

Yaratıcı ve Görsel Egzersizlerle Dikkat Geliştirme



ADHD – Care
Exchanging Good Practices for people with Attention
Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) and their
caregivers

**Okul Öncesi ve
ilkokul öğrencileri için**



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

ÖNSÖZ

Dikkat, ilginin belirli bir uyarana, konuya odaklanmasıdır. Dikkatini odaklayamayan, dikkatini devam ettirmekte zorlanan kişiler yaşamlarının her aşamasında zorluk yaşamaktadırlar.

Dikkat problemi yaşayan çocuk ve ergen, hem ders ve akademik konularda hem de duygusal ve davranışsal açıdan sorunlarla karşılaşmaktadırlar.

Dikkat eksikliği yaşayan bireylerde tedavinin yanı sıra dikkati artıran egzersizlerle de destek olunabilir.

Bu kitaptaki egzersizler çocukların yaşlarına uygun olarak; görsel hafızayı, sözel becerileri, dikkati sürdürme ve geliştirebilme, yargılama ve problem çözme becerilerini geliştirmeye katkı sağlayacağı amaçlanarak hazırlanmıştır.



DİKKAT EKSİKLİĞİ, HİPERAKTİVİTE BOZUKLUĞUNDA (DEHB) OYUN VE AKTİVİTELER



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

ZİHİNSEL DİKKAT VE PSİKOMOTOR BECERİLERİ GELİŞTİRİCİ OYUNLAR

- **Satranç, Dama, Su Doku, Solo Test:** Bu tür oyunlar zihinsel süreçlerin gelişimine önemli katkılar sağlar; beyni dinç ve sağlıklı kılar, zihni dinlendirir, üretici düşünceyi geliştirir. Stratejiyi, ön görü yeteneğini, olasılıklı düşünmeyi, olayları farklı pencereden değerlendirmeyi sağlar. Başta yapılan hatanın sonradan ne gibi sonuçları meydana getireceğini gösterdiği için sebep-sonuç ilişkisi kurabilme yeteneğini geliştirir.
- **Bilardo, Bowling, Dart, Misket, Beş Taş, Masa ve Kort Tenisi:** Bu oyunlar, çocuğun vücut koordinasyonunun gelişmesine katkı sağlar. Bu oyunlar, çocukların nesne, araç-gereç kullanımını, ince motor, kaba motor ve el-göz koordinasyonunu geliştirmede yararlıdır. Geometrik algılama, açı belirleme, hız, mesafe hesaplama ile ilgilidir.
- **Sek Sek(Çizgi Oyunu):** Çocuğun bedenini kontrol edebilmesini, bedenini istediği gibi kullanabilmeyi öğrenmesini ve kaba motor gelişimini sağlar. Çocukta sakarlık varsa, sakarlıktan kurtulmasın yardımcı olur.
- **Tangram, Yapboz, Lego:** Görsel, uzamsal yeteneğin gelişmesini ve ince kas gelişimini sağlar. Bir nesneyi farklı amaçlar doğrultusunda kullanabilmeyi sağlayarak, görsel ve uzamsal dikkati, geometrik algılama yeteneğini ve parça-bütün algısını geliştirir. Tümevarım ve tümdengelim metodunu öğretir.
- **Uçurtma:** Çocuk, uçurtma ile geniş bir alanı dikkatli bir şekilde kullanabilmeyi, çevreye uygun davranabilmeyi öğrenir. Uçurtma uçurmak çocuğun ince motor, kaba motor ve el-göz koordinasyonunun gelişimine katkıda bulunur. Çocuğun kendi uçurtmasını kendisinin yapması oldukça yararlıdır. Böylelikle çocukta el becerileri ve üreticilik yeteneği gelişir.
- **Balonla oynama:** Şişirilmiş balonu birbirine atarak yere düşürmemeye çalışırlar. Çocukta konsantrasyonu artıracaktır.



GÖRSEL DİKKATLE İLGİLİ OYUNLAR

- **Dikkat Kitapları:** Çocuğun öğrenme becerisi ve dikkatini geliştirmek için hazırlanan kitaplardır. Bu kitaplar çocuğun yaşına ve gelişim seviyesine göre seçilmelidir.
- **Labirent Oyunları:** Kâğıt üzerine çizilmiş labirentin bir girişi ve birçok çıkışı vardır. Amaç girişten yolu takip ederek en az hata ile doğru çıkışı bulmaktır. Bu oyunun aşamalı olarak kolaydan zora doğru seviyeleri vardır.
- **Fark Bulma:** Bu konuda daha önceden hazırlanmış çalışmalardan yararlanılabilir. Fark bulma egzersizleri, ayrıntıları çabuk fark etmeyi ve bulmayı, dikkati dar alanlarda iyi kullanabilmeyi sağlar. Birbirine benzeyen ama aralarında küçük farklılıklar bulunan iki resim gösterilir. Bunların arasındaki farkları çocuğun bulması istenir.
- **Kamufraj Resimler:** Büyük bir resim içerisine gizlenmiş birçok resimden oluşur. Gizlenen bu resimleri bulmak gerekir.
- **Harita Oyunları:** Haritadan ülke, şehir, ilçe, kasaba, köy bulma ile ilgili oyunlardır. Oyunun hangi coğrafyada ve hangi özelliklerle ilgili oynanacağına karar verilir. Belirli bir süre içinde rakipler soruları cevapladıkça oyuna devam ederler.
- **Resim Kopya Çalışması:** Bakarak bir nesnenin resmini kopya etmektir. Resmin aynısını yapmaya çalışmaktır.
- **Resmi Hafızada Tutup Çizme Çalışması:** Bir resmi, görüntü karesini, nesneyi, pozisyonu belirli bir süre gözlemledikten sonra ayrıntılı bir şekilde hafızadan çizmeye çalışmaktır.
- **Resmi Hatırlatma:** Çocuğa bir dakika boyunca bir resim gösterilir. Daha sonra resim kapatılır ve o resimle ilgili sorular sorulur.



- **Ayrıntı Görme Oyunu:** Bu oyunu oynamak için çocukla beraber çevrenin iyi görüldüğü bakış açısı geniş, yüksek bir yere veya tepeye çıkmak gerekir. Oyun evde oynanacaksa cama veya balkona çıkmak yeterlidir. Baktığınız yerden çocuğa, Ben bir minare görüyorum. Sen de görüyor musun? Benim gördüğüm yeşil arabayı sen de görüyor musun? gibi sorular sorulur. Çocuktan bu soruların cevabını bulması istenir. Çocuk bulamazsa ipucu verilir. Sonra soru sırası çocuğa geçer. Çocuk da sorar ve oyun bu şekilde devam eder.
- **Adres Öğrenebilme, Gidilen Yolu Öğrenme Oyunu:** Araba ile ailece bir yere giderken, çocuğunuz gideceğiniz yerin yolunun bilmiyorsa bu oyunu oynayabilirsiniz. Yola çıkarken; Haydi bakalım seninle bir oyun oynayacağız; bu oyun yol bulma oyunudur. Giderken dikkat et ve yolu öğrenmeye çalış. Bakalım dönüşte yolu sen bulup, tarif edebilecek misin? denir. Yolun etrafındaki binaların, nesnelere giderkenki görünüşü ile dönüşteki görünüşü farklıdır. O yüzden başta bunu çocuğa belirtmek gerekir.



İŞİTSEL DİKKAT VE HAFIZA OYUNLARI

- **Hikâye, Fıkra, Masal:** Çocuk okumayı biliyorsa kendisi, bilmiyorsa ebeveynleri çocuğa hikâye, masal veya fıkra okuyabilir. Bu aktivitede çocuktan, dinlediğini aklında tutması ve aklında tuttuğu hikâyeyi karşısındakine anlatması istenir. Çocuğa kısa bir okuma parçası verilir. Beş dakika okuduktan sonra okuduğu yerleri anlatması istenir. Bu oyun aynı zamanda çocuğun kısa süreli hafızasını geliştirir.
- **Güzel Sözler, Vecizeler, Atasözleri, Deyimler:** Dikkat çalışmasında kullanmak için güzel sözler, vecizeler, atasözleri ve deyimler hazırlanmalıdır. Hazırlanan sözlerin başarıyı ve motivasyonu artırıcı sözlerden seçilmesi daha yararlı olur. Çocuğa hazırlanan sözleri aklında tutması için tekrar etmesi söylenir. Sonra çocuktan yine tekrar etmesi istenir. İlk başta kısa ve kolay sözlerle başlanmalıdır.
- **Tekerlemeler:** İşitsel dikkat çalışmak amacıyla önceden tekerlemeler belirlenir ve hazırlanır. Tekerlemeyi bir kişi çocuğa okur veya söyler, çocuk da bu tekerlemeleri doğru tekrar etmeye çalışır. Çalışmaya önce kısa ve kolay tekerlemelerden başlanır.
- **Telefon Numarası:** Ailedeki kişilerin, akrabaların numaraları veya başka telefon numaraları çocuğa söylenir ve çocuktan bu numaraları hafızasında tutarak tekrar etmesi istenir. Çocuğa karışık rakamlar söylenir ve yine tekrar etmesi istenir.
- **Hafıza Kartları:** Hafıza jimnastiği yapmak için kartlar hazırlanır. Bu kartlarda kelimeler yazılıdır. Kartlardaki kelimeler çocuğa okunur ya da çocuk kelimeleri karttan okur. Kelimeler okunduktan sonra kartlar kapatılır. Çocuktan bu kelimeleri kartlara bakmadan hafızasından tekrar etmesi ya da bir kâğıda yazması istenir.
- **Garsonculuk ve Terzicilik oyunu:** Bu oyun birçok ortamda kolayca oynanabilir. Garsonculuk ayrı, terziçilik ayrı oyunlardır. İki, üç, dört ya da daha fazla kişilerin garsona ve terziye sipariş ettiği, yemekleri, kıyafetleri akılda tutmaya çalışmaktır.



- **İsim, Bitki Hayvan Oyunu:** Oynanması kolaydır. Materyal kullanmadan her ortamda oynanabilir. Bu oyunun birçok şekli vardır. Oyunun kuralları başta belirlenir ve sınırları çizilir. Hızlı ve doğru düşünebilmeyi geliştirir.
- **Son Harften Kelime Bulma:** Söylenen her kelimenin son harfini kullanarak yeni bir kelime söylenir. Bu şekilde oyun devam eder.
- **Kelime merdiveni:** Bir konu başlığı seçilir. Ör: Orman. 1. Kişi konu ile ilgili bir kelime söyler (ağaç) 2. Kişi önce aynı kelimeyi sonra kendi ekleyeceği kelimeyi söyler (ağaç- yeşil) Sırası gelen, her defasında söylenmiş olan sözcükleri söyleyip yani sözcüğü ekler. Oyun böyle devam eder.
- **Dokunsal Oyunlar:** Çocuğa gözleri kapalı bir şekilde, eli, kolu, ayağı, omuz vb.organları ile nesnelere dokunarak tanıması çalışmasıdır. Bunlar, kıyafet, meyve, sebze gibi her türlü nesne olabilir. Bu da çocukta dokunsal algıyı geliştirir.
- **Koku ile İlgili Oyunlar:** Çocuğun gözü kapatılır. Yemekleri, baharatları, parfümleri, meyveleri, çiçekleri, nesnelere koklayarak tanıyabilme ile ilgili oyunlardır.
- **Tat Alma il İlgili Oyunlar:** Çocuğun gözleri kapatılır. Çocuğa gözleri kapalı bir şekilde yemekler, meyveler, tatlılar, kuruyemişler, pastalar tattırılır. Çocuktan besinleri görmeden tadarak tanıması istenir.



DİKKAT EGZERSİZLERİ



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

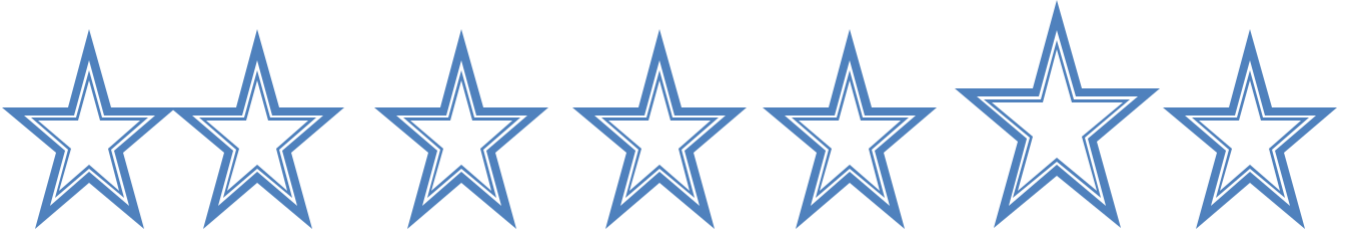
KİTAP UYGULAMA TALİMATLARI

1. Dikkati güçlendiren egzersizler çocukların yaşına uygun olarak hazırlanmıştır.
2. Çalışmaların her birinin üzerinde talimatlar ve yönergeler bulunmaktadır.
3. Her bir egzersiz için çözme süresi değişmektedir. Egzersizler belirtilen sürelerle bağlı kalınarak uygulanmalıdır.
4. Çocuklar hata yaptığında uygun bir iletişim dili ile doğru gösterilmelidir.
5. Derslerden kalan zamanlarda bu çalışmalar rahatlıkla yapılabilir.
6. Çocuğun çok hata yaptığı egzersizler farklı şekillerde tekrarlanarak bu hatalar azaltılabilir.



1. SINIF EGZERSİZLERİ





Yönerge: Her sırada farklı olanı "X" ile işaretle.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

1111|111

333333B3

66696666

4 444₄444

222Z2222

Yönerge: Her sırada farklı olanı bul daire(0) içine al.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

3 ZMS W N

M

2 5 zSW

S 3 z 5

z 2N w s

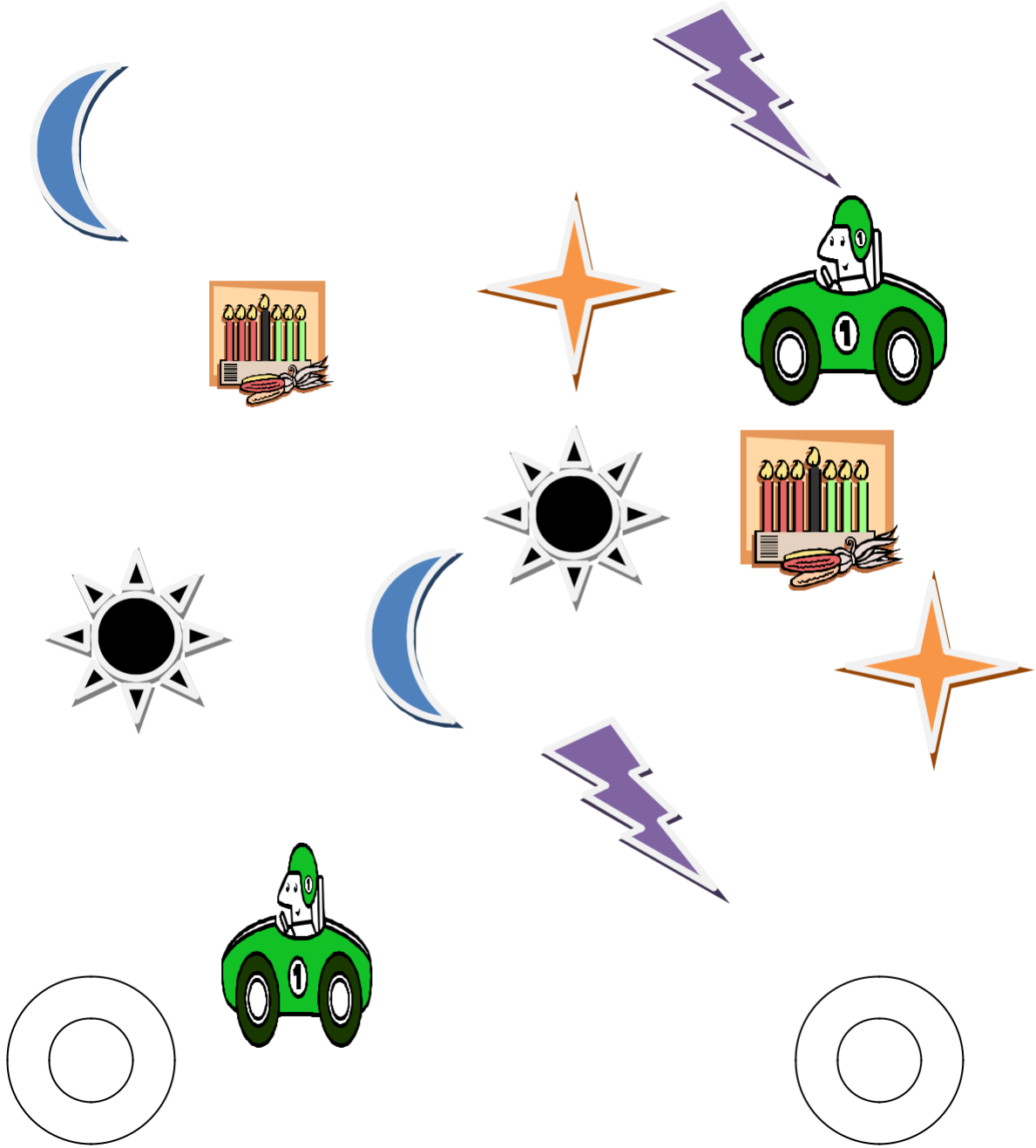
N z ES

Yönerge: Yukarıdaki karışık semboller içinde gördüğün "Z"leri daire içine al.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

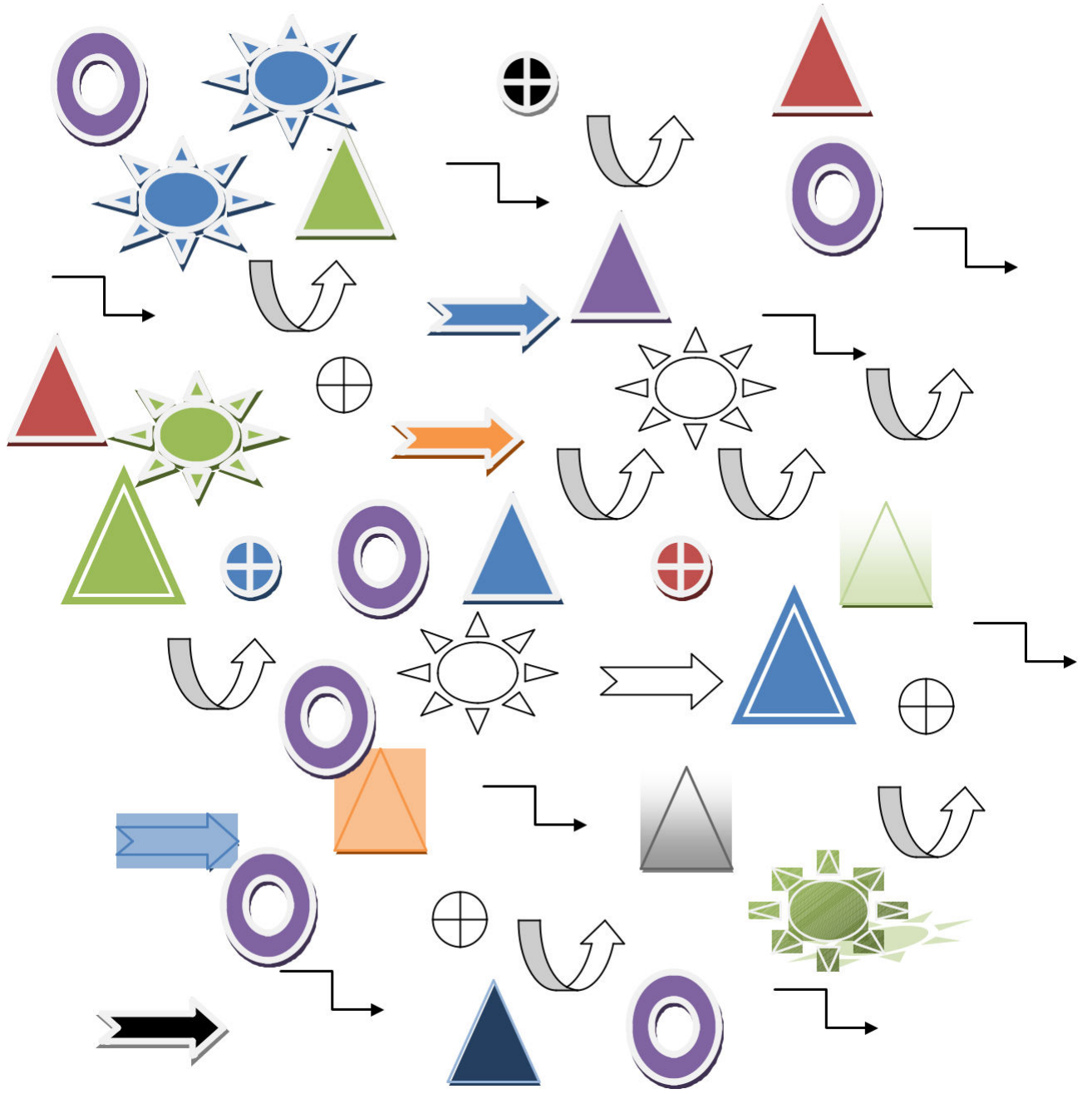


Yönerge: Aynı olanları bir çizgi ile eşle.

Süre:30 sn



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

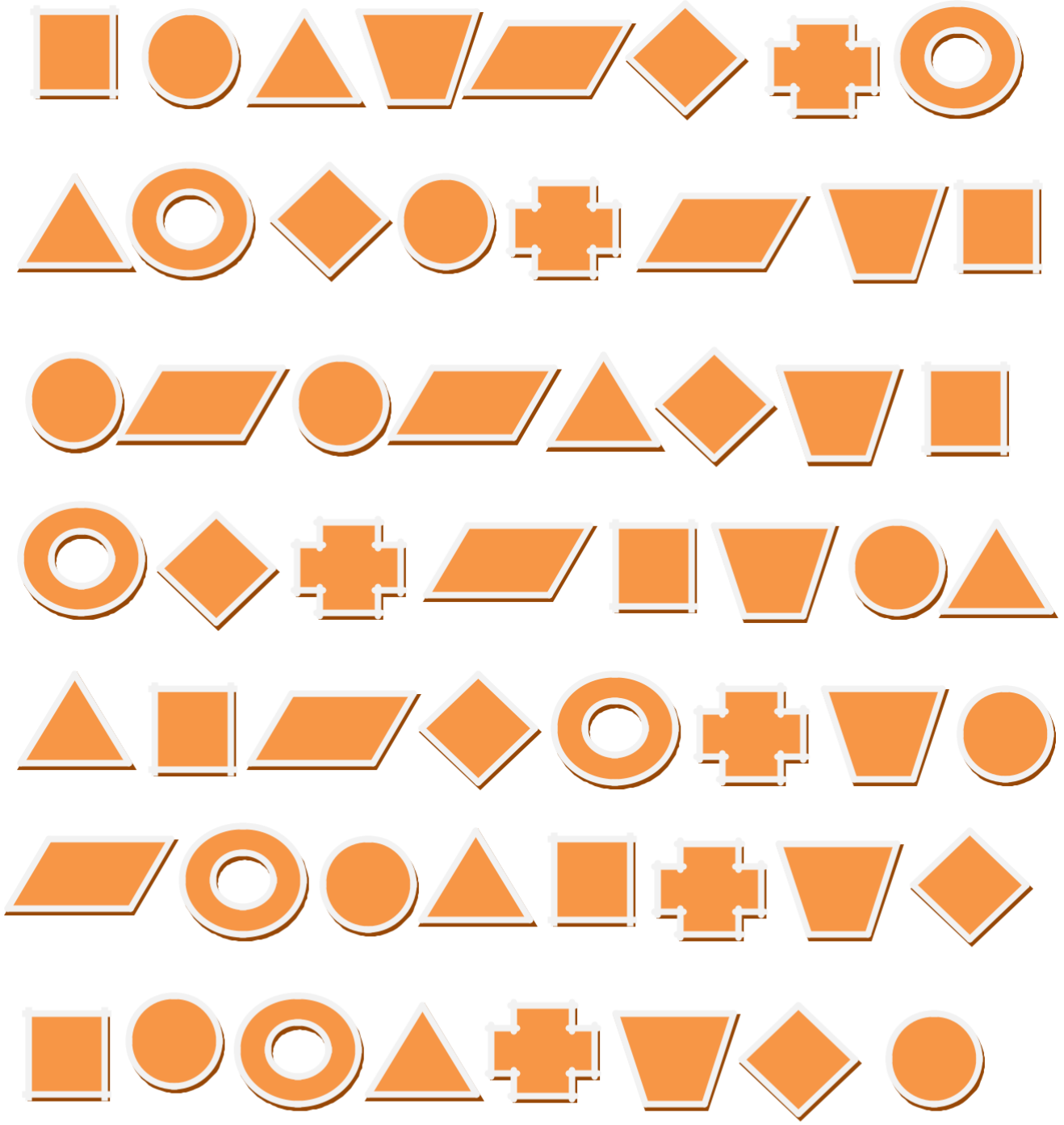


Yönerge: Sayfadaki "△" şekillerinin hepsini daire (o) içine al.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Yanda verilen şekilden kaç tane olduğunu bulunuz.

Süre:30 sn.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

888888B88888

88B888888888

88888888B888

888888888888

888888888888

888888883888

88B888888888

88888888  8888

888B88888888

8888888888B88

Yönerge: Yukarıda verilmiş sayılarda her sırada farklı olanı bulunuz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

999969999999

999996999999

999999996999

999G99999999

999999996999

969999999999

999999999699

996999999999

999999999969

969999999999

999999996999

Yönerge: Aşağıda verilmiş rakamlardan farklı olanı bulunuz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

b b b b b b b b d b b b

b d b b b b b b b b b b

b b b b b b b d b b b b

b b d b b b b b b b b b

b b b b b b b b b d b b

b b b b b b b d b b b b

b b b d b b b b b b b b

b b b b b b b b b d b b

b b b d b b b b b b b b

b b b b b b b b d b b b

Yönerge: Aşağıda verilen harfler içerisinde farklı olan bulunuz.

Süre:30 sn



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

QQQQQQQOQQQQQQ

QQQQQQQQQQQOQQ

QQOQQQQQQQQQQ

QQQQQQQQOQQQQ

QQQQQQQQQQQQO

QOQQQQQQQQQQQ

QQQQOQQQQQQQQ

QQQQQQQQQOQQQ

QOQQQQQQQQQQQ

QQQQQQQQQQOQQ

Yönerge: Yukarıda verilen harfler içerisinde farklı olanları bulunuz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

555555555S555

5S55555555555

555555555S555

55555555555S5

555555555S555

5S55555555555

555555555S555

55555555555S5

55S5555555555

555555555S555

Yönerge: Aşağıda verilen rakamlardan farklı olanları bulunuz.

Süre:1 dk



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

ASGKUY7BÇŞL

PI

3EWSZCVFB

ERTYUI

6PĞŞK

Ç ÖMNBVCR9CJ

İ Ş2KUH8FRFC

RY8OKHGVBMÇ

ÜĞPUYTE0QFC

YH4NJKRELİ O MKÖGETUI

1BV

EZB5LŞYREVN

Yönerge: Yukarıda karışık olarak verilmiş harfler içerisinde her sırada olan rakamları bulunuz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

5 3 8 6
1 9 4
8 7 2 0
1 5 4 2
5 1 2 8 0
6 5 1 3 9
2 5 2 9 2 4
8 7 2 0
5 1 2 8 0
6 5 1 3 9

Yönerge: Yukarıda verilen rakamlar içerisinde kaç tane "2" rakamının olduğunu bulunuz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

J j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j J j j j
j j j j j j J j j j j j
j j j j j j J j j j j j
j j j J j j j j J j j j
j j j j j J j j j J j j
j j J j j j j j j j j J
j j j J j j j j j j J j j
j j j J j j j j j j J j j
j j j J j j j j j j J j j

Yönerge: Aşağıda verilmiş harflerden farklı olanları bulunuz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

		3		L		H
E			W		5	
6	S	F	4	U	K	i
T			7	C		

Yönerge: Yukarıdaki kutuda verilen harf ve sayıları aynı şekilde alttaki kutuya yazınız.

Süre:2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

11

20

13

12

17 9

6

18

15

10

4

16

2

7

1

5

3

14

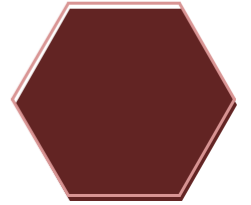
8 19

Yönerge: Yukarıda karışık olarak verilen sayıları 1'den 20'ye kadar sırasıyla işaretleyiniz.

Süre:2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Yönerge: Yukarıdaki aynı renkteki şekilleri eşleştiriniz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

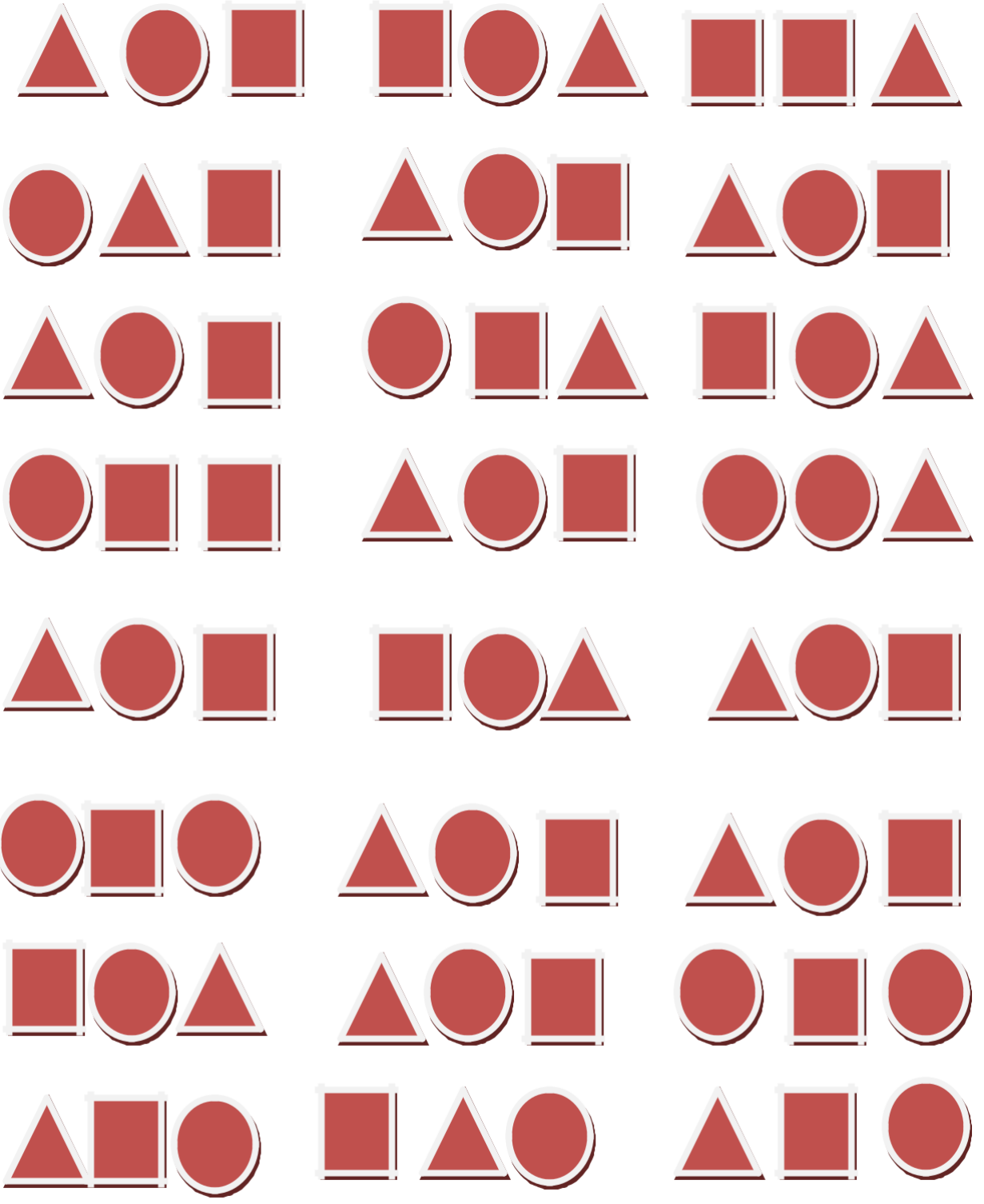
1. a) MAVİ b) MAVİ c) MAVİ
2. a) YEŞİL b) YEŞİL c) YEŞİL
3. a) SARI b) SARI c) SARI
4. a) TURUNCU b) TURUNCU c) TURUNCU
5. a) MOR b) MOR c) MOR
6. a) KIRMIZI b) KIRMIZI c) KIRMIZI
7. a) SİYAH b) SİYAH c) SİYAH
- 8.a) PEMBE b) PEMBE c) PEMBE

Yönerge: Yukarıdaki kelimelerden, kendi renginde yazılanları bulup işaretleyiniz.

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

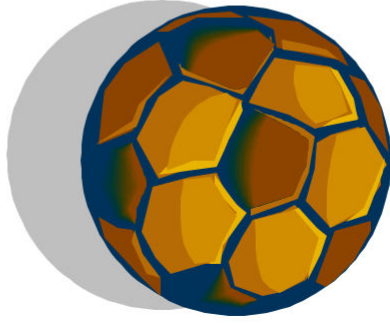
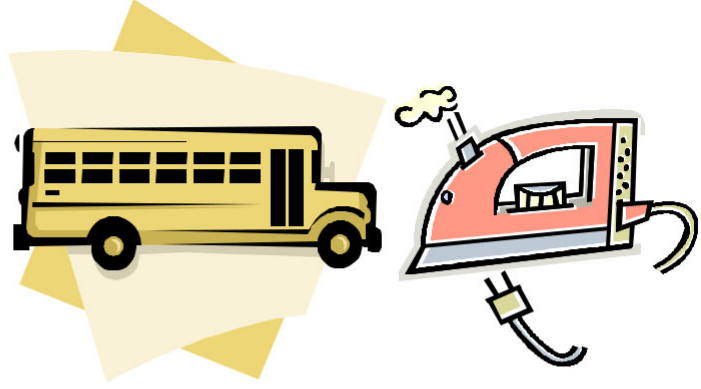


**Yan tarafta verilen şekil sırasının aynısından kaç tane
Olduğunu bulunuz.**

Süre:1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Yönerge: Yukarıdaki resimlere 1 dakika süre ile bak. Sayfanın arkasına hatırladığın resimlerin isimlerini yaz. 3dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

2. SINIF

EGZERSİZLERİ



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Sarp, okuldaki arkadaşları ve öğretmeni ile birlikte ilk defa şehir dışında bir geziye katılacaktı. Bu yüzden çok heyecanlıydı. Akşamüzeri eve döndüğünde haberi hemen annesi ve babasına verdi ve onlardan izin istedi. Onlar da izin verdiklerini söyleyip hemen bavulunu hazırlamasını söylediler.

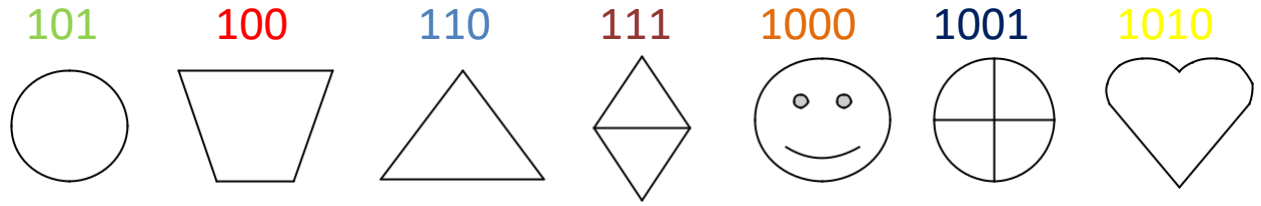
Sarp heyecanla eşyalarını toplamaya başladı. Giysilerini, birkaç kitabını, atkısını ve beresini bavula bir güzel yetiştirdi. Dedesinin ve babaannesinin ona aldıkları bilekliği de bileğine taktı. Üç gün sonra olacak gezi için şimdiden hazırды. O gece yatağında bir o yana bir bu yana döndü, durdu. Sabah olmak bilmiyordu. Annesi onu uyandırmaya geldiğinde, Sarp aslında daha yeni uyumuştur(Kılıç, Tunca,2000;s.19).

Yönerge: Yukarıdaki metinde gördüğün “b” harflerinin altını çiz

Süre: 3 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



101 110 111 1000 100 1010 100

100 111 1010 1000 100 100 110

111 1000 110 100 1010 100 101

1000 111 1010 101 1001 111 100,

1001 1010 111 101 1000 100 1010

1010 100 110 1000 1001 111 1010

Yönerge: Yukarıdaki rakamların altlarındaki sembollere uygun olacak şekilde, aşağıdaki rakamların altlarını doldur.

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Babam sana bir.....yavrusu vermiş.

Saraydaki.....kibar ve saygılıydılar.

Bir süre hepsi.....kaldılar.

Patikadan onlara doğru bir.....hızla geliyordu.

Karanlık havasız bir.....birbirine bakan iki sandalye koydu.



sessiz

adam

Odaya

kedi

kadınlar

Yönerge: Yukarıdaki cümlelerdeki eksik kelimeleri aşağıdaki kelimeler arasından bul ve boşluklara yaz, her cümleye bir cümle de sen ekle. (Kılıç, Tunca,2000;s.31).

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Büyük

soğuk

Uzun

yaşlı

Kısa

siyah

yumuşak

Küçük

ağır

fakir

Hafif

beyaz

sıcak

güzel

Gündüz

zayıf

zengin

Doğru

genç

gece

Yanlış

savaş

şişman

Çirkin

sert

barış

Yönerge: Yukarıda karışık olarak verilmiş zıt anlamlı kelimeleri bul, birbiriyle çizerek eşleştir.

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Para teke kasa kere

Yönerge: Yukarıdaki sözcük dizisini 10 saniye süre ile dikkatle bak. Arka sayfayı çevir.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Baba mama dize sene

Para nine kasa dede

Para teke kasa kere

Kasa teke kere para

Yönerge: Bir önceki sayfadaki sözcük dizisini bul, altını çiz.

Süre: 1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Parlak

Kasnak

Yaprak

bardak

Yönerge: Yukarıdaki sözcük dizisine 10 saniye süre ile dikkatle bak. Arka sayfayı çevir.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Kasnak bardak yaprak parlak

Yaprak kasnak bardak parlak

Parlak bardak yaprak kasnak

Parlak kasnak yaprak bardak

Yönerge: Bir önceki sayfadaki sözcük dizisinin olduğu satırın altını çiz.

Süre: 1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Esir

misafir

Konut

öğrenci

Savaş

konuk

Tutsak

ulus

sözcük

Beyaz

ev

Talebe

millet



kelime

ak

harp



Yönerge : Yukarıda karışık olarak verilmiş eş anlamlı kelimeleri bul, birbiriyle çizerek eşleştir.

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

	I		A		L
K		I		L	

- Harflerin doğru sırasını bulursan ortaya “zeki” sözcüğünün eş anlamlısı çıkacak.

	T		i	Ğ
		i		Y

- Harflerin doğru sırasını bulursan ortaya “mert” sözcüğünün eş anlamlısı çıkacak.

		R		K		Z	
U		S		K		O	U

Harflerin doğru sırasını bulursan ortaya “gözüpek” sözcüğünün eş anlamlısı çıkacak (Kılıç, Tunca,2000;s.33).

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

$3 + 4 = 7$

$6 + 6 = 12$

$8 + 4 = 12$

$7 + 8 = 15$

$9 + 4 = 14$

$8 + 9 = 17$

$7 + 9 = 16$

$5 + 7 = 13$

$9 + 10 = 19$

$12 + 4 = 17$

$3 + 8 = 12$

$14 + 5 = 19$

$5 + 8 = 13$

$18 + 7 = 24$

Yönerge : Yukarıdaki işlemlerde yanlış olan sonuçları bul, yanına doğrusunu yaz.

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

$3 + 5 = 9$

$7 - 3 = 3$

$7 + 2 = 9$

$10 - 5 = 5$

$8 + 5 = 13$

$5 - 2 = 3$

$7 + 8 = 12$

$8 - 4 = 5$

$5 + 3 = 8$

$9 - 6 = 3$

$10 + 10 = 20$

$6 - 5 = 1$

$9 + 2 = 12$

$7 - 6 = 2$

$7 + 7 = 14$

$9 - 2 = 5$

$3 + 7 = 9$

$7 - 7 = 1$

$10 + 1 = 11$

$10 - 1 = 9$

Yönerge : Yukarıdaki işlemlerde yanlış olan sonuçları bulup, üzerine çarpı(X) işareti çiz.

Süre: 3 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

- Cık cık çaresiz mese ağacının yanından ayrıldı.
- Arkadaşlar bibilerine yardımcı olurlar.
- Singapların vicutlarının arkasında uzun kuyrukları vardır.
- Tavukları yemleyen çifçi araba sesiyle irkildi.
- Betül çok güzel bir rüya görünüyor.
- Derya bebeğine sarlıyor ve uyuyordu.
- Cem ödevlerini yapıyordu. (Kılıç, Tunca,2000;s.40).

Yönerge: Yukarıdaki cümlelerin içinde yanlış yazılmış bir ya da iki kelime var. Cümleleri dikkatle oku ve yanlış yazılmış kelimeleri bulup altlarını çiz.

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

le- fon-tel

pencere

fa-can-a

makara

ri-ta-ha

gökyüzü

me-ka-ra

öğrenci

ka-ra-ma

Ankara

cen-pen-re

harita

ne-ke-te

kamera

ren-ög-ci

kelebek

bek-ke-le

telefon

ka-ra-an

afacan

zü-yü-gök

teneke

Yönerge: Yukarıda karışık olarak verilmiş heceleri doğru sıraya koy ve doğru kelimeleriyle çizerek eşle.

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

1

2

3

A			
B			
C			

Yönerge: A 3 kutusuna (0) çiz

1

2

3

A			
B			
C			

Yönerge: C 2 kutusuna (0) çiz.

Süre: 1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

19 **69** 16 61 76 91
16 76 **96** 19 76 **16** 19
61 69 **16** 61 16 61 **91**
76 16 **69** 61 96 **76** 16
96 **61** **91** **16** 76 19
69 96 **46** 91 76 **61** 19
19 61 16 **16** 76 **91** 19 **96**
16 **96** 76 61 **19** 19

Yönerge: Yukarıdaki sayılar içinde kaç tane 16 rakamı var?

Say ve aşağıdaki kutuya yaz.

Süre: 1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Barpak

pardak

Parmak

çardak

barbak

darpak

parmak

çardak

çardak

çardak

barpak

pardak

darpak

çardak

parmak

çardak

barbak

parmak

barpak

çardak

pardak

parmak

çardak

darpak

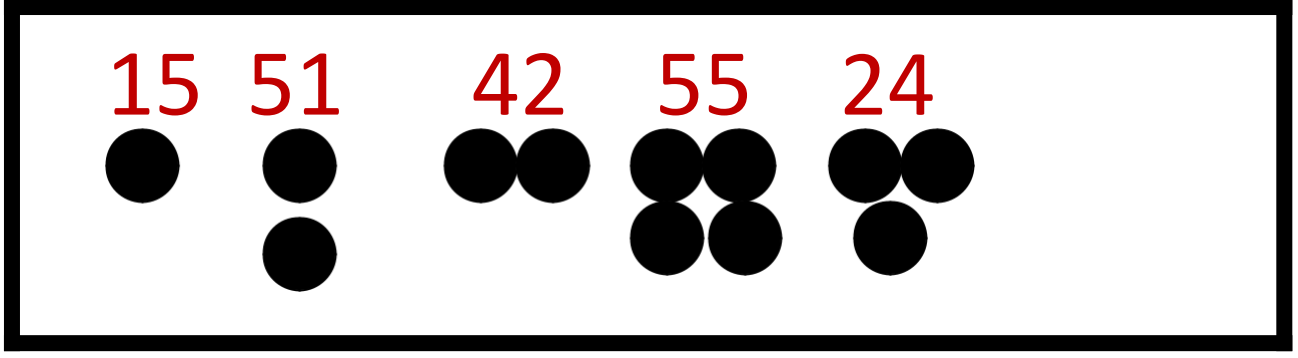
Yönerge: Yukarıdaki kelimelerin içinde kaç tanesi çardak tır?

İşaretle ve alttaki kutucuğa kaç tane olduğunu yaz.

Süre: 1 dk



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



15 51 42 55 24 51

51 15 42 24 55 42

15 24 42 51 55 42

Yönerge: Yukarıdaki rakamların altlarındaki işaretlere uygun olarak, alt bölümdeki rakamların altlarını doldur.

Süre: 1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

8 9 10 11 13 14

3 4 5 78

1 2 3 56 89

11 12 13 15 16

14 15 16 17 18 20

13 14 15 16 18 19

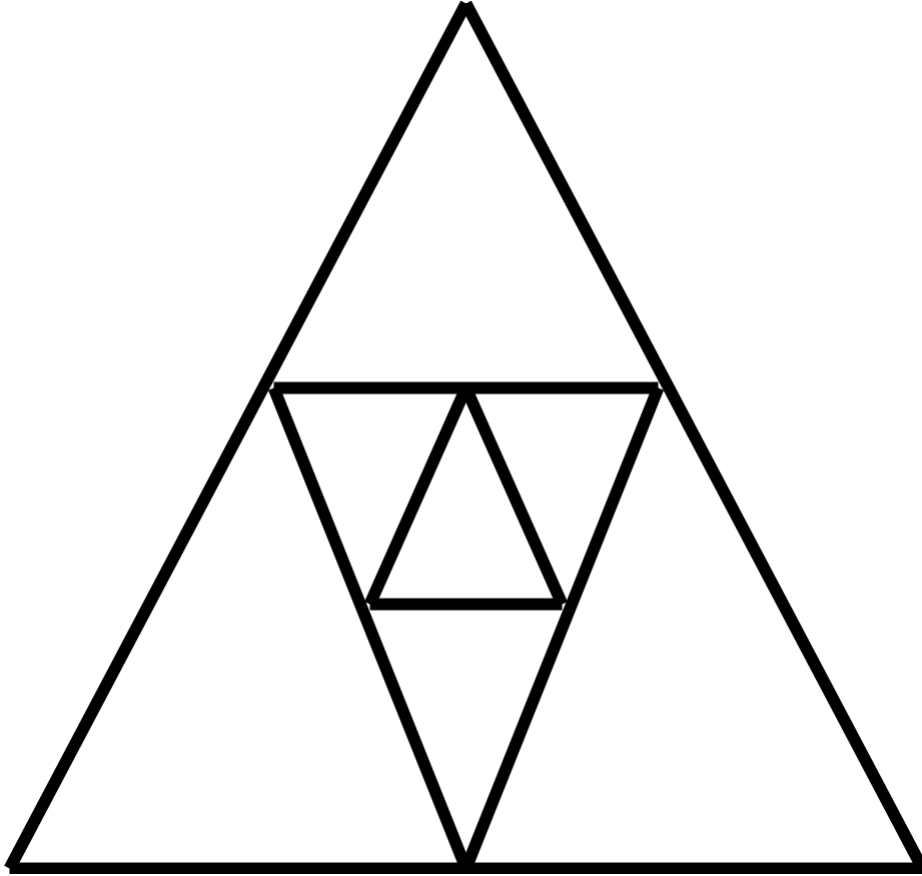
18 19 20 22

Yönerge: Boş kutuları sayı dizisine uygun olarak doldur.

Süre: 1 dk.

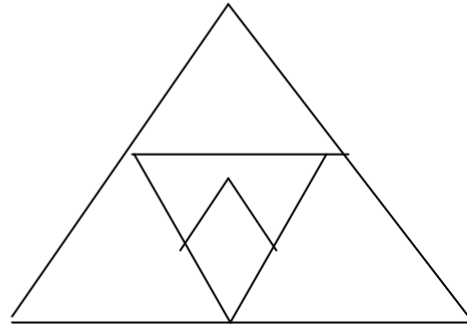
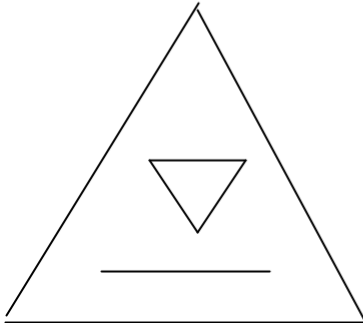
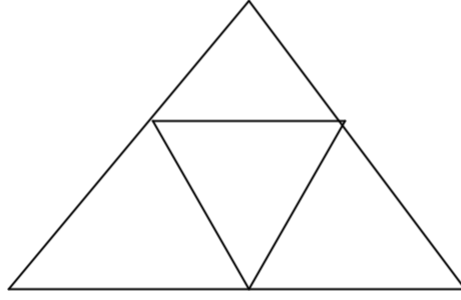
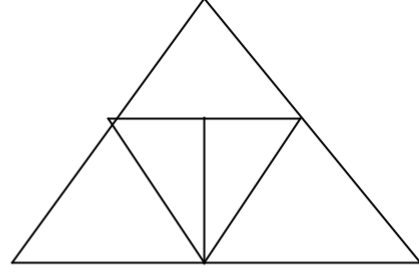
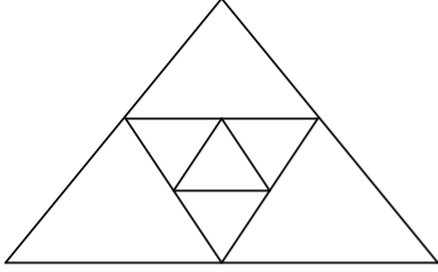


Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Yönerge: Yukarıda gördüğün şekle 10 saniye süreyle bak. Tekrar bu sayfaya bakmayacak şekilde arka sayfayı çevir.

Süre: 1 dk.



Yönerge: Bir önceki sayfada gördüğün şekli, yukarıdakiler arasından bul.

-kıt

tık

kat

kaş

kıt



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

-kaba taka şaka taka kara

-ışık ilik kırık kırk ilik

-deri beri beniz kemir beniz

-mala malak makara maskara makara

-kürek ürkek kürek örmek ördek

-put tur taş sat put

-kara sarı dala bir dala

-kan çan cin çan çin

Yönerge: Her sırada aynı olan sözcükleri bul,altlarını çiz.

Süre: 2 dk.

-kor sar kor sır ser



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

-koş kat kıt koş küt

-darı sayı sara sera darı

-çevik çeltik çatık çevik çekiç

-boru kara karı boru kara

-sarı sara sena sarı sana

-ket kat kıt ket küt

-bayram bakan dayan bakan bamya

-kaman saman keman kaman zarar

Yönerge: Her sırada aynı olan kelimeleri daire (O) içine al.

Süre: 2 dk

1 2 3 8 5 6 9 7 8 3 5 6 9 5 4 9 6 3

8 7 1 1 5 6 9 5 8 3 5 4 5 3 6 9 7 7



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

3 6 9 2 5 8 5 4 3 1 7 6 4 8 0 7 5 6
6 9 4 6 2 3 8 9 9 1 5 3 8 6 4 3 5 6
1 6 9 9 6 4 3 6 8 6 9 0 5 4 6 8 7 4

9 8 6 4 5 5 7 8 9 6 4 8 9 4 6 8 9 2
6 8 0 9 6 0 6 9 4 5 3 7 8 6 1 9 6 4
0 8 6 9 6 5 4 7 3 2 6 9 6 7 5 3 7 1
8 9 6 7 4 5 3 2 1 9 6 0 7 8 5 4 2 3
9 5 8 6 9 4 7 3 5 9 6 7 4 8 9 6 1 8

Yönerge: Yukarıda 1. bölümdeki sayı dizisi içinde 69 rakamlarını,2. bölümdeki sayı dizisi içinde de 96 rakamlarını bul, daire (O)içine al(Kılıç, Tunca,2000;s.61).

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

-Ben bir kedi gibiçıkaramıyorum.

-İnek ben veririm dedi.

-Çok soğuk birgünüydü.

-Yavru köpek uzun.....havaya kaldırdı.

-Ali nin annesi anasınıfı.....idi.

-Ekmek.....getirmek için mutfağa gitti.

ses

kuyruğunu

kış

öğretmeni

bıçağını

süt

**Yönerge: Cümledeki eksik kelimeleri aşağıdaki kelimeleri kullanarak tamamla.
(Kılıç, Tunca,2000;s.65).**

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

-Babamın bıyığı badanada boyandı.

-Bizim benekli Boncuk bodrumdaki baltaya basmış.

-Bülent bütün bülbülleri büfeciye sattı.

-Camdan cama cam takarken, Can camı camda kırdı.

-Rehber resimlerin renklerini gösterdi.

Yönerge: Tekerlemeleri yüksek sesle oku, beğendiğin bir tanesini ezberle(Kılıç, Tunca,2000;s.7).

Süre: 2 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

k...tap

öğr...nc...

ça...ta

mi...ar

has...a

def...er

ço...uk

do...t...r

ş...hir

s...zcük

o...ul

i...kba...ar

Yönerge: Kelimelerdeki eksik harfleri tamamla. Bilemediğin kelimelerin anlamını öğren.

Süre: 1 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

9 8 6 5

18 16 12 10

12 9 6

24 21 15

36 34 32 28 26

14 11 5



30 24 18

16 14 10 8

14 10 6

28 25 22 16

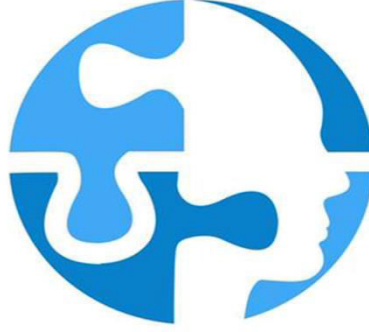
22 18 14 6

Yönerge: Boş kutuları sayı dizisine uygun olarak doldur.

Süre: 3 dk.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



ADHD-CARE

Suna TOKALI Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
Melahat ABRA İngilizce Öğretmeni



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union