

## ÖRDEK, ÖRDEK, KAZ

<b>Tema</b>	Bağlantı ve eğlenme kavramı
<b>Hedef Grup (Grup Büüklüğü, Katılımcı Profili)</b>	Epilepsili çocuklar, 15 kişi
<b>Süre</b>	25 dakika
<b>Öğrenme hedefleri</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sıra Alma ve Sabır: Katılımcıları sırayla oynamaya ve "kaz" seçilme fırsatını sabırla beklemeye teşvik edin. Bu, sabrın gelişimini, başkalarına saygıyı ve grup ortamında sıra alma anlayışını teşvik eder.</li><li>2. Dinleme ve Dikkat Becerileri: Katılımcıların "kaz" olarak seçilip seçilmediklerini belirlemek ve buna göre tepki vermek için dikkatlice dinlemeleri gerektiğinden, katılımcıların dinleme ve dikkat becerilerini geliştirin. Bu, odaklanma ve sözlü talimatları takip etme yeteneklerinin geliştirilmesine yardımcı olur.</li><li>3. Sosyal Etkileşim ve İletişim: Katılımcılar arasında sosyal etkileşim fırsatları sağlayın. Oyuna katılmak, "ördek" veya "kaz" demek gibi iletişimi teşvik eder, sosyal becerileri geliştirir ve akranlarla etkileşim kurma yeteneğini geliştirir.</li><li>4. Uzamsal Farkındalık: Katılımcılar dairenin etrafında gezinirken veya dokunulduğunda konumlarını ayarlarken uzamsal farkındalık geliştirin. Bu, kişisel alan ve beden farkındalığı anlayışını geliştirir.</li><li>5. Katılım ve Kabul: Epilepsi hastaları da dahil olmak üzere tüm katılımcıların kabul edildiğini, değerli olduğunu ve oyuna dahil olduğunu hissettiği kapsayıcı bir ortam yaratın. Bu, empatinin gelişmesini, anlayışı ve bireysel farklılıkları kabul etmeyi destekler.</li><li>6. Uyarlanabilirlik ve Esneklik: Faaliyetleri farklı ihtiyaç ve yeteneklere uyacak şekilde uyarlamanın önemini vurgulayın. Katılımcılar, oyunu epilepsili çocukları da içerecek şekilde değiştirerek esnek ve uyumlu olmayı, akranlarının farklı ihtiyaçlarını anlamayı öğrenirler.</li><li>7. Güvenlik Farkındalığı: Oyunu epilepsili çocuklara yönelik riskleri en aza indirecek şekilde değiştirerek güvenlik önlemlerine ilişkin farkındalığı artırın. Katılımcılar, güvenli bir ortam yaratma ve tüm katılımcıların refahını sağlamak için uygun ayarlamalar yapma konusunda bir anlayış geliştirebilirler.</li><li>8. Zevk ve Katılım: Katılımcıları eğlenmeye, oyundan keyif almaya ve etkinliğe aktif olarak katılmaya teşvik edin. Olumlu ve keyifli bir deneyim yaratmak, aktif katılım sevgisini geliştirmeye yardımcı olur ve genel refahı artırır.</li></ol>

<b>Hazırlık</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Isınma ve Esneme: Katılımcıların vücutlarını aktiviteye hazırlamak için oyundan önce hafif bir ısınma ve esneme rutini eklemeyi düşünün. Basit hareketlere odaklanın ve katılımcıları vücutlarını dinlemeye ve gerekirse mola vermeye teşvik edin.</li><li>2. Katılımcılar ve Bakıcılarla İletişim Kurun: Katılımcıları ve bakıcılarını uyarlanan oyun hakkında bilgilendirin ve onların konforunu ve güvenliğini sağlamak için yapılan değişiklikleri açıklayın.</li></ol>
<b>Malzemeler</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Yumuşak Oyuncak veya Top: Katılımcıları fiziksel olarak etiketlemek yerine, kişiden kişiye aktarılabilecek yumuşak bir oyuncak veya yumuşak bir top kullanın. Bu, potansiyel olarak nöbetleri tetikleyebilecek kazara temas veya ani hareket riskini azaltır.</li><li>2. Oturma Minderleri: Katılımcılar daire şeklinde otururken ilave konfor veya desteğe ihtiyaç duyuyorsa, onların ihtiyaçlarını karşılayacak oturma minderleri veya yastıklar sağlayın.</li></ol>
<b>Akış / Açıklama</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kurulum: Katılımcıları yerde veya sandalyelerde bir daire şeklinde toplayın ve her kişi arasında yeterli alan olduğundan emin olun. Yumuşak oyuncak veya topu dairenin ortasına yerleştirin.</li><li>2. Talimatlar: Uyarlanan kuralları vurgulayarak oyunu katılımcılara açıklayın. Birbirlerini fiziksel olarak etiketlemek yerine yumuşak oyuncak veya topu dairenin etrafından geçireceklerini onlara bildirin.</li><li>3. Oynanış: "Lider" veya "Simon" olarak başlamak için bir katılımcıyı seçin. Bu kişi yumuşak oyuncak veya topu tutacak ve dairenin dışında yürüyecek, her katılımcının omzuna veya sırtına hafifçe dokunacak ve "ördek" diyecektir.</li><li>4. Nesneyi Geçmek: Lider "kaz" dediğinde veya farklı bir işaret kullandığında, dokunduğu kişi "kaz" olur. Kaz ayağa kalkar ve dairenin etrafında yürümeye başlar, bu sırada lider yumuşak oyuncak veya topu tekrar dairenin ortasına yerleştirir.</li><li>5. Kazın Peşinde: Kazın amacı, lider yerini almadan önce çemberdeki orijinal noktasına geri dönmektir. Lider, kaz daireyi tamamlamadan önce kazın bulunduğu noktaya ulaşmaya ve yere oturmaya çalışır. Lider başarılı olursa kaz bir sonraki turun yeni lideri olur.</li><li>6. Uyarlamalar: Oyun boyunca hareketlerin yumuşak olduğundan ve katılımcıların koşmak yerine yürümeye teşvik edildiğinden emin olun. Fiziksel aktivite düzeyini katılımcıların rahatlığına ve yeteneklerine uyacak şekilde değiştirerek nöbet tetikleme riskini azaltın.</li><li>7. Katılım ve Destek: Tüm katılımcıları ister ördek ister kaz olarak oyuna aktif olarak katılmaya teşvik edin. Katılımcılara gerekirse fiziksel hareketlerden vazgeçmeleri için seçenekler sunun, sözlü ipuçları veya fiziksel olmayan eylemler kullanarak katılmalarına izin verin.</li><li>8. Olumlu Takviye: Oyun boyunca tüm katılımcılara, katılımlarına, sıralarını almaya ve talimatları takip etmeye odaklanarak övgü ve olumlu takviye sunun.</li><li>9. Güvenlik Bilinci: Katılımcılara çevrelerine dikkat etmeleri ve kazaları önlemek için dikkatli hareket etmeleri gerektiğini hatırlatın. Güvenli ve kapsayıcı bir ortam sağlayarak katılımcılar arasında empatiyi ve desteği teşvik edin.</li></ol>

	<p>10. Oyunun Sonu: Oyun, farklı katılımcıların sırayla lider ve kaz olmasıyla devam edebilir veya önceden belirlenmiş sayıda tur veya belirli bir sürenin ardından sona erebilir.</p>
<b>Bilgilendirme / Yansıma</b>	<p>1. Katılımcıları Toplayın: Tüm katılımcıları oturup tartışmaya katılabilecekleri rahat bir alanda bir araya getirin.</p> <p>2. Oyun Üzerine Düşünün: Katılımcıları düşüncelerini ve deneyimlerini paylaşmaya teşvik etmek için açık uçlu sorular sorarak başlayın. Örneğin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Maç sırasında nasıl hissettiniz?</li><li>• Oyunda en çok neyi beğendiniz?</li><li>• Sizi rahatsız eden veya gergin hissettiren bir şey oldu mu? Neden?</li></ul> <p>3. Öğrenme Hedeflerini Tartışın: Tartışmayı oyunun öğrenme hedeflerine doğru yönlendirin. Katılımcıları oyun oynayarak öğrendikleri veya kazandıkları şeyler üzerinde düşünmeye teşvik eden sorular sorun. Örneğin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun sırasında hangi becerileri pratik ettiniz veya geliştirdiniz?</li><li>• Uyarlanan kurallar ve değişiklikler oyunu nasıl daha kapsayıcı hale getirdi?</li><li>• Epilepsi veya katılım hakkında yeni bir şey öğrendiniz mi?</li></ul> <p>4. Kişisel Görüşleri Paylaşın: Katılımcılara oyun sırasında yaptıkları kişisel öngörülerini veya gözlemleri paylaşma fırsatı verin. Onları deneyimleri ve karşılaştıkları zorluklar hakkında konuşmaya teşvik edin. Örneğin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• • Oyunun bu versiyonu ile geleneksel versiyonu arasında herhangi bir fark buldunuz mu?</li><li>• • Uyarlamalar oyunun herkes için daha erişilebilir olmasına nasıl yardımcı oldu?</li></ul> <p>5. Empati ve Anlayışı Destekleyin: Empati ve anlayış üzerine bir tartışmayı kolaylaştırın. Katılımcıları epilepsi hastası akranlarını dahil etme ve destekleme konusunda ne hissettiklerini paylaşmaya teşvik edin. Gelecekteki faaliyetlerde daha kapsayıcı olmanın yollarını tartışın.</p> <p>6. Soruları veya Endişeleri Ele Alın: Katılımcıların oyun veya epilepsiyle ilgili sorularına veya olabilecek endişelerini ifade etmelerine izin verin. Epilepsi ve kapsayıcı uygulamaların daha iyi anlaşılmasını teşvik etmek için sorularına yanıt verin ve doğru bilgiler sağlayın.</p>
<b>Tematik / Teorik Giriş</b>	<p>1. Akranları Eğitmek: Oyun, diğer katılımcıları epilepsi hakkında eğitime, farkındalığı, anlayışı ve kabulü geliştirme fırsatı sağlar. Akranlar arasında kapsayıcı bir zihniyeti teşvik eder ve destekleyici ve kapsayıcı bir topluluğun yaratılmasına katkıda bulunur.</p> <p>2. Oyun Yoluyla Öğrenme: Oyun, öğrenme ve gelişim için güçlü bir araç olarak oyunun önemini kabul eder.</p>

	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Uyarlama ve Deęiřtirme: Oyun, etkinlikleri belirli ihtiyaları veya kořulları olan kiřiler iin eriřilebilir ve güvenli hale getirecek řekilde uyarlamanın ve deęiřtirmenin önemini göstermektedir.</li><li>4. Katılım: Oyun, epilepsi hastası çocukların aktif katılımını ve kapsanmasını saęlamak amacıyla tasarlanmıřtır.</li></ol>
<b>Deęerlendirme</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Güvenlik: Oyunda uygulanan deęiřiklik ve uyarlamaların nöbet tetikleme riskini etkili bir řekilde azaltıp azaltmadığını ve tüm katılımcılar iin güvenli bir ortam saęlayıp saęlamadığını deęerlendirin.</li><li>2. Duygusal Etki: Oyunun katılımcılar üzerindeki duygusal etkisini deęerlendirin. Etkinlikten keyif alıp almadıklarını, dahil olduklarını hissedip hissetmediklerini ve oyun sırasında olumlu duygular yařayıp yařamadıklarını düşünün.</li><li>3. Geribildirim: Katılımcılardan, bakıcılardan ve oyuna dahil olan personelden geri bildirim toplayın.</li><li>4. Sürekli İyileřtirme: Deęerlendirme sonuçlarına göre iyileřtirilecek alanları belirleyin.</li></ol>
<b>Eęitmenler iin İpuları/ Ek Bilgiler</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 1. Güvenlięe Öncelik Verin: Epilepsi hastası her katılımcının özel ihtiyalarını ve tetikleyicilerini bildiğinizden emin olun.</li><li>2. 2. Açık Talimatlar Saęlayın: Oyunun uyarlanmış kurallarını ve deęiřikliklerini tüm katılımcılara açık bir řekilde açıklayın.</li><li>3. 3. Düşünmeye Katılın: Deneyim üzerine düşünmek iin oyun sonrası tartiřmaları kolaylařtırın.</li></ol>