



Erasmus+



# MUZICAD OTiZM

Müzikli Oyunlar

ÖĞRETMEN KILAVUZU



## Projemiz Hakkında

Okul çağındaki otizmli (OSB) çocuklar için müzik liderliğinde uyarlanmış öğrenme uygulamaları ve oyunları dünyasını tanıtmak için tasarlanmış bu Ebeveyn/Öğretmen öğrenme kaynağına hoş geldiniz. Bu el kitabı, eğitim, oyun tabanlı öğrenme, sosyalleşme ve fiziksel aktivitenin temel unsurlarını harmanlayan müzik tabanlı oyun fikirlerinden oluşan bir koleksiyon sunmaktadır. Bu etkinlikler, katılımı ve eğlenceyi teşvik etmenin ötesinde, iletişim ve müzakere becerilerinin, ekip çalışmasının, esnekliğin ve hem eleştirel hem de yaratıcı düşüncenin gelişimini desteklemeyi amaçlamaktadır.

AB Erasmus+ programı tarafından finanse edilen bu el kitabı, OSB'li çocuklar için uyarlanmış öğrenme uygulamalarına profesyonel veya kişisel ilgi duyan herkes için hazırlanmıştır. İster öğretmen, öğrenci, araştırmacı, beden eğitimi ya da özel eğitim uzmanı, ebeveyn ya da gönüllü olun, bu kaynak çalışmalarınızı destekleyecek değerli araçlar ve içgörüler sunmaktadır.

Kendini işine adanmış ve deneyimli uzmanlardan oluşan bir ekip, bilgilerini paylaşmak için bir araya gelerek siz okuyucuların mevcut becerilerinizi ve uzmanlığınızı geliştirmenizi sağlamıştır. Burada sunulan oyun fikirleri hem eğitici hem de eğlenceli olacak şekilde tasarlanmış olup, çeşitli grup büyüklüklerine ve bireysel ortamlara uyarlanabilir. Oyunların çoğu, Avrupa'daki özel eğitim okulları ve otizme özgü sınıflar için standart sınıf büyüklüğü olan altı öğrenciden oluşan gruplar için tasarlanmış olsa da, daha büyük gruplar veya bire bir ebeveyn-çocuk etkileşimleri için de değiştirilebilirler.

Bu el kitabı özünde, OSB'li öğrencilerin güvenli ve eğlenceli bir ortamda akranlarıyla iletişim kurma ve etkileşim kurma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olarak sosyal içermeyi teşvik etmektedir. Bu kaynağı bir eğitim aracı olarak kullanarak, kurumlar ve

OSB ve diğer engelli çocuklarla çalışan bireyler, sosyal, duygusal ve sözel olmayan iletişim becerilerinin yanı sıra genel fiziksel ve zihinsel refahı destekleyen etkili stratejiler uygulayabilirler.

Umarız bu el kitabını kullanmayı, bizim onu oluştururken yaptığımız kadar ödüllendirici bulursunuz!

## İçindekiler

|    |                                                           |    |
|----|-----------------------------------------------------------|----|
| 1. | PROJEMİZ HAKKINDA.....                                    | 1  |
| 2. | İÇİNDEKİLER.....                                          | 1  |
| 3. | GİRİŞ.....                                                | 2  |
| 4. | OTİZM NEDİR?.....                                         | 3  |
| 5. | MÜZİK TEMELLİ OYUNLAR VE MÜZİK TERAPİSİNİN FAYDALARI..... | 4  |
| 6. | BÖLÜM 1 - FİZİKSEL OYUNLAR .....                          | 5  |
| 7. | BÖLÜM 2 - SOSYAL VE DUYGUSAL OYUNLAR .....                | 20 |
| 8. | BÖLÜM 4 - ÇOKLU BECERİLER .....                           | 33 |





## Giriş

Okul çağındaki otizimli (OSB) çocuklar için müzik liderliğinde uyarlanmış öğrenme uygulamaları ve oyunları dünyasını tanıtmak için tasarlanmış bu Ebeveyn/Öğretmen öğrenme kaynağına hoş geldiniz. Bu el kitabı, eğitim, oyun tabanlı öğrenme, sosyalleşme ve fiziksel aktivitenin temel unsurlarını harmanlayan müzik tabanlı oyun fikirlerinden oluşan bir koleksiyon sunmaktadır. Bu etkinlikler, katılımı ve eğlenceyi teşvik etmenin ötesinde, iletişim ve müzakere becerilerinin, ekip çalışmasının, esnekliğin ve hem eleştirel hem de yaratıcı düşüncenin gelişimini desteklemeyi amaçlamaktadır.

AB Erasmus+ programı tarafından finanse edilen bu el kitabı, OSB'li çocuklar için uyarlanmış öğrenme uygulamalarına profesyonel veya kişisel ilgi duyan herkes için hazırlanmıştır. İster öğretmen, öğrenci, araştırmacı, beden eğitimi ya da özel eğitim uzmanı, ebeveyn ya da gönüllü olun, bu kaynak çalışmalarınızı destekleyecek değerli araçlar ve içgörüler sunmaktadır.

Kendini işine adanmış ve deneyimli uzmanlardan oluşan bir ekip, bilgilerini paylaşmak için bir araya gelerek siz okuyucuların mevcut becerilerinizi ve uzmanlığınızı geliştirmenizi sağlamıştır. Burada sunulan oyun fikirleri hem eğitici hem de eğlenceli olacak şekilde tasarlanmış olup, çeşitli grup büyüklüklerine ve bireysel ortamlara uyarlanabilir. Oyunların çoğu, Avrupa'daki özel eğitim okulları ve otizme özgü sınıflar için standart sınıf büyüklüğü olan altı öğrenciden oluşan gruplar için tasarlanmış olsa da, daha büyük gruplar veya bire bir ebeveyn-çocuk etkileşimleri için de değiştirilebilirler.

Bu el kitabı özünde, OSB'li öğrencilerin güvenli ve eğlenceli bir ortamda akranlarıyla iletişim kurma ve etkileşim kurma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olarak sosyal içermeyi teşvik etmektedir. Bu kaynağı bir eğitim aracı olarak kullanarak, kurumlar ve

OSB ve diğer engelli çocuklarla çalışan bireyler, sosyal, duygusal ve sözel olmayan iletişim becerilerinin yanı sıra genel fiziksel ve zihinsel refahı destekleyen etkili stratejiler uygulayabilirler.

Umarız bu el kitabını kullanmak, bizim onu oluşturmak için yaptığımız kadar

ödüllendirici olur! Bu el kitabında ve projede yer alan ortaklar aşağıdaki gibidir;



### Yeşil Düzce Özel Eğitim Uygulama Okulu 3. Kademe

TURKIYE

(Koordinatör)

Yeşil Düzce Özel Eğitim Okulu 2007 yılında Düzce ilinde eğitime başlamıştır. Köklü bir geçmişe sahip olan özel eğitim okulumuz 2007 yılından bu yana eğitim/öğretim faaliyetlerini sürdürmektedir. Zihinsel engellilik ve otizm spektrum bozukluğu gibi özel ihtiyaçları olan öğrencilerle etkinlikler.



### Judo Assist İrlanda İRLANDA

(Ortak)

2009 yılında kurulan Judo Assist Ireland, otizimli ve diğer yaşam zorlukları olan insanlar için kapsayıcı judo, spor ve fiziksel aktivite programlarının teşvik edilmesi ve geliştirilmesine adanmış ulusal ve uluslararası bir kuruluştur.



### Srednja škola Centar za odgoj i obrazovanje

HIRVATİSTAN (Ortak)

Okulumuz özel ihtiyaçları olan öğrenciler için bir meslek okuludur. Öğrencilerimizin yaşları 14-21 arasındadır ve şu anda 120 öğrencimiz bulunmaktadır. Öğrencilerimizin çoğu ekonomik, sosyolojik ve/veya coğrafi açıdan dezavantajlı ailelerden gelmektedir.



### Des Akcabelen Kultur und Unterstützungsverein e.V

ALMANYA

(Ortak)

Kuruluş, özellikle özel ihtiyaçları olan 13-30 yaş arası bireylere odaklanmaktadır. Bu savunmasız gençlerin eğitim, sağlık ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamayı amaçlayan kuruluş, öğrencilere, yetimlere ve sokak çocuklarına da kapsamlı destek sağlamaktadır.



## Otizm (OSB) nedir - bir tanım

Basit bir ifadeyle otizm, etnik köken, milliyet veya cinsiyetten bağımsız olarak dünya genelinde birçok insanın doğuştan sahip olduğu nörolojik bir farklılıktır. Otizm, bireylerin çevrelerindeki dünyayı nasıl deneyimlediklerini ve başkalarıyla nasıl iletişim kurduklarını, sosyalleştiklerini ve etkileşimde bulunduklarını etkiler. Başka bir deyişle otizm, beynin Sosyal Etkileşim (sosyal olarak birbirimizle nasıl ilişki kurduğumuz), İletişim (bilgi alma, işleme ve geri gönderme) alanlarında hem sözlü hem de sözsüz olarak gelişimini etkileyen ve yaşam boyu süren karmaşık bir nörolojik durumdur.

Hayal gücü (başkalarının nasıl hissediyor, düşünüyor veya deneyimliyor olabileceğini hayal etme yeteneği). Bu, "Otistik Teşhis Üçlüsü" olarak bilinir ve bu da davranışları (kelimeler, eylemler ve tavırlar) ve kişinin çevresini nasıl deneyimlediğini, öğrendiğini ve yorumladığını etkiler. Bu durum sosyal katılımda, eğitim, spor ve mesleki performansta işlevsel sınırlamalara yol açabilir.

Otizm bir 'Spektrum' bozukluğu olarak tanımlanmaktadır. Bu, her insanın otizmi farklı şekilde deneyimlediği ve çeşitli biçimlerde ve şiddet düzeylerinde ortaya çıktığı anlamına gelir. Otizm spektrumu, hafif uçta kabul edilen Asperger sendromu veya Otizmde Yüksek İşlev (HFA) ile ağır uçtaki otistik bozukluk arasında değişebilir.

Bazı bireyler konuşma ve dil açısından tipik yetenekler geliştirir ve istisnai beceriler geliştirir, ancak yaşam boyu sosyal ve davranışsal farklılıklarla mücadele eder. Diğerleri iletişimde zorluklar, duyu hassasiyetler ve aşırı öfke nöbetleri, tekrarlayan davranışlar ve saldırganlık gibi davranış sorunları yaşayabilir. İyi haber şu ki, uygun müdahaleler ve programlar, OSB teşhisi konan kişilerin çoğu olmasa da birçoğu için sonuçları iyileştirebilir.

OSB'nin aynı zamanda duyu işleme güçlükleriyle de yakından bağlantılı olduğu bulunmuştur; bu durumda kişi görsel, işitsel veya dokunsal gibi duyu veya aslında tüm duyu bir araya getirerek vücudun herhangi bir bilgisine karşı ya aşırı (fazla) ya da hipo (az) duyarlıdır. OSB ile ilişkili bilişsel bozukluk veya öğrenme güçlüğü olasılığı da yüksektir (A.R, 2006)

Dünya Sağlık Örgütü'ne (WHO) göre, OSB şu anda küresel nüfusun %0,62'sini etkilemektedir. bozukluk son yıllarda hızlı bir artış göstermiştir.

Ayrıca bazı gelişmiş ülkelerde ve bölgelerde (Hong Kong, Güney Kore ve ABD gibi) bozukluğun çok daha yüksek oranda teşhis edildiğini, daha az gelişmiş birçok ülkede ise kaynak yetersizliği nedeniyle bozukluğun yetersiz teşhis edilme eğiliminde olduğunu belirtmek gerekir. Tüm bunlar, OSB'nin giderek büyüyen küresel bir halk sağlığı sorunu olduğunu göstermektedir.

## Avrupa'da Otizm Yaygınlığı

Son çalışmalar, yaklaşık 100 kişiden 1'inin OSB'den etkilendiğini göstermektedir. [autismeurope.org](http://autismeurope.org)

Bununla birlikte, Avrupa genelinde yaygınlık oranları, tanı kriterleri, farkındalık düzeyleri ve sağlık hizmetlerine erişim gibi faktörlerden etkilenerek değişiklik göstermektedir. Örneğin

- **Fransa:** Raporlar, 10.000 kişide 69,3 vaka prevalansına işaret etmektedir ve bu da yaklaşık 144 kişide 1'e denk gelmektedir.
- **Portekiz:** Fransa'ya benzer şekilde, 10.000 kişide 70,5 vaka veya yaklaşık 142 kişide 1 vaka.
- **İzlanda:** Her 10.000 kişide 100 vaka ile daha yüksek prevalans, 100 kişide 1'e karşılık gelmektedir.
- **Polonya:** Her 10.000 kişide 160 vaka veya 62 kişide 1 ile oldukça yüksek oranlar. [alumacare.com](http://alumacare.com)
- **İrlanda:** Yaklaşık 30 bireyden 1'ine OSB teşhisi konulmasıyla en yüksek raporlananlar arasındadır.
- **Türkiye:** Otizmin yaygınlığı 100.000 kişide 286,62 veya yaklaşık 349 kişide 1 olarak bildirilmiştir. [worldpopulationreview.com](http://worldpopulationreview.com)

Otizm genellikle 'gizli' engellilik olarak adlandırılır, çünkü otistik spektrumdaki insanlar akranlarına göre önemli bir fiziksel farklılık göstermezler, bunun yerine onları farklı olarak işaretleyen davranışlarıdır. Otizmin 3 ana alanı Otizmlili bireyler için güçlükler "üçlü bozukluk" olarak adlandırılır.

## Sosyal iletişim - Sosyal etkileşim - Sosyal hayal gücü





## Müzik Temelli Oyunların ve Müzik Terapisinin Faydaları

Otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan bireyleri müzik ve hareketi birleştiren fiziksel müzik tabanlı oyunlara dahil etmek çok yönlü bir terapötik yaklaşımdır.

**Motor Becerileri Geliştirme:** Bu oyunlar, ritimlerle senkronize hareketler gerektirerek, denge ve koordinasyonu geliştirerek ince ve kaba motor beceri gelişimini destekler. (MDPI)

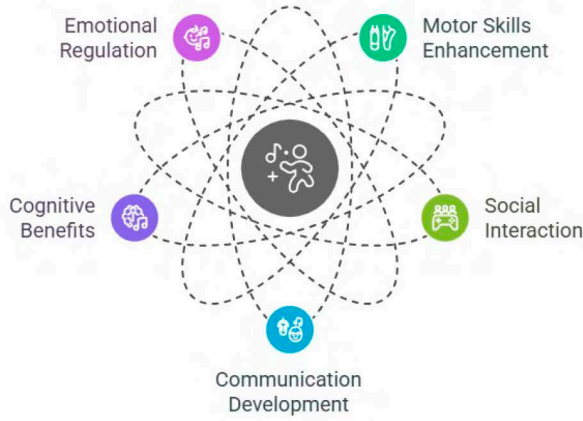
**Sosyal Etkileşim:** Yapılandırılmış grup etkinlikleri işbirliğini, sıra almayı ve sözel olmayan iletişimi teşvik ederek sosyal becerileri geliştirir. (frontiersin.org)

**İletişim Gelişimi:** Hareket ile bütünleşen müzik, dil ile ilişkili beyin bölgelerini uyarak hem sözlü hem de sözsüz iletişimi kanıtlar.

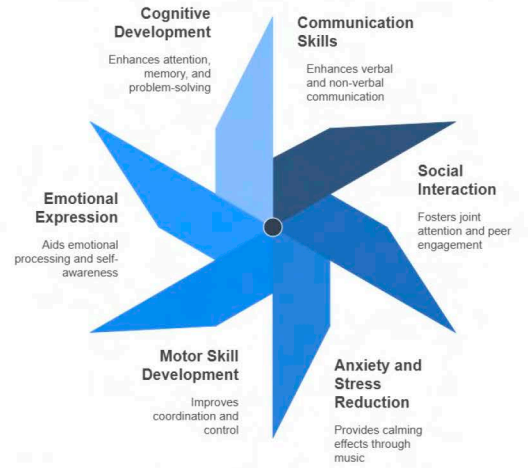
**Bilişsel Faydalar:** Ritim temelli aktiviteler dikkat ve hafızayı güçlendirerek bilişsel beceri gelişimine yardımcı olur. (pmc.ncbi.nlm.nih.gov)

**Duygusal Düzenleme:** Müzik katılımı, ifade ve rahatlama için bir çıkış noktası sağlayarak kaygı ve endişeyi azaltır. duygusal refahı teşvik etmek. (autismawarenesscentre.com)

### Therapeutic Benefits of Music-Based Games for ASD



### Enhancing ASD Support with Music Therapy



## Müzik Terapisi

Müzik terapisi, OSB'li bireyler için gelişimsel ve davranışsal zorlukları ele alan değerli bir müdahaledir.

**İletişim Becerileri:** Sözlü ve sözsüz iletişimi geliştirerek alternatif ifade yolları sağlar. (Autism UK)

**Sosyal Etkileşim:** Terapi seansları, yapılandırılmış bir ortamda ortak dikkat, sıra alma ve akran katılımını teşvik eder. (pmc.ncbi.nlm.nih.gov)

**Anksiyete ve Stres Azaltma:** Müziğin ritmik ve öngörülebilir doğası sakinleştirici bir etkiye sahiptir ve sıkıntıyı azaltır. (livingautism.com)

**Motor Beceri Gelişimi:** Enstrüman çalmak veya ritmik hareketler yapmak koordinasyonu ve kontrolü geliştirir. (choosingtherapy.com)

**Duygusal İfade:** Müzik, kendini ifade etmek için sözel olmayan bir ortam sunarak duygusal işleme ve öz farkındalığa yardımcı olur.

**Bilişsel Gelişim:** Yapılandırılmış müzikal görevlerle meşgul olmak dikkat, hafıza ve problem çözme becerilerini geliştirir.

Müzik temelli oyunların ve terapinin OSB destek programlarına dahil edilmesi, motor, sosyal, iletişimsel, bilişsel ve duygusal alanlarda iyileşmeler sağlayarak genel yaşam kalitesini artırır.



# BÖLÜM 1

# FİZİKSEL

# Oyunlar







**Oyunun adı:** RİTİM TUTACAĞIZ  
**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli  
**Gerekli Ekipman:** Hiçbiri  
**Nasıl Oynanır?**

- Oyuncular yerde daire şeklinde otururlar.
  - Lider ritmi başlatır ve tüm oyuncular eşlik eder.
- Queen'in "We Will Rock You" şarkısının ritmine göre oyuncular şunları yapar aşağıdaki sırayla:

- İki elinizle yere iki kez vurun
- Ellerinizi bir kez çırpın
- Ritmi korumak için sürekli tekrarlayın.
- Temponun korunmasına yardımcı olmak için şarkı çalınabilir, söylenebilir veya her ikisi de yapılabilir.

#### GELİŞTİRME

- Oyuncular ekstra koordinasyon için el çırpmadan önce her iki ayaklarını ve ellerini yere vurabilirler.
- Son el çırpmadan önce iki elin çırılması ve iki ayağın da yere vurulması gibi daha karmaşık kalıplar tanıtılabilir.
- Bir lider değişiklikleri söyleyebilir.

#### Oyunun Faydaları:

- Senkronize ederek ritim ve koordinasyonu geliştirir bir ritimle hareket eder.
- Oyuncuların senkronize kalması gerektiğinden takım çalışmasını ve odaklanmayı teşvik eder.
- Her yaş için eğlenceli ve ilgi çekicidir; ısınma hareketleri, veya müzik tabanlı etkinlikler için mükemmeldir.
- Hiçbir ekipman gerektirmediğinden her yerde oynanabilecek kolay ve erişilebilir bir oyundur.

We Will Rock You herkesi birlikte müzik yaratmaya dahil eden heyecan verici ve interaktif bir oyundur. ritim ve ekip çalışmasını geliştirin!





|                         |                                                          |
|-------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Oyunun Adı:</b>      | <b>KÜÇÜLEN SAHNEDEKİ DANCİLAR</b>                        |
| <b>Grup Dinamiği:</b>   | Küçük ila orta grup                                      |
| <b>Gerekli Ekipman:</b> | Gazete kağıtları (her çocuk için bir tane)               |
| <b>Müzik gerekli:</b>   | Boccherini'nin Minuetto'su veya benzeri bir klasik parça |

#### Genel bakış:

Küçülen Sahnede Dansçılar, çocukları denge, alan ve koordinasyonu keşfetmeye davet eden zarif ve eğlenceli bir hareket oyunudur. Zarif klasik müzik eşliğinde dansçıları "sahne" küçüldükçe uyum sağlamaya zorlarken yaratıcı ifadeyi teşvik eder.

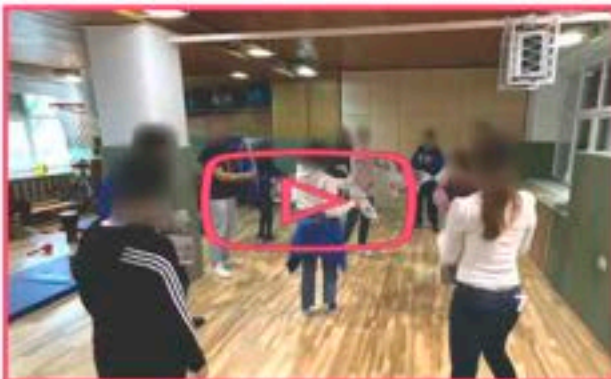
#### Nasıl Oynanır?

- Her çocuk bir gazete "sahnesi" üzerinde durur ve müzik eşliğinde bir balerin gibi dans eder.
- Melodi değiştiğinde gazete ikiye katlanır ve sahne küçülür.
- Çocuklar her turda hareketlerini daha küçük alana uyacak şekilde ayarlar.
- Katlanmaya ve dans etmeye devam edin, ta ki sadece bir ayaklık yer kalana kadar.

#### Oyunun Faydaları:

- Uzamsal farkındalık, denge ve vücut kontrolü geliştirir.
- Yaratıcılığı, konsantrasyonu ve hareket hassasiyetini teşvik eder.
- Motor becerileri ve sınırlı alana uyum sağlama yeteneğini güçlendirir.

Bu yaratıcı etkinlik, dansı keyifli bir mücadeleye dönüştürerek çocukların ince motor kontrollerini geliştirmelerine ve odaklanmalarına yardımcı olurken, en küçük alanlarda bile kendilerini müzik ve hareket yoluyla ifade etmelerini sağlar.







|                         |                                                          |
|-------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Oyunun Adı:</b>      | <b>DANSÇILAR KÜÇÜLEN SAHNEDE</b>                         |
| <b>Grup Dinamiği:</b>   | Küçük ila orta grup                                      |
| <b>Gerekli Ekipman:</b> | Gazete kağıtları (her çocuk için bir tane)               |
| <b>Müzik gerekli:</b>   | Boccherini'nin Minuetto'su veya benzeri bir klasik parça |

#### Genel bakış:

Küçülen Sahnede Dansçılar, çocukları denge, alan ve koordinasyonu keşfetmeye davet eden zarif ve eğlenceli bir hareket oyunudur. Zarif klasik müzik eşliğinde dansçıları "sahne" küçüldükçe uyum sağlamaya zorlarken yaratıcı ifadeyi teşvik eder.

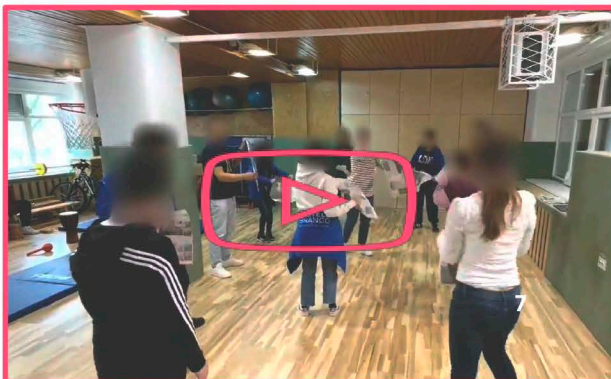
#### Nasıl Oynanır?

- Her çocuk bir gazete "sahnesi" üzerinde durur ve müzik eşliğinde bir balerin gibi dans eder.
- Melodi değiştiğinde gazete ikiye katlanır ve sahne küçülür.
- Çocuklar her turda hareketlerini daha küçük alana uyacak şekilde ayarlar.
- Katlanmaya ve dans etmeye devam edin, ta ki sadece bir ayak kağıt.

#### Oyunun Faydaları:

- Uzamsal farkındalık, denge ve vücut kontrolü geliştirir.
- Yaratıcılığı, konsantrasyonu ve hareket hassasiyetini teşvik eder.
- Motor becerileri ve sınırlı alana uyum sağlama yeteneğini güçlendirir.

Bu yaratıcı etkinlik, dansı keyifli bir mücadeleyle dönüştürerek çocukların ince motor kontrollerini geliştirmelerine ve odaklanmalarına yardımcı olurken, en küçük alanlarda bile kendilerini müzik ve hareket yoluyla ifade etmelerini sağlar.







**Oyun Adı:** ETKİNLİK ÇEMBERİ  
**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli  
**Gerekli Ekipman:** Etkinlik/Duygu Kartları  
**Nasıl oynanır?**

- Bir dizi etkinlik ve duygu kartını/noktasını yerde geniş bir daire şeklinde düzenleyin.
- Oyuncular müzik çalarken dairenin dışında yürür, yürür veya dans eder.
- Müzik durduğunda, her oyuncu en yakın kartı alır.
- Oyuncular daha sonra kartlarındaki/noktalarındaki eylemi gerçekleştirir veya duyguyu ifade eder.
- Eylemler, hava gitarı çalmak, davul çalmayı taklit etmek veya dans etmek gibi müzikle ilgili olmalıdır.

Oyun, oyuncuların kartları iade etmesi ve tüm oyuncular birden fazla tur atana kadar harekete devam etmesiyle devam eder.

**Oyunun Faydaları:**

- **Kendini ifade etmeyi teşvik eder:** Oyuncular duyguları keşfeder ve eğlenceli ve yaratıcı bir şekilde hareket eder.
- **Aktif dinlemeyi teşvik eder:** Oyuncular oyuna bağlı kalmalı ve müzik durduğunda hızlı tepki vermelidir.
- **Koordinasyonu geliştirir:** Harekete dayalı eylemler motor becerileri ve ritmi geliştirir.
- **Uyarlanabilir oyun:** Spor, hayvan veya diğer yaratıcı aktiviteleri canlandırmak gibi farklı temalar için ayarlanabilir.

Bu oyun, interaktif bir grup ortamında müzik, hareket ve duygusal ifadeyi birleştirmenin eğlenceli ve ilgi çekici bir yoludur!





**Oyunun adı:** **BEDEN PERKÜSYONU RITMI**

**Grup Dinamiği:** Küçük ila orta grup

**Gerekli Ekipman:** Görsel işaret kartları (Gerekirse)

**Genel Bakış:**

**Beden Perküsyonu Ritim Oyunu** vücudu bir müzik aletine dönüştüren enerji verici ve interaktif bir ritim oyunudur. Basit hareketler ve net ipuçlarıyla çocuklar dinlemeyi, tepki vermeyi ve birlikte müzik yaratmayı öğrenirler - ekipman gerekmez!

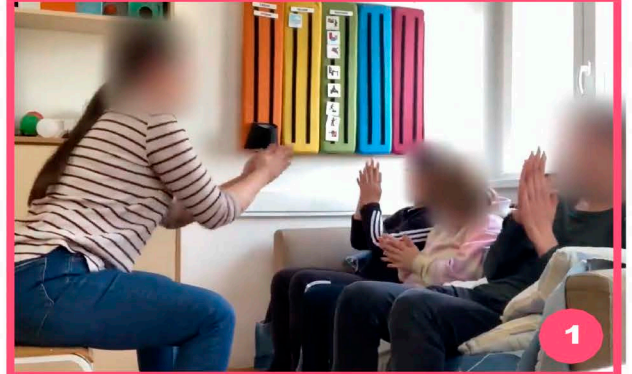
**Nasıl Oynanır?**

- Çocuklara basit vücut perküsyonu seslerini öğretin: el çırpma, ayak vurma, şaklatma, bacağı vurma, göğüs vurma.
- Her bir beden perküsyonu sesini temsil eden resimlerin bulunduğu görsel işaret kartlarını gösterin veya çocuklar taklit ederken her bir sesi kendiniz gösterin.
- Görsel bir işaret veya bir hareket gösterisi gösterildiğinde, grup eşleşen beden perküsyonu sesini çıkarır.
- Eğlenceli ve zorlayıcı olması için sıralamayı ve tempoyu karıştırın.
- Grubu ritim tutmaya ve birlikte hareket etmeye teşvik edin.

**Oyunun Faydaları:**

- Ritim, zamanlama ve koordinasyon geliştirir.
- Ekip çalışmasını ve grup odaklanmasını güçlendirir.
- Hafızayı, vücut farkındalığını ve yaratıcılığı artırır.
- Dinleme ve ipuçlarına yanıt verme pratiği yapmanın eğlenceli ve enerjik bir yolu.

**Beden Perküsyonu Ritim Oyunu** müzik, hareket ve hafızayı tek bir dinamik **aktivitede birleştirir** - çocukların odaklanmasını, katılımını ve birbirleriyle **senkronize** hareket etmesini sağlamak için mükemmeldir.







**Oyun Adı:** RİTMİ GEÇ

**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli

**Gerekli Ekipman:** Hiçbiri

**Nasıl Oynanır?**

- Oyuncular daire şeklinde dururlar. Lider (öğretmen veya belirlenen oyuncu) vücut perküsyonu kullanarak bir ritim oluşturarak başlar, örneğin el çırpma, bacaklara vurma, parmak şıklatma.
- Sağındaki oyuncu daha sonra vücudun farklı bir bölümünü kullanarak ritmi mümkün olduğunca doğru bir şekilde tekrarlar ve ardından bir sonraki oyuncuya aktarır.
- Bu, tüm oyuncular vücutlarının bir bölümünü kullanarak ritmi kopyalayana kadar çemberin etrafında devam eder.
- Ritim tüm daireyi tamamladığında, herkes bunu birlikte yapar. Lider oyun boyunca yeni ritimler ekleyebilir, varyasyonlar ekleyerek veya tempoyu hızlandırarak karmaşıklığı artırabilir.

**Oyunun Faydaları:**

- **Dinleme becerilerini geliştirir:** Oyuncular ritme odaklanmalı ve ritmi doğru bir şekilde tekrarlamalıdır.
- **Koordinasyon ve zamanlamayı geliştirir:** Perküsyon için farklı vücut bölümlerini kullanmak vücut farkındalığını ve ince motor becerilerini geliştirir.
- **Yaratıcılığı teşvik eder:** Oyuncular kendi ritimlerini oluşturabilir veya mevcut ritimleri yeniden düzenleyebilirler.
- **Kapsayıcı ve uyarlanabilir:** Farklı beceri seviyelerinde ve istenilen sayıda oyuncu ile oynanabilir.





**Oyun Adı:** SESİ EŞLEŞTİRİN  
**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli  
**Gerekli Ekipman:** Müzik Aletleri  
**Nasıl Oynanır?**

1. Öğretmen oyun alanının etrafına çeşitli müzik aletleri saklar.
2. Enstrümanlar saklandıktan sonra öğretmen kısa bir müzik çalar.
3. Oyuncular dikkatle dinlemeli ve ardından ilgili enstrümanı aramalıdır.
4. Bir oyuncu doğru enstrümanı bulduğunda, gruba dönmeden önce kısa bir melodi veya basit bir ritim çalar.

Oyun tüm enstrümanlar bulunup çalınana kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:**

- **İşitsel ayrımcılığı geliştirir** - Oyuncular dikkatlice dinlemeli ve sesleri enstrümanlarla eşleştirmelidir.
- **Fiziksel hareketi teşvik eder** - Enstrümanlar gizlendikten sonra uzanmayı, esnemeyi, eğilmeyi gerektiren yerlerde veya emekleme, kaba motor becerilerini geliştirir.
- **Detaylara dikkat ve hafızayı geliştirir** - Oyuncular farklı enstrüman seslerini hatırlamalı ve tanımlamalıdır.
- **Ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik eder** - Oyuncular enstrümanları daha hızlı bulmak için birlikte çalışabilir.

Daha fazla zorluk için gizli enstrümanların sayısını artırın veya aynı anda birden fazla ses klipi ekleyin!







**Oyunun adı:** BAŞ, OMUZ, DİZ VE AYAK

**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli

**Gerekli Ekipman:** Hiçbiri

**Nasıl oynanır?**

1. Oyuncular grup halinde liderin karşısında dururlar.
  2. Lider, ilgili hareketleri gösterirken klasik "*Başlar, Omuzlar, Dizler ve Parmaklar*" şarkısını söylemeye başlar:
- **Başlar** - Başınıza dokunun
  - **Omuzlar** - Omuzlarınıza dokunun
  - **Dizler** - Dizlerinize dokunun
  - **Ayak** - Ayaklarınıza dokunun
3. Oyuncular **şarkı söylerken doğru hareketleri yaparak** eşlik etmelidir.
  4. Oyun ilerledikçe, lider mücadeleyi artırmak için şarkıyı hızlandırabilir.
  5. Ekstra bir değişiklik için, oyuncular hareketleri yapmaya devam ederken lider şarkıdan kelimeleri çıkarabilir (Çıkarılan kelimeler yerine mırıldanılabilir.)
  6. Oyun, oyuncular başarılı bir şekilde şarkının tamamını söyledikten sonra tamamlanır.

**Oyunun Faydaları:**

- **Koordinasyon ve motor becerileri geliştirir** - Hareket yoluyla vücut farkındalığını teşvik eder.
- **Dinleme ve hafıza becerilerini geliştirir** - Oyuncular eylemleri ve şarkı sözlerini hatırlamalıdır.
- **Tepki hızını geliştirir** - Şarkı hızlandıkça oyuncular daha hızlı hareket etmelidir.
- **Genç öğrencileri eğlenceli ve interaktif bir şekilde meşgul eder** - Küçük çocukların vücut bölümlerini müzik yoluyla öğrenmeleri için faydalıdır.

Bu klasik oyun eğlenceli, enerjik ve aynı anda farklı yaş grupları ve beceri seviyeleri için uyarlanabilir.





**Oyun Adı:** MÜZİKAL NOKTALAR  
**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli  
**Gerekli Ekipman:** Hiçbiri

**Genel bakış:**

Müzikal noktalar klasik sandalye kapmaca oyununa eğlenceli ve enerjik bir yorum getirerek hareketi, uzamsal farkındalığı ve hızlı hareket etmeyi teşvik eder.

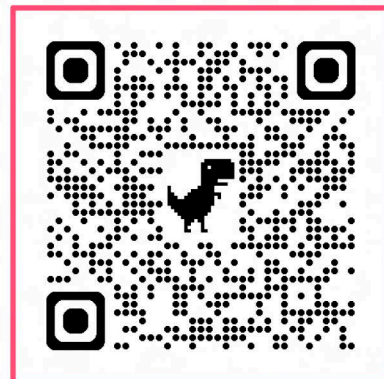
**Nasıl Oynanır?**

- Renkli zemin noktalarını oyun alanına rastgele dağıtın (Her oyuncu çıktıktan sonra bir tane eksilir.)
- Bir hoparlör veya enstrüman kullanarak canlı bir müzik çalın.
- Oyuncular müzik çalarken alanın etrafında yürüyerek, zıplayarak veya dans ederek başlarlar.
- Müzik aniden durduğunda, her oyuncu hızlı bir şekilde bir nokta bulmalı ve üzerinde durmalıdır.
- Bir noktayı tutturamayan oyuncu "oyun dışı" kalır ve kenarda dinlenir.
- Müziği yeniden başlatmadan önce oyun alanından bir noktayı kaldırın.
- Her turda bir nokta kaldırarak işlemi tekrarlayın, ta ki sadece bir oyuncu kalana kadar.
- Son noktada ayakta kalan son oyuncu kazanır.

**Oyunun Faydaları:**

- **Fiziksel aktivite:** Hareket, denge ve koordinasyonu teşvik eder.
- **Dinleme ve tepki becerileri:** Oyuncular dikkatli olmalı ve müzik durduğunda hızlı tepki vermelidir.
- **Renk tanıma ve uzamsal farkındalık:** Özellikle küçük çocuklar için faydalıdır.

Bu oyun, müziğin hızını değiştirerek veya daha büyük ya da dokunsal zemin işaretleri kullanarak farklı yaş ve yetenekler için kolayca uyarlanabilir.







**Oyunun adı:** MÜZİĞİN RENGİ  
**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli  
**Gerekli Ekipman:** Yer noktaları  
**Genel Bakış:**

**Müziğin Rengi**, renk tanıma ve işitsel becerileri birleştiren ilgi çekici ve kapsayıcı bir hareket ve dinleme oyunudur. Eğlenceli bir müzikal formatta ayrımcılık ve fiziksel aktiviteyi destekler

#### Nasıl Oynanır?

- Çeşitli renklerdeki zemin noktalarını oyun alanına yayın.
- Her renge belirli bir müzik sesi veya enstrüman atayın.
- Gerçek enstrümanlar veya önceden kaydedilmiş enstrüman sesleri seçin.
- **Oyuna başlamadan önce tüm oyuncuların renk-ses eşleştirmelerinden haberdar olduğundan emin olun.**
- Oyuncular arka plandaki müzik eşliğinde oyun alanında serbestçe yürüyerek, zıplayarak, hoplayarak veya dans ederek oyuna başlarlar.
- Herhangi bir anda müzik duracak ve yerini belirlenen müzik aletlerinden birinin sesine bırakacaktır.
- Enstrüman işaretini duyduktan sonra, oyuncular hızlı bir şekilde enstrümanla eşleşen renkli noktayı bulmalı ve üzerinde durmalıdır.
- **Kapsayıcılık ve ekip çalışması** sağlamak için noktalar birden fazla oyuncu tarafından paylaşılabilir.

#### Oyunun Faydaları:

- **İşitsel ayrımcılık:** Oyuncular farklı sesleri tanımlamayı ve bunları belirli renklerle ilişkilendirmeyi öğrenirler.
- **Fiziksel koordinasyon ve denge:** Aktif hareketi ve hızlı yön değiştirmeyi teşvik eder.
- **Hafıza ve konsantrasyon:** Oyuncular dikkatle dinlemeli ve ses-renk eşleştirmelerini hatırlamalıdır.

Bu oyun her yaş ve yetenek seviyesine uyarlanabilir ve özellikle müzik, hareket veya erken yaş sınıflarında etkilidir.





- MUZICAD -

**Oyun Adı**

**BENİ BUL**

**Grup Dinamiği:**

Fiziksel olarak hareketli; 6-10 kişi  
Ritmik ipuçlarını ve talimatları takip  
edebilen katılımcılar.

**Gerekli Ekipman:**

Ritim çubukları

**Genel bakış:**

Bir öğrencinin (ebe) ritim temposuna göre gizli bir "seçilmiş kişiyi" bulmaya çalıştığı ritmik bir saklambaç oyunu. Diğerlerinin çaldığı ritim, etiketleyen yaklaştıkça hızlanır ve dinlemeyi, hareket koordinasyonunu ve grup farkındalığını teşvik eder.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen tek vuruşluk temel bir ritim gösterir.
- Öğrenciler birlikte tempo değiştirme alıştırmaları yapar (daha hızlı /yavaş).
- Bir öğrenci (ebe) olarak seçilir ve arkasını döner.
- Başka bir öğrenci gizlice hedef olarak seçilir.
- Tüm öğrenciler ritim çubuklarıyla dağılır.
- Öğretmen "Başla" dediğinde, ebe hedefi bulmak için hareket eder.
- Ritim temposu mesafeyi gösterir: uzaktayken yavaş, yakındayken hızlı.
- Ebe doğru hedefi bulmak için ritim ipuçlarını takip eder.

- Herkesin sırası gelmesi için rolleri değiştirin.

**Oyunun Faydaları:**

- Ritmik farkındalığı ve tempo kontrolünü geliştirir.
- Hareketi ve dinlemeyi teşvik eder.
- Sıra almayı ve grup işbirliğini teşvik eder.
- Uyarlamalarla farklı yetenek seviyeleri için erişilebilir.

Ritim çubukları yerine el çırpma veya vücut perküsyonu kullanılabilir.







**Oyun Adı:** ADIM ADIM RİTİM  
**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli; 6-10 kişi  
**Gerekli Ekipman:** Ritim çubukları

**Genel bakış:**

Taklit, motor koordinasyon ve zamanlamaya odaklanan yapılandırılmış bir ritmik hareket oyunu. Öğrenciler, motor hafızayı ve grup koordinasyonunu güçlendirmek için ritim çubuklarını kullanarak müzikle senkronize bir dizi ritim tabanlı hareket gerçekleştirir.

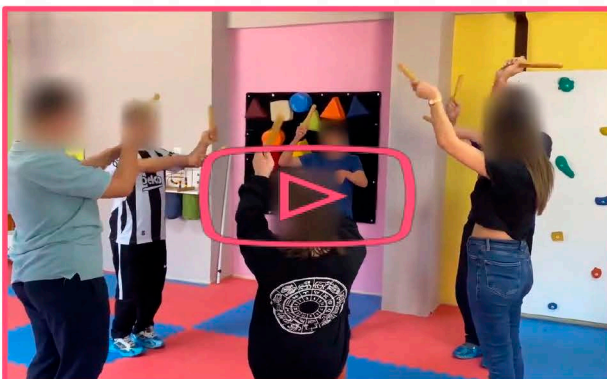
**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen bir yardımcı seçer ve aktiviteyi adım adım gösterir.
- Hareketler ve ritimler modellenir ve birlikte uygulanır.
- Öğrenciler büyük bir daire oluşturur.
- "Başlat" komutu ile faaliyet başlar:
  - ⇒ İlk hareket: ritim çubuklarına düz bir hareketle aşağıdan yukarıya doğru vurun.
  - ⇒ İkinci hareket: Başın üzerindeki çubuklarla soldan sağa doğru hareket eden bir gökkuşağı yayı oluşturun.
  - ⇒ Üçüncü hareket: üç vuruş sağa, üç vuruş solda ve ortada bir duraklama.
- Bu üç hareket iki tam set halinde tekrarlanır.
- Etkinlik, eşlik eden müzikle ritim içinde devam eder.
- Gerektiğinde sözlü yönlendirmeler kullanılabilir.



**Oyunun Faydaları:** Ritmik farkındalık ve zamanlama geliştirir, motor hafıza ve koordinasyonu artırır, ince ve kaba motor becerilerini destekler, taklit ve hafıza kullanımını teşvik eder ve sosyal etkileşim ve işbirliğini geliştirir.

**Varyasyonlar:** Ritim kalıplarını farklı müzik türlerine uyacak şekilde değiştirin, sıralı öğrenmeyi desteklemek için görsel araçlar (örn. renk kodlu kartlar) kullanın veya çocukların kendi ritim kombinasyonlarını oluşturmalarına ve eklemelerine izin verin





**Oyunun adı:** BU BENİM DANSIM  
**Grup Dinamiği:** Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:** Vücut bölümleri

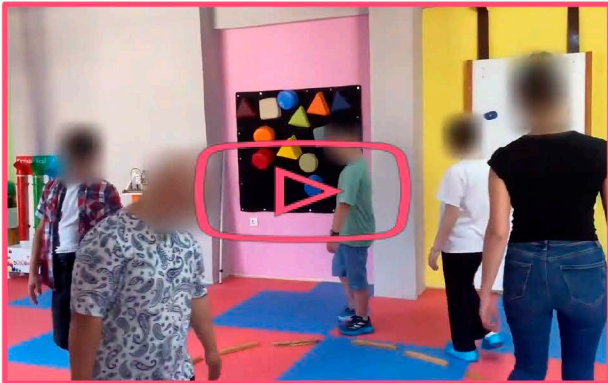
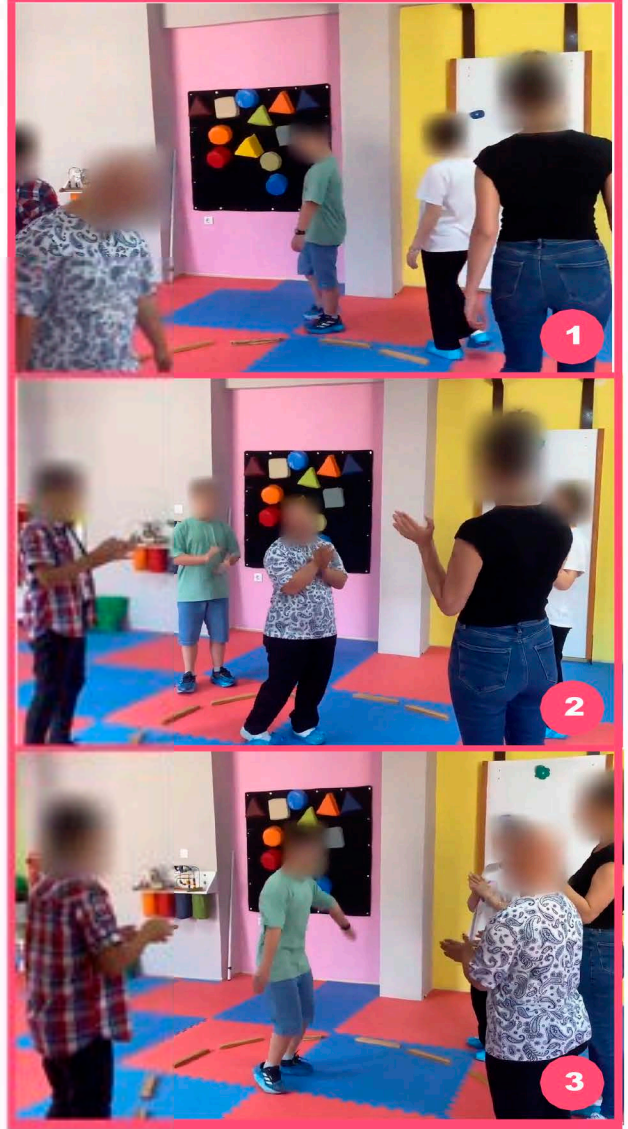
**Genel bakış:**

Kısa süreli belleği , ritim farkındalığını ve motor koordinasyonunu destekleyen ritmik bir taklit oyunudur. Öğrenciler bir daire içinde müzik eşliğinde hareket eder, bir akranlarının hareketini gözlemler ve ardından birlikte taklit ederler. Oyun psikomotor hafızayı, el-göz koordinasyonunu ve sosyal etkileşimi destekler.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen bir yardımcı seçer ve adımları gösterir.
- Öğretmen görsel modelleme kullanarak ritmi ve geçiş hareketlerini (örn. el çırpma, yürüme) gösterir.
- Çocuklar bir daire oluşturur; bir çocuk ortada durur.
- Öğretmenin "Başla" komutu üzerine herkes müzik eşliğinde ritmik bir şekilde yürür.
- Müziğin bir işaretiyle çocuklar alkışlamaya başlar
- Alkışlarken, ortadaki çocuk orijinal bir performans sergiler.
- Diğerleri gözlemler ve müzik değiştiğinde hareketi taklit eder.
- Merkezdeki çocuk çembere yeniden katılır ve yeni bir çocuk merkeze geçer.
- Bu döngü tüm çocuklar katılana kadar devam eder.
- Kolaylaştırıcı gerektiğinde sözlü yönergeler verir ve katılımını grubun ihtiyaçlarına göre uyarlayabilir.

**Oyunun Faydaları:** Ritim ve tempo farkındalığını artırır, kısa süreli belleği ve motor becerileri destekler, el-göz koordinasyonunu güçlendirir, sosyal katılımı ve sıra almayı teşvik eder, yaratıcılığı ve fiziksel ifadeyi teşvik eder ve çeşitli gelişim düzeylerine uyarlanabilir







**Oyunun adı:**

**DENGE VE RİTİM**

**Grup Dinamiği:**

Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:**

Parkur malzemeleri ve jimnastik topları

**Genel bakış:**

Katılımcılar el-göz koordinasyonunu güçlendiren ve kaba taklit becerilerini sergileyen aktiviteler uygularlar. Hem ince hem de kaba motor hareketlerini gerçekleştirirken çalışma hafızalarını ve psikomotor becerilerini kullanmaya teşvik edilirler. Buna ek olarak, ses ve müzik farkındalığı kazanırlar ve uygularlar ve eğitmenin talimatlarını etkili bir şekilde takip etme becerisini geliştirirler.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen bir yardımcı seçer ve adım adım gösterir.
- Öğrenciler çiftler oluşturur ve arka arkaya sıralanır.
- İki çift aynı anda yarışır.
- Her çift aralarında bir Pilates topu sıkıştırır ve topu düşürmeden başlangıç noktasından bitiş noktasına doğru hareket ederken müzik eşliğinde dans eder.
- Dans etmek zorunludur ve eğitmen sözlü yönlendirmelerle destek verir.
- Hem dans edip hem de topu sabit tutarak bitiş çizgisine ulaşan grup kazanır.
- Eğer bir çift topu düşürürse, onu alır ve kaldıkları yerden devam ederler.
- Etkinlik tüm çiftler yarışana kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritmik duyguyu geliştirir, müzik-hareket koordinasyonunu destekler, farkındalığı artırır, ince ve kaba motor becerilerini geliştirir ve sosyal etkileşimi teşvik eder.





**Oyunun Adı:**

### MÜZİK KOMUTLARI

**Grup Dinamiği:**

Oyun tüm yaş grupları için uygundur. olmalıdır.

**Gerekli Ekipman:**

Vücut bölümleri

**Genel bakış:**

Aktiviteler koordinasyon, hafıza ve motor becerilerin gelişimini desteklemek için tasarlanmıştır. Öğrenciler el-göz koordinasyonu, taklit ve hem ince hem de kaba motor hareketleri uygulayacaklardır. Ayrıca çalışma ve psikomotor hafızalarını çalıştıracak, ses ve müzik farkındalığı oluşturacak ve eğitmenin talimatlarını takip etme yeteneklerini güçlendireceklerdir.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen, bir asistanla birlikte tüm hareketleri adım adım gösterir.
- Öğrenciler yan yana veya daire şeklinde dururlar.
- "Hazır" komutuyla canlı müzik başlar.
- Öğretmen önceden belirlenmiş hareketleri (zıplama, el çırpma, dönme, çömelme, ayak vurma) müzik eşliğinde sırayla yapar.
- Hareketler ve geçişler başlangıçta yavaştır, ancak müzik ilerledikçe hızlanır.
- Öğrenciler öğretmene ayak uydurmaya ve geçişler sırasında hata yapmamaya çalışır.
- Hata yapan öğrenciler oyundan elenir.
- Son kalan oyuncu oyunu kazanır.
- Oyun, grup potansiyeline bağlı olarak birden fazla turda tekrarlanabilir.

**Oyunun Faydaları:** Ritim farkındalığını geliştirir, müzik ve hareket arasındaki koordinasyonu artırır, ince ve kaba motor becerilerini geliştirir ve sosyal etkileşimi destekler.







# BÖLÜM 2

## SOSYAL

### ve

## DUYGUSAL

# Oyunlar





**Oyun Adı:** ENSTRÜMAN DEĞİŞTİRME OYUNU

**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli

**Gerekli Ekipman:** Müzik Aletleri

**Nasıl Oynanır?**

- Oyuncular daire şeklinde oturur veya ayakta dururlar, her biri farklı bir müzik aleti tutar.
- Müzik başladığında, oyuncular enstrümanlarını çemberi saat yönünde çevirir.
- Müzik durduğunda, her oyuncu elindeki enstrümanı çalmalı, bir ses veya basit bir ritim çıkarmalıdır.

Daha sonra oyun, müzik tekrar durana kadar oyuncuların enstrümanları elden ele geçirmeye devam etmesiyle devam eder.

**Oyunun Faydaları:**

- **Müzikal keşfi teşvik eder:** Oyuncular farklı enstrümanları dener ve farklı sesler çıkarır.
- **Dinleme ve tepki verme becerilerini geliştirir:** Oyuncular müziğin durmasına karşı tetikte olmalıdır.
- **Koordinasyon ve ritim geliştirir:** Farklı enstrümanlar kullanmak motor becerilerini geliştirir.
- **Eğlenceli ve kapsayıcı:** Her yaştan ve yetenekten oyuncu katılabilir ve bu deneyimden keyif alabilir.

**Varyasyonlar:** Daha fazla çeşitlilik için, oyuncular kendilerinden önceki kişi tarafından çalınan bir ritmi taklit etmeye veya bir grup melodisi oluşturmak için birlikte çalışmaya teşvik edilir.







**Oyunun adı:** SES HEYKELLERİ

**Grup Dinamiği:** Fiziksel olarak hareketli

**Gerekli Ekipman:** Müzik Aletleri

**Genel Bakış:**

Katılımcılar vücutlarını ve basit enstrümanları ( Marakas , tef veya el çırpma gibi) kullanarak canlı bir "ses heykeli" inşa ederler. Oyun yaratıcılığı, dinleme becerilerini ve işbirliğine dayalı ritim oluşturmaya teşvik eder.

**Nasıl Oynanır?**

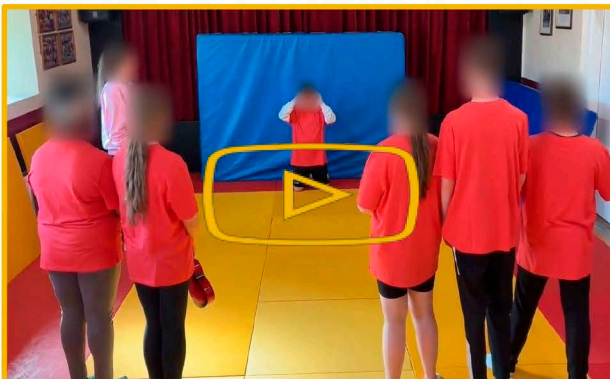
- Bir kişi bir ses çıkararak ve bir poz vererek başlar - örneğin çömelirken bir marakasa dokunmak gibi.
- Diğer oyuncular birer birer yeni bir ses ve poz ekleyerek heykele katılır. Her kişi dikkatle dinler ve grubu tamamlamak için kendi sesini ekler.
- Herkes heykelin bir parçası olduğunda, lider onlara donmalarını işaret eder ve sonra yavaş yavaş insanları "çözer".
- Seslerini ve pozlarını çıkarmak için ters sırayla, yavaşça sessizliğe dönün.

**Varyasyonlar:**

- Temalı sesler kullanın (orman, hava veya uzay sesleri gibi).
- Sadece ses veya vücut perküsyonu ile deneyin.
- Oluşumu tersine çevirin: yüksek sesli kaotik bir "fırtına" ile başlayın ve yavaşça sakinleştirin.

**Oyunun Faydaları:**

- Sıra almayı teşvik eder.
- Dikkati geliştirir.
- Yaratıcılığı geliştirir.





**Oyunun adı:** SELAMLAMA ÇEMBERİ

**Grup Dinamiği:** Oturmalı, Her yaş grubu için uygundur.

**Gerekli Ekipman:** Müzik aletleri (satın alınmış veya el yapımı)

**Genel bakış:**

Selamlama Çemberi, çocuklar arasında bir topluluk duygusu oluşturmak için tasarlanmış iletişime teşvik edici bir oyundur. Güne başlamak veya etkinlikler arasında geçiş yapmak için ideal olan bu müzikal rutin, çocukların eğlenceli ve yapılandırılmış bir şekilde selamlaşma becerisini öğrenmelerine yardımcı olur.

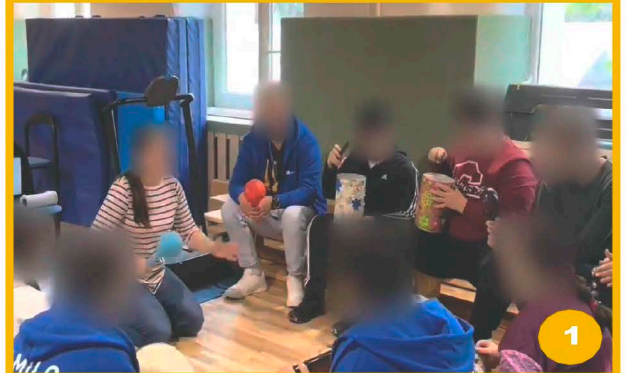
**Nasıl Oynanır?**

- Her çocuk bir enstrüman seçer ve daire şeklinde oturur.
- Bir çocuk önce selamlanmak üzere seçilir.
- Grup, enstrümanlar çalarken "Merhaba [İsim], Merhaba" şarkısını söyler.
- Çocuk "Herkese merhaba, merhaba" diye karşılık verir ve eşlik eder.
- Çocuk daha sonra nasıl hissettiğini paylaşır ve selamlamak için bir sonraki çocuğu seçer.
- Tüm çocuklar selamlanana kadar tekrarlayın.

**Oyunun Faydaları:**

- Öngörülebilir bir şarkı aracılığıyla rutin ve rahatlık oluşturur.
- Duygusal ifadeyi ve isim tanımayı teşvik eder.
- Sıra almayı, sosyal etkileşimi ve grup bağını teşvik eder.
- Grup enstrümanı çalma yoluyla koordinasyonu destekler.

İster her gün ister haftada birkaç kez kullanılsın, Selamlaşma Çemberi duygusal zekayı ve grup uyumunu eğlenceli, müzikal bir ortamda beslemenin basit ama güçlü bir yolu.







**Oyun Adı:** İSİMLERLE RİTİM  
**Grup Dinamiği:** Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:** Müzik aletleri

**Genel bakış:**

Katılımcılar, çalışma belleği, kısa süreli bellek ve psikomotor belleklerini geliştirirken kaba taklit becerilerini göstermeyi öğrenirler. Çeşitli ince ve kaba motor aktiviteleri uygular, el-göz koordinasyonunu geliştirir ve ritimleri senkronize bir şekilde vurma becerileri geliştirirler. Bu aktiviteler sayesinde aynı zamanda ritim farkındalığı kazanırlar ve eğitmenin direktiflerini etkili bir şekilde takip etme becerilerini geliştirirler.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen, bir asistanla birlikte adım adım model olur.
- Öğrenciler büyük bir daire oluşturur.
- "Başlat" komutuyla birlikte tüm grup kalçalarını çırpar iki kez ve elleri bir kez.
- Seçilen öğrenci sağ parmağını şıklatır ve kendi adını söyler, ardından sol parmağını şıklatır ve başka bir isim söyler.
- Her isim dizisinden önce grup birlikte diz -el ritmini tekrarlar.
- Bir sonraki öğrenci sağa (kendi ismi) + sola (diğerinin ismi) vurarak devam eder.
- Bu, her öğrenciye bir sıra gelene kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritmik farkındalığı geliştirir, kısa süreli hafızayı güçlendirir, ince ve kaba motor becerilerini geliştirir, motor hafızayı destekler ve sosyal etkileşimi teşvik eder.





**Oyunun adı:** MÜZİK DEĞİŞİMİ

**Grup Dinamiği:** Büyük grup, serbest hareket

**Gerekli Ekipman:** Gazete sayfaları, kurdeleler veya eşarplar (her çocuk için bir tane)

**Genel Bakış:**

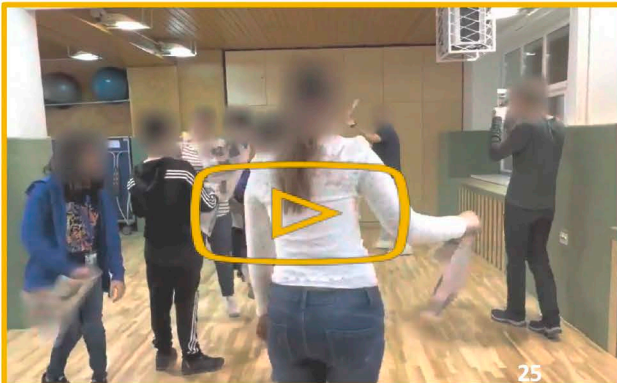
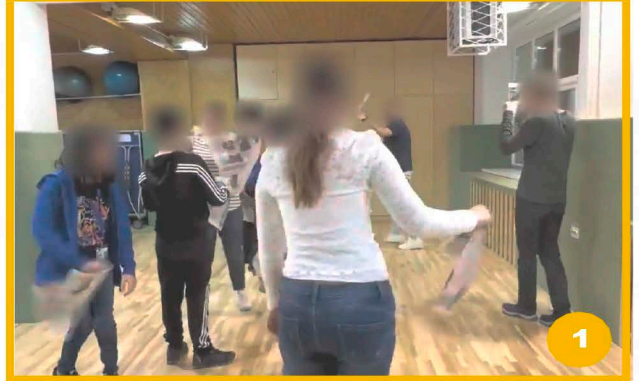
Müzik değişimi , müzik, hareket ve sosyal etkileşimi destekleyen enerjik ve ilgi çekici bir etkinliktir. Bu oyun sosyal ve motor becerileri pekiştirir ve aktif becerilerini eğlenceli bir ortamda geliştirir.

**Nasıl Oynanır?**

- Çocukların her biri bir kağıt, kurdele veya eşarp tutar.
- "7 Zıplama "nın ilk melodisi sırasında odanın içinde serbestçe hareket ederler.
- İkinci melodideki bir işaret üzerine, yakındaki biriyle eşyalarını hızla değiştirirler.
- Şarkı bitene kadar hareket ve değiş tokuş döngüsü tekrarlanır.

**Oyunun Faydaları:**

- Sosyal etkileşimi, ekip çalışmasını ve empatiyi teşvik eder.
- Dinleme, uyum sağlama ve sözsüz iletişimi keskinleştirir.
- Koordinasyon, ritim ve uzamsal farkındalığı teşvik eder







Oyun Adı

DAMAT HALAYI

Grup Dinamiği:

Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

Gerekli Ekipman:

Hiçbiri

Genel bakış:

Aktiviteler koordinasyon, hafıza ve iletişim becerilerini geliştirmeye odaklanır. ritim becerileri Öğrencilerel-göz koordinasyonu pratiği yapacaklar, taklit ve hem çalışma hem de kısa süreli hafıza. Psikomotor hafızayı kullanarak müzikle aynı anda hareketler yapacak, ritim farkındalığı oluşturacak ve eğitmenin talimatlarını takip etme becerilerini güçlendireceklerdir.

Nasıl Oynanır?

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen gerekli hareketleri gösterir ve öğrencilerle senkronize olarak geçiş hareketlerini uygular.
- Çocuklar bir çember oluşturur.
- "Başlat" komutuyla öğretmen ve çocuklar hareket eder çemberin etrafında müzikle birlikte. Bu ilk motifi oluşturur: Sağa doğru üç adım ileri, sonra geriye doğru üç adım.
- İkinci motifte, öğrenciler hareketsiz dururken üç hareketle bir üçgen oluşturur ve pozisyonlarını korurlar.
- Üçüncü motifte öğrenciler eğilir, alkışlar ve tekrar ayağa kalkar.
- Geçişler sırasında eğitmen grubu sözel olarak yönlendirir.
- Oyun müzik bitene kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritim duygusunu geliştirir, ritim farkındalığını destekler, kısa süreli belleği güçlendirir, ince ve kaba motor becerilerini geliştirir, motor hafızayı destekler ve sosyal etkileşimi teşvik eder.





**Oyun Adı:** YAĞMUR FIRTINASI  
**Grup Dinamiği:** Tüm yaş grupları için uygundur.  
**Gerekli Ekipman:** Hiçbiri  
**Genel Bakış:**

Yağmur fırtınası bir fırtınayı simüle etmek için sadece vücut hareketlerini ve sesleri kullanan büyüleyici bir ritim oyunudur. Odaklanmayı, işbirliğini ve duygusal katılımı teşvik eden sakinleştirici ancak enerji verici bir grup aktivitesidir.

#### Nasıl Oynanır?

- Katılımcılar bir daire şeklinde durur.
- Eğitmen hafif yağmuru temsil etmek için parmak şıklatarak başlar.
- Katılımcılar teker teker ses ve ritmi taklit ederek katılır.
- Eğitmen yavaş yavaş yoğunluğu artırır:
  - Parmak şıklatma (hafif yağmur)
  - El çırpma (sabit yağmur)
  - Dizlere vurma (şiddetli yağmur)
  - Ayakları yere vurma (fırtına)
  - Zıplama (güçlü fırtına)
- Sesin en yüksek noktasından sonra öğretmen sırasını tersine çevirir ve katılımcılar bunu takip eder.

#### Oyunun Faydaları:

- İşitsel dikkat, taklit ve sözel olmayan iletişimi destekler.
- Sıra almayı, grup senkronizasyonunu ve duygusal iletişimi teşvik eder. düzenleme ve paylaşılan ritmik oyun yoluyla duygusal entegrasyon.



Yağmur fırtınası, basit bir çemberi ortak bir duygusal yolculuğa dönüştürerek çocukların rahatlatıcı ama eğlenceli bir şekilde bağlantı kurmalarına, dinlemelerine ve birlikte hareket etmelerine yardımcı olur.







**Oyun Adı** ORKESTRA ŞEFİ OYUNU

**Grup Dinamiği:** Her yaş grubu için uygundur.

**Gerekli Ekipman:** Müzik aletleri ve bir baton/çubuk

**Genel Bakış:**

Orkestra Şefi Oyunu, her çocuğa liderlik etme şansı veren eğlenceli ve güçlendirici bir müzik etkinliğidir. Basit şeflik sayesinde jestleri ile çocuklar dinlemeyi, yanıt vermeyi ve birlikte çalışmayı öğrenirler; bu da oyunu hem müzikal hem de sosyal-duygusal becerileri geliştirmek için ideal bir oyun haline getirir.

#### Nasıl Oynanır?

- Her çocuk bir müzik aleti seçer ve daire şeklinde oturur.
- Bir çocuk şef olarak ortada durur.
- Şef, grubun sesini kontrol etmek için batonu kaldırır veya indirir.
- Oyuncular, orkestra şefinin hareketlerine göre oyunlarını ayarlarlar.
- Her çocuk sırayla orkestra şefi olur.

#### Oyunun Faydaları:

- Liderlik, sıra alma ve grup işbirliğini teşvik eder.
- Dinleme ve motor koordinasyonu geliştirir.
- Dinamikleri ve ses kontrolünü öğretir.





**Oyun Adı:**

## HAYVAN SESİ EŞLEŞTİRME

**Grup Dinamiği:**

6-10 katılımcı

**Gerekli Ekipman:**

Davul (düşük perdeli sesler için), marakas (tiz sesler için), zarf içinde hayvan resimli kartlar, yıldız çıkartmaları

**Genel bakış:**

Öğrencilerin tanımadığı bir dinleme ve ses eşleştirme oyunu hayvan seslerini yüksek veya alçak perde olarak seçin ve doğru enstrüman. İşitsel ayrımcılığı ve ses-sembol ilişkisini teşvik eder.

**Nasıl Çalınır?**

- Öğrenciler öğretmen masasının etrafında toplanır.
- Bir öğrenci seçilir ve öğretmen oyunu gösterir.
- Davul ve marakas, hayvan resimleri içeren zarflarla birlikte masanın üzerine yerleştirilir.
- Öğrenci bir zarf açar. Eğer hayvan kalın bir sesi temsil ediyorsa davula ince bir sesi temsil ediyorsa marakasa vurulur.
- Doğru cevaplar yıldız çıkartmaları kazandırır.
- Her öğrenci beş zarf açar, sonra bir sonraki öğrenci sırayla açar.
- Sonunda en çok çıkartmaya sahip olan öğrenci kazanır.

**Oyunun Faydaları:**

- Perde ayırımı geliştirir
- Ritmik doğruluk ve motor koordinasyonu geliştirir.
- Dikkat, dinleme ve ödüle dayalı motivasyonu teşvik eder

**Varyasyonlar**, yeni hayvan sesleri eklemeyi veya müsaitlik durumuna göre enstrümanları değiştirmeyi ve/veya daha fazla gerçekçilik için ses örneklerini dahil etmeyi içerebilir.







**Oyunun adı:** DOĞANIN SESLERİ

**Grup Dinamiği:** 6-10 kişi

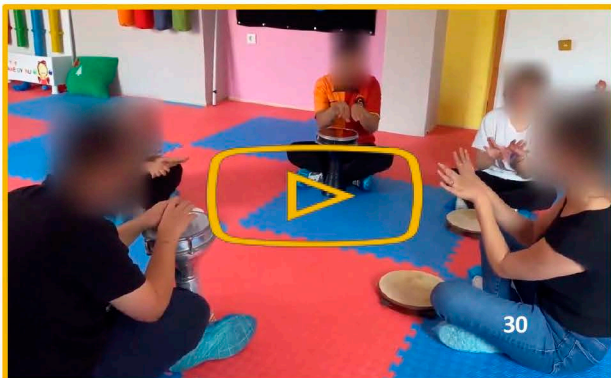
**Gerekli Ekipman:** Darbuka tef ve benzeri vurmali çalgılar.

**Genel bakış:** Bu müzikal oyun, öğrencilerin vurmali çalgılar kullanarak doğadan ilham alan sesler üretmesini ve bunlara yanıt vermesini sağlar. Öğretmenin rehberliğinde katılımcılar modellenmiş ritimlere yanıt verir ve vurmali ifadeler yoluyla doğa seslerini (örn. yağmur, rüzgar, hayvan sesleri) yansıtır. Bu aktivite ritmik senkronizasyonu, aktif dinlemeyi ve kolektif koordinasyonu geliştirir.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler belirlenen etkinlik alanında toplanır ve yerde daire şeklinde otururlar.
- Her katılımcıya bir perküsyon aleti verilir.
- Öğretmen sesleri tanıtır ve her adımı gösterir.
- Doğayla ilgili ritimler (örn. yağmur yağışı, gök gürültüsü, kuş sesleri) modellenir ve toplu olarak uygulanır.
- Öğretmen, grup uyumunu sağlamak için eşzamanlı bir ritim uygulamasına liderlik eder.
- "Başlayalım" komutu üzerine etkinlik fon müziği ile başlar.
- Müzik sırasında, öğretmen hangi doğa olayının gerçekleştiğini belirtmek için tonal varyasyonlar veya sesli uyarılar gibi ipuçlarını entegre eder.
- Öğrenciler aktif olarak dinler ve eşleşen vurmali kalıplarla yanıt verir.
- Oyun müzik bitene kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritmik algıyı ve tempo kontrolünü geliştirir, işitsel ayrımcılığı ve duyarlı dinlemeyi geliştirir, çevresel seslerin farkındalığını teşvik eder, grup katılımını teşvik eder, sosyal etkileşim ve işbirliğine dayalı zamanlama ile koordinasyon, dikkat ve sözlü talimatlara uyumu destekler.





**Oyunun adı:** HANGİ ENSTRÜMANIM BEN

**Grup Dinamiği:** 6-10 katılımcı.

**Gerekli Ekipman:** Darbuka , üçgen, marakas, zil, ksilofon.

**Genel bakış:**

Öğretmenle arka arkaya otururken enstrüman seslerini tanırlar ve taklit yeniden üretir. Bu oyun işitsel ayrımcılığı ve ritmik hafızayı geliştirir.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen yardımcılarını seçer ve her bir enstrümanı kullanarak ritim kalıplarını modeller.
- Öğrenciler enstrümanları dener ve ritim alıştırmaları yapar.
- Öğrenciler sıraya girer; bir öğrenci öğretmenle arka arkaya oturmak üzere seçilir.
- Öğretmen "Başla" komutunu verir ve seçilen enstrümanla bir ritim çalar.
- Öğrenci dinler, enstrümanı tahmin eder ve ritmi taklit eder.
- Öğretmen öğrenciye geri dönüt verir.
- Süreç, tüm öğrenciler katılana kadar farklı enstrümanlarla tekrarlanır

**Oyunun Faydaları:**

- Ritmik algıyı ve işitsel hafızayı geliştirir
- Konsantrasyon ve dinleme becerilerini geliştirir
- Alet tanıma ve dönüş almayı destekler







**Oyunun adı:** HANGİ ENSTRÜMAN EKSİK

**Grup Dinamiği:** 6-10 katılımcı.

**Gerekli Ekipman:** Davul, zil, marakas, ritim çubukları, ksilofon, darbuka.

**Genel bakış:**

Öğrencilerin ritmik bir düzende hangi enstrümanın sessizce atlandığını belirlemeleri gereken bir müzikal hafıza ve dinleme oyunu. Odaklanma, sıra alma ve işitsel becerileri teşvik eder.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen her enstrümanla ritim kalıplarını modeller.
- Öğrenciler bir enstrüman seçer ve sıraya oturur.
- İlk tur: her öğrenci sırayla ritmi çalar.
- Öğretmen sırasını atlayacak birini seçerken bir öğrenci arkasını döner.
- İkinci tur başlar; seçilen öğrenci dışında herkes çalar.
- Sonunda dinleyici hangi enstrümanın eksik olduğunu tahmin eder.
- Herkes bir sıra alana kadar roller değişir.

**Oyunun Faydaları:**

- Müzikal hafızayı ve işitsel dikkati geliştirir
- Ritim ve zamanlama geliştirir
- Sabrı ve sıra almayı teşvik eder

**Varyasyonlar:**

- Enstrüman sayısını artırın.
- Zorluğu artırmak için arka plan müziği ekleyin.
- İki eksik enstrümanla deneyin.





# BÖLÜM 3

# ÇOKLU

# BECERİLER

# Oyunlar







**Oyunun adı:** MÜZİKSEL TAŞLAR  
**Grup Dinamiği:** Her yaş grubu için uygundur.  
**Gerekli Ekipman:** Taşlar  
**Genel Bakış:**

Müziksel Taşlar, basit ve tekrarlanan eylemlerle dinleme becerilerini, zamanlamayı ve grup koordinasyonunu geliştiren işbirliğine dayalı bir ritim oyunudur.

**Nasıl Oynanır?**

- Oyuncular yerde veya sandalyelerde daire şeklinde otururlar.
- Her oyuncunun önünde iki küçük taş (veya plastik bardak ya da tahta blok gibi başka nesneler) bulunur.
- Oyunun hızına rehberlik etmesi ve başlama işaretini vermesi için bir grup lideri seçilir.
- Lider "Başla" dediğinde, her oyuncu iki taşını alır ve bir kez birbirine vurur.
- Vuruştan sonra oyuncular her iki taşı da sağlarındaki oyuncuya verirler.
- Daha sonra sırayı tekrarlamadan önce ellerini bir kez çırparlar.
- Sıra şöyledir: **Al - Vur - Pas ver - Alışla.**
- Bu döngü çemberin etrafında ritmik olarak devam eder.
- Grup, sıralamayı senkronize bir şekilde gerçekleştirmek için birlikte çalışır, pürüzsüz ve birleşik bir ritim oluşturmayı amaçlar.

**Oyunun Faydaları:**

- **Ritim ve koordinasyon:** Oyuncuların zamanlama, ince motor becerileri ve müzikal farkındalık geliştirmelerine yardımcı olur.
- **Takım çalışması ve dinleme:** Oyuncuları odaklanmaya, işbirliği yapmaya ve diğerleriyle senkronize olmaya teşvik eder.
- **Kapsayıcı oyun:** Farklı yaş ve yetenekler için kolayca uyarlanabilir.





Oyun Adı

SES EŞLEŞTİRME

Grup Dinamiği:

Her yaş grubu için uygundur.

Gerekli Ekipman:

Önceden kaydedilmiş sesler veya nesneler  
(örn. zil, düdük, davul)

Genel bakış:

Ses Eşleştirme, çocukların ses dünyasına uyum sağlamalarına yardımcı olan odaklanmış bir dinleme oyunudur. Çocuklar çeşitli sesleri tanımlayarak ve eşleştirerek işitsel işlemlerini ve hafızalarını farklı yaş gruplarına kolayca uyarlanabilen eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde güçlendirirler.

Nasıl Oynanır?

- Çeşitli sesler çalın ve çocukların bunları ilgili nesne veya resimle tanımlamasını veya eşleştirmesini sağlayın.
- Daha büyük çocuklar için, ayırt edilmesi daha zor sesler kullanarak zorluğu artırabilirsiniz.
- Çocuklar sesleri nesnelerle görsel olarak eşleştirebilir ya da duydukları sesi sözlü olarak ifade edebilirler.

Oyunun Faydaları:

- Bu aktivite işitsel hafızayı ve ayırt etme becerilerini geliştirir.
- Çocukların seslere odaklanmasına ve çağrışımlar yapmasına yardımcı olur, bilişsel becerileri ve detaylara dikkati geliştirir.







**Oyun Adı:**

**SESLERİ TANIMAK**

**Grup Dinamiği:**

Tüm yaş grupları için uygundur.

Açık talimatları takip edebilen bireyler.  
Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:**

Günlük Eşyalar (masa, kase, bardak vb.)

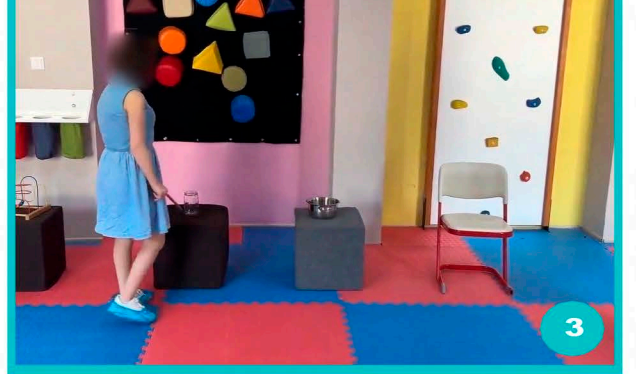
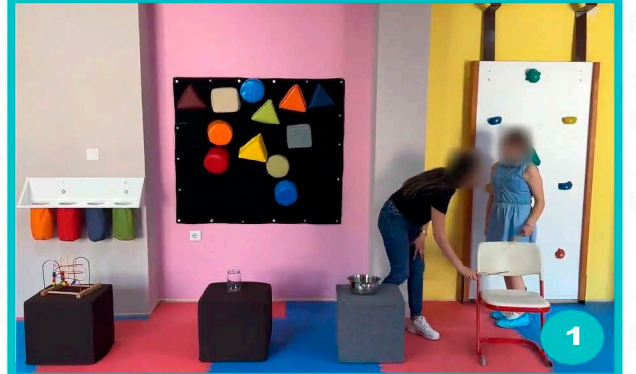
**Genel bakış:**

Öğrenme hedefleri, ritmik doğruluk ve dinleme becerilerini geliştirmektir. Öğrenciler bir nota değerini doğru bir şekilde vurma, ritimleri senkronize bir şekilde icra etme ve bir ses kaynağından duyulan ritimleri yeniden üretme pratiği yapacaklardır. Ayrıca, aktiviteler boyunca eğitmenin talimatlarını takip ederken sesleri kaynaklarıyla tanımlama ve eşleştirme üzerinde çalışacaklardır.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen nesneleri sembollerle etiketler.
- Bir vuruşluk notalarla ritim gösterilir.
- Öğrenciler yan yana dizilir.
- Bir öğrenci nesnelere arkasını dönmek üzere seçilir.
- Öğretmen "Başlayalım!" der ve etiketli nesnelerden birine ritim vurur.
- Seçilen öğrenci hangi nesnenin çalındığını belirlemeye çalışır.
- Onaylandıktan sonra, öğrenci o nesne üzerinde ritmi tekrarlar.
- Etkinlik, her öğrenciye bir sıra gelene kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritmik duyuyu geliştirir, ritim-ses kaynağı ilişkisini destekler, günlük nesnelerle ritim oluşturmayı teşvik eder.



**Oyunun Adı****KAĞIT DANSI****Grup Dinamiği:**

Her yaş grubu için uygundur.

**Gerekli Ekipman:**

A4 kağıt (her çocuk için bir tane)

**Genel Bakış:**

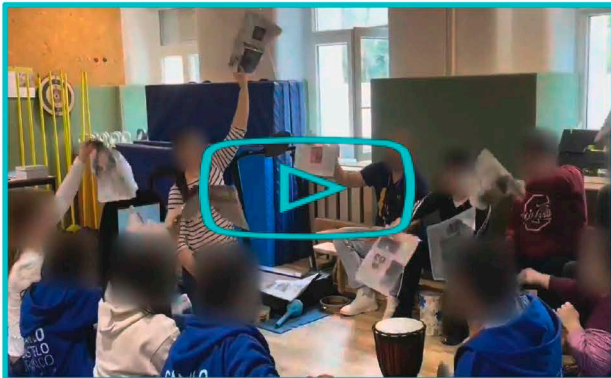
Kağıt Dansı, basit bir kağıt yaprağını güçlü bir öğrenme aracına dönüştüren canlı, müzik tabanlı bir hareket oyunudur. "7 Jumps" şarkısına göre ayarlanan bu aktivite, eğlenceli bir grup ortamında ritim, koordinasyon ve odaklanma geliştirmek için uygundur.

**Nasıl Oynanır?**

- Her çocuk bir kâğıt tutar ve liderin "7 Jumps" şarkısındaki hareketlerini takip eder.
- İlk aşamada çocuklar ritmik kağıt hareketlerini taklit ederler (vurma, el değiştirme).
- İkinci aşamada, kağıdı yüzlerinin önünde kaldırır ve müzikal bir işaretle bırakırlar.
- İpuçları tahmin edilebilir şekilde başlar, daha sonra zorluğu artırmak için rastgele değişir.

**Oyunun Faydaları:**

- Dikkat, dinleme ve ritim becerilerini artırır.
- Motor koordinasyonu ve duyuşal farkındalığı geliştirir.
- Taklit etmeyi, odaklanmayı ve değişen ipuçlarına uyum sağlamayı teşvik eder.







**Oyun Adı:** YÜKSELEN VE ALÇALAN SESLER  
**Grup Dinamiği:** Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:** Ritim çubukları ve ritim enstrümanları.

#### Genel Bakış:

Hedefler ritmik hassasiyet ve grup koordinasyonu oluşturmayı amaçlamaktadır. Öğrenciler, verilen ritim değerlerini doğru bir şekilde vurma, vuruşları senkronize bir şekilde gerçekleştirme ve öğretmenin ipuçlarına göre ritme ne zaman katılacaklarını veya katılmayacaklarını anlama pratiği yapacaklardır. Aktiviteler boyunca, eğitmenin işaretlerini takip etme becerilerini de güçlendireceklerdir.

#### Nasıl Oynanır?

- Öğrenciler etkinlik alanında toplanır.
- Öğretmen, ritim hareketlerini adım adım gösterir.
- Ritim kalıpları modellenir ve senkronize olarak uygulanır.
- Öğrenciler ritim çubuklarını/enstrümanlarını tutarak yan yana dizilirler.
- "Başla" komutuyla öğretmen bir ritim çalar.
- Bazı öğrenciler teker teker dokunarak kreşendo oluşturur.
- Herkes birlikte çalmaya başladığında, öğretmen öğrencilere teker teker durmaları için dokunarak bir decrescendo yaratır.
- Süreç, planlanan tüm ritim kalıpları tamamlanana kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritim farkındalığını geliştirir, ses farkındalığı ve senkron becerilerini destekler.





**Oyun Adı:** MUSICGRAM  
**Grup Dinamiği:** Her yaş grubu için uygundur.  
**Gerekli Ekipman:** Seçilen müziğin ses kaydı  
müziğin görsel temsili,

#### Genel bakış:

Musicgram, ses ve görüntü arasında köprü kuran yaratıcı ve çok duyulu bir dinleme aktivitesidir. Çocuklar gerçek zamanlı olarak görsel bir müzik haritasını takip ederek dinleme becerilerini, dikkatlerini geliştirirler.

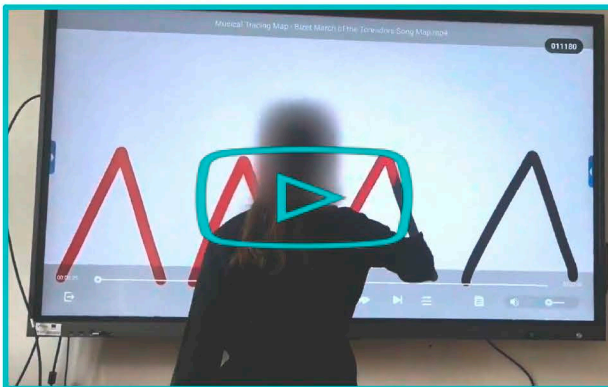
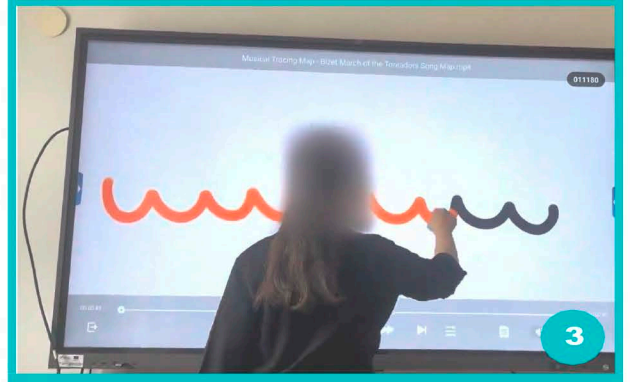
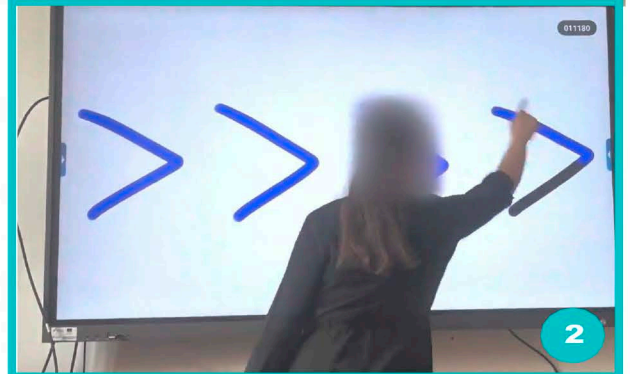
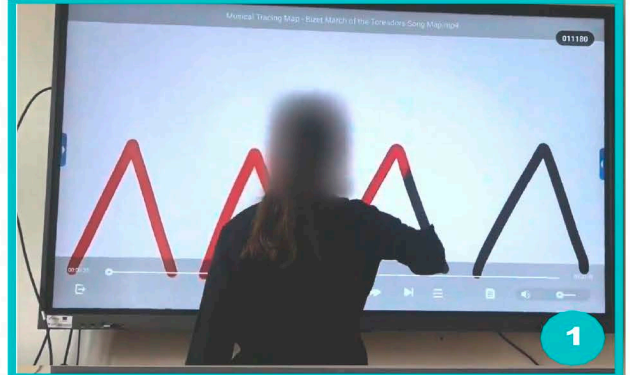
#### Nasıl Oynanır?

- Kolaylaştırıcı bir müzik parçası ve buna karşılık gelen bir müzik programı sunar - semboller, renkler veya resimler kullanarak müziğin yapısını (örneğin ritim, melodi, enstrüman girişleri) gösteren görsel bir kılavuzdur.
- Müzik çalarken, çocuklar müzik programını gözleriyle veya görsel ipuçlarına işaret ederek gerçek zamanlı olarak takip ederler.
- Etkinlik birkaç kez tekrarlanabilir. Sonraki turlarda çocuklar sırayla öğretmen yardımıyla liderlik edebilirler. Müzikteki değişiklikleri tahmin etmek veya belirli unsurlara uymak için fiziksel olarak hareket edebilirler. Öğretmen **ara sıra** müziği durdurarak sorular sorabilir veya çocukları duyduklarını ve gördüklerini anlatmaları için teşvik edebilir

#### Oyunun Faydaları:

- İşitsel farkındalığı, dikkati, hafızayı, sıralamayı ve yapılandırılmış dinlemeyi geliştirir.
- Çoklu duyuşal öğrenmeyi destekler.
- Okuma öncesi ve yazma öncesi becerilerin gelişimini güçlendirir.

Musicgram, dinlemeyi aktif ve görsel bir deneyime dönüştürerek müziği daha erişilebilir ve anlamlı hale getirirken temel bilişsel ve okuryazarlık becerileri için zemin hazırlar.







**Oyun Adı:** NESNE SESİ TAHMİN OYUNU

**Grup Dinamiği:** Her yaş grubu için uygundur.

**Gerekli Ekipman:** Ses çıkaran nesneler, sopalar veya tokmaklar

**Genel bakış:**

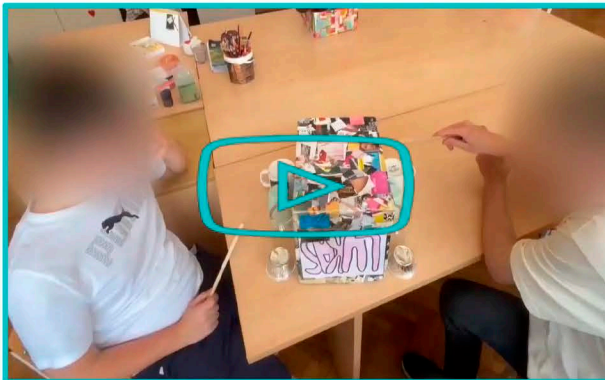
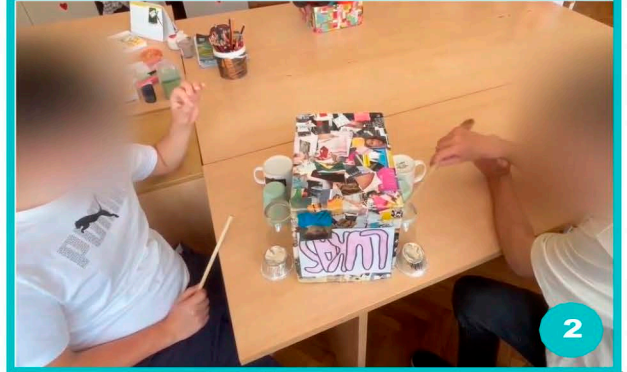
Nesne Sesi Tahmin Oyunu eğlenceli ve odaklanmayı geliştiren bir dinleme oyunudur. Çiftler için ideal olan bu oyun dikkatli dinlemeye teşvik eder.

**Nasıl Oynanır?**

- Çocuklar ses çıkaran üçer nesne ile bir masada karşılıklı oturur.
- Biri bir nesneye dokunur; diğeri dinler ve hangi nesnenin ses çıkardığını tahmin eder.
- Rollerini değiştirirler ve diğer turlarda bu şekilde devam eder.

**Oyunun Faydaları:**

- İşitsel farkındalık, odaklanma ve duyuşal farkındalık geliştirir.
- Sıra almayı, takım çalışmasını ve eleştirel düşünmeyi teşvik eder.
- Dil kullanımını ve kelime dağarcığını destekler.





**Oyun Adı**

**RİTİM DALGASI**

**Grup Dinamiği:**

Oyun tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:**

Hiçbiri

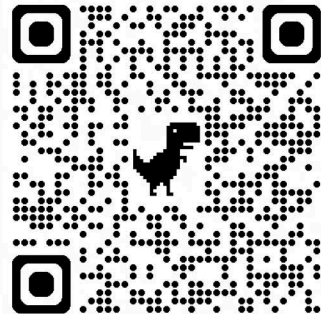
**Genel bakış:**

Hedefler, ritmik farkındalığı geliştirmeye ve dikkatli dinlemeye teşvik eder. Öğrenciler gösterilen ritmi vurma, ritimleri doğru ve eksiksiz bir şekilde aktarma ve eğitmenin talimatlarını tutarlı bir şekilde takip etme pratiği yapacaklardır.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen 3-4 yardımcı seçer ve ritmi gösterir.
- Ritim kalıpları önce bireysel olarak, sonra gruplar halinde öğretilir.
- Öğrenciler arka arkaya dizilir.
- Arkada duran öğretmen, öndeki öğrencinin omuzlarına bir ritim kalıbı ile vurur.
- Her öğrenci öndeki öğrencinin omuzlarına vurarak ritmi ilerletir.
- Zincir öne ulaşana kadar devam eder.
- Öndeki öğrenci ritmi öğretmene gösterir. Öğretmen geri dönüt verir.
- Daha sonra, öndeki öğrenci sıranın arkasına geçer.
- Etkinlik her öğrenciye sıra gelene kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları:** Ritim farkındalığını artırır, işbirliğine dayalı öğrenmeyi teşvik eder ve sosyal etkileşimi destekler.







**Oyun Adı:** HARMONİK ADIMLAR

**Grup Dinamiği:** 6-10 katılımcı

**Gerekli Ekipman:** Ritim çubukları

**Genel bakış:**

Öğrencilerin üç müzikal hareket motifini senkronize olarak takip ettikleri koreografili bir ritim oyunu.

Ritim çubuğuna vurma, zamanlama ve koordinasyonu geliştirir.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen ritim kalıbını ve üç hareket motifini gösterir.
- Öğrenciler birbirlerine bakan iki sıra oluştururlar.
- Motif 1: Öne doğru adım atın, ortada buluşun, çubuklara 3 kez vurun geri adım atın, kendi çubuklarına 3 kez vurun. Bu motif 4 kez tekrarlayın
- Motif 2: Kolları sallayın, çömelin, yere 3 kez vurun; ayağa kalkın, kolları sallayın, çubuklara 3 kez vurun. Bu motif 2 kez tekrarlayın.
- Motif 3: Bir vuruş için durun, sopalara 3 kez sağa doğru vurun; tekrar duraklatın, sola doğru 3 kez vurun. Bu motif 2 kez tekrarlayın.

**Oyunun Faydaları:**

- Ritim ve zamanlama geliştirir.
- Tüm vücut koordinasyonunu teşvik eder.
- Hafıza ve sıralama becerilerini geliştirir.
- Grup senkronizasyonunu ve odaklanmayı teşvik eder.





**Oyun Adı**

**RİTİM TUTUYORUM**

**Grup Dinamiği:**

Tüm yaş grupları için uygundur.

**Gerekli Ekipman:**

Ritim çubukları, tef veya zil, sandalye

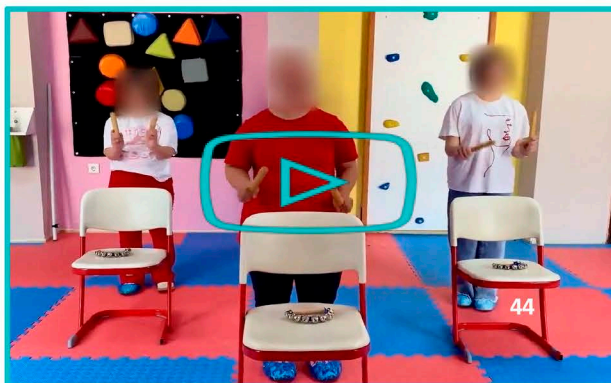
**Genel bakış:** Öğrencilerin ritmik bir koordinasyon oyunu. Bu aktivite motor becerileri ve işitsel hafızayı geliştirir.

#### Nasıl Oynanır?

- Öğretmen hareketleri gösterir.
- Öğrenciler ritimleri ve hareketleri eşzamanlı olarak uygular.
- Öğrenciler sandalyenin arkasında dururlar.
- **Hareket 1:** Ritim çubuklarıyla sandalyeye vurun, ardından çubukları birbirine vurun.
- **Hareket 2:** Müzik hızlandığında öğrenciler çubukları sandalyeye bırakırlar. Sandalyeye bırakıp zili alırlar ve sandalyenin etrafında dönerler.
- Müzik yavaşladığında Hareket 1'e dönülür.
- Etkinlik akışı: Hareket 1 → Hareket 2 → Hareket 1.
- Öğretmen oyun boyunca rol model olarak aktif katılım gösterir.

#### Oyunun Faydaları:

- El-göz koordinasyonunu ve motor hafızayı geliştirir
- Ritmik zamanlama ve taklit becerilerini geliştirir
- Çalışma belleğini ve çok adımlı talimatları takip etmeyi destekler
- Harekete dayalı müzikal katılımı teşvik eder







**Oyunun adı:** KULAĞIM SENDE

**Grup Dinamiği:** 6-10 katılımcı

**Gerekli Ekipman:** Zil ve darbuka.

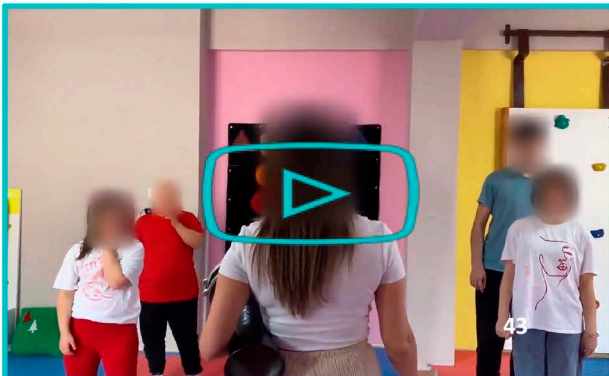
**Genel bakış:** Öğrencilerin müzik aletlerinden gelen işitsel ipuçlarına fiziksel olarak yanıt verdiği ritim tabanlı bir hareket oyunudur.

Koordinasyon, dinleme ve grup işbirliğini geliştirmek için tasarlanan bu etkinlik, öğrencileri ritmik yönergeler kullanarak etkileşimli bir oyuna dahil eder.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen gruba etkinliği açıklar.
- Öğrenciler üçer kişilik gruplara ayrılır ve iki paralel sıra oluştururlar.
- Talimatlar sözlü işaretlerle değil enstrümanlar aracılığıyla verilir.
- Zil çalındığında öğrenciler karşı gruba yer değiştirir.
- Darbuka çalındığında öğrenciler kendi etraflarında dönerler.
- Öğretmen müziği başlatır ve aralıklı olarak enstrümanları müzikle senkronize bir şekilde çalar.
- Zil ve darbuka hareketi yönlendirmek için çalışır.
- En az hata yapan grup ödüllendirilebilir.
- Etkinlik müzik bitene kadar devam eder.

**Oyunun Faydaları** - Ritmik ve işitsel farkındalık geliştirir, ses ipuçlarıyla motor koordinasyonu artırır, dinleme ve talimatları takip etme becerilerini güçlendirir, ekip çalışmasını ve sosyal etkileşimi teşvik eder.





**Oyun Adı** MÜZİKAL ROND

**Grup Dinamiği:** 6-10 katılımcı

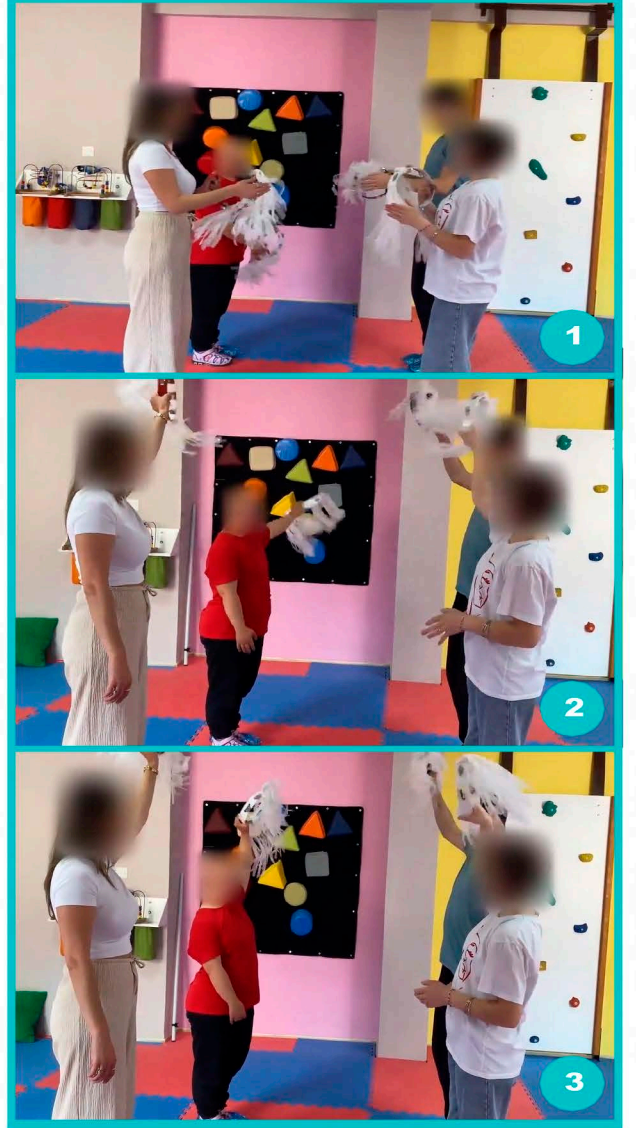
**Gerekli Ekipman:** Zil veya Tef

**Genel bakış:**

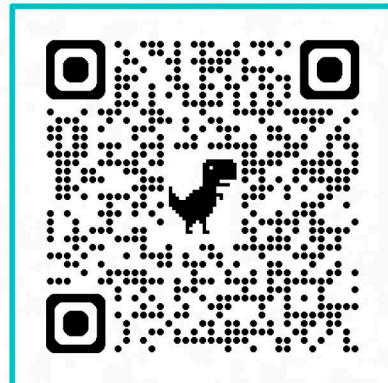
Hedefler ritmik hassasiyet, hareket koordinasyonu ve dinleme becerilerini vurgulamaktadır. Öğrenciler gösterilen ritimleri vurma, ritimleri doğru bir şekilde tamamlama ve doğru anda doğru hareketi yapma pratiği yapacaklardır. Ayrıca, eğitmenin talimatlarını dikkatle takip ederken motor becerilerini ritimle koordine etme üzerinde çalışacaklardır.

**Nasıl Oynanır?**

- Öğretmen, bir öğrenciyle birlikte aktiviteyi adım adım gösterir.
- Ritim kalıpları öğretilir ve grup olarak pratik yapılır.
- "Başla" komutuyla rond başlar:
- İlk olarak, hareketsiz dururken herkes ziline üç kez vurur.
- **İlk hareket:** sola adım atın, duraklayın, diğer elinizdeki zile üç kez vurun; sağa adım atın, duraklayın, zile üç kez vurun. Bu motif iki kez tekrarlanır.
- **İkinci hareket:** Hareket etmeden sola doğru uzanın ve zili havada sallayın, sonra sağa doğru sallayın. Bu motif iki kez tekrarlanır.
- **Üçüncü hareket:** yerinde durun ve iki kez dönerken zili sallayın.
- Son motiftten sonra ilk harekete geri dönün, zilleri sallayarak bitirin.



**Oyunun Faydaları** - Ritim duygusunu ve farkındalığını geliştirir, motor becerileri ritimle bütünleştirir ve sosyal etkileşimi destekler.







Bu çalışma Creative Commons Attribution-  
ShareAlike 4.0 Uluslararası Lisansı altında  
lisanslanmıştır

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz