

KEPEZ ÖZEL EĞİTİM UYGULAMA  
OKULU 2. VE 3. KADEME



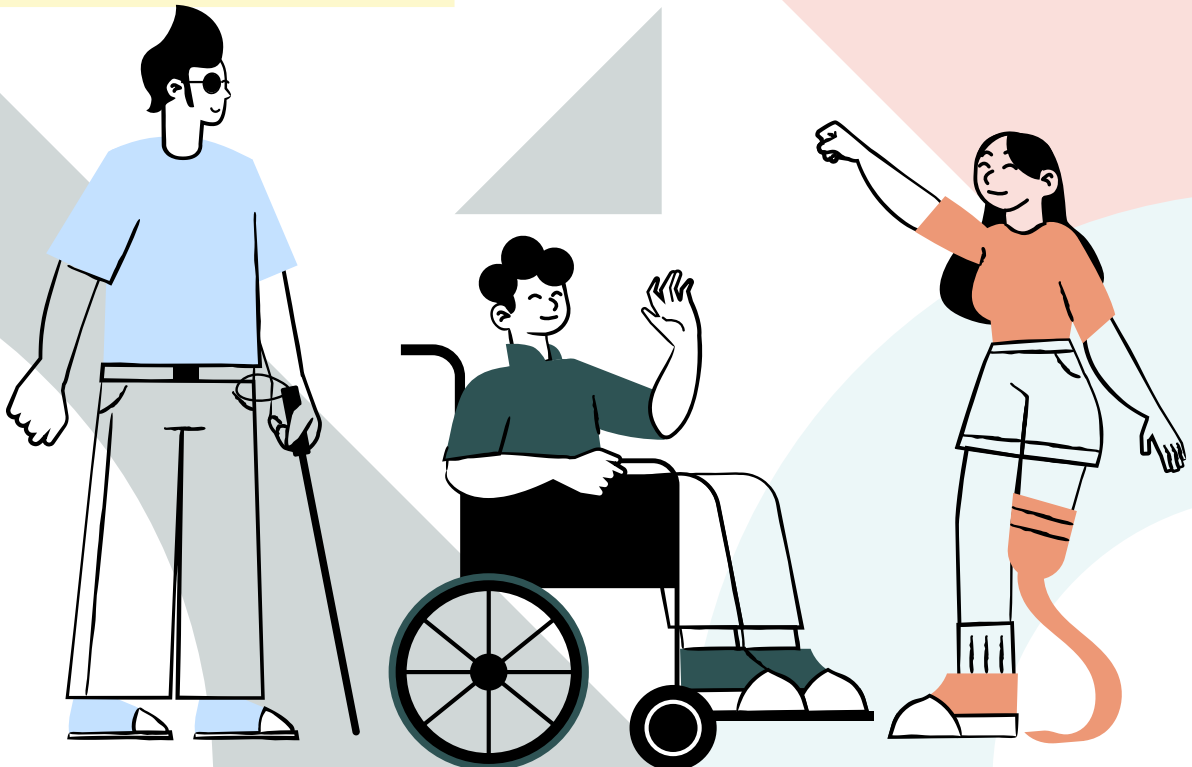
# ÖZEL BİREYLER OLİMPİYATI



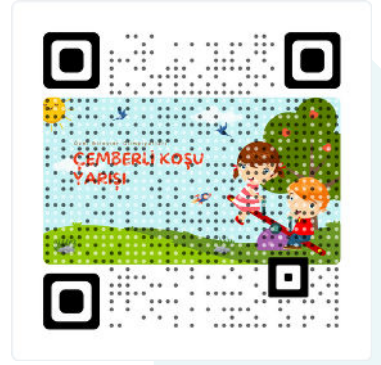
# İYİ FIKIR



Okulumuzda düzenlenecek olan Yaşam Becerileri ve Sportif Etkinlikler Şenliği yani Özel Bireyler Olimpiyatı, öğrencilere hem eğlenceli hem de öğretici bir deneyim sunmayı amaçlıyor. Bu etkinlikler, öğrencilerin günlük hayatta karşılaşılabilecekleri durumlarla başa çıkabilme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda onların fiziksel aktivitelerle sağlıklı yaşam alışkanlıkları kazanmalarını teşvik edecektir. Yarışmalar, takım çalışmasını ve rekabet duygusunu teşvik ederek öğrenciler arasında dayanışmayı güçlendirebilir. Böyle bir hafta, kişisel gelişimlerine katkıda bulunacak bir ortam sunarak okul hayatını daha zenginleştirici hale getirebilir. Tüm bunlar, öğrencilerin özgüvenlerini artırarak, okul topluluğu içinde daha aktif bir rol almalarını sağlayacaktır.



# Çemberli Koşu Yarışması



Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 2 Adet çubuk, 5 adet çember.

Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

Oyunun Oynanışı:

Çemberli koşu yarışında alana; Aralarında 7 metre mesafe olacak şekilde çubuk ve 5'er adet çember yerleştirilir. Böylece oyun alanı belirlenir.

Başlangıç çizgisinden oyuncu düdük sesini duyduğunda; bir adet çemberi eline alır ve koşarak çubuklara çemberi geçirir.

Kurallar:

Dışarı atılan veya düşen çemberi tekrar alıp çubuğa geçirecek ve kaldığı yerden oyuna devam edebilir.

5 Adet çemberi ilk geçiren kişi galiptir.

Beraberlik durumunda oyuncular tekrar yarıştıracaktır.

Sınıf özel eğitim öğretmeni, yarışma esnasında öğrencisine eşlik edecektir.





# Minyatür Kale Şut Çekme Yarışı

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: Minyatür kale, futbol topu

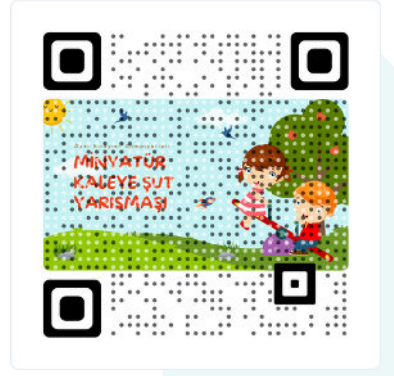
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanışı:

Minyatür kale şut çekme yarışının yapılacağı alana mini kale, futbol topu ve gerekli materyaller yerleştirilir. 7 metre mesafe ve atış çizgisi belirlenir.

## Kurallar:

Oyuncu atış çizgisinden düdük sesini duyduğunda kaleye 7 metreden şut çeker. Her oyuncu 5 şut çekme hakkına sahiptir. Kaleye en çok gol atan galiptir. Beraberlik durumunda her oyuncuya bir vuruşluk hak daha verilir. Eşitlik bozulana kadar yarışma devam eder. Sınıf özel eğitim öğretmeni, yarışma esnasında öğrencisine eşlik edecektir.



# Parkur Yarışı

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: Ayaklı çember, mini engel, yüksek engel, denge tahtası, trampolin, küçük çember ve huni..

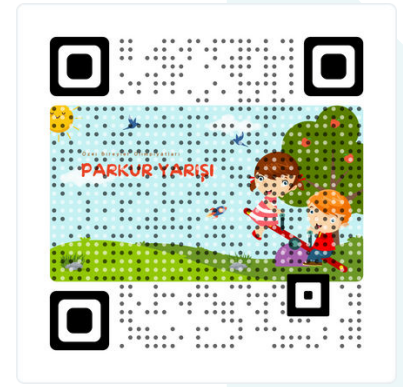
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

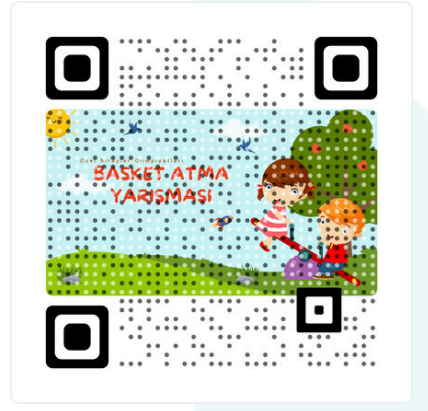
## Oyunun Oynanış:

Parkur yarışında alana; ayaklı çember, mini engel, yüksek engel, denge tahtası, trampolin, küçük çember ve huni materyalleri yerleştirilir. Böylece oyun alanı belirlenir. Başlangıç çizgisinden oyuncu düdük ile çıkar. Ayaklı çemberin içinden geçer, mini engelin üzerinden atlar, yüksek engelin altından geçer. Denge tahtasından geçer, trampolinde 3 kez zıplar, yerdeki küçük çemberden zıplayarak geçer, huninin arasından geçerek koşar ve bitiş çizgisinde parkuru bitirir.

## Kurallar:

Ayaklı çember, mini engel, yüksek engel, denge tahtası, trampolin, küçük çember ve huninin arasından geçerken oyuncu parkurdaki materyalleri düşürür ise düzeltip yarışa kaldığı yerden devam eder. Parkuru en erken sürede tamamlayan galiptir. Sınıf özel eğitim öğretmeni, yarışma esnasında öğrencisine eşlik edecektir.





# Basket Atma

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 1 Adet Büyük Sepet, En az 3 Tane plastik top

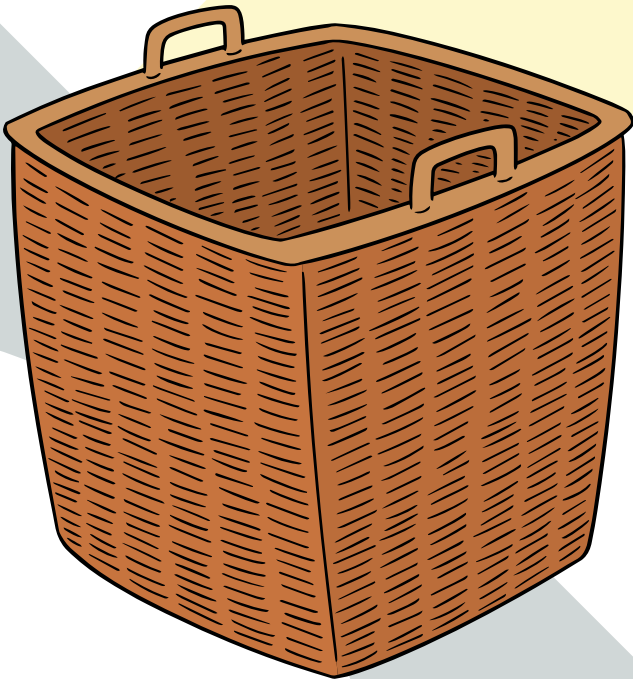
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanışı:

Her oyuncu 3 atış hakkına sahip olacak şekilde, 1,5 metre uzağındaki sepetin içine topu atmaya çalışacak. Eşitlik halinde atış devam eder 2 farklı skor elde eden kazanır.

## Kurallar:

Topu sepete 1,5 metre mesafeden atmak.  
Rakipten fazla top sepete atmak.





# Renkli Topları Ayırma

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 3 Adet Büyük Sepet, En az 3 farklı renkte plastik toplar 40-50 adet top

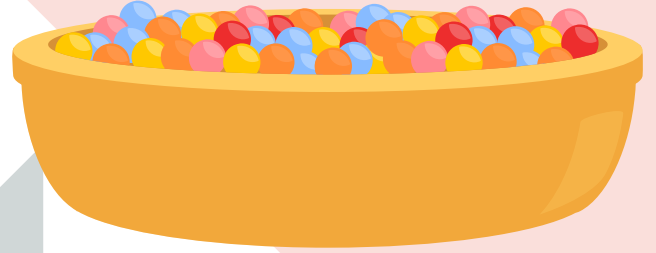
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanış:

Tüm topların konulduğu ana sepet yarışın başlangıç noktasında olacak şekilde konumlandırılır. Diğer iki sepet 5-6 metre öteye boş bir şekilde bırakılır. Yarışmacılar kendilerine belirtilen renkteki topları tek tek alacak şekilde ana sepetteki topları kendi parkurundaki sepete bırakmaya çalışacaktır. Yarışma süre ile oynanacağı için 5 dk da en çok belirtilen renkte top toplayan kazanır.

## Kurallar:

5 dk da belirtilen renkte en çok top toplamak.  
Topları tek tek taşımak.





# Tepside Bardak Taşıma

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 2 Adet Tepsisi, 6 adet Kağıt bardak. 4 adet masa

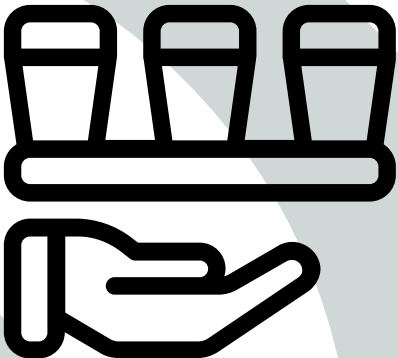
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanışı:

Masaların üstündeki tepsiyi alıp, bardaklardaki suları dökmeden diğer masaya tepsiyi en erken ulaştıran yarışmada başarılı olur. Masalar arası mesafe 10 metre olacak şekilde ayarlanmalıdır.

## Kurallar:

Tepsideki bardakları devirmeden karşı masaya ulaştırma  
Tepsi iki elle tutulabilir.







# Çubuğa Boncuk Dizme

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 2 Adet çubuk,15 er tane büyük boncuk. strafor stant için boncukları koymak için tabak

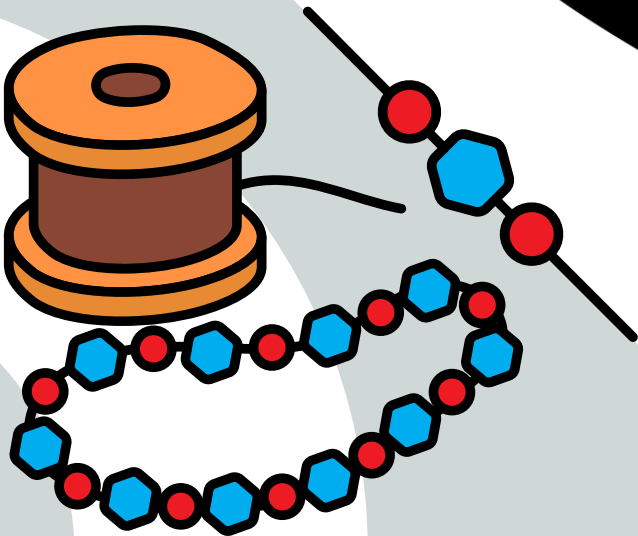
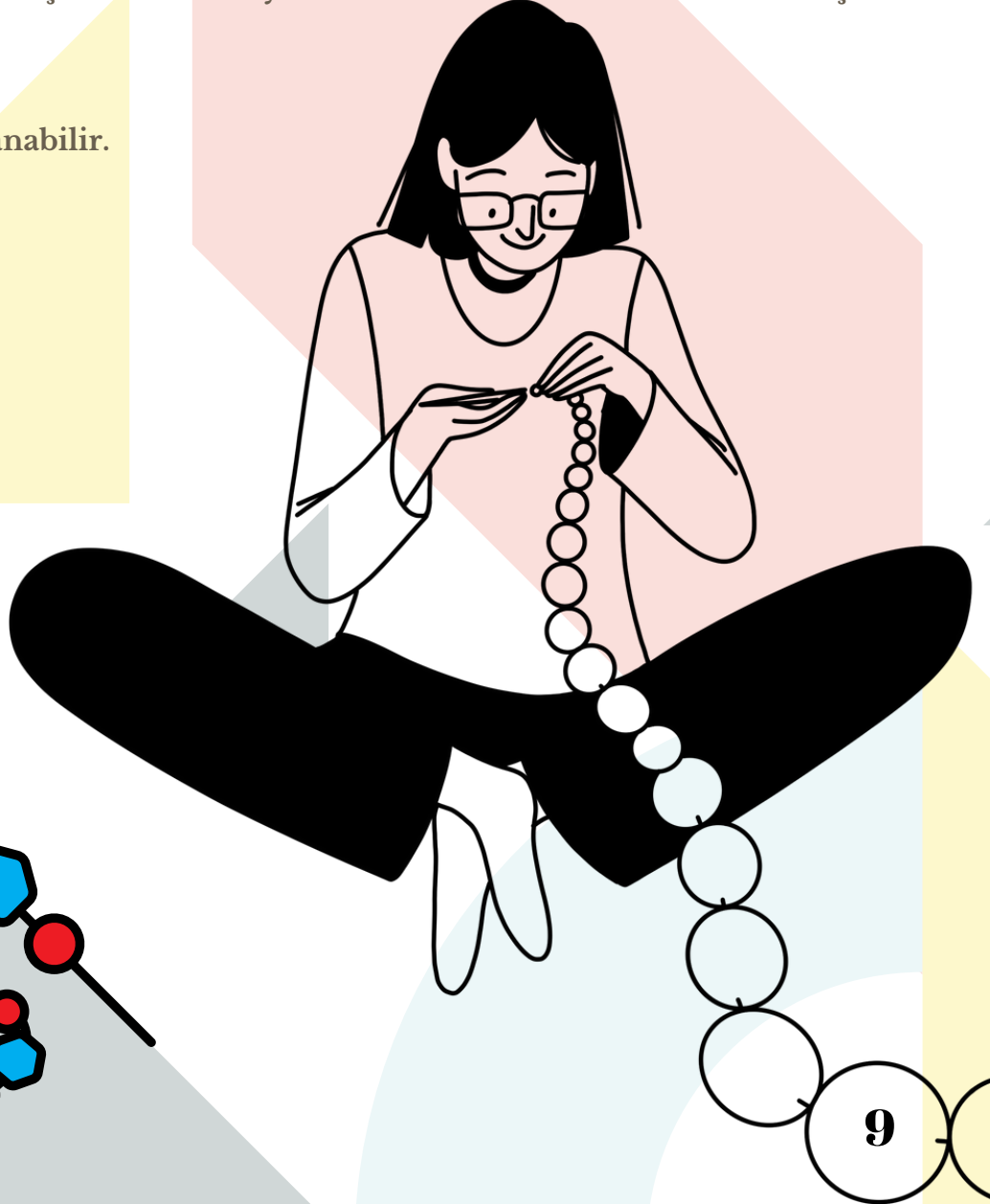
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanış:

İki ayrı masada araç ve gereçler hazır bulundurulur. Başla komutuyla boncukları çubuğa ilk dizen oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik halinde oyun tekrarlanır fakat bu kez 5 dk süre içinde ilk dizen kazanır.

## Kurallar:

Düşen boncuğu tekrar kullanabilir.  
İki elini kullanabilir.



# Tabak-Bardak Kule

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 12 Adet Kağıt tabak, 12 adet bardak

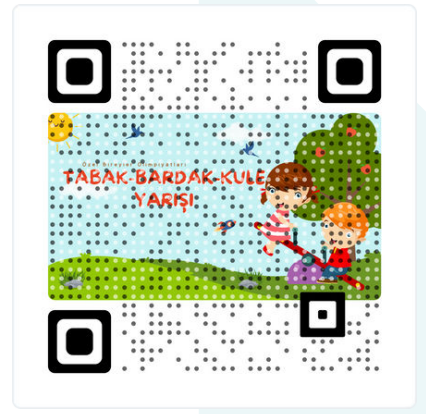
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar. Denge ve örüntü oluşturma.

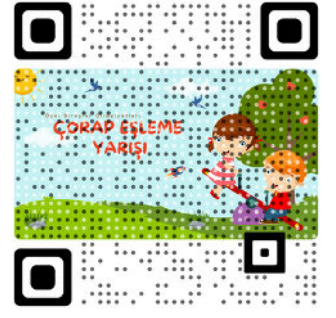
## Oyunun Oynanışı:

İki ayrı masada 6 şar tabak ve bardak hazır şekilde bulundurulur. Başla komutundan itibaren 5 dk içinde bir tabak bir bardak üst üste gelecek ve kule oluşturacak şekilde dizilir. En fazla dizen oyuncu kazanır.

## Kurallar:

- İki elini kullanarak tabak ve bardakları dize bilir.
- Devrilen tabak ve bardakları tekrardan kullanabilir.
- 5 dk dan önce 6 tabak ve bardağı üst üste dizen ilk oyuncu kazanır.
- 5 dk süre sonunda en fazla üst üste tabak bardak dizen oyuncu kazanır.





# Çorap Eşleştirme Oyunu

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: Farklı çoraplar (eşleşen çiftler olmalı).

Oyunun Amacı: Çorap eşleştirme oyununun amacı, farklı çorapları renk, desen veya boyut gibi özelliklerine göre eşleştirerek, dikkat, gözlem ve el becerilerini geliştirmektir.

## Oyunun Oynanışı:

- Çorapları Hazırlayın: Çorapları karıştırarak bir yere koyun. Her bir çorabın bir eşinin olduğunu unutmayın.
- Eşleştirme Süreci: Oyuncular sırayla çorapları alır ve eşlerini bulmaya çalışır. Her oyuncu, seçtiği çorabı başka bir çorapla karşılaştırır.
- Doğru Eşleşme: Eğer oyuncu doğru eşleştirmeyi yaparsa, o çorapları alır ve puan kazanır. Yanlış eşleştirmelerde çoraplar geri konulur.
- Oyun Sonu: Oyun, tüm çoraplar eşleştirilene kadar devam eder. En çok çorap eşleştiren oyuncu oyunu kazanır.





# Küplerden Kule

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

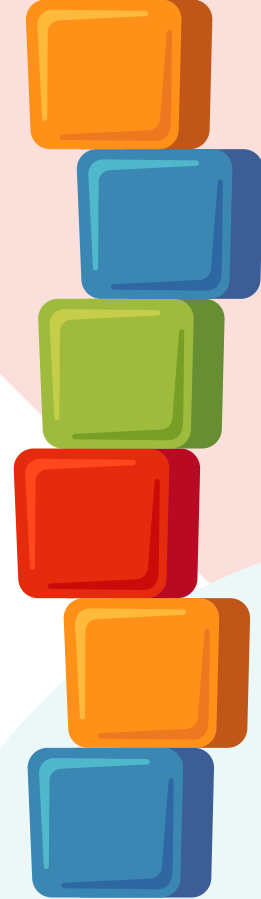
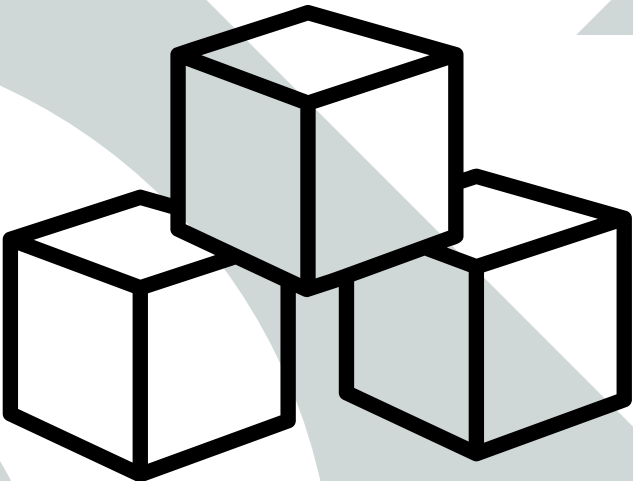
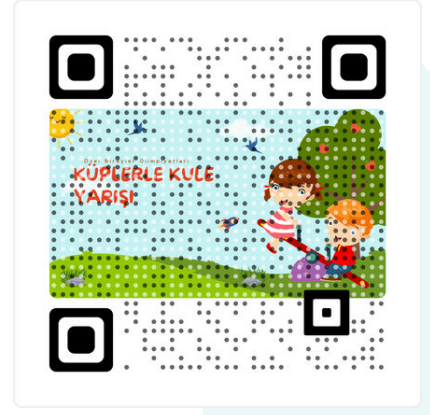
Araç-Gereçler: Küpler

Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

Oyunun Oynanış:

Yarışmacılar başla komutu ile küpleri üst üste dizmeye başlar..2 dakika içinde en yüksek kuleyi yapan kazanır.

Öğretmen fiziksel yardım yapamaz



# Pinpon Taşıma

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: Kişi sayısı kadar top,kaşık,sepet.

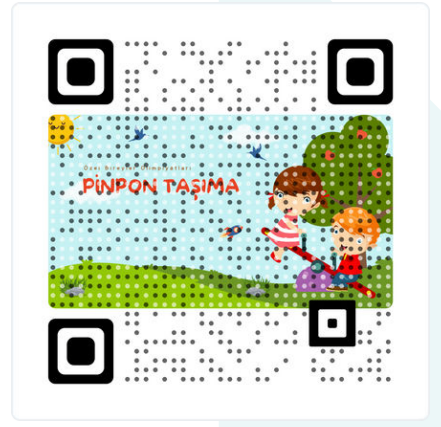
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanış:

Yarışmacılar başlama noktalarına gelir.Ağızlarına kaşık alır ve içine pinpon topu koyar .Başla komutu verilince eller arkada pinpon topu kaşığa konur,kaşık ağızda düz tutularak yürümeye başlanır.Topu düşüren pinpon topunu alarak başlama noktasına geri döner. Bitiş noktasındaki sepete pinpon topunu ilk atan kazanır. Masalar arası mesafe 1 metre olacak şekilde ayarlanmalıdır.

## Kurallar:

Kaşıktaki topu düşürmedenkarşı masanın üstündeki sepete ulaştırma.Eller arkada tutulmalı.



# Bowling

Seviye: 2. ve 3. Kademe

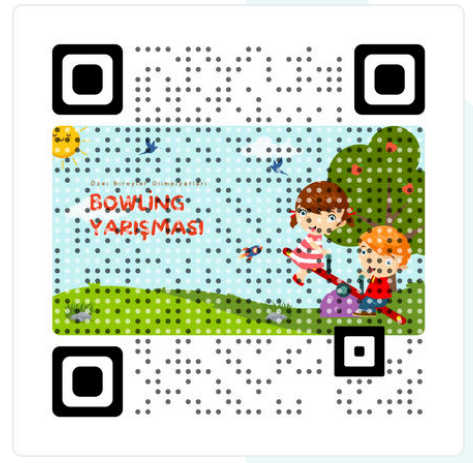
Oyuncu sayısı: En az 2 oyuncu

Araç-Gereçler: 3 er bowlin topu ve 6 şar labut

Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

Oyunun Oynanış:

Labutlar atış çizgisinin 2 metre karşısına dizilir ve bowling topuyla atış yapılarak tüm labutlar devrilmeye çalışılır.





# Kıyafet Katlama



Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En Az 2 Oyuncu Ya da Grup

Araç-Gereçler: 20 kıyafet

Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

Oyunun Oynanış:

İki ayrı masada 10 ar kıyafet bırakılır ve tüm kıyafetleri düzgünce ilk katlayan kazanır.

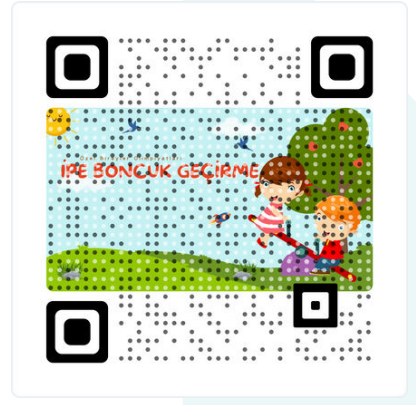


# İpe Boncuk Dizme

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En Az 2 Oyuncu

Araç-Gereçler: ip, boncuk, küt uçlu iğne



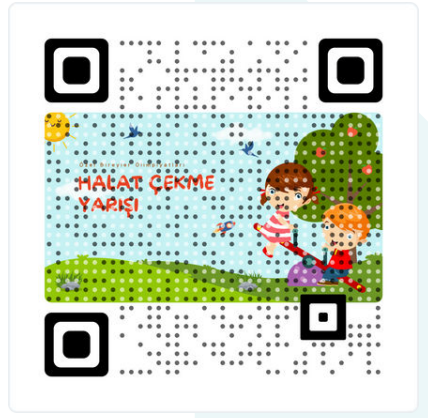
Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

Oyunun Oynanış:

İki ayrı masada her öğrenciye 20 şer tane boncuk verilir. İğneye takılmış ipe ilk dizene kazanır.



# Halat Çekme Yarışı



Seviye: Veli-öğretmen

Oyuncu sayısı: En az 2 grup

Araç-Gereçler: Yaklaşık 20 metre uzunluğunda 10-20 mm. kalınlığında halat ip, 3 adet mendil ve bir adet şerit metre.

Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ; sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

## Oyunun Oynanış:

Halat çekme oyununda kullanılacak halatın tam ortasına bir işaret konulur. İşaretin her iki yanına ölçülerek birer mendil daha bağlanır. Böylece oyun alanı belirlenmiş olur. Oyun esnasında, oyuncuların ayakları dışında destek almaları ve yere oturmaları yasaktır. Yere düz bir çizgi çizilir. Halatın ortasına bağlı mendil, bu çizgi hizasını kesecek şekilde ipe yerleştirilir. İpin iki yanına son mendilin 1 metre uzağına ilk oyuncu gelecek şekilde takımlar karşılıklı ipi tutarak yerleştirilir.

Verilen konutla halatı çekmeye başlarlar. 2 metre işaretlenen alanı kendi tarafına çeken takım kazanır.



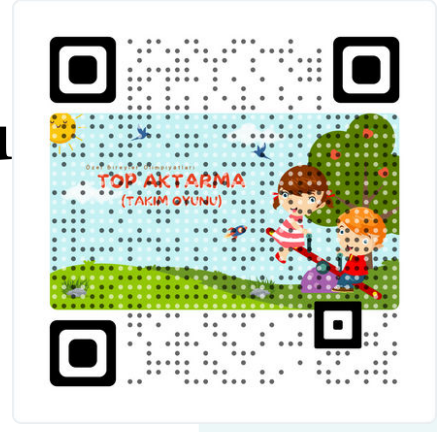


# Top Aktarma Oyunu

Seviye: 2. ve 3. Kademe

Oyuncu sayısı: En Az 2 Takım

Araç-Gereçler: 2 Şer adet top



Oyunun Amacı: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler) ;takım oyunu, sabır, iş birliği, kurallara uyma, (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyon (psikomotor beceriler) gelişimini destekler ve sosyalleşmesini sağlar.

Oyunun Oynanış:

İki ayrı takım arka arkaya dizilerek kafasının üstünden arkaya dönmeden topu yere düşürmeden ve en arkadaki arkadaşına ulaştırmaya çalışır. Arkada topu alan oyuncu en öne geçer ve topu arkaya aktarmaya devam eder. Baştaki dizilime ilk ulaşan takım kazanır. top yere düşerse oyun baştan başlar.

