamada farklı olarak daha çeşitli sembolik oyun oyuncakları ve kurallı oyun oyuncakları da dahil edilebilir.
- Bu aşamada artık çocuğun oyununa katılmak kolaylaşmıştır.
- Oyunun öğretiminde;

**Tekrar et**

**Fırsat sun**

**İpucu sun**

**Eğlen** stratejilerini kullanarak oyunu rutin haline getirin.



# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla

## Oyun

| Yap-Boz Oyunu Rutini   |   |   |
|--|---|---|
| Ne yapacaksınız?   | Ne söyleyeceksiniz?   | Çocuğun sıra alma davranışı   |
| Yap-bozu göstererek oyuna başlayın.<br>YA DA<br>Çocuğun, sözcük kullanarak oynamak istediğini belirtmesine fırsat verin. | Ayşe gel yap-boz oynayalım.   | Çocuk davet ettiğinizde kendiliğinden yanınıza gelebilir.<br>Çocuk oyun oynamak istediğini size resim getirerek ya da sözcük kullanarak belirtir. |
| Yap-bozun tüm parçalarını tutun.<br>Çocuğun parçaları istemesi için bekleyin.  | Çocuk istediğinde parçanın ismini söyleyerek uzatın<br>(..... burada) | Çocuk size bakarak, elini size uzatarak, eksik olan parçanın ismini söyleyerek sizden parçayı isteyebilir.<br>Sonra parçayı yerleştirir.          |
| Çocuk yap-bozun parçasını her takışında coşkuyla karşılayın.   | Hey! Üzümü taktın!  | Çocuğun kendisi de taktığında aynı sözcükleri kullanabilir.   |
| Çocuğun parçaları istemesi için bekleyin.  |   | Çocuk parçayı isimlendirerek sizden isteyebilir.  |

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

Yap-boz oyununun daha sonraki aşamalarında;

- ▶ Çocuğun istediğinden farklı bir parçayı ya da oyuncacı (oyuncak meyve) vererek yorumda bulunmasını sağlayabilirsiniz. Ya da parçayı bulamıyormuş gibi yapabilirsiniz.
- ▶ Seçenek sunabilirsiniz.
- ▶ Evet/hayır soruları yöneltebilirsiniz (kırmızı trni mi istiyorsun gibi)
- ▶ Çok aşırıya kaçmadan belki en son aşamada "bu ne?" sorusu sorabilirsiniz. Çünkü bu soru oyunu bozabilir.

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- **İnsan oyuncaklar kullanabilirsiniz:** Çocuk oyunu oynamanızı isteyerek sıra aldığı anda oyuncağı bulamıyormuş gibi yapabilir, evet/hayır sorusu sorabilir, seçenek sunabilir ya da basit sorular sorabilirsiniz.
- **Senaryolar kullanarak sembolik oyuna model olun:** Örneğin kedi kuklası çocuğun bardağından su içebilir, sonra mutlu olduğu için çocuğı öpebilir. Sonra kukla kavanozdan bir bisküvi alarak çocuğı isteyip istemediğini sorabilir. Buna benzer senaryolar geliştirilerek model olunabilir. Senaryolar bir çizgi film ya da okunan bir çocuk kitabından yola çıkılarak oluşturulabilir.
- İlk aşamada bunun için kullanılacak oyuncaklardan biri oyuncak telefonlardır. “Merhaba. Hoşça kal.” gibi kısa konuşmalara yer verilebilir. Git gide “Ben Ayşe. Nasılsın?” gibi konuşmalar eklenebilir.
- Evcilik malzemeleriyle de senaryolar oluşturulabilir. Yiyecek hazırlanabilir, servis edilebilir ve yenebilir. Çocuk yapar gibi yapma dizileri oluşturmaya başladığında başka öğeler de eklenebilir (örn. Hıım çok lezzetli olmuş, Ay! Çok sıcak. Oyuncak tavşana da sor bakalım biraz daha istiyor mu gibi).
- Bu oyunlar oynanırken ilk aşamalarda fiziksel ve de sözel ipuçları sunulabilir.

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla Oyun

- **Kurallı oyun oynama:** Bu oyunları oynarken çocuğun oyuna aktif ve de sözel olarak katılması desteklenmelidir. Örneğin oyunda kullanılacak kartların dizilmesine yardım edebilir ve kendi oynayacağı kartı seçebilir.
- Eşleme oyunları en basit kurallı oyundan biridir. Örneğin hayvan resimlerinin, tanıdık nesnelerin ya da kişilerin kullanıldığı tombala oyunu gibi.
- **Kurallı oyunlar da rutinelere dönüştürülmelidir:** Rutine dönüştürmede yine

**Tekrar et**

**Fırsat sun**

**İpucu sun**

**Eğlen** stratejileri kullanılabilir.

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla

## Oyun

### Tombala Oyunu Rutini

#### Ne yapacaksınız?

Çocuğun sözcük ya da resim kullanarak oyunu oynamak istediğini belirtmesi için bekleyin.

YA DA

Oyuncağı siz göstererek çocuğa oyunu önerin.

Çocuğa hangi kartı istediğini sorun (kartlar farklı renklerde olabilir)

Sıra değiştiğinde çocuğa sıranın kimde olduğunu sorun ve işaret ederek söyleyin.

YA DA

Çocuğun sıranın kimde olduğunu söylemesi için beklenti içinde olduğunuzu göstererek bakın.

#### Ne söyleyeceksiniz?

Bir şey yapmadan çocuğun iletişimi başlatmasını bekleyin ve çocuk teklif ettiğinde “Tamam hadi oynayalım” deyin.

“Tombala oynamak istiyor musun?”

Kırmızıyı mı yoksa yeşili mi? Eğer çocuk daha fazla yardıma ihtiyaç duyuyorsa boşluk doldurmaya yer verin “Kırmızıyı.....”

Kimin sırası? Elif’in (yetişkin) .....(bu arada kendinizi gösterin)

Elif’in ..... (gerektiğinde boşluk doldurma ipucunu verin)

#### Çocuğun sıra alma davranışı

Çocuk oyuncağı size getirebilir, “Tombala oynayalım” diyebilir ya da resmi size vererek “tombala” diyebilir.

Çocuk “evet” ya da “hayır” diyebilir ya da “tombala” diyebilir.

Çocuk hangisini seçtiğini isimlendirerek ya da boşluğu doldurarak belirtebilir.

Çocuk “ Elif’in sırası” ya da “Ayşe’nin sırası” diyebilir.

Çocuk boşluğu doldurabilir.

# Erken İletişim Aşamasında Oyuncaklarla

## Oyun

### Tombala Oyunu Rutini

| Ne yapacaksınız?  | Ne söyleyeceksiniz?   | Çocuğun sıra alma davranışı  |
|---|---|--|
| Sıra size geçtiğinde tombala kartını alarak çocuğa gösterin.                              | Bu bir ..... (resmi çocuğa göstererek)  | Çocuk resme bakabilir, resmi isimlendirebilir ve sonra nereye koyulacağını gösterebilir. |
| Çocuğa dokunarak ya da soru sorarak sıranın kendinde olduğunu belirtmek için ipucu sunun. | Eğer çocuk verdiğiniz doğal ipucuna tepki vermezse “Kimin sırası?” sorusunu yöneltin ve sonra bekleyin. | Çocuk “Ayşe’nin sırası” diyebilir.   |

Kurallı oyunlar oynanmaya başlandığında gerçekte oynandığı şekliyle oynanmayabilir.

Çocuk ilk başta sadece aynı resimleri bir araya getirmekle ilgilenebilir. Bu nedenle oyunda değişiklikler yapılabilir.

# Sosyal Aşamada Oyuncaklarla Oyun

- Bu aşamada çocuk işlevsel oyun oynar (pek çok oyuncakla işlevine uygun olarak oynar. Yeni bir oyuncakla nasıl oynanacağını kendisi keşfedebilir).
- Sembolik oyun davranışları (yapar gibi yapma dizileri gözlenir) gözlenebilir (örn. telefonda kısa bir sohbet gerçekleştirir, yemek hazırlar ve bebeğine yemek yedirir).
- Kurallı oyun oynar (kurallı oyunları oynar ve bazen de kuralları kendisi belirler).
- Bu aşamada çocuk oyun sırasında soru sorar, soruları yanıtlar ve yorumda bulunur. Ekolali bu aşamada devam edebilir.
- Bu aşamada kurallı oyun oynaması ve bu sırada sözel olarak iletişim kurması, bir amaç ve bir ürün oluşturmak için oynaması, oyuncakla oyun sırasında kendi sözcük ve cümleleri ile iletişim kurması, hayali oyun sırasında pek çok amaç için iletişim kurması (yanıtlama, soru sorma, aynı konuda konuşma, fikirleri ifade etme, daha sonra ne olacağını söyleme, geçmiş hakkında, duyguları hakkında konuşma) ve diğer çocuklarla daha uzun süre oynaması hedeflenmektedir.

# Sosyal Aşamada Oyuncaklarla Oyun

- Bu aşamada sembolik oyun oyuncakları ve de kurallı oyun oyuncakları özellikle önemlidir. Bu oyunlar sadece iletişimi desteklemekle kalmaz aynı zamanda çocuğun problem çözme becerilerini ve de hayal gücünü kullanmasını destekler.
- **Hayali Oyun:** Çocuk bu aşamada tanıdık bir çizgi film ya da kitapta geçen bir senaryoyu canlandırabilir. Örneğin birlikte hamburger hazırlama ve de servis yapma ya da satın alma oyunu oynayabilirsiniz.
- Oyundan önce çocukla ne yapacağınız ve oyun sırasında ne söyleyeceğinizi düşünmelisiniz. Önce tüm sorumluluk yetişkindedir. Yetişkin model olur, daha sonra çocuktan yapmasını bekler ve dışsal ipuçları sunar. Çocuk senaryoya alıştığında ise yetişkin; beklemek, beklediğini gösterir şekilde bakmak, ipucu kartlarını göstermek gibi doğal ipuçları sunar. Bu ipuçlarını oyunda yer alacak üçüncü bir kişinin sunması ise yetişkinin tam bir oyun ortağı olması açısından daha uygundur.



# Sosyal Ařamada Oyuncaklarla Oyun

- **Hayali Oyun:** Çocuk kendiliđinden oyuna yeni řeyler katabilir. Örneđin restoranda hiç hamburger kalmamış olabilir. Bu durumda çocuđun liderliđi izlenmelidir. Diđer taraftan sizin senaryonuzdan sıkılmış olabilir ve sizin oyuna yeni řeyler eklemeniz gerekebilir. Örneđin hamburgeri kendiniz için deđil kedi için alabilirsiniz. Sembolik oyun duyguların ifade edilmesi için de kullanılabilir. Örneđin kedi restoranda hamburger kalmadıđı için üzülebilir. Kediye bařka yiyecekler teklif ederek mutlu etmeye çalışabilirsiniz.

# Oyun senaryoları/ mutfak oyunları

- Gerçek yiyeceklerle gerçek yemek yapma deneyimlerine katılma,

*Basit yönergelerle yemek yapmaya yardımcı olabilirler (karıştırma, malzemeleri koyma, hamuru yuvarlama, köreltilmiş bıçakla yumuşak yiyecekleri kesme).*

- Oyuncak mutfak köşesinde gerçeğine benzer kaplarla, tavalarla, tencerelerle ve gerçeğine benzer yiyeceklerle oynama; Gerçeğine benzer materyalleri kullanarak yemek pişiriyormuş gibi yapılabilir.

*Çocuğun tencerenin içine yiyecek malzemelerini koyuyormuş gibi yapması istenebilir, yiyecekler tavada kızartılıyormuş gibi yapılabilir, ve yiyecekler tabaklara servis ediliyormuş gibi yapılabilir. Devamında birlikte bir akşam yemeği yeniyormuş gibi yapılabilir. Abartılara yer vererek yemek yerken yemeğin lezzetli olduğunu gösteren sesler çıkarmayı, içme sesi çıkarmayı unutmayın.*

- Çocuklar hayali yiyecekleri pişiriyormuş gibi yaparlar

*Çocuğun tencere ve tavaların içine yiyecek koyuyormuş gibi yapmalarını teşvik edin. Yemek pişerken güzel kokulara ve tatlara ilişkin ünlemler kullanılabilir. Ne pişirdiğini, tencereye ne koyduğunu sorun. Bu aşamada siz model olabilir ya da bir akranının model olmasını sağlayabilirsiniz. Bir yere, çocuğun üstüne veya kendi üstüne yiyecek, içecek dökmüş gibi yapabilirsiniz. Çocuğun hayali havlu ile dökülen yeri silmesini sağlayabilirsiniz. Bu sırada çocuğun da tüm bunları yaptığından emin olun.*

- Son aşamada çocuk yemek yapma senaryolarında akranları ile oynar.

# Oyun senaryoları/ Çay partisi

- Gerçek yiyecekler ve içeceklerin olduğu bir çay partisi düzenlenebilir.

*Masa özel bir yere yerleştirilerek üzerine küçük çay seti koyulur. Tabaklara gerçek yiyecekler (minyatür büyüklükte olmaları daha da dikkat çeker) ve bardaklara gerçek içecekler (meyve suyu olabilir) koyulur.*

- Gerçeğine benzeyen yiyecekler ve malzemelerle çay partisi düzenlenir.

*Çocuğun bardaklara içecek doldurması ve yiyeceğini seçmesine izin vermek motive edici olabilir. Yiyeceklerin lezzetli olduğunu gösteren sesler çıkarılabilir.*

- Hayali yiyeceklerle çay partisi düzenlenir.

*Aynı çay partisi hayali yiyecek ve içeceklerle düzenlenir. Yemek yeme ve içme sesleri çıkarılabilir.*

- 2. ve 3. hedef ile aynı anda yapılabilecek bir düzenleme ; çay partisinde çocuğun oyuncak hayvanlara, bebeklere ve figürlere yiyecek ikram etmesi olabilir.

*Bu oyun arkadaşları için ayrıca sandalyeler yerleştirilebilir. Çocuğun oyuncak bebeklere veya hayvanlara yiyecek vermesi desteklenebilir ve bu hayvanlara veya oyuncak bebeklere gerçeklermiş gibi davranılmalıdır.*

- Çocuk çay partisine katılan akranlarına yiyecek ve içecek ikram edebilir.

- Diğer akranlar için de sandalyeler yerleştirilir. Çocuğun onlara ikramda bulunması desteklenir.

# Oyun senaryoları/ Taşıtlarla Oyun

- Çocuk araba veya treni iterek uygun sesler çıkarır.

*Bu aynı zamanda model olmayı da kullanarak çocuğa bazı taklit becerilerini öğretmek için en uygun zamandır. Eğer arabayı itiyorsanız "Aannn Aannn" gibi sesler çıkararak çocuğun da aynı sesleri çıkarmasını sağlayabilirsiniz.*

- Çocuk yolda bazı engellerle karşılaşabilir.

*Siz yola bazı engeller çıkarırken çocuğun o engellere çarpmasını sağlayabilirsiniz ve bu duruma uygun çıkarması için model olabilirsiniz. Yola oyuncak hayvanlar ve diğer taşıtlar koyarak çocuğun onlara "çekil yoldan" demesini ya da "korna sesi" çıkararak işaret vermesini sağlayabilirsiniz.*

- Yolda giderken çocuk bazı insan figürleri ya da hayvanlarla konuşabilir.

*Çocuğun oyun alanının yakınına hayvanlar yerleştirin. Bu figürlerin çocuğun araba sürdüğü yoldan geçmesini ve bu sırada da bazı sesler çıkarmasını (örn, İnek "möö" diyebilir ya da insan "merhaba oynayabilir miyim?" ya da "acıktım" diyebilir) sağlayın. Çocuğun bu figürlere sanki gerçeklermiş gibi yanıt vermelerini teşvik edin.*

- Çocuk aracı sürerken sesini taklit edebilir aynı zamanda da bir başka oyuncakla konuşabilir.

*Burada çocuğun kendi oyuncuğı ile sizin elinizdeki oyuncuğı konuşturması beklenir. Bu sırada çocuğun elindeki oyuncuğın yüzü (yüzü olan araçlar kullanılabilir) sizin elinizdekine dönük olmalıdır. Konuşma şu şekilde olabilir "Merhaba bay araba." "Merhaba inek" "Bugün nasılsın?" "Karnım ağrıyor" "Aa iyi misin?" "Hayır, sanırım ilaca ihtiyacım var. Bana verebilir misin?" "Al işte burada var". Bu sosyal ortamlardaki konuşma/sohbet becerilerini çalışmanın iyi bir yolu olabilir.*

# Oyun Senaryoları/ Sevdiği

## Karakterler

Çocuğun popüler televizyon programındaki sevdiği karakterlerin (Teletubbies, Dipsy, La La, Tinky Winky veya Po, Susam Sokağı karakterleri vb) figürleri ile oyun oynanabilir.

- Çocuk televizyonda veya video da geçen konuşmaları sevdiği karakterin de söylemesini sağlar.

Çocukla birlikte programı izlerken programda geçen kısa bir diyalogu canlandırabilirsiniz.

- Programda geçen birden fazla karakterin konuşması canlandırılabilir.
- Tanıdık olmadığı senaryolar veya diyaloglara katılımının sağlanması.

# Sosyal Aşamada Oyuncaklarla Oyun

- Kurallı Oyun: masa oyunları genellikle kurallara ilişkin görsel ipuçları sunmaktadır. Ayrıca kurallı oyunlarda belli sözcükleri ve de cümleler kullanılır. Örneğin “benim sıram” “senin sıran” gibi.
- Bu nedir? Bu Kimdir? Oyunu: Bu oyun bilgisayar da power-pointte hazırlanabilir. Ya da slayt makinesinde fotoğraflarla oluşturulabilir. Bu hazırlanacak oyunda hayvanlar, insanlar, meyve-sebzeler, eşyalar kullanılabilir. Oyunda bir kişi resmi değiştirir ve soru sorar “Bu kim? Bu ne? Nerede Yaşar? Ne yer? Nerede kullanılır? Ne işe yarar? Ne iş yapar gibi?” diğeri de resimdeki nesne/kişiyi isimlendirmeye çalışır.
- Bu oyun başka nasıl uyarlanabilir? Bir torbadan bir kişi resim çekebilir ve karşısındakine göstermez. Karşısındakinin resimde ne olduğunu ipucu vererek tahmin etmesini sağlar. Tahmin eden kişi soru sorabilir.
- Saklama Oyunu: Bir kişi nesneyi bir yere saklar diğeri nesneyi bulmaya çalışır.
- Basketbol: top ya da fasulye torbası potaya atılır.