

# Parmak Oyunları Okul Öncesi — 30+ Adım Adım Oyun, Yaş & Uygulama Rehberi

Güncellendi: 12 Ağustos 2025 • Yazar: Eğitim İçerik Ekibi

**Parmak oyunları okul öncesi** dönemde dil, ince motor, ritim ve sosyal becerileri hızla geliştiren etkinliklerdir. Bu rehberde 30'dan fazla oyun — her biri için *yaş aralığı*, *eğitim hedefi*, *malzeme*, *adım adım hareket talimatı*, *varyasyon* ve *özel ihtiyaçlar için adaptasyon* ile yer almaktadır. Sayfa aynı zamanda öğretmenler için sınıf yönetim ipuçları, yazdırılabilir PDF CTA ve video örnekleri içerir.

## İçindekiler

- [Neden Parmak Oyunları?](#)
- [Yaş Gruplarına Göre Seçim](#)
- [Nasıl Uygulanır? \(Genel Kurallar\)](#)
- [30+ Detaylı Parmak Oyunu](#)
- [Özel Gereksinimli Çocuklara Adaptasyon](#)
- [Değerlendirme & Ölçme](#)
- [Sık Sorulan Sorular \(FAQ\)](#)

## Neden Parmak Oyunları? — Pedagojik Kısa Açıklama

Parmak oyunları; **dil**, **ince motor**, **bilişsel** ve **sosyal-duygusal** gelişimi aynı anda destekleyen, düşük maliyetli ve yüksek etki sağlayan etkinliklerdir. Sözel materyal (şarkı/tekerleme) + hareket + görsel/rol canlandırma üçlüsü öğrenmeyi pekiştirir. Araştırmalar (pedagoji kaynakları) gösteriyor ki ritmik tekrar ve eşlik eden hareket çocukların kelime öğrenimini ve dikkat süresini artırır.

Kısa not: Bu sayfada yer alan tüm oyunlar için *yaş aralığı*, *eğitim hedefi* ve *sınıf içi yönetim* ipuçları verildi — böylece öğretmenler ve ebeveynler tam olarak neyi nasıl uygulayacağını bilir.

## Yaş Gruplarına Göre Parmak Oyunu Seçimi

Hızlı rehber:

### 2–3 Yaş

- Kısa (30-60s) tekrarlı oyunlar
- Basit ses taklitleri ve tek hareket
- Örnek: *Ceviz Adam*, *Kelebek Eller*

### 3–4 Yaş

- Basit hikâye-parmak oyunları
- Sayaç ve temel kavramlar (büyük-küçük)
- Örnek: *Beş Küçük Sincap*, *Örümcek*

### 4–6 Yaş

- Uzun hikâyeli/rol oyunları, sınıf içi dramatizasyon
- İzleme, değerlendirme, varyasyon geliştirme
- Örnek: *Mikrop*, *İki Ev*

## Öğretmen İpucu

Yaş aralığını geniş olan sınıflarda, oyunu basitleştirerek (hız azaltma, daha az hareket) veya zorlaştırarak (ek kelime, yeni hareket) kullanabilirsiniz.

## Nasıl Uygulanır? — Genel Kurallar & Sınıf Yönetimi

- Süre:** Genellikle 30 saniye — 3 dakika. Dikkat dağınıklığı olan gruplarda 30-60 saniyelik mini oyunlar daha etkilidir.
- Modelleme:** Önce öğretmen yavaş gösterir, çocuklar tekrar eder; hız kademeli artırılır.
- Sıralama:** Oturma yarım daire şeklinde olsun; herkes öğretmeni net görsün.
- Materyal:** Parmak kuklaları, renkli kartlar, küçük ritim aletleri (zil, marakas).
- Güvenlik:** Küçük parçaları içermeyen materyal seçin; hijyen vurgu gerektiren oyunlarda (mikrop) olumlu dille anlatım yapın.
- Değerlendirme:** Basit rubrik kullanın (Takip: 1-3, Hareket Doğruluğu: 1-3, Söz Katılımı: 1-3).

## 30+ Detaylı Parmak Oyunu (Adım Adım Uygulama)

Her oyunda: Yaş / Eğitim Hedefi / Malzeme / Hazırlık / Adım-adım Hareket / Varyasyon / Değerlendirme / Adaptasyon yer alır.

### 1. ON PARMAK

Yaş: 2–5

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Parmak isimleri, sayı, vücut bölümlerini tanıma; ince motor gelişim.

**Materyal:** Yok (isteğe bağlı: parmak kuklaları).

**Hazırlık:** Çocuklar elleri önde, parmaklar açık şekilde oturur.

#### Adım adım uygulama

- Öğretmen: “Benim on parmağım var” derken ellerini gösterir.
- “Sımsıkı kapar” kısmında eller yumruk yapılır.
- “Kocaman açarım” kısmında parmaklar tamamen açılır.
- Sıralı adımlarla diğer komutlar (arkaya saklama, yukarı kaldırma, kucağa koyma) gösterilir.

**Varyasyonlar:** (1) Her satırda bir parmak sözcüğü söyleyerek parmakları tek tek sayma. (2) Hız modu: ritmi artır.

**Değerlendirme:** 2 hafta içinde çocukların kaçının 10 parmağı doğru sırada gösterebildiğini gözlemle.

**Adaptasyon:** Görme güçlüğü için öğretmen parmağı hafifçe dokunarak rehberlik eder; motor gecikme için kol hareketleriyle aynı komut verilir.

Görsel önerisi: `alt="on-parmak-okul-oncesi-parmak-oyunu.webp"``

### 2. BEŞ YEŞİL ŞİŞE (SAYMA & GERİYE SAYMA)

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Geriye sayma, ardışık azalma kavramı, ritim algısı.

**Materyal:** İsteğe bağlı 5 şişe görseli ya da kartı.

#### Adım adım uygulama

- "Beş yeşil şişe sallanıyor" derken iki el açık tutulur, baş hafifçe sallanır.
- "İçlerinden biri, pat düştü yere" denince bir parmak kapatılır. Çocuklarla birlikte ses efekti yapılır.
- Her mısradan bir parmak daha kapatılır; 0'a gelindiğinde "Hiç yeşil şişe sallanmıyor" denir ve eller kapatılarak hikâye sonlandırılır.

**Varyasyonlar:** Şişe yerine elma/oyuncak kullanma; görsel destekle sayıyı eşleştirme.

**Adaptasyon:** İnce motor güçlüğü olan çocuklar için parmak kapatma yerine avuç kapatma kullan.

### 3. MİKROP (HİKÂYE - TEMİZLİK TEMASI)

Yaş: 4–6

Süre: 2–3 dk

**Eğitsel hedef:** Hijyen bilinci, hayal gücü, hikâyeyi takip etme.

**Materyal:** Parmak kukla / küçük mikrop görseli (isteğe bağlı).

#### Adım adım uygulama

- Sağ elin başparmağı "mikrop" olur; öğretmen başparmağı ile masadan ellerine kadar yürütür ve hikâyeyi anlatır.
- "Tak tak kim o?" kısmında mikrop kapıya vurur; çocuklar "Kim o?" diye cevap verir.
- Son bölümde "sabunlu su" teması ile öğretmen elleri göstererek yıkama hareketi yaptırır ve mikrobu kovar.

**Pedagojik not:** Aşı ya da hasta olma vurguları hassas ve pozitif bir dille anlatılmalı; korku unsuru eklenmemeli.

**Varyasyon:** Mikropları "iyi alışkanlıklar" ile yenme: el yıkama, temiz yeme, dinlenme hareketleri ekle.

**Adaptasyon:** İşitme güçlüğü için hareketler daha belirgin yapılır; temel işaret dili işaretleri eklenir.

## 4. BEŞ KÜÇÜK SİNCAP

Yaş: 3–4

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sayma, kısa süreli dikkat, hayvan bilgisi.

**Materyal:** İsteğe bağlı fındık kartları veya sincap kukla.

#### Adım adım uygulama

- Başlangıçta tüm parmaklar dik, avuç açık tutulur (ağaç üzerindeki sincaplar).
- "Büyükçe olan kalkıyor aşağıya bakıyor" cümlesinde başparmak aşağı indirilir.
- Her mısradaki farklı bir parmak hareketi ile (koşma, kırma, sallanma, el sallama) canlandırma yapılır.

**Varyasyon:** Sincapların macerasını genişleterek hikâyeyi uzatın (ör. fındık arama, yerleri paylaşma).

## 5. AMBULANS

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Toplumsal roller, trafik kurallarına giriş, ritim.

**Materyal:** Küçük araç kuklaları veya resimler.

#### Adım adım uygulama

- "Ambulans yoldan geçiyor" derken eller direksiyon tutar gibi yapılır ve "dadi dadi" sesleri taklit edilir.
- "Hemen arabayı sağa çek" kısmında çocuklar elleriyle sağ tarafa işaret ederek yer açma hareketi yapar.
- Oyun sonunda hasta doktora yetişir hareketleri canlandırılır (kollar bağlanır gibi).

**Sınıf notu:** Trafik güvenliği teması ile bağlantı kurun (ambulansa yol vermenin önemi).

## 6. HOROZ

Yaş: 2–5

Süre: 30–60s

**Eğitsel hedef:** Hayvan sesleri, günlük rutinler (uyanma).

#### Adım adım uygulama

1. Sağ elin başparmağı horoz, diğer parmaklar civcivler olarak gösterilir.
2. "Sabahları horozumun ötüşüyle uyanırım" derken uyanma hareketi yapılır (baş hafifçe yukarı kalkar).
3. Tavuk yumurtasını alım hareketi (el yumurta tutar gibi) ile oyun sonlandırılır.

**Varyasyon:** Çocuklardan farklı hayvan sesleri taklit etmelerini isteyerek etkileşimi artırın.

## 7. ON KİTAP

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sayma, sıralama, el-kas kontrolü.

### Adım adım uygulama

1. Sağ elin küçük parmağı "bir kitap" olur; sırayla parmaklar açılıp kapanır ve "bir, iki, üç..." sayılır.
2. İki elin birleştiği anda "On kitap oldu" denir ve eller öne uzatılır.

**Varyasyon:** Kitap resimleriyle eşleştirme veya gerçek küçük kartlarla sayı eşleştirme yapılabilir.

## 8. SAAT

Yaş: 4–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Zaman kavramına giriş, ritim.

### Adım adım uygulama

1. Bilek gösterilir: "Kolumdaki saat tık tık" derken baş hafifçe sallanır.
2. "Masadaki saat tik tok" derken işaret parmağı sağa sola oynatılarak saat kolları canlandırılır.
3. Basit saat kartları ile öğle/akşam kavramları bağlanabilir.

**Varyasyon:** Farklı saat sesleriyle (alarm, çan) oyunu genişlet.

## 9. BENİM KÜÇÜK BİR BAHÇEM VAR

Yaş: 3–6

Süre: 2–3 dk

**Eğitsel hedef:** Doğa döngüsü, bitki gelişimi, motor hareketler (kazma, ekme).

### Adım adım uygulama

1. "Toprağı kazarım" derken parmaklar tırmık gibi hareket ettirilir.
2. "Tohum ekerim" kısmında avuç içine "tohum" koyma hareketi yapılır.
3. "Yağmur yağacak" ve "Güneş açacak" bölümlerinde ellerle yağmur/güneş hareketleri yapılır; parmaklar yavaşça büyür gibi yukarıya doğru kaldırılarak çiçek açma canlandırılır.

**Varyasyon:** Gerçek tohum ekimi etkinliği ile birleştirilebilir (küçük saksılar).

## 10. BEN BİR AĞACIM

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Çevre sevgisi, mevsimler, vücut farkındalığı.

### Adım adım uygulama

1. Kollar yukarıda birleşir: "Ben bir ağacım" — dallar gösterilir.
2. Yapraklar kısmında parmaklar hareket ettirilir.
3. Rüzgarda sallanırım bölümünde hafifçe vücut sağa-sola sallanır.

**Varyasyon:** Mevsimlere göre (ilkbahar-çiçek, kış-dinlenme) dramatizasyon ekleyin.

## 11. ÜÇ TOP

Yaş: 2–4

Süre: 45–90s

**Eğitsel hedef:** Nesne büyüklüğü kavramı (küçük-orta-büyük), sayma.

### Adım adım uygulama

1. "Bu bir top" — bir elin işaret parmağı ile başparmak birleştirilir (küçük top).
2. "Bu da bir top" — iki elin tüm parmakları karşılıklı birleştirilir (orta top).
3. "Kocaman bir top" — kollar başın üstünde daire ile gösterilir (büyük top).

**Varyasyon:** Renkli top kartları kullanıp eşleştirme yaptır.

## 12. ÇAL KAPIYI

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sosyal iletişim, sıra bekleme, rol yapma.

### Adım adım uygulama

1. "Çal kapıyı" — altına parmakla tık tık hareketi yapılır.
2. "Bak pencereden" — parmaklarla gözlük yapılıp bakma canlandırılır.
3. Farklı isimler çağrılırken çocuklar sırayla canlandırma yapar.

## 13. SAR MAKARAYI

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Ritim, sıra kavramı, dinleme becerisi.

### Adım adım uygulama

1. "Sar, sar, sar makarayı" derken ellerle sarma hareketi yapılır.
2. "Çöz, çöz, çöz makarayı" denince ters yönde açma hareketi yapılır.
3. Son kısımda isimlerle (Ayşe, Fatma...) çocuklar teker teker katılır ve alkışlanır.

## 14. AÇIP — KAPA

Yaş: 2–4

Süre: 30–60s

**Eğitsel hedef:** İnce motor kontrol, ses-mimik eşleşmesi.

### Adım adım uygulama

1. "Açıp-kapa" sözlerinde eller açılır ve kapatılır.
2. "Kucağına koy" kısmında eller kucakta kavuşturulur.
3. Parmakların tırmanması kısmında parmaklar göğüsten yukarı doğru yürütülür.

## 15. PARMAK KAÇ

Yaş: 2–5

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Parmak isimleri, sıra takip, dikkat.

### Adım adım uygulama

1. Başparmağım nerdesin? gibi sorularla parmaklar saklanır ve gösterilir.
2. Sıra ile tüm parmak isimleri söylenir (işaret, orta, yüzük, serçe).

## 16. BEDENİM

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Vücut parçalarının tanınması, sağlıklı yaşam farkındalığı.

### Adım adım uygulama

1. Sırasıyla el, burun, göz gibi bölümler gösterilir ve küçük hareketlerle eşleştirilir.
2. "Nefes almak için ciğerlerim" kısmında derin nefes alıp verme yaptırılır.

## 17. ÖRDEK AİLESİ

Yaş: 2–5

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Aile kavramı, ses taklidi.

### Adım adım uygulama

1. Başparmaklar anne-baba ördek, diğer parmaklar yavru olur; "vak vak" ile gagalama hareketi yapılır.
2. Yüzme hareketi simule edilerek parmaklarla yüzdürme canlandırılır.

## 18. VÜCUDUM

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sağlıklı yaşam, hijyen, beden farkındalığı.

### Adım adım uygulama

1. Her cümlede ilgili vücut parçası gösterilir: "Koklamak için burnum" — burna dokunulur.
2. Son kısımda "yararlı besinlerle vücuduma sağlık katarım" cümlesi ile sağlıklı beslenme vurgulanır.

## 19. SAĞ EL, SOL EL

Yaş: 2–4

Süre: 30–60s

**Eğitsel hedef:** Yön kavramı, el-beden koordinasyonu.

**Adım adım uygulama**

1. "İşte sağ elim" derken sağ el havaya kaldırılır; "Bu da sol elim" derken sol el kaldırılır.
2. Son kısımda eller karşılıklı tutulup "şap şap" sesi çıkarılır.

## 20. İKİ EV

Yaş: 4–6

Süre: 2–3 dk

**Eğitsel hedef:** Hikâye takibi, rol paylaşımı, uzamsal hareketler.

**Adım adım uygulama**

1. İki el yumruk yapılarak evler simüle edilir; başparmaklar evde yaşayanları gösterir.
2. Ayşe ve Fatma'nın çıkıp tepeye tırmanması dramatize edilir; başparmaklar yukarı aşağı hareket ettirilir.

**Varyasyon:** Sınıfı gruplara ayırıp her grup kendi mini hikâyesini uygulasin.

## 21. ÖRÜMCEK

Yaş: 3–5

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** İnce motor, yön ve yukarı tırmanma algısı.

**Adım adım uygulama**

1. Baş ve işaret parmakları birleştirerek örümcek oluşturulur ve parmakla yukarı doğru tırmanma hareketi yapılır.
2. Yağmur sahnesinde parmaklarla yağmur hareketi, güneşte tekrar tırmanış canlandırılır.

## 22. PENCERE

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Gözlem, günlük rutinler.

**Adım adım uygulama**

1. "Penceremden başımı uzatıp sağa sola bakarım" sırasında baş sağa-sola hareket ettirilir.
2. Akşam olunca kapatır, yatağına yatarım kısmında uyku hareketi yapılır.

## 23. ATLAR

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Ritim, motor kontrol (dizlere vurma gibi hareketlerle).

**Adım adım uygulama**

1. Atlar yavaş yürürken dizlere vurma hareketi yapılır; hızlandığında hızlı vurma yapılır.
2. Patikadan atlama bölümünde eller havaya kaldırılıp hızlı bir şekilde dizlere vurulur.

## 24. TREN

Yaş: 2–5

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sıralama, ritim ve ses taklidi.

### Adım adım uygulama

1. "Çuh çuh" sesiyle eller üst üste konarak öne-arkaya hareket ettirilir.
2. Yokuş ve iniş bölümlerinde parmak/kol hareketleri ile dramatizasyon yapılır.

## 25. ARABA GELDİ

Yaş: 2–5

Süre: 1 dk

**Eğitsel hedef:** Ses taklidi, çevre farkındalığı.

### Adım adım uygulama

1. El alın, yanak ve çene üzerine dokunularak "araba geldi" kısmı canlandırılır; korna kısmında buruna dokunulur ve "düt düüt" taklidi yapılır.

## 26. HİNDİ

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sayma 1–10, tekrar ile öğrenme.

### Adım adım uygulama

1. Parmaklar teker teker açılarak "bir küçük, iki küçük..." şeklinde sayılır; 10'a kadar devam edilir.

## 27. KAR TANELERİ

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Mevsimler, motor kontrol (parmaklarla süzülme hareketi).

### Adım adım uygulama

1. Parmak uçlarıyla aşağı doğru süzülen hareket yapılır; "vuu vuuu" sesi ile hızlandırma yapılır.
2. Kartopu yapma ve atma hareketleri ile oyun zenginleştirilebilir.

## 28. ON KİTAP (VE SAYMA)

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sayma, sıralama, motor beceri.

### Adım adım uygulama

1. Sağ elin serçe parmağı "bir kitap", yüzük "iki kitap" vb. açılarak 10'a kadar sayılır; iki elin beşi ile 10 tamamlanır.

## 29. DAİRE

Yaş: 2–5

Süre: 1 dk

**Eğitsel hedef:** Küçük kas kontrolü, hayal gücü.

### Adım adım uygulama

1. Parmakla avuç içinde daire çizilir; "Ortasında havuzcuk" kısmında avuç içine vurulur, serçenin su içmesi canlandırılır.

## 30. PAYLAŞIM (DALDAN DÜŞEN ELMALAR)

Yaş: 3–6

Süre: 1–2 dk

**Eğitsel hedef:** Sayma, paylaşma kavramı, sosyal-duygusal öğrenme.

### Adım adım uygulama

1. Beş elma ile başlanır; her mısradaki bir çocuk adı okunur ve bir elma azalır. Sonunda kalan elma tüm çocuklara hediye edilir.

**Değerlendirme:** Çocuklar paylaşmanın önemini ifade edebilmeli; basit sorular sorarak (kimin elması kaldı?) anlayışı kontrol edin.

## Ek Oyunlar (Kısa Özet)

- **Uçurtma** — yüksek-lift hareketleri, gökyüzü teması.
- **Meslekler** — farklı meslekleri parmak hareketleriyle canlandırma.
- **Karınca** — küçük adımlarla yürütme, ritim.
- **Çiçeğim** — bitki büyümesi dramatizasyonu.
- **Topraklı Yol** — engelleri aşma, yön kavramları.
- **Ceviz Adam** — ritim ve mizah; çocukların ilgisini çeker.

## Özel Gereksinimli Çocuklara Adaptasyonlar

Her oyunu tüm çocukların erişebileceği şekilde uyarlamak mümkündür. Aşağıda hızlı rehber:

- **İşitme güçlüğü:** Hareketleri daha abartılı yapın, yazılı sözleri panoya yazın, temel işaret dili işaretleri ekleyin.
- **Görme güçlüğü:** Dokunma-tabanlı uyarlamalar (parmakları birlikte yürütme, farklı dokulu materyaller).
- **Motor güçlükleri:** Parça yerine kol hareketleri veya omuz hareketleri ile uyarlama; öğretmen desteği ile rehberlik.
- **Dikkat problemi:** Oyunları mini parçalara bölün (30-45s) ve sık ödüllendirme kullanın.

## Değerlendirme & Öğrenme Ölçütleri

Basit bir gözlem rubriği önerisi (her oyun sonrası 1–2 dakika):

| Ölçüt             | 1             | 2                       | 3                      |
|-------------------|---------------|-------------------------|------------------------|
| Takip             | Takip edemedi | Kısmen takip etti       | Tam takip etti         |
| Hareket doğruluğu | Yanlış        | Kısmen doğru            | Doğru                  |
| Söz katılımı      | Yok           | Bazı sözcükleri söyledi | Tüm sözleri tekrarladı |

4 haftalık periyodlarda özet gözlem raporu oluşturun: hangi oyunları sevdi, hangi motor beceriyi geliştirdi, hangi varyasyonlar işe yaradı vb.

## SSS — Sık Sorulan Sorular

## Parmak oyunları kaç yaş için uygundur?

Genel olarak 2–6 yaş arası uygundur. 2 yaş için daha kısa ve tekrarlı oyunlar; 4–6 yaş için daha uzun hikâye-temelli oyunlar tercih edilmelidir.

## Parmak oyunları dil gelişimine nasıl katkı sağlar?

Tekerleme ve ritmik tekrar sayesinde çocuklar yeni kelimeleri pekiştirir; aynı zamanda artikülasyon ve telaffuz becerileri gelişir. Hareketle eşleştirildiğinde sözcükler daha kolay öğrenilir. Parmak oyunları aynı zamanda dinleme ve kısa süreli bellek becerilerini de güçlendirir.

## Günde ne kadar süre parmak oyunu oynatmalıyım?

Kısa ve sık uygulama en etkilisidir. Genelde günde 2–3 kısa seans (her biri 30–180 saniye) önerilir. Yoğun dikkat gerektiren çocuklarda seansları 30–60 saniyeye düşürün ve aralarda mola verin.

## Parmak oyunlarını sınıf planına nasıl entegre edebilirim?

Güne başlama rutini, geçiş zamanları (dersler arası) veya dikkat toplama aktiviteleri olarak entegre edin. Herhafta tema belirleyip 2–3 parmak oyununu o tema ile ilişkilendirerek ders akışına yerleştirmek faydalıdır.

## İşitme veya görme engelli çocuklarla nasıl oynarım?

İşitme güçlüğü olan çocuklar için hareketleri ve mimikleri abartın, sözleri yazılı göstergelerle destekleyin ve temel işaret dili işaretlerini kullanın. Görme güçlüğü olan çocuklar için dokunma temelli varyasyonlar (farklı dokulu materyaller, parmakla hissetme) geliştirin.

Yazar: Eğitim İçerik Ekibi • Güncelleme: 12 Ağustos 2025 • Bu içerik öğretmenler ve ebeveynler için hazırlanmıştır. İçeriği kullanırken çocukların yaş ve gelişim düzeyine göre uyarlama yapmayı unutmayın.