TATİL PROGRAMI

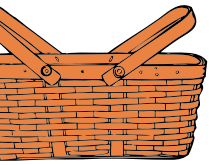
İÇİNDEKİLER

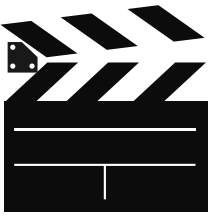
Konu tekrarları

Soru çözümleri

Her hafta için aktivite önerileri

Oyunlar





TATİL ÇALIŞMA VE AKTİVİTE PROGRAMI

Biliyoruz ki çok yoruldunuz 🙂

Bu tatilde dinlenmek en çok sizlerin hakkı. Lütfen bol bol dinlenip, ailenize ve kendinize zaman ayırın.

Uzaktan eğitim sürecinde öğrendiklerinizi unutmamanız ve bilgileri pekiştirebilmeniz adına sizlere günlük yalnızca 2 saat çalışma içeren bir program hazırladık.

Bu programın amacı uzaktan eğitim sürecinde verdiğiniz emeklerin karşılığını alabilmeniz.
Programın içerisinde yer alan aktiviteler pdr servisi olarak oldukça keyifle sizler için hazırladığımız etkinlikler:)

Psikolojik Danışma ve Rehberlik Servisi

1.HAFTA

TATİL DERS PLANI

KONU TEKRARI
SORU ÇÖZÜMÜ

TARİH: 25.01.2021
30.01.2021

PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA
Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk
Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Sosyal Bilgiler konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**
İngilizce konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk	Din Kültürü konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**

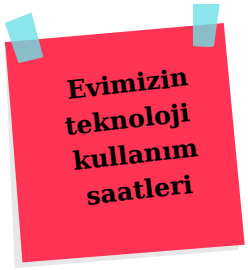
PERŞEMBE	CUMA	CUMARTESİ
Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk
Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Sosyal Bilgiler konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**
İngilizce konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk	Din Kültürü konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**

1.HAFTA AKTİVİTELERİ

Bu hafta ailece hiç izlemediğiniz bir film izleyin. Bu keyifli zamana biraz patlamış mısır eşlik etsin.

Bu hafta tatilde okuyacağın kitaplar için bir liste hazırla, listeni güzelce renkledirip odana asmayı unutma. Senin için bir kitap listesi ekliyorum programın sonuna, istersen bunu çıktı alabilirsin:)

Aile toplantısı yapın ve teknoloji kullanım saatleri belirleyin. Bunu tablo haline getirip evdeki herkesin görebileceği bir yere asabilirsiniz. Mesela buzdolabının üzeri :)



Bu hafta odanda bir değişiklik yap, mesela yeni nevresimler serebilir ya da kendine minik bir kitaplık oluşturabilirsin.

Okuyacağım Kitaplar

OYUNLAR

ZIPLAYAN HARFLER

OYUNCU SAYISI KADAR KALEM VE KÂĞIT HAZIRLANIR. KURA İLE BELİRLENEN BİR OYUNCU, EN AZ YEDİ SEKİZ HARFTEN OLUŞAN ANLAMLI BİR SÖZCÜK SÖYLER. DİĞER OYUNCULAR; 1 DAKİKALIK SÜRE İÇİNDE BU SÖZCÜKTEKİ HARFLERİN YERİNİ DEĞİŞTİREREK ANLAMLI, BAŞKA SÖZCÜKLER TÜRETİR. HERKES TÜRETTİĞİ SÖZCÜKLERİ KÂĞIDINA YAZAR. SÜRE BİTİMİNDE, OLUŞTURULAN SÖZCÜKLER SÖYLENİR. OYUN SONUNDA EN ÇOK PUANI ALAN OYUNCU, OYUNU KAZANIR.
PUANLAMA, TÜRETİLEN KELİMEDEKİ HARF SAYISINA GÖRE YAPILIR. HER HARF, 1 PUAN OLARAK HESAPLANIR. ÖRNEĞİN, İLK OYUNCU "ÖĞRETMEN" SÖZCÜĞÜNÜ SÖYLER. DİĞER OYUNCULAR KÂĞITLARINA "NEM (3 PUAN), MERT (4 PUAN), TÖREN (5 PUAN)" VB. SÖZCÜKLERİ YAZAR VE PUAN KAZANIR. EN YÜKSEK PUANI TOPLAYAN OYUNCU, YENİ SÖZCÜĞÜ SÖYLER.

HEDEF BECERİLER/MALZEMELER

HEDEF BECERİLER
HARFLERDEN ANLAMLI KELİMELER TÜRETEBİLME.
MALZEMELER: OYUNCU SAYISI KADAR KALEM VE KÂĞIT.

R Ğ N E TÖ E M

TEĞMEN
ÖĞRENME
ÖĞRETME
TÖREN
MERT
TER
NEM

HEDEF BECERİLER

NESNELERİ SESLERİNDEN TANIYABİLME.
DUYDUKLARINDAN HAREKETLE DOĞRU TAHMİNLER YAPABİLME.

MALZEMELER

OYUNCU SAYISI KADAR KUTU, KUTULARIN İÇİNE SIĞABİLECEK NESNELER.

İÇİNDE NE VAR OYUNU

OYUNDA AMAÇ, KUTUNUN İÇİNDEKİ NESNEYİ DOĞRU TAHMİN ETMEKTİR. BİR KİŞİ KUTUYU ALIR VE İSTEDİĞİ BİR NESNEYİ KİMSEYE GÖSTERMEDEN İÇİNE KOYAR, KAPAĞINI KAPATIR. DAHA SONRA KUTUYU SALLAMAYA BAŞLAR. DİĞER OYUNCULAR ÇIKAN SESTEN HAREKETLE KUTUNUN İÇİNDEKİ NESNEYİ TAHMİN ETMEYE ÇALIŞIR. DOĞRU TAHMİNDE BULUNAN KİŞİ, KENDİ KUTUSUNU ALIR VE İSTEDİĞİ BİR NESNEYİ KUTUYA KOYAR. DİĞER OYUNCULARDAN TAHMİNDE BULUNMALARINI İSTER. OYUN BU ŞEKİLDE DEVAM EDER.

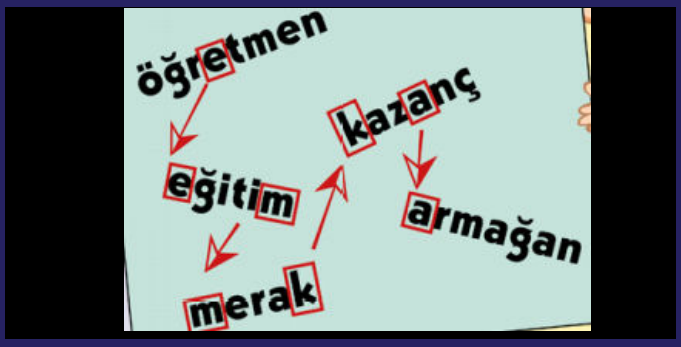
OYUNLAR

KELİME DALLARI OYUNU

OYUNCULAR, BİR MASANIN ETRAFINDA OTURUR. MASANIN ÜZERİNDE BÜYÜKÇE, BEYAZ BİR KÂĞIT OLUR. İLK OYUNCU, KÂĞIDIN BAŞINA İSTEDİĞİ BİR KELİMEYİ YAZAR. ÖRNEĞİN "ÖĞRETMEN" YAZMIŞ OLSUN. SIRADAKİ OYUNCU "ÖĞRETMEN" KELİMESİNİN İÇİNDE BULUNAN HARFLERİN BİRİNDEN BAŞLAYARAK İSTEDİĞİ YÖNE DOĞRU BİR ÇİZGİ ÇİZER (BU ÇİZGİ, DAL OLARAK ADLANDIRILIR.). ÇİZGİNİN UCUNA DA ÇİZGİ HANGİ HARFTEN BAŞLAMIŞSA O HARFLE BAŞLAYAN BAŞKA BİR KELİME YAZAR. ÖRNEĞİN "ÖĞRETMEN" KELİMESİNDE BULUNAN "E" SESİNDEN AŞAĞIYA DOĞRU KISA BİR DAL ÇİZİP "E" İLE BAŞLAYAN "EĞİTİM" KELİMESİNİ YAZMIŞ OLSUN. SIRADAKİ OYUNCU DA AYNI İŞLEMİ "EĞİTİM" KELİMESİNDEKİ İSTEDİĞİ BİR HARFLE YAPAR. OYUN SIRASINDA HER OYUNCU FARKLI RENKTE YAZAN BİR KALEM KULLANMALIDIR. KÂĞITTA HİÇ YER KALMAYANA KADAR OYUNA DEVAM EDİLİR. ALFABEDEKİ HARFLERİN TAMAMINI TÜRETTİĞİ KELİMELERİN İÇERİSİNDE KULLANAN İLK OYUNCU, OYUNU KAZANIR.

HEDEF BECERİLER/MALZEMELER

HEDEF BECERİ: HARFLERİ KULLANARAK FARKLI SÖZCÜKLER TÜRETEBİLME.
MALZEMELER: RENKLİ KALEMLER, KÂĞIT.



HEDEF BECERİLER

GÖRDÜKLERİNDEN HAREKETLE DOĞRU TAHMİNLER YAPABİLME

MALZEMELER

DÜĞME

ELLER MASADA OYUNU

OYUNCULARIN ARASINDAN SAYIŞMACA İLE BİR EBE SEÇİLİR. DİĞER OYUNCULAR BİR DÜĞMEYİ, MASANIN ALTINDA ELDEN ELE GEÇİRİR. EBE, "ELLER MASADA!" DEDİĞİ ANDA HERKES ELLERİNİ, AVUÇLARI AŞAĞI GELECEK ŞEKİLDE MASANIN ÜSTÜNE KOYAR. EBE, DÜĞMENİN KİMDE OLDUĞUNU TAHMİN ETMEYE ÇALIŞIR. DOĞRU TAHMİN EDEBİLİRSE ELİNDE DÜĞME OLAN OYUNCU, YENİ EBE OLUR. BİLEMEZSE EBELİĞE DEVAM EDER. OYUN BU ŞEKİLDE SÜRDÜRÜLÜR.

2.HAFTA

TATİL DERS PLANI
KONU TEKRARI
SORU ÇÖZÜMÜ

TARİH: 01.02.2021
06.02.2021

PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA
Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk
Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Sosyal Bilgiler konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**
İngilizce konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk	Din Kültürü konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**

PERŞEMBE	CUMA	CUMARTESİ
Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk
Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Sosyal Bilgiler konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**
İngilizce konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk	Din Kültürü konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**

2.HAFTA AKTİVİTELERİ

Bu hafta bir gün evde egzersiz yapmayı dene. Buna nefes egzersizleri ile eşlik et. Hepsi bitince camdan bak ve nefes almanın tadına var :)

Bu hafta evde ailenle beraber yeni bir yemek tarifi deneyebilirsiniz. Daha önce yapmadığınız bir şey olsun ki tadını merak edin.

Önüne bir dünya haritası aç, gözlerini kapat ve rastgele parmağınla bir yere dokun. Çıkan ülke ile ilgili Youtube'den bir belgesel aç ve o ülkeyi gez. Bak bakalım orada insanlar nasıl yaşıyor, neler yiyor, neler giyiyor:)

Bu hafta kendine farklı bir içecek hazırla. İçerisinde limon, taze nane vs. olan sağlıklı bir içecek ya da çikolata, süt içeren tatlı bir tarif olablir. Bunu içerken kulaklıklarını tak ve en sevdiğin müziği gözlerini kapatarak dinle.

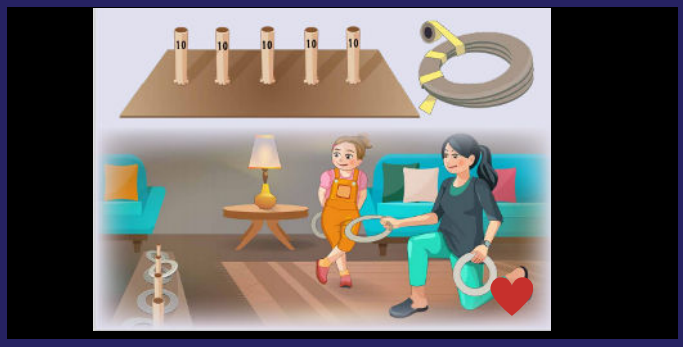
OYUNLAR

KELİME DALLARI OYUNU

OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE EŞİT VE DÜZGÜN KESİLEN ÇEMBER ŞEKLİNDEKİ ÜÇ KALIN KARTON ÜST ÜSTE KONUR, YAPIŞTIRILIR VE BİR HALKA OLUŞTURULUR. BU ŞEKİLDE 5 ADET HALKA HAZIRLANIR (15 TANE ÇEMBER KESİLMELİDİR.). 5 ADET BİTMİŞ KÂĞIT HAVLU RULOSU
DÜZ BİR KARTONA YA DA OYUN ALANINA DİKEY ŞEKİLDE, BANTLA SABİTLENİR. RULOLARIN ÜZERİNE GAZLI KALEMLE 10'AR PUAN YAZILIR. SAYIŞMACA İLE OYUNDAKİ SIRA BELİRLENİR. SIRASI GELEN HER OYUNCU, ELİNDEKİ HALKALARI (BEŞ TANE) BELLİ BİR UZAKLIĞA KONULMUŞ OLAN HEDEFE ATAR. OYUNCULAR, HALKALARI KAÇ TANE RULOYA GEÇİRMİŞSE RULOLARIN ÜZERİNDEKİ PUANLARIN TOPLAMI KADAR PUAN KAZANIR. PUANLAR HER TURUN SONUNDA KÂĞIDA NOT EDİLİR. OYUNUN SONUNDA EN ÇOK PUANI ALAN ALKIŞLANIR VE OYUNUN KAZANANI OLUR.

HEDEF BECERİLER/MALZEMELER

HEDEF BECERİ: TEMEL VE BİRLEŞTİRİLMİŞ HAREKET BECERİLERİNİ İÇEREN BASİT, KURALLI OYUNLAR OYNAYABİLME.
MALZEMELER: KALIN KARTON, MAKAS, YAPIŞTIRICI, 5 ADET KÂĞIT HAVLU RULOSU, GAZLI KALEM, KÂĞIT.



HEDEF BECERİLER

GÖRDÜKLERİNİ HATIRLAYABİLME

MALZEMELER

KİTAP, FOTOĞRAF, KİŞİ KENDİ DE RESİM YAPABİLİR

HATIRLA OYUNU

OYUNCULARDAN BİRİ KİTAPTAN BİR GÖRSEL GÖSTERİR, DİĞER KİŞİLER BU GÖRSELE BİR DAKİKA BAKMALARINA İZİN VERİLİR. SÜRE BİTİMİNDE RESİDE GÖRDÜKLERİ ŞEYİ YAZMALARI İSTENİR. RESİMDEKİ ŞEYLERİ EN ÇOK HATIRLAYAN KİŞİ KAZANIR.

OYUNLAR

RİTİMDEN ÖYKÜYE OYUNU

AİLE ÜYELERİ BİR ARAYA GELİR. OYUNU YÖNETMEK VE ENSTRÜMANI ÇALMAK ÜZERE BİR ORKESTRA ŞEFİ SEÇİLİR. OYUNA BAŞLAYACAK VE ÖYKÜYÜ BAŞLATACAK OLAN İLK OYUNCU SAYIŞMACAYLA SEÇİLİR. ŞEF YAVAŞ YA DA ÇABUK HIZDA, KUVVETLİ YA DA HAFİF GÜRLÜKTE YAKLAŞIK OTUZ SANİYELİK BİR RİTİM YA DA EZGİ CÜMLESİ ÇALAR. OYUNCU, ŞEFİN ÇALACAĞI RİTİM YA DA EZGİYİ DİNLEDİKTEN SONRA ÖYKÜYE İSTEDİĞİ ŞEKİLDE BAŞLAR VE BİRLİKTE OLUŞTURACAKLARI ÖYKÜNÜN İLK CÜMLELERİNİ SÖYLER. İLK OYUNCU, CÜMLELERİNİ TAMAMLADIKTAN SONRA ŞEF İKİNCİ OYUNCUYU SAYIŞMACAYLA SEÇER VE BAŞKA BİR RİTİM YA DA MÜZİK CÜMLESİ ÇALAR. İKİNCİ ANLATICI ŞEFİN ÇALDIĞI RİTİM YA DA EZGİ CÜMLESİNİ DİNLER VE ÖYKÜYÜ BİRİNCİ OYUNCUNUN KALDIĞI YERDEN, İSTEDİĞİ ŞEKİLDE KURGULAYARAK DEVAM ETTİRİR. OYUN TÜM AİLE ÜYELERİ ANLATICI OLUNCAYA KADAR DEVAM EDER. EN SONA KALAN OYUNCU, ÖYKÜYÜ TAMAMLAR VE OYUN BİTER.

HEDEF BECERİLER

RİTİMSEL ETKİNLİKLERLE MÜZİK YAPABİLME.
KENDİNİ MÜZİK YOLUYLA İFADE EDEBİLME

MALZEMELER

VARSA EVDEKİ MÜZİK ALETLERİ VE RİTİM ÇALGILARI YA DA SES ÇIKARABİLECEK, KIRILMAZ TÜRDEN EŞYALAR, TENCERE KAPAKLARI, TAHTA VE METAL KAŞIKLAR, AHŞAP HAVAN, KALEMLER VB. KULLANILABİLİR. AYRICA PET ŞİŞELERİN İÇİNE KÜÇÜK TAŞLAR KOYARAK RİTİM ÇALGILARI DA HAZIRLANABİLİR

HEDEF BECERİLER

SÖZLÜ VERİLEN BİR İFADEYİ RESMEDEBİLME

MALZEMELER

RESİM KÂĞITLARI, BOYA KALEMLERİ, KELİME KÂĞITLARI, KAVANOZ

ÇİZ BAKALIM OYUNU

İNGİLİZCE DERSİNDE ÖĞRENİLEN KELİMELER, KÜÇÜK KÂĞITLARA YAZILIR VE KÂĞITLAR KATLANIR; BİR KAVANOZUN İÇİNE ATILIR. SAYIŞMACA YOLUYLA BİR YÖNETİCİ BELİRLENİR. YÖNETİCİ KAVANOZDAN BİR KÂĞIT ÇEKEREK ÜZERİNDE YAZAN KELİMEYİ OYUNCULARA GÖSTERİR. OYUNCULAR GÖRDÜKLERİ KELİMELERİN RESMİNİ BİRBİRLERİNE BAKMADAN İKİ DAKİKA İÇİNDE ÇİZMEYE ÇALIŞIR. SÜRE BİTİMİNDE HERKES SIRAYLA ÇİZDİĞİ RESMİ YÖNETİCİYE GÖSTERİR. OYUNCU İNGİLİZCE KELİMENİN TÜRKÇE KARŞILIĞINI DOĞRU BİLMİŞ VE RESMİ ONA GÖRE ÇİZMİŞ İSE YÖNETİCİ RESME PUAN VERİR (1-10 ARASI). EN ÇOK PUANI ALAN OYUNCU OYUNU KAZANIR VE YÖNETİCİ OLUR.EDER. OYUN BU ŞEKİLDE SÜRDÜRÜLÜR.

3.HAFTA

TATİL DERS PLANI
KONU TEKRARI
SORU ÇÖZÜMÜ

TARİH: 08.02.2021
12.02.2021

PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA
Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk
Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Sosyal Bilgiler konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**
İngilizce konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk	Din Kültürü konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**

PERŞEMBE	CUMA	CUMARTESİ
Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk
Türkçe konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Sosyal Bilgiler konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Matematik konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**
İngilizce konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**	Fen Bilgisi konu tekrarı+ soru çözümü 40 dk	Din Kültürü konu tekrarı+ soru çözümü **40 dk**

3.HAFTA AKTİVİTELERİ

Bu hafta bir akşam ailece oyun saati oluşturun ve eğlenin :)

Bir sabah evde kahvaltıyı sen hazırla, eğer bir ablan/abin varsa sana eşlik edebilir. Ailene güzel bir sofra hazırlayabilirsiniz.

Sevdiğin bir filmi aç ve kendine atıştırmalıklardan oluşan güzel bir ortam kur:)

Bu hafta ailece kimsenin olmadığı bir yerlere gidip yeşilliklerde piknik yapabilirsiniz, mesela bir köy ya da orman :)

OYUNLAR

KARDAN ADAMI DOYUR OYUNU

EVDEKİ RENKLİ VE BEYAZ KÂĞITLAR KARDAN ADAM ŞEKLİNDE KESİLİP BÜYÜKÇE BİR KOLİNİN ÜZERİNE YAPIŞTIRILIR VEYA BOYA KALEMLERİYLE ÇİZİLİR. KOLİNİN ALT TARAFINA, KARDAN ADAMIN KARIN BÖLGESİNE, BİR TOPUN RAHATÇA GEÇEBİLECEĞİ BÜYÜKLÜKTE BİR DAİRE KESİLEREK AÇILIR. HAZIRLANMIŞ OLAN KARDAN ADAM MOTİFLİ KOLİ, YÜKSEK BİR YERE KONULUR. HER OYUNCU, EVDEKİ ATIK KÂĞITLARI BURUŞTURARAK KENDİSİNE BEŞ TANE TOP HAZIRLAR. SAYIŞMACA İLE OYUNCULARIN SIRASI BELİRLENİR. OYUNCULAR TOPLARI BELİRLENEN BİR MESAFEDEN ATAR VE KARDAN ADAMIN GÖBEĞİNDEKİ DELİĞE İSABET ETTİRMEYE ÇALIŞIR. BİR DAKİKALIK SÜRE İÇİNDE KARDAN ADAMI EN FAZLA DOYURAN OYUNCU, OYUNUN KAZANANI OLUR

HEDEF BECERİLER/MALZEMELER

HEDEF BECERİLER:
EL-GÖZ KOORDİNASYONU SAĞLAYABİLME.
DİKKAT GEREKTİREN İŞLERİ YAPABİLME.
MALZEMELER: BÜYÜKÇE BİR KARTON KOLİ, RENKLİ KÂĞITLAR VEYA
BOYA KALEMLERİ, YAPIŞTIRICI, MAKAS, ATIK KÂĞITLAR

HEDEF BECERİLER

OYUN VE ETKİNLİKLERDE BELİRLENEN KURAL VE YÖNERGELERİ UYGULAYABİLME.
DİKKAT GEREKTİREN İŞLERİ YAPABİLME

MALZEMELER

NOHUT, KURU FASULYE, KABUKLU FINDIK, BARBUNYA, KÂĞIT, KALEM

HAYDİ AYIR OYUNU

OYUNCULAR BİR MASANIN ETRAFINDA SIRALANIR. MASANIN ORTASINA NOHUT, KURU FASULYE, KABUKLU FINDIK GİBİ YIKANDIĞINDA TEKRAR KULLANILABİLECEK ÇOK MİKTARDA BAKLİYAT VE KABUKLU YEMİŞ; KARIŞIK OLARAK KONUR. "BAŞLA!" KOMUTUYLA BİRLİKTE, 1 DAKİKA İÇİNDE, HER OYUNCU TOPLAYABİLDİĞİ KADAR BAKLİYATI KENDİ ÖNÜNDE AYRI AYRI BİRİKTİRİR. SÜRE BİTİMİNDE KİMİN NE KADAR BAKLİYAT TOPLADIĞI BİR KÂĞIDA NOT EDİLİR. BAKLİYAT GRUPLARINDAN BİRİNE BAŞKA BİR BAKLİYAT KARIŞMIŞSA KARIŞTIRILAN GRUBA AİT PUAN "0" OLUR. HER TURDA BÜTÜN BAKLİYATLARIN TOPLAM SAYISI KADAR PUAN ALINIR. OYUNUN SONUNDA EN ÇOK BAKLİYATI TOPLAYAN OYUNCU, OYUNUN KAZANANI OLUR.

OYUNLAR

DOKUZ TAŞ OYUNU

OYUNCULARIN, TAŞLARIYLA ÜÇLÜ SIRA OLUŞTURMAYA ÇALIŞTIĞI BİR STRATEJİ OYUNUDUR. TAŞLAR DIŞARIDAN TOPLANABİLİR, KARIŞMASIN DİYE FASULYE VE NOHUT KULLANILABİLİR. BİR KÂĞIDA İÇ İÇE ÜÇ KARE ÇİZİLİR VE KARELERİN KENARLARI ORTA NOKTALARINDAN BİRLEŞTİRİLİR. 12 KÖŞEDE VE 12 KENARDA OLMAK ÜZERE 24 NOKTA OLMALIDIR. OYUN, BİR OYUNCUNUN İLK TAŞINI NOKTALARDAN BİRİNE YERLEŞTİRMESİYLE BAŞLAR. DAHA SONRA İKİ OYUNCU SIRAYLA, BİRER BİRER TAŞLARINI NOKTALARA YERLEŞTİRİR. DOKUZAR TAŞ YERLEŞTİRİLDİKTEN SONRA OYUNCULAR SIRAYLA HAMLE YAPMAYA BAŞLAR. BU HAMLELERDE TAŞLAR; SAĞ-SOL, YUKARI-AŞAĞI YÖNLERİNDE HAREKET ETTİRİLEBİLİR. TAŞLAR KESİNLİKLE ÇAPRAZ HAREKET ETTİRİLMEZ FAKAT ÇAPRAZ ÜÇLÜLER OLUŞTURULABİLİR. OYUNCULAR ÜÇLÜ OLUŞTURABİLMEK İÇİN HAMLE YAPARKEN AYNI ZAMANDA RAKİBİN ÜÇLÜ OLUŞTURMASINI ENGELLEMEYE ÇALIŞIR. YATAY VEYA DİKEY BİR ŞEKİLDE TAŞLARI ÜÇLÜ OLARAK DİZEBİLEN OYUNCU, RAKİBİNİN BİR TAŞINI DIŞARI ATMA YANİ "KIRMA" HAKKI KAZANIR. FAKAT OLUŞTURULMUŞ ÜÇLÜ DİZİ İÇİNDEKİ TAŞLAR KIRILAMAZ. RAKİP OYUNCUNUN TAŞLARININ HEPSİ ÜÇLÜLERİN BİR PARÇASIYSA BU DURUMDA TAŞLARDAN HERHANGİ BİRİ KIRILABİLİR. OYUN İLERLEDİKÇE OYUNCULARIN TAŞ SAYISI GİDEREK AZALIR. İKİ TAŞI KALAN OYUNCU, OYUNU KAYBEDER.

HEDEF BECERİLER/MALZEMELER

HEDEF BECERİLER:
HEDEFE ULAŞMA YOLUNDA NELER YAPMASI GEREKTİĞİNİ BİLME
VE STRATEJİ BELİRLEYEBİLME.
MALZEME: NOHUT, KURU FASULYE, KÂĞIT, KALEM

HEDEF BECERİLER/MALZEMELER

HEDEF BECERİLER:
NEFES KONTROLÜNÜ SAĞLAYABİLME.
DİKKAT GEREKTİREN İŞLERİ YAPABİLME.
MALZEMELER: RENKLİ EL İŞİ KÂĞITLARI, MAKAS, OYUNCU
SAYISI KADAR PİPET

KAĞIT TOPLAMA OYUNU

OYUNCULAR ÖNCE KENDİ RENKLERİNİ SEÇER. SEÇİLEN RENKLERDEKİ KÂĞITLAR, KÜÇÜK KÜÇÜK KARELER HÂLİNDE VE ÇOK SAYIDA KESİLİR. BÜTÜN KÂĞITLAR KARIŞIK OLARAK OYUN MASASINA KONUR. OYUNCULAR, 1 DAKİKA İÇİNDE KENDİ RENKLERİNDEKİ KÂĞITLARI PİPETLERİNİN UCUNU DUDAKLARININ ARASINDA TUTARAK ÇEKİP ÖNLERİNE KOYAR. EN ÇOK KÂĞIDI TOPLAYAN OYUNCU O TURU KAZANIR. OYUN SONUNDA EN ÇOK TURU KAZANAN OYUNCU GALİP OLUR. DİKKAT! PİPETLERİN KARIŞMAMASINA ÖZEN GÖSTERİLMELİDİR.