



Batman İl Milli Eğitim Müdürlüğü



Akıl ve Zeka Oyunları Öğreniyorum





MANGALA

Mangala Türk zeka ve strateji oyunu ile ilgili tarihi araştırmalar Yunan Sakalar, Hunlar ve Göktürkler döneminde oynandığını göstermektedir. Günümüzde pek çok Türk halkında unutulmuş bu oyun, konargöçer bozkır hayatını son yüzyıllara kadar devam ettiren Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi bazı Türk halkları arasında günümüze kadar gelmiştir.

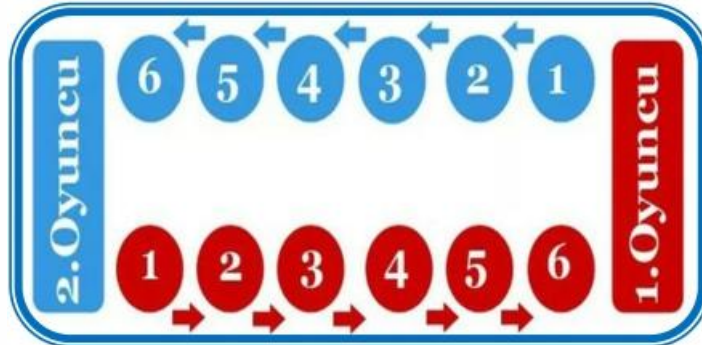


MANGALA OYUNUN KURALLARI

Mangala oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir.

Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.



Oyuna Başlama: Oyuncular arasında yapılan taş, kağıt, makas sonucu oyuna kimin başlayacağını belirler. Kurayla da belirlenebilir.



4 Temel Kural

1. KURAL: Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

2. KURAL: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2, 4, 6, 8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.



PUANLAMA: Mangala oyunu 3 veya 5 set olarak oynanır. Oyunu kazanan oyuncu (10 veya 1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (5 veya 0,5) puan alır.

3. Kural:

Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

4. KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

Mangala Oyununun Kazanımları

- Analitik düşünme becerisi
- Stratejik düşünme yeteneği
- Doğru planlama yeteneği
- Matematiksel düşünme
- Ön görme yeteneği
- Hızlı ve doğru karar verebilme
- Dikkati ve konsantrasyonu sağlanma

Mangala Oyunu (Linkler)

- <https://www.mangaladernegi.org/mangala-egitimi>
- <https://www.mangala.com.tr/>
- <https://www.dersimiz.com/bilgibankasi/mangala-oyunu-nedir-nasil-oynanir-hakkinda-bilgi-2163>
- <https://www.youtube.com/watch?>



KORİDOR (QUORİDOR)

Koridor Oyunu Nasıl Oynanır?

Koridor akıl ve zeka oyununda 81 karelik bir oyun platformu bulunur ve oyuncuların 10'ar adet "engel" adı verilen taşları vardır. Bu engel taşlarının yanında 1'er de piyonları bulunur oyuncuların. Engeller oyun tahtasının ucuna dizilir ve en öndeki 9 karenin ortasına da piyon konur.

Oyunun amacı, piyonu, rakibinizin en öndeki 9 karesinden birine taşmaktır. Ancak bunu yaparken



KORİDOR OYUNUNDA BİLİNMESİ GEREKENLER

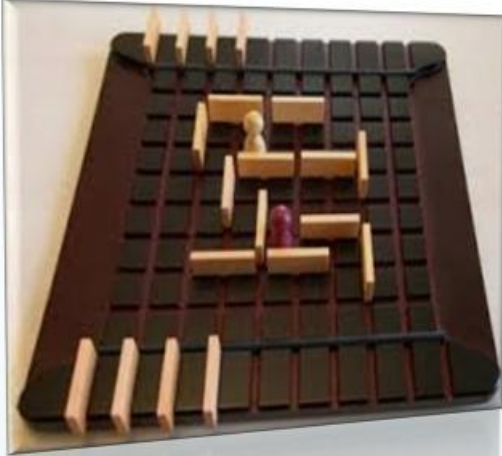
Diğer zeka oyunlarında olduğu gibi Koridor (Quoridor) oyununda da belli kurallar vardır. Kurallara geçmeden önce oyunumuzun daha zevkli ve sıkıcı olmaması adına bilinmesi gereken özetleyelim.



- 1- Oyunun süresi ile ilgili herhangi bir kısıtlama yoktur.
- 2- İdeal oyun süresi yarım saat, hamle süresi ise 2 dakika olmalıdır. Tabi süreyi esnetebilirsiniz. Herhangi bir bağlayıcılığı yoktur.
- 3- Koridor oyununun yukarıda iki kişi ile oynanır . Fakat derseniz 3 ya da 4 kişi ile de oynayabilirsiniz. Burada eşleşme yaparak grup halinde oyunu kazanmaya çalışabilirsiniz.



OYUNUN KURALLARI



KURALLARI SIRALAYALIM

- ⇒ Koridor oyunu 2 Kişi ile oynanır. (Duruma göre daha fazla oyuncu ile de oynanabilir.)
- ⇒ Herhangi bir piyonun ilk hamle hakkı yoktur. Kura ile kimin oyuna ilk başlayacağı seçilir.
- ⇒ Oyuna engelleri hizalama çubuğunun önündeki küçük karelerin bulunduğu ilk sıradan başlanır.
- ⇒ Sırası gelen oyuncu ya piyonunu hareket ettirir ya da engel koyar. Aynı sırada hem hamle yapılıp hem de engel konulamaz.
- ⇒ Piyonlar yalnızca sağa, sola, ileri ve geri olmak üzere bir kare ilerleyebilirler. İki piyon karşılıklı gelirse hamle sırası kimde ise o oyuncu rakip piyonun üzerinden atlayabilir.
- ⇒ Piyonlar çapraz hareket edemez.

- ⇒ Piyonlar engellerin üzerinden atlayamaz ve platforma konan engellerin yeri değiştirilemez.
- ⇒ Rakibin 4 tarafı engeller ile kapatılamaz. Mutlaka rakip oyuncuya çıkış yapabileceği en az bir kare bırakılmalıdır.
- ⇒ Oyuncunun sahip olduğu engeller bitirse piyonu ile hamle yapmak zorundadır.



Koridor Oyununun Kazanımları

- Konsantrasyonu artırır ve hafızayı güçlendirir.
- Mantık yürütme ve muhakeme becerisi kazandırır.
- Doğru planlama yeteneği
- Dikkat süresini artırır , sürdürülebilir dikkati geliştirir
- Zihinsel bir uğraş olduğu için zekayı geliştirir.
- Görsel belleği geliştirir.



REVERSİ (OTHELLO)

OYUNUN TARİHÇESİ

Reversi oyunu 8x8 kare tahtada oynanan 2 kişilik strateji oyunudur. Tarihçesi ise şöyledir:1883'te İngiltere'de Lewis Waterman veya John Mollet tarafından bulunmuştur. Oyun zamanla İngiltere'de popüler bir hal kazanmıştır. 64 taş ile oynanan oyun 1893'te Alman oyun yapımcısı Ravensburger tarafından üretilmeye başlandı. Oyun modern versiyonu ile othello olarak piyasaya sürüldü ve 1971 yılında Japonya'da patent almıştır. İlk uluslar arası othello şampiyonası 4 Nisan 1973 te Japonya'da yapıldı.Günümüzde dünyada çeşitli turnuvalar yapılmaktadır.

REVERSİ(OTHELLO) OYUNUNDA BİLİNMESİ GEREKENLER



Oyun kuralları oldukça basit olmasına rağmen oynarken çok fazla uğraş gerektiriyor. Her oyunda olduğu gibi reversi oyununun da belli başlı kuralları vardır. Şimdi bunlara kısaca değinelim.

- 1- Oyuna başlarken oyunun ortadaki 4 noktasına siyah ve beyaz olacak şekilde yerleştirilir. Daha sonra oyuna başlayacak oyuncu kura ile belirlenir.
- 2- Sizin siyah oyuncu olduğunuzu farz edelim ve oyunu ona göre anlatalım. Eğer iki siyah taşınızla beyaz bir veya birden fazla taşı yanlardan ya da çapraz olarak kısırtırsanız, beyaz taşlar diğer yüzleri dönecek şekilde çevrilir ve onlar da siyah olur.
- 3- Oyunda temel nokta rakibinin taşlarının rengini kendi rengine çevirmektir. Eğer oyuncu rakip oyuncunun taşlarının rengini çeviremiyorsa hamle yapamaz ve sıra rakip oyuncuya geçer. Oyun taşları yatay, dikey ve çapraz olarak konabilir.



REVERSI (OTHELLO)

OYUNUN KURALLARI



- ⇒ Eğer rakibinizin taşlarını çevirebilecek hamleniz yoksa pas geçilir ve hamle sırası rakibinize geçer.
- ⇒ Her iki oyuncunun da pas dediği durumda oyun otomatik olarak biter.
- ⇒ Oyunda en önemli yerler köşeler sonrasında da kenarlardır. Bu yüzden dikkatli oynayıp bu bölgeleri ele geçirmelisiniz.

Oyunun Kurallarını Sıralayalım

- ▷ Reversi oyunu 2 Kişi ile oynanır.
- ▷ Oyuna başlarken oyunun ortadaki 4 noktasına siyah ve beyaz olacak şekilde yerleştirilir.
- ▷ Oyuna kura ile başlanır.
- ▷ Oyunda temel nokta rakibinin taşlarının rengini kendi rengine çevirmektir.
- ▷ Eğer oyuncu rakip oyuncunun taşlarının rengini çeviremiyorsa hamle yapamaz ve sıra rakip oyuncuya geçer.
- ▷ Oyun taşları yatay, dikey ve çapraz olarak konabilir.
- ▷ Taşların konabilmesinin tek kuralı vardır rakip oyuncunun taşının rengini kendi rengine çevirmektir.
- ▷ Örneğin beyaz renkli oyuncu hamle yapabilmesi için , siyah renkli oyuncunun taşını veya taşlarını iki beyaz taşın arasına almak zorundadır.
- ▷ Oyunda önemli noktalardan bir tanesi de köşeleri ele geçirmektir. Köşeleri ele geçiren oyuncu her zaman avantajlıdır.



Reversi Oyununun Kazanımları

- Pratik ve farklı düşünme becerisi
- Hızlı düşünme ve karar verme
- Akıl yürütme ve problem çözme becerisinin gelişmesi
- Çok yönlü/stratejik/eleştirel düşünebilme
- Durumlar karşısında farklı çözüm yolları/stratejileri geliştirebilme
- Zihinsel bir uğraş olduğu için zekayı geliştirir.



ABALONE NASIL OYNANIR?

ABALONE

Oyunda bir zaman sınırlaması yoktur ancak turnuvalar ve yarışmalar belli bir zaman diliminde yapılır.

- Abalon iki kişi ile oynanan bir oyundur.
- 61 delikli altıgen bir zemin üzerinde oynanır.
- 14 siyah, 14 beyaz olmak üzere toplam 28 adet top vardır. (Toplar bazen kırmızı ve beyaz olabilir)
- Her oyuncu seçtiği rengin toplarını altıgenin kendisine yakın kenarından başlayarak sıra ile 5-6-3 tane olmak üzere dizer.
- İstenilen renk ile oyuna başlanır.
- Toplar buldukları deliklerin etrafındaki altı yöne doğru hareket ettirilir.
- En fazla 3 top aynı anda hareket ettirilir.
- Oyuncular hamleleri sırasıyla yapar.
- Her oyunca sırası geldiğinde yalnızca bir kez hamle yapabilir.



Oyunda bir zaman sınırlaması yoktur ancak turnuvalar ve yarışmalar belli bir zaman diliminde yapılır.

OYUNUN AMACI:

Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkararak ilk oyuncu olmak.

SUMİTO

Sayısal üstünlüğünüzün olduğu bir pozisyonda rakibinizin toplarını itebilirsiniz. Eğer her ikinizde aynı sayıda toplara sahip iseniz sumito yapamazsınız (rakibinizin toplarını itemezsiniz). Sumito yalnızca toplar aynı çizgide olduğunda yapılabilir. Sumito yalnızca itilen topların arkasında boş bir alan veya oyun alanının kenarı varsa yapılabilir.

Bir oyuncunun bir hamlede kullanabileceği en çok top sayısı 3 olduğu için kendisinden çok daha fazla sayıdaki toplara karşı bile kesin bir savunma oluşturur! Bu durumda rakibinizin yan yana duran toplarınızın savunma pozisyonunu bozmak için farklı bir ekseninde bir yol bulmaya ihtiyacı olacaktır.

Sumito da 3 tür hareket vardır.

1. 3-2 hareketi, 3 topu olan, rakibin 2 topunu itebilir.
2. 2-1 hareketi, 2 topu olan, rakibin 1 topunu itebilir.
3. 3-1 hareketi, 3 topu olan, rakibin 1 topunu itebilir.

Eşit sayıdaki toplar birbirini itemez.

Eğer bir top bir sumito sonucu oyun alanının dışına itilirse o top oyundan çıkar.

OYUNUN FAYDALARI

1. Abalon 7 yaştan itibaren herkes için uygundur.
2. Strateji yeteneğini geliştiren abalon, çocuk gelişimine uygundur.
3. Çocukların uçlu çizgisel koordinasyon yeteneğini geliştirir.
4. Üçlü koordinasyon kurarak rakibi saf dışı etmek zekayı geliştirir.



Q-BİTZ OYUNU

Q-BİTZ Oyunu Nasıl Oynanır?

- 1- İlk turda oyuncular küplerini kullanarak oyun kartları üzerindeki desenleri yapmaya çalışırlar. Deseni tamamlayan kartı alır " Q-Bitz der"
- 2- İkinci turda küplerini desenlerle eşleştirmeye çalışırlar.
- 3- Üçüncü turda beyin gücü öne çıkar. Bu turda oyuncular akıllarından bir desen yapmaya çalışırlar. En çok kartı toplayan oyunu kazanır.



Q-BİTZ OYUNU

Q-BİTZ OYUNUNUN KAZANIMLARI

- 1- Zihinsel –Görsel dikkat becerisini geliştirir.
- 2- Parça-bütün ve şekil-zemin ilişkisi becerisi kazandırır.
- 3- Kısa süreli bellek becerisini geliştirir.
- 4- Bilgiyi kopya etme becerisi kazandırır.
- 5- Bilgiyi transfer etme becerisini geliştirir.

Q-BİTZ OYUNUNUN GEREKLİLİĞİ

Görsel algımızı geliştiren bir oyundur.

Görsel çevikliğinize meydan okur.

3 farklı görsellik içermesinden dolayı çoklu oyunlar için ideal bir seçenektir.

Çocuklarımızla kaliteli bir zaman geçirmek için oynanacak harika bir oyundur.

8 yaş üstü için odaklanma gelişimini sağlayan bir oyundur.

Hem bireysel , hem de grup olarak oynanabilen bir dikkat oyunudur.

Q-Bitz kartı oyununun içinde bulunan gerekli malzemeler :

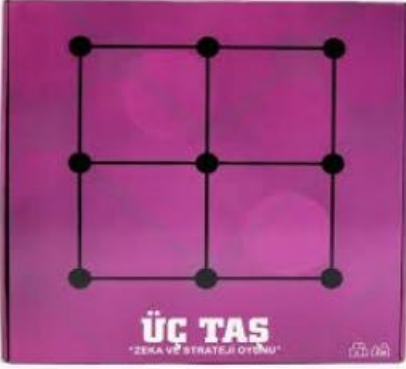
-80 Q-Bitz kart -4 Ahşap tabla

4 Set ten oluşan 16 tane küp. Küplerin her yüzünde farklı şekiller vardır.



3 TAŞ OYUNÜ

3 Taş bilinen en eski ve en kolay zeka oyunlarından bir tanesidir. Öğrenilmesi kolaydır. İster kağıt üzerine ister yere veya toprağa çizilip



3 TAŞ OYUNÜ KÜRALLARI

Oyun iki kişiliktir. Her oyuncunun 3 adet taşı vardır. Oyuncular ellerindeki taşı sırayla kesişim noktalarına sırayla koyarlar. Oyunların amacı kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Rakip oyuncunun taşlarla üçlü sıra oluşturmaları engellenir. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyunu kazanır.

9 TAŞ OYUNÜ

Dokuz taş oyunu iki kişi ile oynanır. Her oyuncunun 9 taşı vardır. Oyuncular oyuna kurayla başlar. Kura sonucunda kazanan oyuncu ilk taşı oyun tahtasına koyarak oyuna başlar. Sıra rakibine gelmiştir oda bir taş koyar. Oyuncular ellerindeki 9 taş bitene kadar sırasıyla taşlarını oyun tahtasına koyarlar. Oyuncular ellerindeki 9 taşı da oyun alanına bırakmadan oyun alanındaki hiçbir taşı oynatamazlar.

•Taşların yerleştirilmesi aşamasında oyunculardan biri yatay ya da dikey olarak taşlarını üçlü yapmışsa rakibin bir taşını alır. Fakat taş alırken rakibin üçlü taşını bozamaz. Üçlü olmayan bir taşını alır. Üçlü bir şartla bozulur rakibin üçlü dışında başka taşı yoksa üçlüyü bozarak bir taş alır. Çapraz olarak yapılan üçlemeler taş yemek için geçerli değildir. Taşlar arasında çizgi kanalı olmalıdır.

•Tüm taşlar oyun tahtasına konulduktan sonra oyuncular sıraları geldikçe taşlarını çizgide birer nokta boş alana

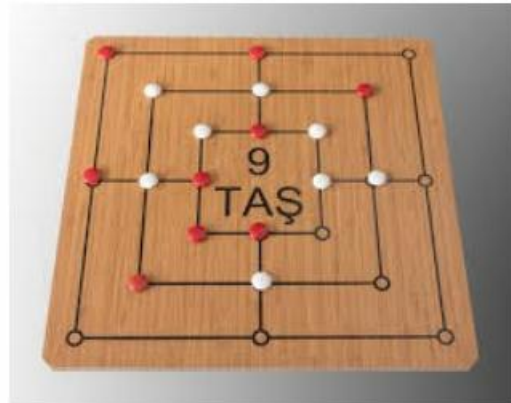
•Oyuncular taşları hareket ettirerek aynı düzlemde üç taşı bir araya getirerek rakibin taşlarını yiyebilir.

•Oyuncular dokundukları taşı oynamak zorundadır.

•Bir oyuncu 3 dakika içinde hamle yapmak zorundadır.3 dakika içinde hamle yapmamışsa hamle sırası rakibine geçer. Oyun süresi en fazla 20 dakikadır. Bu süre zarfında oyun bitmemişse oyun tahtası üzerindeki taşlar sayılır. Taş sayısı fazla olan oyuncu maçı kazanır. Taşlar eşitse oyun yeniden başlatılır ve ilk taşı alan oyuncu maçı kazanmış olur. Eğer taş yeme olayı gerçekleşmemiş ise 10 dakika sonunda kazanan kura ile belirlenir.

•Oyun tahtasında üç taş kalan oyuncu sıra kendisine geldiğinde taşlarını oyun tahtasında dilediği yere koyabilir. Oyun normal devam ediyorsa oyunda iki taş kalan oyuncu

Dokuz taş bir zeka oyunudur. Tarihte ilk izi Mısır da MO 1400 yılında görülmüştür. Bu oyun birçok ülkede





Pratik Bardaklar Oyunu

Pratik Bardaklar Oyunu Nedir?

Pratik Bardaklar oyunu 6 yaş ve üzeri ailecek oynanabilen eğlenceli bir oyundur.

Oyunda bir adet zil, 49 farklı oyun kartı ve 5 farklı renkte toplamda 30 adet bardak bulunması gerekmektedir. Bu bardakların renkleri siyah, mavi, sarı, kırmızı ve yeşil renkte olmalıdır.



Pratik Bardaklar Oyunu Nasıl Oynanır?

Pratik Bardaklar oyunu 2 ile 5 kişi arasında oynanır. Biz 2 kişi oynayacakmış gibi anlatalım. Oyunculardan biri masanın bir tarafına öbürü ise diğer tarafına geçer. Her oyuncu 5 adet farklı renk bardak alır önlerine. Oyun zili de iki oyuncunun tam ortasına gelecek şekilde masanın üzerine konur. Zilin yanına ise 49 adet görev kartı üst üste ve ters şekilde duracak şekilde konur. En üstteki oyun kartının ön yüzü görünecek şekilde çevrilir ve zamanla yarış başlar.

Oyuncular kartı üzerinde gördükleri resimlerin renklerini sırasıyla dizmek zorundadır. Örneğin kartın üzerinde bir çiçek resmi var diyelim. Mesela çiçeğin en üst kısmı kırmızı, onun alt tarafı mavi, mavinin alt tarafı sarı, sarının alt tarafı siyah ve en alt kısım ise yeşil. Bu resim geldiğinde oyuncular bardaklarını kırmızı, mavi, sarı, siyah ve yeşil sırası ile üst üste dizmek zorundadır. Bunu ilk başaran oyuncu zile basar ve doğruluğu kontrol edilir. Doğruysa puanı alır.

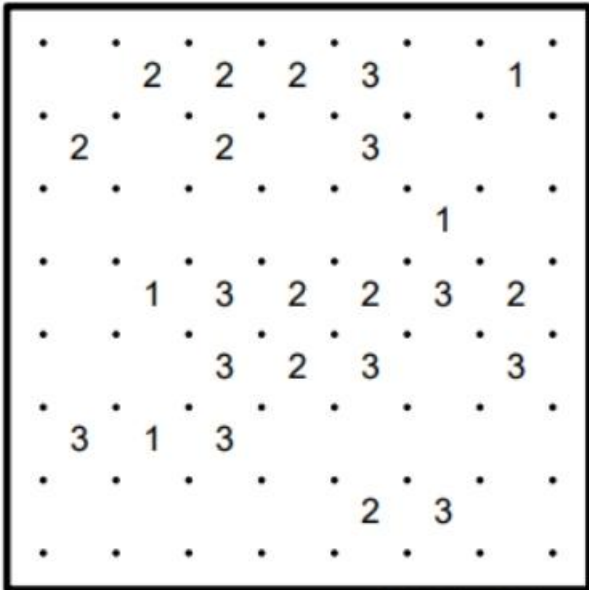
Fakat bazı resimler sıralı bir şekilde renklendirilmemiştir. Karmaşık olanlar da vardır. Kartta 5 tane uçağın olduğunu varsayalım şimdi de. Bu uçakların hiçbiri de birbirine temas etmemiş olsun. Sol üstte kırmızı, altta mavi; sağ üstte yeşil, altta siyah; tam ortada da sarı uçak olsun. Bu sefer bardaklarınızı üst üste değil de birbirine temas etmeyecek şekilde bu sıra ile dizmeniz gerekiyor.



ÇİT OYUNU NASIL OYNANIR?

ÇİT

Çit oyunu (Slitherlink), Japonya'da Nikoli tarafından ilk kez yayınlanan bir zeka oyunudur. Bulmaca da sayıların ve köşelerin olduğu hücreler vardır. Noktaları birleştirerek sayıların etrafına (belirtilen sayı kadar) çit çizmek gerekmektedir. İlk bulmaca haziran 1989 yılında yayınlanmış olup yayınlanan bu ilk bulmacada her hücrede sayı bulunmaktaydı. Sonraları sadece bazı hücrelere sayı yazıldı.



Çit zeka geliştirici bir akıl oyunudur.

Linkler:

<https://www.youtube.com/watch?v=JO1lcSv4pJg>

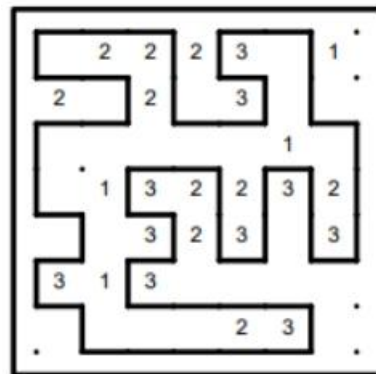
OYUNUN

AMACI

Her tablo içinde çitle çevrili bir alan vardır. Bu alanı bulabilmek için çitle çevrilmiş kenarları, ipuçlarına bakarak noktaların üzerinden geçecek şekilde çizmелisiniz.

Oyunun Kuralları

- Noktalar yatay veya dikey çizgilerle birleştirilir.
- Tablo içinde kapalı tek bir çit oluşturulur.
- Hücrelerin içine yerleştirilmiş durumda olan rakamlar bizlere buldukları hücrenin etrafında kaç çit olması gerektiğini belirtir.
- İçerisinde rakam olmayan hücrelerin kenarlarına istenildiği kadar çit konulabilir veya hiçbir çit parçası konulmayabilir.





PENTAGO



Pentago strateji ve zeka oyunudur.

iki kiři ile oynanan üst düzey bir zeka ve strateji



PENTAGO OYUNUNUN KÜRALLARI

Pentago oyunu 8 yař ve üzeri 2 kiři arasında oynanabilen strateji ve zeka oyunudur. Amaç yatay, dikey veya çapraz kendi renginizdeki 5 bilyeyi yan yana getirebilmektir.

Kura ile oyuna kimin hangi renkle başlayacağı seçilir. Oyuna başlayan kiři herhangi bir bloğa misketi koyar ve 4 bloktan birini saat yönüne veya saat tersine 90 derece çevirir. 180 derece çevirmek yasaktır. Sıradaki oyuncuda hamlesini yapar oyuna aynı şekilde devam eder. Her top koyulduktan sonra blok çevirmek zorunludur.

Bütün taşlar oynandıktan sonra bir sırada aynı renkten 5 misket yoksa berabere biter. Oyuncu bloğu çevirdiğinde bir sırada 5 oluyor ve aynı anda rakibin misketide bir sırada 5 oluyorsa oyun yine berabere biter. Misketi yerleřtiren kiři sırayı 5'e tamamlıyorsa blok çevirmek zorunda deęildir oyunun galibi sayılır.



PUZZLE

PUZZLE NEDİR?

Puzzle ya da yapboz olarak bilinen oyunu bilmeyen yoktur. Eğlenmek, bazen tek başına vakit geçirmek için bazen arkadaşlarla birlikte keyifli dakikalar geçirmek için puzzle yapılabilir. Piyasaya bakıldığında çok çeşitli puzzle modeli bulmanız mümkündür. Görsel olarak ve parça sayısı bakımından çok çeşitli olan puzzle her bütçeye uygun olarak bulunabilir. Hayatımızda o kadar yer edinmiştir ki gencinden yaşlısına herkes puzzle yapmaktan keyif alır alınabilir.



PUZZLE YAPMANIN PÜF NOKTALARI ?

Birçok puzzle firmasının parçalarında ortak özellikler vardır. Genellikle tombul olan parçalar dik olarak kullanılırken; uzun ince olanlar yatay yerleştirilmelidir. Bu şekilde ayırım yaptıktan sonra parçaları renklerine göre gruplandırabilirsiniz. Bu noktadan sonra da örneğin yeşil yatay duruşlular ve yeşil dikey duruşlular şeklinde ayırabilirsiniz. Alakasız parçaları da ayrı bir alanda toparlayabilirsiniz. Bu ayırma işleminden sonra puzzle kenar kısımları belirlenmeli ve dış çerçeve oluşturulmalıdır. Puzzle yaparken sakın bir ortamda olmaya da özen göstermelisiniz. Aksi halde dikkatinizi veremediğiniz için boşa zaman harcayabilirsiniz.





TANGRAM

TANGRAM

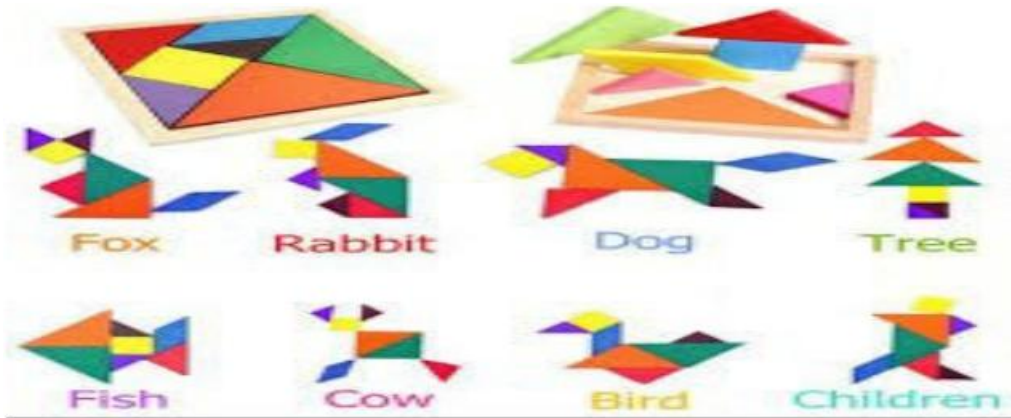
TANGRAM NEDİR?

Tangram bir kareden belli bir düzene göre kesilen ve yedi parçadan oluşan eski bir Çin bulmacasıdır. İki büyük ikiz kenar dik üçgen, iki küçük ikizkenar dik üçgen, bir kare, bir paralel kenar ve bir orta boy ikizkenar dik üçgenden oluşmaktadır. Matematiğin gelişmesi ile birlikte tüm dünyada tanınan bir bulmaca haline gelmiştir. Tangramın kuralları son derece basittir.



TANGRAM OYUNUNDA ÖNEMLİ KURALLAR

- 1- Bir şekil yaparken, yedi tangram parçasını da kullanmalısınız.
- 2-Düz ve yatay olarak iç bir parça üst üste gelmemelidir.
- 3-Parçalar birbiri ile temas halinde olmalıdır.
- 4-İlk önce renkli olanı,daha sonra tek renk olanı kullanmalıyız.
- 5-Hayal gücünüzü zorlamalısınız.





LOOK LOOK OYUNU

Look look 6 yaş ve üzeri çocuklar için dikkat ve konsantrasyon becerilerini geliştiren bir oyundur.



OYUNUN AMACI

Oyun kartlarının arkasında yazan harflerle ilk önce look look yazmaktır.

Look look 2-6 kişi arasında oynanır

LOOK LOOK NASIL OYNANIR?



Oyunda 8 tane çift taraflı kart çerçevesi ve 68 tane oyun kartı vardır.

Önce merkez kart ortaya koyulur. Diğer 8 kart merkez kartın etrafına 3x3 şeklinde dizilir.

Oyun kartında 2 renk çerçeve bulunur. Bu kartlarda bazen +,-,? bazen sevimli bir yaratık ya da renk halkası resmi olur.

Verilen görevi en çabuk yapan look look der ve oyun kartını almaya hak kazanır.

Look look yazısını ilk yazan oyunu



HEDEF 5

OYÜN HAKKINDA

Hedef 5 oyununun kutusu içerisinde toplam 56 delik bulunan bir oyun platformu ve 28 adet kırmızı, 28 adet beyaz taş (taş renkleri değişkenlik gösterebilir) bulunur. Oyuna başlamak için kura çekilir



OYÜN KÜRALLARI

1.KURAL

Oyunda amaç, yatay, dikey ya da çapraz olarak 5'li bir set oluşturmaktır. Bu kolay gibi gözükse de aslında pek de basit değildir. Çünkü siz her ne kadar 5'li seti oluşturmaya çalışsanız da rakibiniz de boş durmayacak ve sizi engelleyecektir.

2.KURAL

Oyundaki en önemli kural, oyunu ilk 5'liyi oluşturanın kazanmasıdır. Yani bir oyuncu oyunun ortalarında 5'li bir set oluşturdu diyelim. Ama oyunun sonlarına doğru da rakip farklı bir 5'li set oluşturdu. Bu şekilde oyun berabere bitmiş olmaz. İlk 5'li seti oluşturulduğunda oyun sona erer, devam etmez .



SUDOKU

				5
	2	1	4	
				4
4				1
	4			2

	4		2	5
2				
4	3			
5				
		5		4

		5	3	1
		2		
	5			
1		4		
	3			4

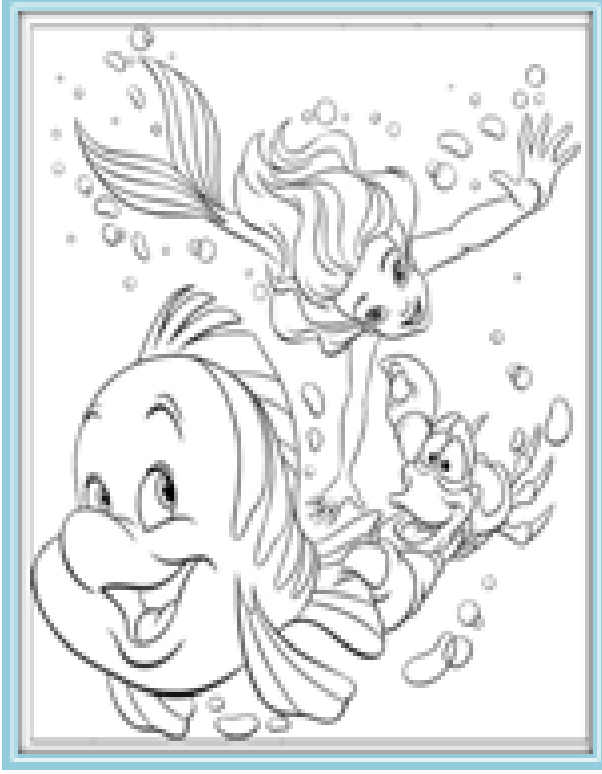
2				
3	1			4
1		5	4	
			2	5

			2	4
			3	4
	2			3
3		2		1

1	4		5	3
2			1	4
5	3			

İKİ RESİM ARASINDAKİ FARKI BULMA

Sevgili çocuklar; İki resim arasındaki farkları bulmaya çalışalım ve sonra resimleri dilediğimiz gibi boyayalım.



ANAGRAM

Bir sözcüğün harflerinin yerini değiştirerek yeni bir kelime türetmeye anagram denir. Aşağıdaki harflerin yerlerini değiştirerek yeni anlamlı kelimeler bulmaya çalışalım.

TENOR

.....

EVCİL

.....

EKSEN

.....

EKSİK

.....

ENDER

.....

GENEL

.....

FERAH

.....