

## Oyun Davranışları Kontrol Listesi

Maddeler	Notlar
<p><b>1. Keşfedici araştırmacı oyun oynar (Oyuncakların basit manipülasyonu)</b> Çocuk her bir nesneyle aşağı yukarı aynı etkinlikleri yaparak, farklı nesnelere keşfeder. Çocuk basit duyu motor etkinlikleri nesnelere uygular. Örneğin, çingırağı sallama, yere vurma, sallama, inceleme, atma veya ağzına alma; ayrıca oyuncakları sıralama ya da rengine/şekline göre ayırma gibi ritüel ya da stereo tipik davranışlar. Bu etkinliklerin tümü, her bir nesneyi meydana getiren materyalin (kumaş, plastik vb) özelliklerinin tanınmasını sağlar.</p>	
<p><b>2. İki nesneli oyun oynar.</b> Çocuk iki nesneyi bir arada kullanmaya başlar. Örneğin kaşığı kutunun içine atar; iki küpü birbirine vurur, halkaları takıp çıkarır, çay kaşığı ile oyuncak ayıya dokunur, çivileri çivi tahtasına takar..</p>	
<p><b>3. Nesnelere işlevine uygun kullanır.</b> Nesnelerin algısal özellikleri ile işlevi arasındaki ilişkiyi bildiğini gösterir. Örneğin bardağı dudağına götürmesi, tarağı saçına değdirmesi vb.</p>	
<p><b>4. Kendi kendine yapar gibi yapar (İşlevsel Oyunun Ortaya Çıkışı)</b> Çocuk, oynadığı nesnenin işlevini kavrayarak, o nesneyi işlevi doğrultusunda kullanmaya başlar. Örneğin, bir bardağı tabağın üstüne koyar, arabayı sürer, kaşıkla karıştırır, saçını tarakla tarar. (10 dakikalık gözlem süresinde 1-2 örnek beklenir)</p>	
<p><b>5. Yapı-İnşa oyunları oynar.</b> Nesnelerin bir şey yapılandırmak ve yaratmak amacıyla manipüle edilmesidir. Örneğin bloklarla bir inşaat yapılması veya oyun hamuruyla bir yüz yapılması.</p>	
<p><b>6. Basit yapar gibi yapma oyunları oynar (Yapılandırılmış İşlevsel Oyun)</b> Çocuk bir nesneyi işlevi doğrultusunda, başka bir kişi ya da nesne ile birlikte kullanır. Örneğin, ayıcığına bardaktan su içirir. (10 dakikalık oyun süresinde 3 veya daha fazla işlevsel oyun örneği gözlemlendiğinde oyun bu aşamadır.)</p>	
<p><b>7. Yapar gibi yapma dizileri oluşturur.</b> Çocuk nesnelere, bir etkinlikten sonra başka bir etkinlik, daha sonra yeni bir etkinlik daha yaparak diziler oluşturur. Örneğin, ayıcığın mamasını yedirdikten sonra, ayıcığı arabayla</p>	

<p>gezmeye götürür. Ayrıca bu aşamada, nesnelere, başka nesnelere temsil edecek şekilde kullanılır. Örneğin, bir ayakkabı kutusunu ayıcığın arabası olarak kullanabilir.</p>	
<p><b>8. Sembolik oyun oynar.</b> <b>Bir nesneyi bir başka nesne yerine kullanır</b> (örn; tahta bir bloğun araba yerine kullanır) <b>Oyun sırasında bir nesnenin olmayan bir özelliğine yönelme</b> (örn; bir bebeğin yüzünü kirliymiş gibi siler) <b>Hayali senaryolar oluşturarak oynama</b> (örn; araba kaza yapmış gibi tamir etme). 10 dakikalık oyun sırasında 1-2 örnek gözlenmelidir.</p>	
<p><b>9. Sosyo-dramatik oyun oynar.</b> Oyun sırasında bir başka kişinin rolüne bürünür.</p>	
<p><b>10. Kurallı oyun oynar.</b></p>	