

“Bir renk seç”	
<b>Tema</b>	Öz bakım ve sağlık.
<b>Hedef Grup (Grup Büyükliği, Katılımcı Profili)</b>	Oyun zihinsel engelli 10 yetişkin için tasarlanmıştır.
<b>Süre</b>	1 saat
<b>Öğrenme hedefleri</b>	<p><b>Öz Bakımı Artırın:</b> Oyun, katılımcıları meditasyon, olumlu onaylamalar ve pozitifliği kucaklamalar ve nazik sözlerle ifade etme gibi kişisel bakım etkinliklerine katılmaya teşvik eder (kategoriler: kırmızı ve mor). Katılımcılar öz bakım uygulamalarına aktif olarak katılarak refahlarını ve öz bakım becerilerini geliştirirler.</p> <p><b>Katılımı Teşvik Edin:</b> Takım tabanlı oyun ve işbirliği gerektiren görevler aracılığıyla oyun, tüm katılımcıların katılımını ve değer verilmesini sağlayarak katılımı teşvik eder. Çeşitli kategoriler (örneğin açık mavi, yeşil), bireylerin benzersiz güçlü yönlerine ve tercihlerine göre katkıda bulunmalarına olanak tanıyarak aidiyet ve katılım duygusunu teşvik eder.</p> <p><b>Takım Çalışmasını ve İletişimi Destekleyin:</b> Oyunun takım yapısı ve işbirliğine dayalı görevler (örneğin, yeşil kategori, mor kategoride sarılma) takım çalışmasını ve iletişimi teşvik eder. Katılımcılar soruları yanıtlamak ve ortak hedeflere ulaşmak için birlikte çalışarak işbirliği yapma ve etkili iletişim kurma yeteneklerini geliştirirler.</p> <p><b>Sosyalleşmeyi Teşvik Edin:</b> Oyun, katılımcıların birbirleriyle olumlu etkileşimde bulunmalarına fırsatlar sağlayarak sosyalleşmeyi teşvik eder. İster ilgi alanlarıyla ilgili hikayeleri paylaşmak (pembe kategori), bilimsel soruların yanıtlarını tartışmak (sarı kategori) veya belirli bir kategoriyle ilgili öğeleri bulmak için birlikte çalışmak (yeşil kategori) olsun, katılımcılar anlamlı sosyal etkileşimlere girerler.</p>
<b>Hazırlık</b>	<p><b>Alanı Hazırlayın:</b> Takımların birbirlerine dönük olarak rahatça oturabilecekleri, oyun için uygun ve ferah bir alana sahip olduğunuzdan emin olun. Oturma yerlerini etkileşimi ve ekip çalışmasını teşvik edecek şekilde düzenleyin.</p> <p><b>Malzemeler:</b> Kullanılacak malzemeleri hazır bulundurun.</p> <p><b>Takım Bölünmesi:</b> Katılımcıları her biri beş kişiden oluşan iki takıma ayırın. Takımların eşit şekilde dengelendiğinden emin olun.</p> <p><b>Talimatlar:</b> Küpün renginin bir kategoriye nasıl karşılık geldiği, soruların nasıl sorulacağı ve soruları yanıtlama ve puan kazanma kuralları dahil olmak üzere oyun için açık ve kısa talimatlar hazırlayın. Oyunun amacını ve öz bakımın artırılması, katılımın teşvik edilmesi, ekip çalışması ve iletişimin teşvik edilmesi ve sosyalleşmenin teşvik edilmesi gibi öğrenme hedeflerini açıklayın.</p> <p><b>Puan Sistemi:</b> Her doğru cevaba 10 puan gibi bir puan sistemi belirleyin. Katılımcılara 200 puana ulaşan ilk takımın oyunu kazanacağını açıklayın.</p> <p><b>Test:</b> Oyun başlamadan önce her şeyin doğru çalıştığından emin olmak için küpü, zamanlayıcıyı ve soru kartlarını test edin.</p> <p><b>Erişilebilirlik:</b> Oyun materyallerinin engelli katılımcılar için erişilebilir ve kolay kullanılabilir olduğundan emin olun. Bireysel ihtiyaçlara göre ihtiyaç duyulan özel düzenlemeleri veya uyarlamaları göz önünde bulundurun.</p> <p><b>Olumlu ortam:</b> Katılımcıların oyuna katılma, diğerleriyle etkileşim kurma ve kendilerini özgürce ifade etme konusunda kendilerini yeterince güvende hissetmeleri için olumlu ve destekleyici bir atmosfer yarattığınızdan emin olun.</p>

<b>Malzemeler</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kategorileri seçmek için kenarları renkli (kırmızı, pembe, mor, sarı, açık mavi, yeşil) küp.</li><li>2. Zamanlayıcı veya kronometre</li><li>3. Renkli kalemler</li><li>4. Kağıt</li><li>5. Mor kategori için müzik çalar (en sevdiğiniz şarkıları söylemek veya dans etmek için).</li><li>6. Pembe kategorisi için ilham verici alıntı kartları ve çizim malzemeleri (örneğin, renkli kalemler, keçeli kalemler).</li><li>7. Mor kategori için olumlu onay kartları (bir ekip üyesine olumlu bir şey söylemek için).</li><li>8. Sarı kategori için bilimsel cümleler veya önemsiz sorular.</li><li>9. Açık mavi kategorisine ait cümle tamamlama kartları.</li><li>10. Yeşil kategori için kategori listeleri ve cevapları yazmak için kağıt.</li></ol>
<b>Akış / Açıklama</b>	<p>Moderatör katılımcıları beş kişilik 2 takıma ayırır. Oyunun talimatlarını veriyor. Moderatör küpü renklerle (kırmızı, pembe, mor, sarı, açık mavi, yeşil) verir ve rengi bir soru kategorisini belirtir. Takım olarak doğru cevapladıkları her soru onlara 10 puan veriyor. İlk 200 puanı toplayan kişi oyunu kazanır. Her sorunun 1 buçuk dakikalık bir süre sınırı vardır.</p> <p>Kategoriler şu şekilde olabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kırmızı renk: Kişisel bakım faaliyetleri (örn. meditasyon – puan toplamak için bir ilaç tedavisi yöntemini doğru şekilde uygulamaları gerekecektir)</li><li>• Pembe renk: İlham istasyonu (örneğin kişisel bakımla ilgili ilham verici bir alıntı kartı çizin – bu, engelli bir kişi için evcil hayvan olarak önemli olan bir kedinin çizimi olabilir).</li><li>• Mor renk: Kişisel bakım eylemleri (örneğin, en sevdiğiniz şarkılardan birini söyleyin veya dans edin <b>VEYA</b> yanınızdaki kişiye onun için olumlu bir şey söyleyerek sarılın.)</li><li>• Sarı renk: Önemsiz (örneğin doğru olup olmadığını cevapladıkları bilimsel cümleler)</li><li>• Açık mavi renk: Cümleyi doldurun (örneğin ben .....(kişinin doğru kelimeyi hissetmesi gerekir: <b>GÜÇLÜ</b>)</li><li>• Yeşil renk: Söyle-Bul (örneğin, onlara bir kategori verirsiniz – <b>aşk</b> – ve takımın bu kategoriye ait oldukları 10 şeyi bulması gerekir – <b>anne/aile/arkadaşlar/sarıma/öpücük/çiçekler/dans/duygu/kırmızı/ uluslararası kelime</b>).</li></ul>
<b>Bilgilendirme / Yansıma</b>	<p><b>Bir Dairede Toplanın:</b> Oyun bittikten ve kazanan takım belirlendikten sonra, tartışmayı ve düşünmeyi kolaylaştırmak için tüm katılımcıları bir daire içinde toplayın.</p> <p><b>Başarıları İfade Edin:</b> Her iki takımın çabalarını ve oyun sırasında elde edilen başarıları takdir ederek başlayın. Herkesin ekip çalışmasını, iletişimini ve katılımını vurgulayın.</p> <p><b>Duygular ve Duygular:</b> Katılımcıların oyunla ilgili duygu ve hislerini ifade etmelerine izin verin. "Oyun sırasında nasıl hissettin?" gibi sorular sorun. veya "Sizi özellikle mutlu eden veya gururlandıran bir an oldu mu?"</p> <p><b>Öz Bakımı Artırın:</b> Katılımcılardan oyun sırasında öz bakımla ilgili deneyimlerini paylaşmalarını isteyin. Kırmızı ve mor kategorilerdeki etkinlikleri faydalı ya da eğlenceli buldular mı? Öz bakım uygulamasının onlara nasıl hissettirdiğini ifade etmelerini teşvik edin.</p> <p><b>Katılımı Teşvik Edin:</b> Oyunun katılımcılar arasında katılımı nasıl teşvik ettiğini tartışın. Bir ekibin parçası olarak kendilerini dahil edilmiş ve değerli hissettiler mi? Özellikle kapsayıcı olarak öne çıkan anlar oldu mu?</p> <p><b>Ekip Çalışmasını ve İletişimi Destekleyin:</b> Ekip çalışmasının ve iletişimin oyunda nasıl bir rol oynadığını keşfedin. Katılımcıları, ekipleri içindeki etkili iletişimin başarıya yol açtığı örnekleri paylaşmaya teşvik edin. Birlikte çalışırken karşılaştıkları zorluklar var mıydı?</p> <p><b>Sosyalleşmeyi Destekleyin:</b> Özellikle pembe ve yeşil kategorilerdeki aktiviteler sırasında oyunun sosyalleşme yönü üzerinde düşünün. Katılımcılar başkalarıyla etkileşimde bulunmaktan ve düşüncelerini ve duygularını paylaşmaktan keyif aldılar mı?</p> <p><b>İyileştirme Önerisi:</b> Katılımcıları iyileştirme için geri bildirim ve öneriler sunmaya davet edin.</p> <p><b>Çıkarımlar ve Kişisel Gelişim:</b> Katılımcıları oyundan çıkaracaklarını paylaşmaya teşvik edin.</p>

	<p>Kişisel bakım, takım çalışması veya sosyalleşme konusunda herhangi bir fikir edindiler mi? Bu çıkarımların günlük yaşamlarına nasıl uygulanabileceğini düşünüyorlar?</p> <p><b>Takdir ve Kapanış:</b> Tüm katılımcılara oyuna aktif katılımlarından dolayı takdirlerinizi ifade edin. Değerli katkıları ve düşünme sürecine katılma isteklilikleri için onlara teşekkür ederiz .</p> <p><b>Geri bildirimini kaydedin:</b> Bir kolaylaştırıcının veya not alan kişinin tartışmanın önemli noktalarını ve geri bildirimini kaydetmesi faydalı olabilir.</p>
<b>Tematik / Teorik Giriş</b>	<p><b>Kişisel Bakımı Artırın:</b></p> <p><b>Kırmızı ve Mor Kategoriler:</b> Bu kategoriler katılımcılar arasında kişisel bakım uygulamalarını teşvik etmek için tasarlanmıştır. Meditasyon ve olumlu etkileşimler gibi faaliyetlere katılan bireyler, kendilerini düşünmek ve kendilerini geliştirmek için zaman ayırırlar. Kişisel bakım, genel refah için çok önemlidir. Kişinin zihinsel, duygusal ve fiziksel sağlığına öncelik vermek için kasıtlı eylemlerde bulunmayı içerir. Bu aktiviteler sayesinde katılımcılar öz bakımın sadece önemli değil aynı zamanda keyifli ve tatmin edici olduğunu da öğrenebilirler. Onlara kendi ihtiyaçlarına dikkat etmeyi ve kendilerine şefkat göstermeyi öğretir.</p> <p><b>Katılımı Teşvik Edin:</b></p> <p><b>Takım Yapısı:</b> Katılımcıları iki takıma ayırmak aidiyet ve katılım duygusunu geliştirir. Her ekip üyesinin katkısı değerlidir ve başarı işbirliğine bağlıdır. Katılım, herkesin memnuniyetle karşılandığını, değerli olduğunu ve saygı duyulduğunu hissettirmekle ilgilidir. Katılımcılar, ekipler halinde çalışarak ve işbirliği yaparak, farklı bakış açılarını ve yetenekleri dahil etmenin önemini ilk elden deneyimlerler. Bu, birlik ve aidiyet duygusunu teşvik ederek engelleri ortadan kaldırır.</p> <p><b>Ekip Çalışmasını ve İletişimi Teşvik Edin:</b></p> <p><b>Takım Tabanlı Oynanış:</b> Oyunun formatı, katılımcıların soruları doğru yanıtlamak için işbirliği yapması gerektiğinden ekip çalışmasını ve iletişimi teşvik eder. Takım çalışması, ortak bir hedefe doğru birlikte etkili bir şekilde çalışabilme yeteneğidir. Etkili iletişim, başarılı ekip çalışmasının temelinde yer alır. Katılımcılar, ortak hedeflere ulaşmak için açık iletişimin, aktif dinlemenin ve koordinasyonun önemini öğrenirler.</p> <p><b>Sosyalleşmeyi Teşvik Edin:</b></p> <p><b>Pembe ve Yeşil Kategoriler (İlham İstasyonu ve Söyle-Bul):</b> Bu kategoriler, katılımcıların kendilerini ifade etmelerini, olumlu düşüncelerini paylaşmalarını ve sosyal etkileşimde bulunmalarını teşvik eden etkinlikleri içerir. Sosyalleşme başkalarıyla bağlantı kurmak, ilişkiler kurmak ve paylaşılan deneyimlerden keyif almakla ilgilidir. Katılımcılar, ilham verici alıntılar çizerek ve bir kategoriyle ilgili öğeleri bularak sosyal etkileşime girer, grup ortamlarında ait olma ve keyif alma duygusunu geliştirir.</p>
<b>Değerlendirme</b>	<p><b>Oynanış Gözlemi:</b> Oyun sırasında bir gözlemci atayın veya katılımcıların etkileşimlerini, ekip çalışmasını ve katılımını yakalamak için video kaydını kullanın. Sorulara ne kadar iyi yanıt verdiklerine, ekipleriyle işbirliği yapmalarına ve kişisel bakım faaliyetlerini ne kadar iyi sergilediklerine dikkat edin.</p> <p><b>Katılımcı Geri Bildirimi:</b> Oyundan sonra katılımcılardan geri bildirim alın. Onları oyun hakkındaki düşüncelerini ve duygularını paylaşmaya teşvik etmek için sorular kullanın.</p> <p><b>Öğrenme Hedeflerinin Değerlendirilmesi:</b> Oyunun öğrenme hedeflerine ne ölçüde ulaştığını değerlendirin:</p> <p><b>Oyun Sonrası Tartışma:</b> Katılımcılarla deneyimlerini yansıtmak için oyun sonrası bir tartışma veya bilgilendirme oturumu düzenleyin. Öz bakım, katılım, ekip çalışması ve sosyalleşme hakkında öğrendiklerini tartışın.</p> <p><b>Yinelemeli İyileştirme:</b> Gelecek oturumlar için oyunda gerekli ayarlamaları ve iyileştirmeleri</p>

	yapmak için geri bildirim ve değerlendirme sonuçlarını kullanın.
<b>Eğitmenler için İpuçları/ Ek Bilgiler</b>	<p>Zihinsel engelli insanlarla çalıştığınızda ekipleri işlevlerine göre bölmeniz gerekir. Aksi takdirde daha düşük fonksiyonlu 2 kişiyi daha yüksek fonksiyonlu kişilerle aynı takıma koymak zorunda kalıyorlar.</p> <p>Oyun sırasında zorluklar ortaya çıkabilir ve eğitmen, katılımcıların bu zorlukların üstesinden gelmesine yardımcı olmaya hazır olmalıdır.</p>