

# AKIL VE ZEKA OYUNLARI DERGİM

*İyi bir zekaya sahip olmak yetmez, onu iyi kullanmayı öğrenmeli insan.*

*~Descartes~*

**YAPARKEN ÖĞRENDİM**

**OYNARKEN EĞLENDİM**

AKIL DÜŞÜNCE

BAŞARI BECERİ

STRATEJİ EĞLENCE

TAKIM PROBLEM

# **İÇİNDEKİLER**

- ❖ **ÖNSÖZ**
- ❖ **ETWINNING NEDİR?**
- ❖ **PROJE HAKKINDA**
- ❖ **ÖĞRETMENLERİMİZİ TANIYALIM**
- ❖ **PROJE ÇALIŞMA TAKVİMİ**
- ❖ **ORTAKLARIN BİREYSEL GÖREVLERİ**
- ❖ **KARIŞIK OYUN GRUPLARININ YAZDIĞI AKROSTİŞ ŞİİRLERİMİZ**
- ❖ **PROJEDE YAPILAN OYUNLARDAN BAZILARININ YAPIM AŞAMALARI**
- ❖ **PROJEMİZİN BLOG SAYFASI**

- ❖ *PROJE SÜRECİNDE WEB2.0 ARAÇLARIYLA HAZIRLANAN OYUNLARIMIZ*
- ❖ *WORD ART ÇALIŞMAMIZ*
- ❖ *ÖĞRENCİLERİMİZ TARAFINDAN SEÇİLEN, YAPILAN VE KURALLARI ARAŞTIRILARAK ÖĞRENİLEN AKIL VE ZEKA OYUNLARI*
- ❖ *PROJEYE KATILAN ÖĞRENCİLERİMİZ TARAFINDAN YAPILAN AKIL VE ZEKA OYUNLARI*
- ❖ *PROJEYE KATILAN ÖĞRENCİLERİMİZİN KATILDIĞI BİLGİ YARIŞMASI*
- ❖ *SUDOKU OYUNU*

## ÖNSÖZ

"AKIL VE ZEKA OYUNLARI DERGİM" adlı eTwinning projemizin çalışmalarını bir araya getirdiğimiz dergimizi sizlerle paylaşmanın heyecanı içerisindeyiz. Bu süreçte akıl ve zeka oyunlarının hayatımızda büyük bir yeri olduğunu göstermek, bunları yaparken öğrencilerimizin çalışmalarda etkin rol alması bizler için gurur vericiydi. Sadece akıl ve zeka oyunları yapımı değil, birçok alanda öğrencilerimizin gelişimini takip ettik. Aile ve arkadaşlarıyla iletişimde olumlu gelişme, düşünme , strateji geliştirme, tahmin etme, üretme, şiir yazma ve oyun oynama gibi etkinlikler yapıldı.

Disiplinler arası yaklaşımla hareket ettiğimiz projemizde Matematik, Türkçe, Görsel Sanatlar, Hayat Bilgisi, Müzik, Fen Bilimleri, serbest zaman etkinlikleri, oyun ve fiziki etkinlikler gibi ders ve aktivitelerle projemizi destekledik. Yapılandırmacı eğitim anlayışına bağlı kalıp WEB2.0 araçları ile öğrencilerimizi tanıştırap birçok ürün oluşmasına katkıda bulduk. Dergimizin siz değerli okurlarına ilham olmasını diliyoruz.

Öğrencilerimize ve onlara rehberlik eden saygıdeğer öğretmenlerimize teşekkür ediyoruz. eTwinning ailesine üye olmanın ve projemizi başarıyla tamamlayabilmenin haklı gururunu yaşıyoruz. Bu vesileyle bu zorlu pandemi sürecinde öğrencilerimizin gelişmesine katkıda bulunan ve projemiz vasıtasıyla onların yanında olmamızı sağlayan eTwinning ailesine teşekkürlerimizi sunuyoruz.

Siz değerli okurlarımızı proje süreci boyunca emek verdiğimiz ürünlerimiz ve yapılan tüm çalışmalarımızı beğeninize sunuyoruz.

Keyifle okumanız dileğiyle...

Proje Kurucuları

Hatice GÜVEN

Gizem İŞLEK



## *eTwinning Nedir?*

*eTwinning, Avrupa'daki okullar için oluşturulmuş bir topluluktur. İletişim kurmak, işbirliği yapmak, projeler geliştirmek, paylaşmak; kısacası Avrupa'daki en heyecan verici öğrenme topluluğunu hissetmek ve bu topluluğun bir parçası olmak için, Avrupa ülkelerindeki katılımcı okullardan birinde çalışan personele (öğretmenler, müdürler, kütüphaneciler vb.) yönelik bir platform sunmaktadır.*

*eTwinning, Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin kullanımı vasıtasıyla gerekli destek, araçlar ve hizmetleri sağlayarak okulların herhangi bir konuda kısa ve uzun vadeli ortaklıklar kurmasını kolaylaştırarak Avrupa'da okul işbirliğini teşvik etmektedir.*

*eTwinning Portalı (www.etwinning.net) ana toplanma noktası ve çalışma alanıdır. Yirmi sekiz dilde mevcut olan eTwinning Portalının bugün yaklaşık olarak 573.000'den fazla öğretmen üyesi bulunmaktadır. Portal, öğretmenlerin ortak bulması, proje oluşturma, fikirlerini paylaşması, en iyi uygulama alışverişinde bulunması ve eTwinning platformunda bulunan çeşitli özelleştirilmiş araçları kullanarak hemen birlikte çalışmaya başlaması için çevrimiçi araçlar sağlamaktadır.*

*2005 yılında Avrupa Komisyonunun e-öğrenme programının ana hareketi olarak başlatılan eTwinning, 2007 yılından bu yana Yaşam Boyu Öğrenme Programına sıkı bir şekilde entegre edilmiştir. Merkezi Destek Servisi, Avrupa'daki okullar, öğretmenler ve öğrenciler için geliştiren 31 Avrupa Eğitim Bakanlığının uluslararası işbirliğinden oluşan European Schoolnet tarafından yönetilmektedir. Ayrıca eTwinning ulusal düzeyde 38 Ulusal Destek Servisi tarafından desteklenmektedir.*

*Ülkemiz eTwinning'e 2009 yılında dahil olmuştur. eTwinning Türkiye Ulusal Destek Servisi, Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü bünyesinde faaliyet göstermektedir. Ülkemiz 52.000'den fazla okuldaki, 129.000'den fazla kullanıcı portala kayıtlıdır ve şu ana kadar 23.000'den fazla projeye katılmışlardır. eTwinning Erasmus sürecinde de Avrupa Komisyonunun desteklemeye devam ettiği faaliyetlerden biridir ve son süreçte 2021 yılına kadar sürdürülecektir.*

# PROJEMİZ HAKKINDA

## AKIL VE ZEKA OYUNLARI DERGİM

Öğrenciler seçtikleri Akıl ve Zeka Oyunlarını öğretmen ve aile gözetiminde kendileri tasarlayarak oluşturacaklardır. Oluşturdukları oyunların kurallarını önce kendileri öğrenecek daha sonra arkadaş ve aile büyüklerine öğretecekler ve oynayacaklardır. Böylece hem öğrenen hem öğreten rolünü üstleneceklerdir. Öğrencilerin aktif öğrenme ortamında yer alarak keşfederek öğrenmesi ve sosyal etkileşimin artması beklenmektedir.

## HEDEFLER

Öğrencilerin zeka oyunlarını kendilerinin tasarlamalarını sağlamak,  
Bilimsel temelli düşünme, stratejik ve analitik düşünme becerileri geliştirmek,  
Öğrencinin yetenek ve kabiliyetlerinin ortaya çıkmasını sağlamak ve  
geliştirmek,  
Öğrencilerin teknolojik bağımlılıktan korunmasını sağlamak,  
Konsantrasyon ve dikkat süresini arttırmak,  
Çok yönlü düşünme becerisi geliştirmek,  
Hızlı karar verme, bir sonraki adımı düşünme, sorgulama becerileri  
kazandırmak,  
Öğrencilerimizin sanal dünyanın olumsuz etkilerinden uzaklaşıp, zihinsel ve  
fiziksel beceri gerektirecek oyunlara yönlendirmek,  
Öğrencilerin eğlenirken öğrenmeleri ve zekalarını geliştirmelerine katkıda  
bulunmak,  
Sosyalleşmeyi sağlamak,  
Öğrencilerin kendi tasarladıkları zeka oyunlarını arkadaş ve aile büyüklerine  
de öğretmelerini sağlayarak, yaptıkları oyunlarla kaliteli zaman geçirilmesine  
ve arkadaş ,aile ilişkilerinin güçlendirilmesine destek olmak,  
Yaparak yaşayarak öğrenme kapsamında beceri gelişimini teşvik etmek.

## **ÇALIŞMA SÜRECİ**

*Ortak okulumuzla birlikte Nisan ve Mayıs ayları içinde çalışmalar yapılacaktır. Proje ekibi oluşturulacak, görev dağılımı yapılacaktır. Proje partneri okulların iletişim bilgilerini paylaşacaktır. Logo anketler aracılığıyla değerlendirilerek hazırlanıp proje başlangıç toplantısı yapılacaktır. Veli, öğretmen, öğrenci ön testleri yapılacaktır. Web2.0 araçları ile okullar arası iletişim desteklenecektir. Bunlar birlikte şiir yazma dergi oluşturma, dijital oyunlar oynama vb. olacaktır. Proje bitiminde proje değerlendirmesi yapılacaktır.*

## **BEKLENEN SONUÇLAR**

*Öğrencilere farklı bakış açısı kazandırmak, bir ürün ortaya çıkarma ve düşünme becerisi geliştirilmesi,  
Teknolojik oyunların zararlarından uzaklaşıp ailesi ya da arkadaşlarıyla iletişime geçeceği oyunlar oynamaya yönelmesi,  
Web 2.0 araçlarıyla ve dijital oyunlarla teknolojiyi verimli kullanarak medya okur yazarlığı sağlanması,  
Pandemi sürecinde evlerde de zeka oyunlarımız ile aile içi iletişimini güçlendirerek verimli vakit geçirilmesinin sağlanması,  
Bir ürünü tasarlamamanın, ortaya çıkarmanın çocuğa kendine güvenme, sorumluluk alma becerileri kazandırması.*

# **PROJEMİZE ORTAK OKULLARIMIZ**



**ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

**ŞANLIURFA**



**DEDE KORKUT İLKOKULU**

**OSMANİYE**

**ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU**

**ANKARA**





# PROJE ÖĞRETMENLERİMİZİ TANIYALIM

## HATİCE GÜVEN

Ankara ilinin Etimesgut ilçesi Şehit Güner Altınok İlkokulunda sınıf öğretmeni olarak görev yapmaktayım. Öğretmenliğimin 12. yılındayım. İlk kez bir eTwinning projesinde yer almaktayım. Bu çalışmanın hem benim hem de öğrencilerimin farklı bakış açıları geliştirmemizde, Web2.0 araçları kullanımı hakkında bilgi sahibi olmamızda ve ortaklarla iş birliği içerisinde çalışma konularında faydalı olduğumu düşünüyorum.

## GİZEM İŞLEK

Şanlıurfa ilinin Ceylanpınar ilçesinde bulunan Şehit Mustafa Katırlı İlkokulunda sınıf öğretmeni olarak görev yapmaktayım. Mesleğimin 8. yılındayım. İlk defa bir eTwinning projesinde yer almaktayım. Projemizin öğrencilerimizin yaratıcı düşünme, sorgulama, iletişim becerileri ve özgüvenleri üzerindeki olumlu etkilerini gördükçe iyi ki böyle bir projede yer almışız diyorum. Ayrıca öğrencilerimizin ve velilerimizin pandemi sürecinde projemiz sayesinde kaliteli zaman geçirmelerinin mutluluğunu ve projemizi güzel bir şekilde tamamlamış olmanın gururunu yaşıyorum.

## SONGÜL YAZICI

Osmaniye ili merkez Dede Korkut İlkokulunda görev yapmaktayım. eTwinning projelerinden birinde ilk kez bulunmaktayım. Bu ortak çalışma ortamında bulunarak yeni fikirler ve yeni ürünler üretmek benim ve öğrencilerim için yeni bir ufuk ve güzel bir paylaşım olduğuna inanıyorum. Web 0.2 araçları kullanma deneyim ve becerisi bu ortamda edindiğimiz kazançlardan biri olarak görüyorum. Yapacak çok şey var. İstemek, inanmak ve çalışmak en büyük gücümüz.

## AYÇA YALÇINKAYA

Ankara ili Etimesgut ilçesi Şehit Güner Altınok İlkokulunda sınıf öğretmeniyim. Mesleğimde 9. yılımı çalışıyorum. eTwinning ile bu proje sayesinde tanıştım. Farklı okullardan öğretmen ve öğrencilerle ortak çalışmalar yapmak benim ve öğrencilerim için güzel bir deneyim oldu.

## TUĞBA MACİT

Ankara ilinin Etimesgut ilçesinde bulunan Şehit Güner Altınok İlkokulunda sınıf öğretmeni olarak çalışmaktayım. Öğretmenlikte 7. yılımı çalışmaktayım. İlk kez ETwinning projesinde çalışma fırsatını buldum. Bu projede yer almak benim ve öğrencilerim açısından oldukça faydalı olmuştur. Öğrencilerimin zekâ oyunlarına olan ilgisi arttı. Bu zorlu pandemi sürecinde projemiz sayesinde evde kaliteli vakit geçirdiklerini dile getirdiler. Ortaklarımızla iş birliği ve iletişim içinde olmak hem benim hem de öğrencilerimin için oldukça güzel oldu. Projemiz yapmış olmanın mutluluğunu yaşıyoruz.

## HAMZA IŞIK

Sınıf Öğretmeni / Akıl ve Zekâ Oyunları Eğitmeni / Kapsayıcı Eğitim Eğitmeni, Şehit Mustafa Katırlı İlkokulunda Okul Müdürüyüm. Hizmet içi eğitimde öğretmen eğitimleri vermekteyim. Proje yapmayı seviyor kişisel ve mesleki gelişime önem veriyorum. Mesleğime gönül vermiş, eğitimin en önemli öge olduğuna inanan, sürekli yenilenmek ve öğrenmek isteyen biriyim. Öğrencilerimizin bu projede olan başarılarını görmekten gurur duyuyorum.

### **HAYRİYE CESUR**

Ankara ili, Etimesgut ilçesi, Şehit Güner Altınok İlkokulunda görev yapmaktayım. İlk defa bir eTwinning projesinde yer aldım. Öğrencilerimle beraber böyle bir projede yer almaktan büyük keyif aldık. Başka okullarla ve öğrencilerle paylaşım yapmak, iletişim kurmak, aynı heyecanı yaşamak güzeldi. Akıl oyunlarının birleştirici ve kaynaştırıcı gücünü hissettik, hem eğlendik, hem öğrendik. Etwinning eğlenerek öğrenmektir.

### **DİLEK ACUNER**

Ankara ili, Etimesgut ilçesi, Şehit Güner Altınok İlkokulunda görev yapmaktayım. İlk defa bir eTwinning projesinde yer aldım. Öğrencilerimizle birlikte emek verdiğimiz ve emek verirken öğrendiğimiz bu projede yer almaktan gurur duyuyor, yoğun bir şekilde projeye katkıda bulunan tüm öğretmen arkadaşlarıma ve sevgili öğrencilerime teşekkür ediyorum.

### **GÜNNUR GÜNGÖREN**

Ankara ili Etimesgut ilçesi Şehit Güner Altınok İlkokulunda görev yapmaktayım. Mesleğimin 18. yılını bitirmek üzereyim. Etwining projesinde ilk defa görev almaktayım. Benim ve öğrencilerim için çok güzel kazanımları oldu. Öğrencilerimizin akranlarıyla iş birliği yaparak ve teknolojiyen faydalanarak eğlenerek öğrenmelerine katkı sağladığı güzel bir projenin içinde olmaktan dolayı mutluyum.

### **NURAY ŞIVGIN**

Ankara ilinin Etimesgut ilçesi Şehit Güner Altınok İlkokulunda görev yapmaktayım. Mesleğimin 7. Yılımdayım. İlk kez eTwinning projesinde yer almaktayım. Amacım kişisel gelişimime katkı sağlamak durağan değil araştıran sorgulayan bir öğretmen olmaktı. Bu anlamda projemizim çok büyük katkıları oldu. Proje sayesinde web 2.0 araçlarının kullanımı hakkında bilgi sahibi oldum. Farklı okullardaki meslektaşlarım ile bir araya gelerek iş birliği içerisinde çalışma fırsatı buldum. Çocuklara da çok büyük katkı sağladı. Akıl ve zekâ oyunlarına ilgileri arttı. Birçok yeni oyun öğrendiler. Bu sürecin içinde olmaları onların özgüvenlerini geliştirmelerine katkı sağladı.

# PROJE ÇALIŞMA TAKVİMİ

ZAMAN ARALIĞI	YAPILACAK ETKİNLİK- KULLANILACAK ARAÇLAR	SORUMLU KİŞİ/KİŞİLER
1. HAFTA	<p>Proje ortaklarımız ile planlama sürecinde fikir alışverişinde bulunarak ortak bir plan hazırlanması.</p> <p>Projemiz için logo anketi oluşturulması</p> <p>Öğrencinin projeye katılabilmesi için veli izin belgelerini veliye iletilmesi.</p> <p>Öğrencinin ürün oluşturmak üzere ilgisini çeken akıl ve zeka oyunlarından birini seçmesi.</p>	<p>ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU(ANKARA)</p> <p>ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU(ŞANLIURFA)</p> <p>DEDE KORKUT İLKOKULU(OSMANİYE)</p>
2. HAFTA	<p>Öğrencinin seçtiği akıl ve zeka oyununu oluşturmak üzere araştırma yapması, tasarlaması, gerekli malzemeleri temin ederek materyal yapım sürecine evde ailesinden de destek alarak başlaması ve bu süreçte öğretmenyle sürekli iletişim halinde olması</p>	<p>ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU(ANKARA)</p> <p>ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU(ŞANLIURFA)</p> <p>DEDE KORKUT İLKOKULU(OSMANİYE)</p>
3. HAFTA	<p>Öğrencinin seçtiği akıl ve zeka oyununu oluşturmak üzere araştırma yapması, tasarlaması, gerekli malzemeleri temin ederek materyal yapım sürecine evde ailesinden de destek alarak başlaması ve bu süreçte öğretmenyle sürekli iletişim halinde olması</p>	<p>ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU(ANKARA)</p> <p>ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU(ŞANLIURFA)</p> <p>DEDE KORKUT İLKOKULU(OSMANİYE)</p>
4. HAFTA	<p>Öğrenci tarafından oluşturulan akıl ve zeka oyununun ilk olarak öğrenci tarafından öğrenilip daha sonra ailesine ve yakın çevresine oyunu öğretip birlikte oynanması.</p>	<p>ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU(ANKARA)</p> <p>ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU(ŞANLIURFA)</p> <p>DEDE KORKUT İLKOKULU(OSMANİYE)</p>

<b>5.HAFTA</b>	<i>Ortak okullarımızdan aynı akıl ve zeka oyunu üzerinde çalışmalarda bulunan öğrencilerden takımlar oluşturularak kendi oyunlarıyla ilgili akrostiş şiir yazmaları.</i>	ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU(ANKARA) ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU(ŞANLIURFA) DEDE KORKUT İLKOKULU(OSMANİYE)
<b>6. HAFTA</b>	<i>Projede yer alan öğrencilerimizin birbirleriyle sanal ortamda akıl ve zeka oyunlarını oynayıp, oyunları değerlendirmeleri. Web2 araçlarıyla akıl ve zeka oyunları ile ilgili ortak ürün olarak dergi final ürünü olarak sergi yapılması.</i>	ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU(ANKARA) ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU(ŞANLIURFA) DEDE KORKUT İLKOKULU(OSMANİYE)

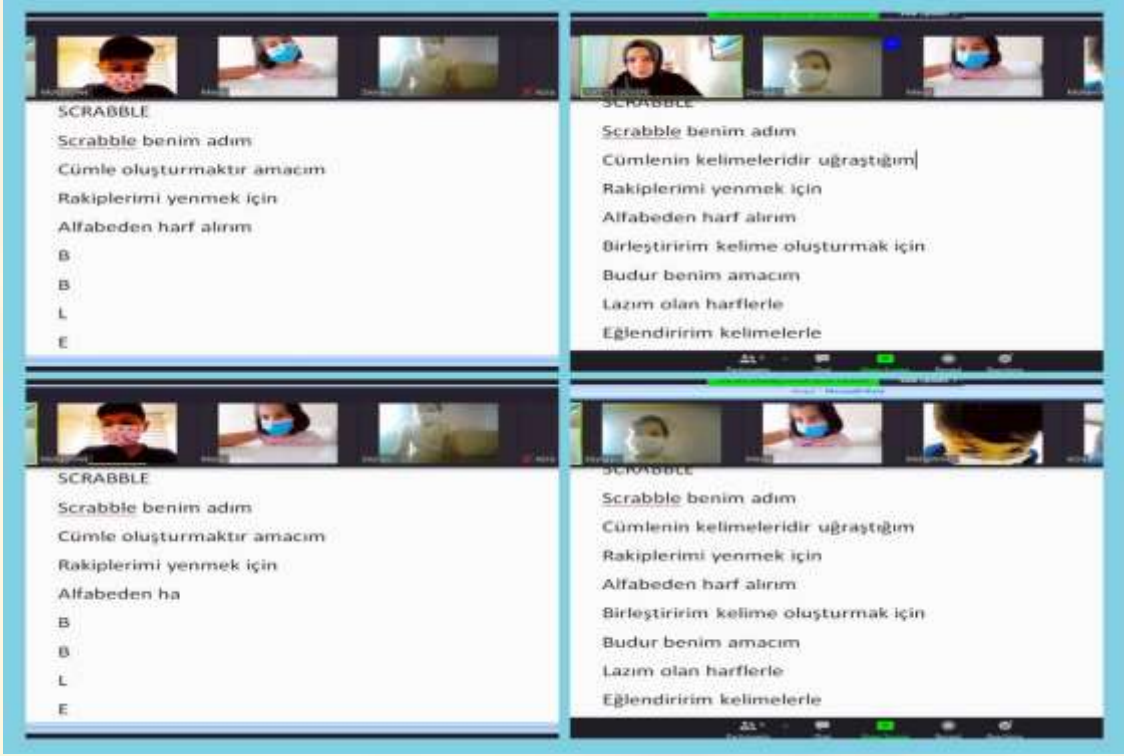
## ORTAKLARIN BİREYSEL GÖREVLERİ

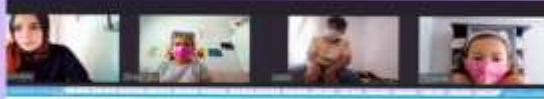
<i>KONU</i>	<i>SORUMLU ÖĞRETMEN</i>
<i>Sayfalar kısmını düzenleme -Çevrimiçi toplantılar düzenleme -Twinboard oluşturma -Padlet ekleme -Proje planı hazırlama</i>	<b>HATİCE GÜVEN GİZEM İŞLEK</b>
<i>Projemiz için logo örnekleri oluşturulup sunulması</i>	<b>TÜM ORTAKLAR</b>
<i>Forum kısmında tartışma oluşturulması</i>	<b>NURAY ŞIVGIN</b>
<i>Sosyal medya hesapları oluşturma(instagram,facebook)</i>	<b>TUĞBA MACİT</b>
<i>Blog takibi(etkinlik,fotoğraf paylaşılması)</i>	<b>SONGÜL YAZICI</b>
<i>Aynı oyunları seçen çocuklarla takım oluşturulup Zoom üzerinden akrostiş şiir yazdırılması (her oyun için ayrı toplantı)</i>	<b>HATİCE GÜVEN GİZEM İŞLEK</b>
<i>e-dergi oluşturulması(ortak ürün)</i>	<b>HATİCE GÜVEN GİZEM İŞLEK</b>

<i>Proje sergisi oluşturulması (sanal sergi) (işbirlikçi ürün)</i>	<b>GÜNNUR GÜNGÖREN</b>
<i>Anket oluşturulması</i>	<b>AYÇA YALÇINKAYA</b>
<i>9 Mayıs e-twinning günü için etkinlik oluşturulması</i>	<b>DİLEK ACUNER</b>
<i>Projemizle ilgili İşbirlikçi ürün çalışmaları için fikir sunulması</i>	<b>HAYRİYE CESUR HAMZA IŞIK</b>
<i>Aynı akıl ve zeka oyununu yapan öğrencilerden gruplar oluşturarak her oyun için sanal ortamda turnuva düzenlenmesi</i>	<b>TÜM ORTAKLAR</b>
<i>KAHOOT ile bilgi yarışması yapılarak proje değerlendirilmesi</i>	<b>HATİCE GÜVEN GİZEM İŞLEK</b>

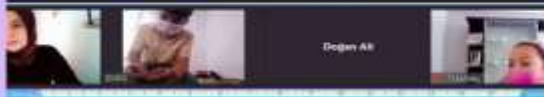
# KARIŞIK OYUN GRUPLARININ YAZDIĞI AKROSTİŞ ŞİİRLERİMİZ

*Öğrencilerimizle karışık gruplar oluşturuldu. Bu toplantılarda seçtikleri akıl ve zeka oyunları ile ilgili akrostiş şiir yazdılar.*

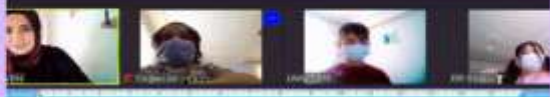




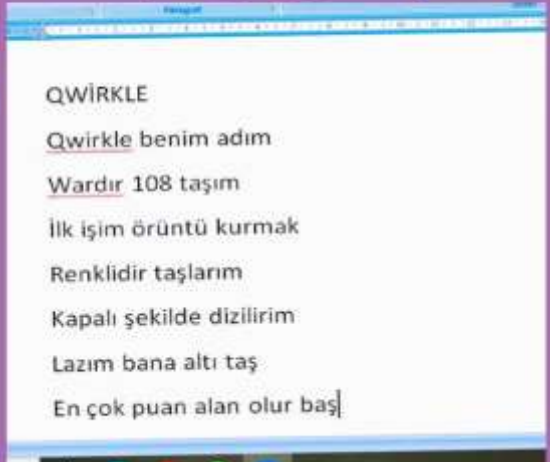
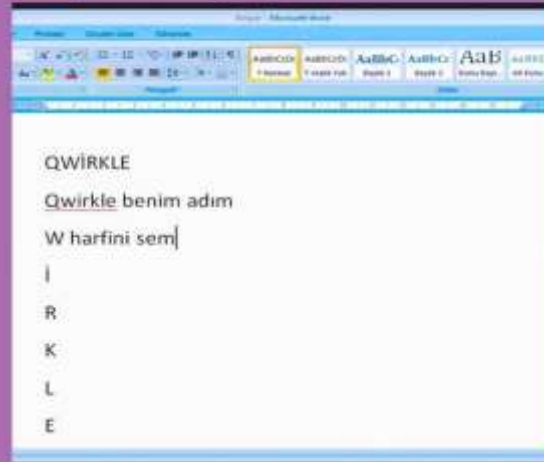
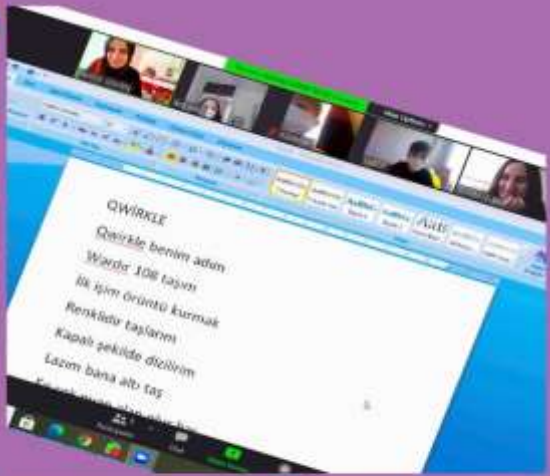
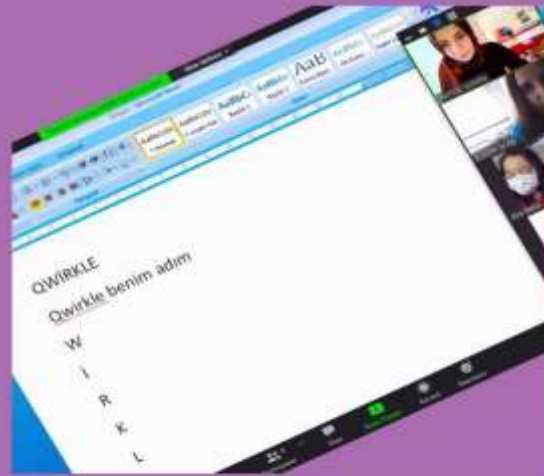
DOKUZ TAŞ  
Dokuz taş benim adım  
Oyunum çok eğlencelidir  
Küp küp taşlarım var  
U  
Z  
T  
A  
Ş



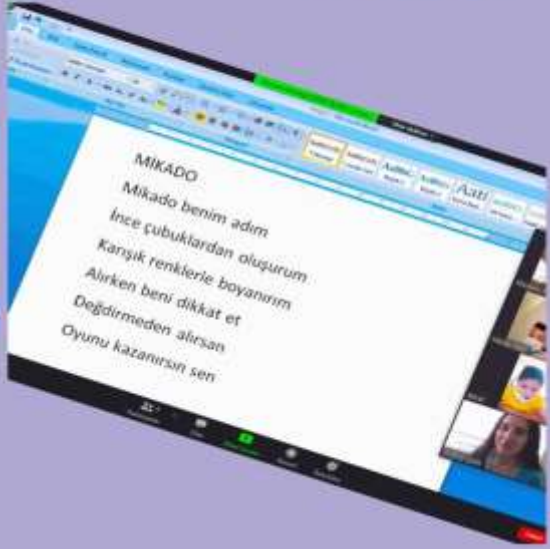
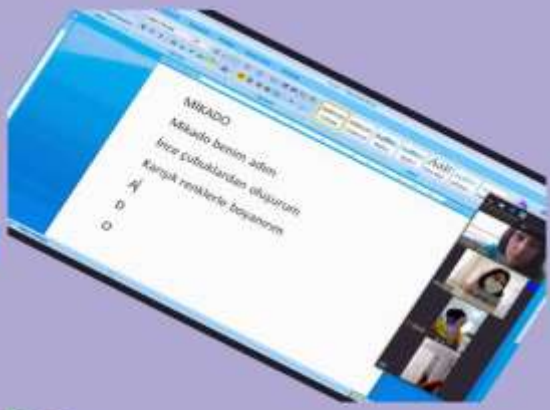
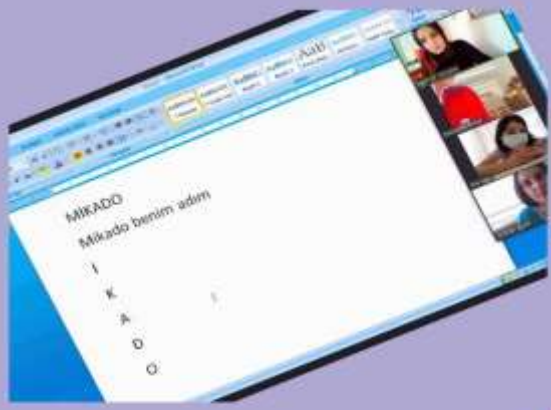
DOKUZ TAŞ  
Dokuz taş benim adım  
Oyunum çok eğlencelidir  
Küp küp taşlarım vardır  
Uygun yerlere taşlarımı koyun  
Zeka oyunuyum ben  
T  
A  
Ş

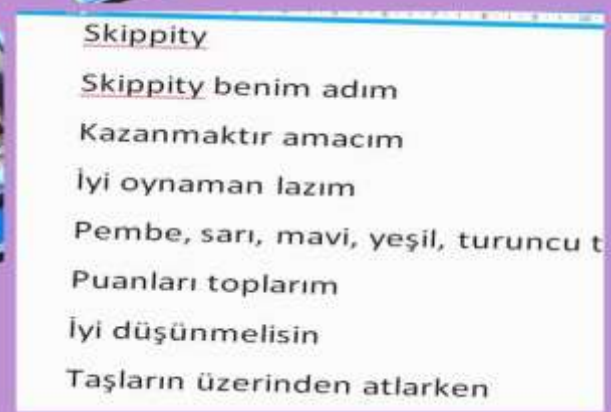
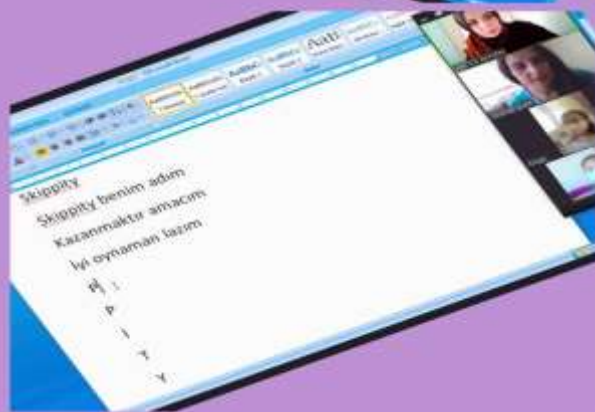
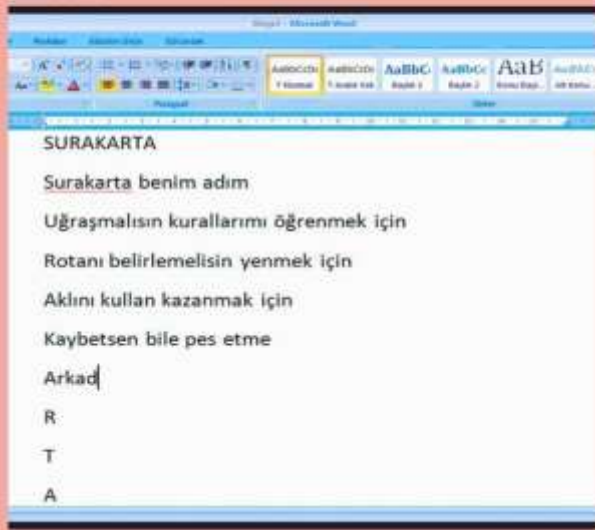


DOKUZ TAŞ  
Dokuz taş benim adım  
Oyunum çok eğlencelidir  
Küp küp taşlarım vardır  
Uygun yerlere taşlarımı koyun  
Zeka oyunuyum ben  
Taşlarım yan yana gelince  
Alırım rakibimin taşlarını  
Şaşırtırım herkesi









Riddle Cube beni adım  
| İ  
D  
D  
L  
E  
C  
U  
B  
E

Riddle Cube beni adım  
İnsanlar tarafından keyifle oynanırım  
Dillere destanım  
Değişik şekillerime hayranım  
Lazımdır pipetler oyun için  
Ekleriz iplerle eğlenmek için  
ç  
U  
B  
E

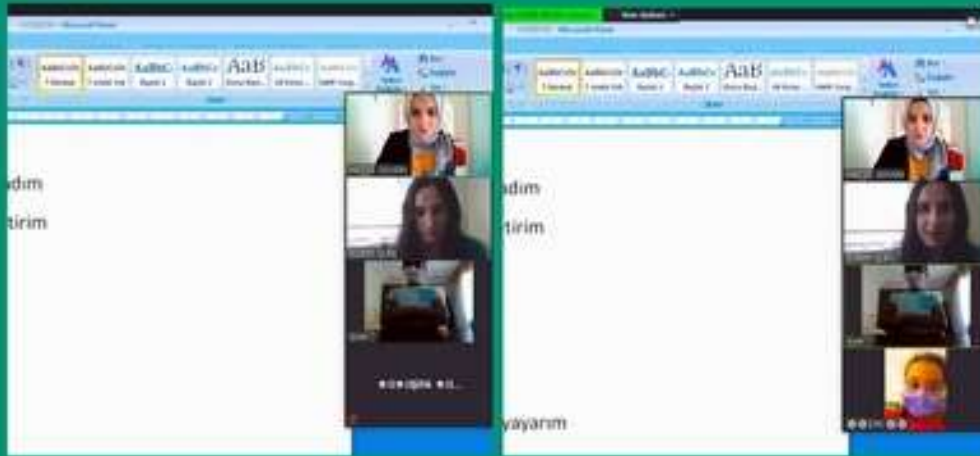
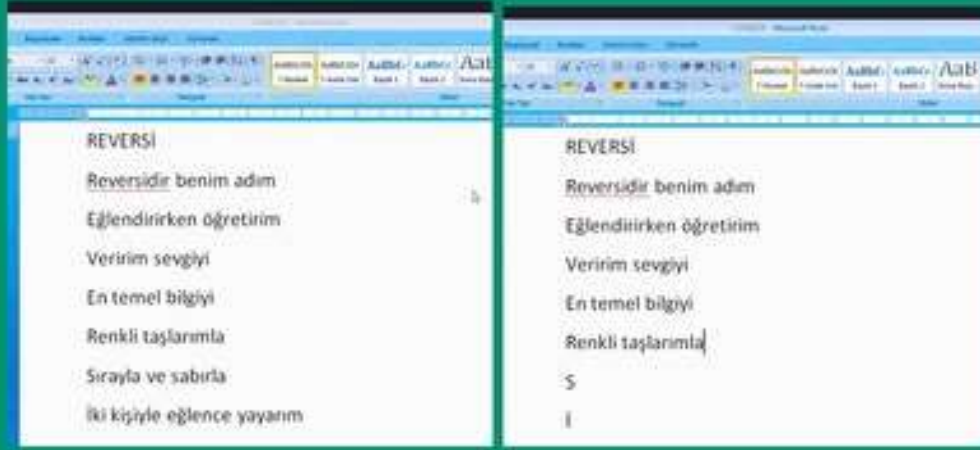
Riddle Cube beni adım  
İnsanlar tarafından keyifle oynanırım  
Dillere destanım  
Değişik şekillerime hayranım  
L  
E  
C  
U  
B  
E

RIDDLE CUBE  
Riddle Cube beni adım  
İnsanlar tarafından keyifle oynanırım  
Dillere destanım  
Değişik şekillerime hayranım  
Lazımdır pipetler oyun için  
Ekleriz iplerle eğlenmek için  
Cisimler oluşturun benimle  
Uğraşın şekillerimle  
Benimle oynayın

ÜÇ TAŞ  
Üçtaş benim adım  
Çok çabalarım  
Taşlarımla oynanırım  
Aynı hizaya gelince  
ş İ

ÜÇ TAŞ  
Üçtaş benim adım  
Ç  
T  
A  
Ş

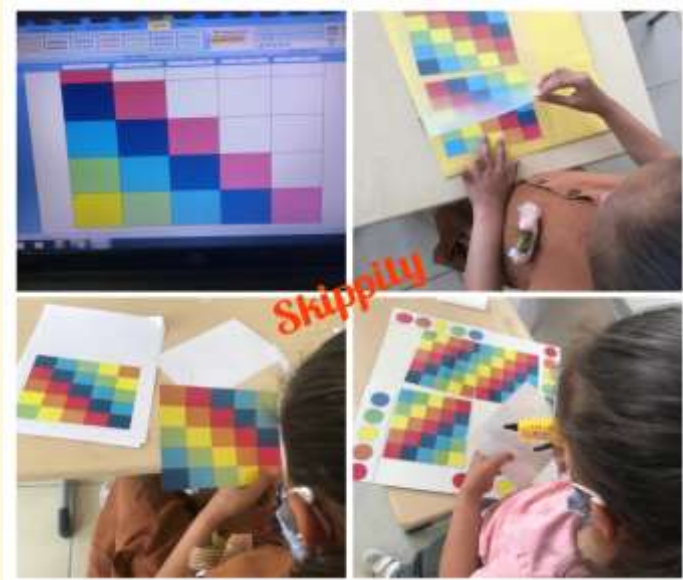
ÜÇ TAŞ  
Üçtaş benim adım  
Çok çabalarım  
Taşlarımla oynanırım  
Aynı hizaya gelince  
Şampiyonluğumu kutlarım



## PROJEDE YAPILAN OYUNLARDAN BAZILARININ YAPIM AŞAMALARI











**Öğrencilerimiz, projemizde Web2.0 araçlarıyla oluşturulan oyunları oynayarak eğlenceli vakit geçiriyor.**

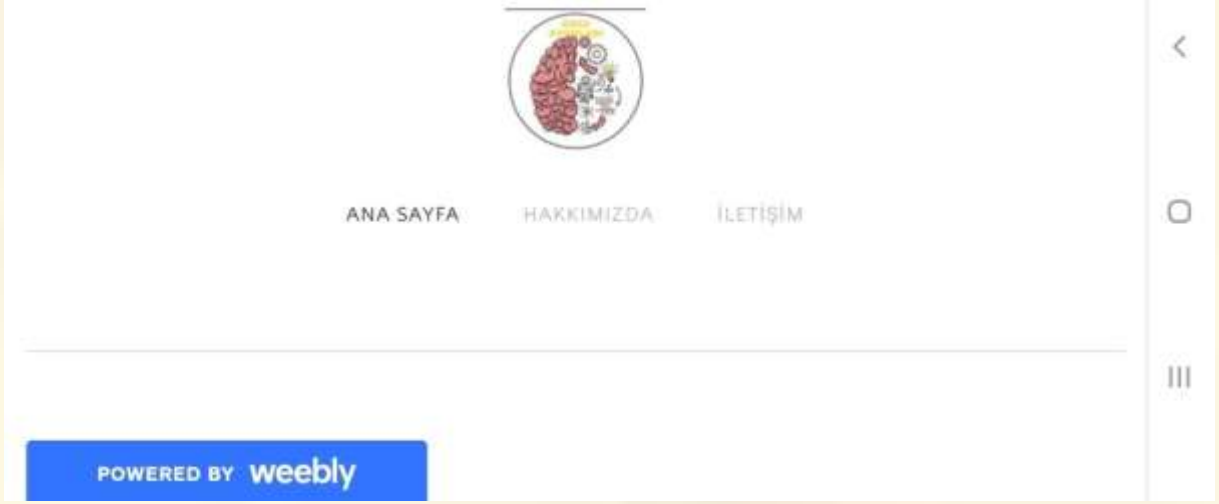


**Öğrencilerimize proje sürecinde süreci daha verimli kılmak için değerlendirme anketleri yapıldı.**



# PROJEMİZİN BLOG SAYFASI

<https://xn--etwinning-8jfd.weebly.com/>



## ***PROJE SÜRECİNDE WEB2.0 ARAÇLARIYLA HAZIRLANAN OYUNLARIMIZ***

<https://wordwall.net/tr/resource/15644773/ak%c4%b1l-ve-zeka-oyunlar%c4%b1>

<https://wordwall.net/resource/15618238/untitled1>

<https://wordwall.net/resource/15612852>

<https://learningapps.org/display?v=pxd87z2kj21>

<https://answergarden.ch/1924047>

<https://www.educandy.com/site/html5/bin/main.php?activity=wordsearch&quizid=668235>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3b3a2a3652e1>

## WORD ART ÇALIŞMAMIZ



# ÖĞRENCİLERİMİZ TARAFINDAN SEÇİLEN, YAPILAN VE KURALLARI ARAŞTIRILAK ÖĞRENİLEN AKIL VE ZEKA OYUNLARI

## MİKADO



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/I SINIFI

### MİKADO NASIL OYNANIR?

Mikado oyunu genel olarak 41 çubuk eşliğinde oynanır. Bu oyun içerisinde herhangi bir oyuncu sınırlaması bulunmaz. Öncelikle çubuklar dik şekilde bir arada tutulur ve daha sonra yere bırakılır. Çubuklar böylece masa üzerinde gelişigüzel açılır. Buradaki temel amaç diğer çubukları kıpırdatmadan, bütün çubukları tek tek toplamaktır. Bu sebepten dolayı el becerisi ve aynı zamanda stratejik açıdan zeka evde oyunlar arasına gelir.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

# SATRANÇ



**ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/A SINIFI**

## **SATRANÇ NASIL OYNANIR?**

Satranç iki kişi arasında ve kare şeklinde bir satranç tahtası üzerinde oynanır.

Satranç tahtası beyaz (açık renk) ve siyah (koyu renk) eşit büyüklükte ve bir beyaz, bir siyah sıralanmış 64 kareden oluşur.

Satranç tahtası her oyuncunun sağına beyaz gelecek şekilde konulur. Her oyuncunun 16 taşı vardır: Bir Şah, bir Vezir, iki Kale, iki Fil, iki At ve sekiz piyon.

Oyunun amacı rakip şahı almak yani mat etmektir. Oyuna beyazlar başlar.

**OyununKuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# SKİPPİTY (RENKLİ DAMA )



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/I SINIFI

## SKİPPİTY OYUNU NASIL OYNANIR?

Oyuncular her hangi bir taş ile başka bir veya birkaç taşın üzerinden zıplayarak üstünden zıpladıkları taşları toplar ve kendi önündeki uygun renkli yere yerleştirirler.

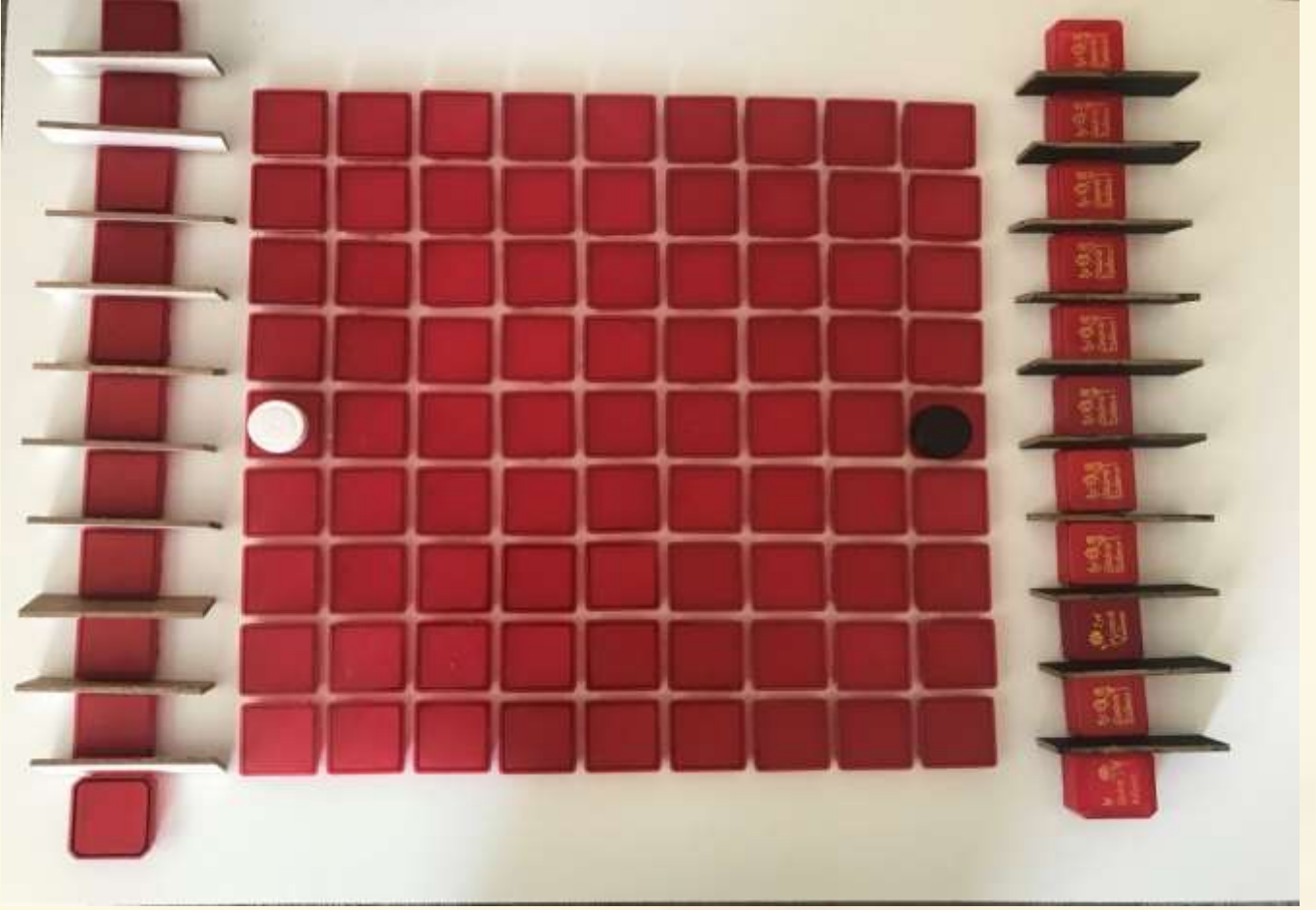
Her bir renkten 1'er tane toplayan oyuncu 1 puan kazanır. Bu nedenle amacımız sadece çok taş toplamak değil, aynı oranda çok taş toplamaktır.

Örneğin her renkten 5'er tane taş toplayıp, kırmızı renk taşlardan sadece 1 tane aldıysak hala 1 puanımız vardır. 4 tane daha kırmızı aldığımızda 5 puana yükseliriz. Oyun bu noktada zevkli bir hal almaya başlar. Siz eksik olan kırmızı taşları toplamaya çalışırken, rakipleriniz de bunun farkında olup siz kırmızı taş kaptırmamaya çalışırlar.

Yerde artık üzerinden zıplanarak toplanacak şekilde taş kalmadığında en çok puanı olan oyuncu oyunu kazanır. Örneğin 2 oyuncu da her renkten 5 er tane topladı. Ancak birkaç renkten fazlalıkları mevcut. Bu durumda fazlalık taşlar sayılır. En çok taşı toplayan oyuncu oyunu kazanır.

**Oyunun Kuralları:: DEDE KORKUT İLKOKULU**

# KORİDOR



ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 3/B SINIFI

## KORİDOR OYUNU NASIL OYNANIR?

2 kişi ile oynanır. Herhangi bir piyonun diğerine üstünlüğü yoktur. Kura ya da yazı tura 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 hamle sırasında hem piyonu hareket ettirip hem de engel koyulmaz. Piyonlar yalnızca sağa, sola, ileri ya da geri olmak üzere sadece bir kare ilerleyebilirler. Eğer iki piyon karşı karşıya gelirse ve gidecek başka yön yoksa hamle sırası kimde ise o oyuncu rakip piyonun üzerinden atlayabilir. Piyonlar çapraz hareket edemez, engellerin üzerinden atlayamaz. Platforma konan engellerin yeri değiştirilemez. Rakibin 4 tarafı engeller ile kapatılamaz. Oyuncunun sahip olduğu engeller bitirse piyonu ile hamle yapmak zorundadır. Oyun platformu üzerindeki son sıradaki 9 kareden birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU**

# MANGALA



ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 4/B SINIFI

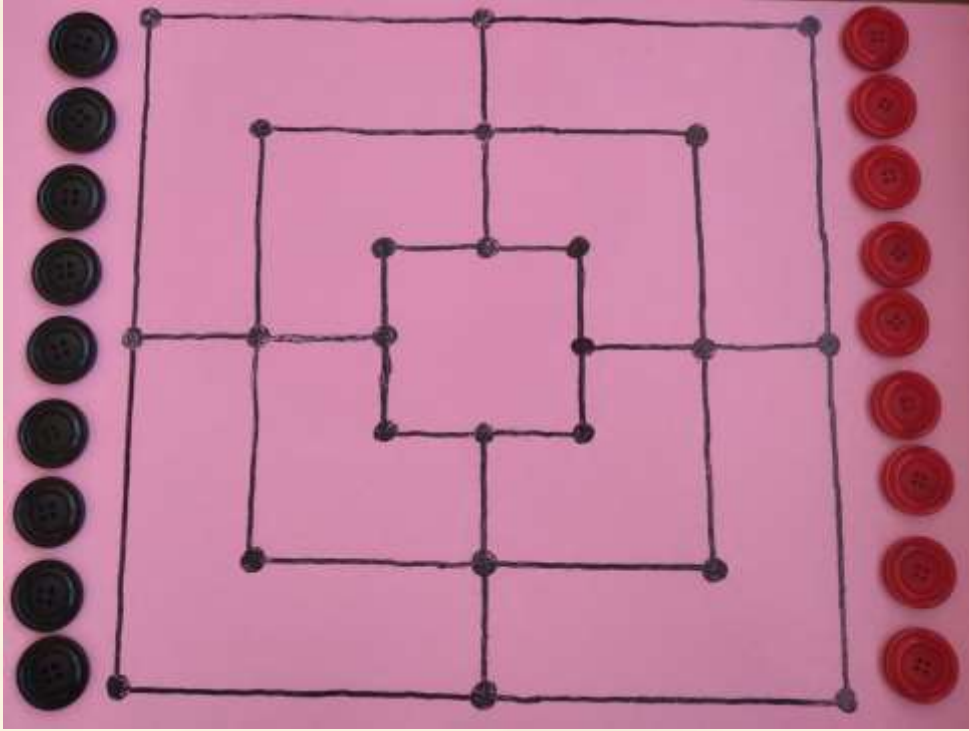
## MANGALA OYUNU NASIL OYNANIR?

İki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. 48 taş ile oynanır. Oyuncular 48 taş her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Oyuna kura ile başlanır, 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 taş sağındaki kuyuya taşıyabilir. 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 yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur. Eğer son taş yine kendi bölgesinde yer alan 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. Oyuncular hazinelerinde en fazla taş biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taş toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**



# DOKUZ TAŞ



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/F SINIFI

## DOKUZ TAŞ NASIL OYNANIR?

Dokuz taş oyunu 2 kişi ile oynanır.

Oyuncular oyuna kura ile başlarlar.

Kura sonunda kazanan oyuncu ilk taşı koyarak oyuna başlar. Sonra rakibi bir taş koyar. Her iki oyuncunun elindeki 9 taş bitinceye kadar sırası ile taşları oyun tahtası üzerine koyarlar. Bu esnada oyunculardan biri yatay ya da dikey olarak taşlarını üçlü yapmışsa (per) rakibinin bir taşını alır. Rakibin üçlü peri varsa üçlü bozulmaz. Üçlü olmayanlardan birini alır. Ancak üçlü perlerin dışında başka taş yoksa üçlüyü bozarak bir taş alır. Çapraz olarak yapılan üçlemeler taş yemek için geçerli değildir.

Oyuncular ellerindeki 9 taşı da oyun alanına bırakmadan oyun alanındaki hiçbir taşı oynatamazlar. Yani hamle yapamazlar.

Oyuncular dokundukları taşı oynamak zorundadırlar.

Oyuncular yaptıkları üçlüleri ileri – geri yaparak rakibin taşını yerler.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# 3 TAŞ



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/F SINIFI

## 3 TAŞ NASIL OYNANIR?

Oyuna başlayacak kişi kura ile belirlenir.

Oyunda amaç her oyuncu yatay veya dikey olarak 3 taşı yan yana getirmeye çalışır. Ayrıca rakibinin 3 taşı yan yana getirmesi engellenmelidir. Çapraz olarak yapılan üçlü sıralar geçersizdir. Kura sonunda kazanan oyuncu ilk taşı koyarak oyuna başlar. Sonra rakibi bir taş koyar. Her iki oyuncunun elindeki 3 taş bitinceye kadar sırası ile taşları oyun tahtası üzerine koyarlar.

Oyuncular ellerindeki 3 taşı da oyun alanına bırakmadan oyun alanındaki hiçbir taşı oynatamazlar. Yani hamle yapamazlar.

Oyuncular dokundukları taşı oynamak zorundadırlar.

Aynı çizgi üzerinde ilk 3'ü yapan oyuncu oyunu kazanır.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

# BİHAR (DÜMEN)



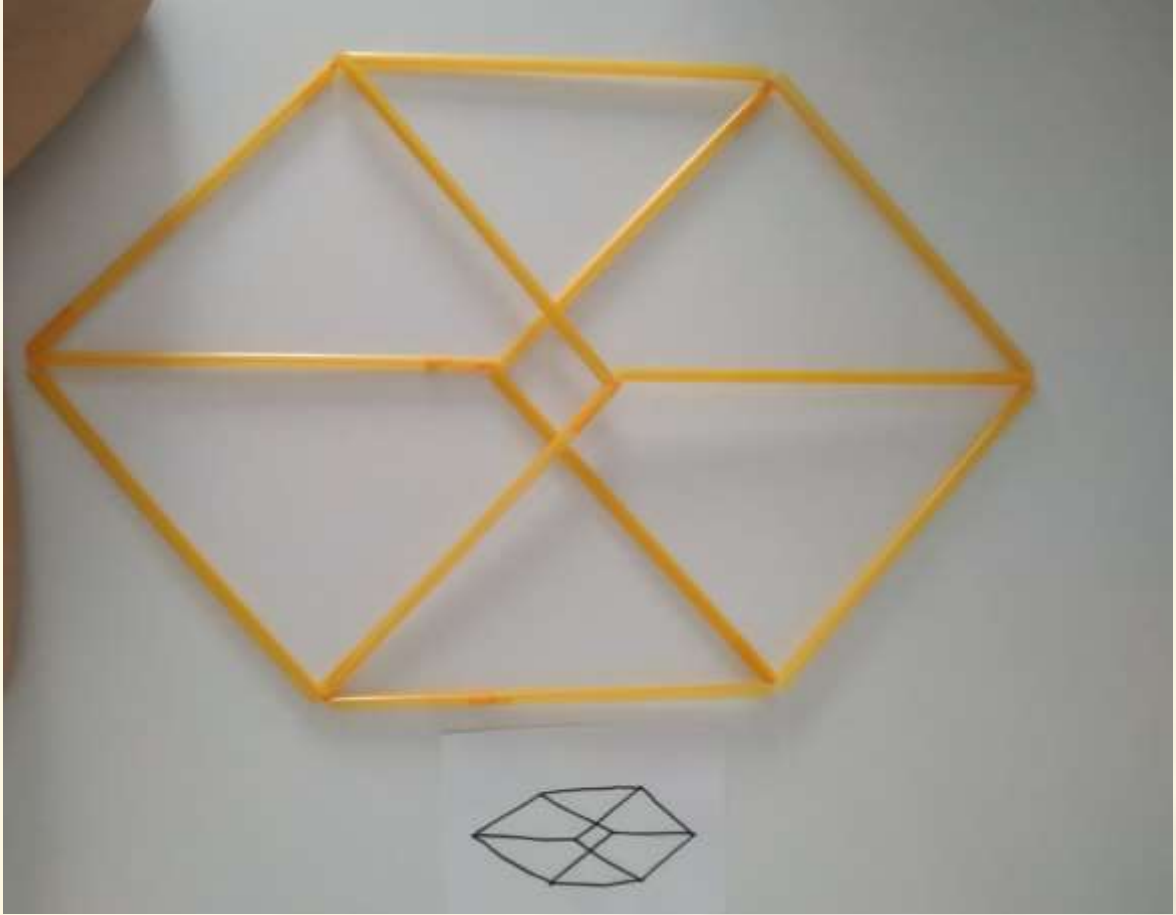
ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/G SINIFI

## BİHAR OYUNU NASIL OYNANIR?

1. Herhangi bir rengin önce başlama hakkı yoktur. Yazı tura ya da kura yolu ile oyuna ilk başlayacak kişi belirlenir.
2. Oyun içerisinde taşlar, önü boş olmak kaydıyla ileri, geri, sağa ve sola hareket edebilirler.
3. Rakibin taşı, taşın üzerinden atlanarak yenir. ...
4. Oyunda çoklu yeme de mümkündür.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# RİDDLE CUBE



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/G SINIFI

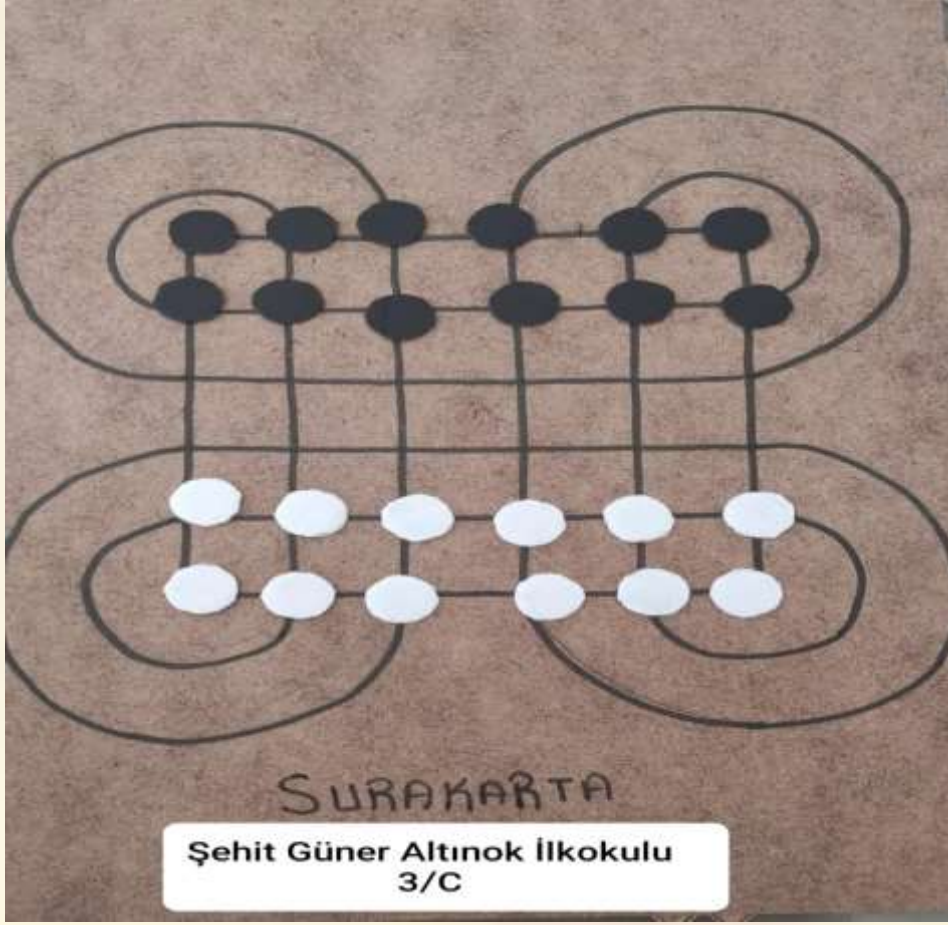
## RİDDLE CUBE NASIL OYNANIR?

İlk önce 6 adet pipeti ipe geçiriyoruz. Altıgen şekli veriyoruz, 2'şer tane pipeti de iplere geçirip fotoğrafta gördüğümüz şekilde bağlıyoruz. İpe 1 pipet geçirip onların ortasına bağlıyoruz, en son kalan pipeti de küpün boş kalan kısmına bağlıyoruz.

Farklı şekiller oluşturulabilir. Hem eğlenceli hem de farklı düşünmeyi gerektiren bir oyundur.

**Oyunun Kuralları:DEDE KORKUT İLKOKULU**

# SURAKARTA



## SURAKARTA OYUNU NASIL OYNANIR?

Surakarta oyununun oyun platformu biraz değişik. Klasik oyun platformları genelde 8\*8'lik karelerden meydana gelir. Ama Surakarta oyununa baktığımızda platformda dairesel şekillerin olduğunu da göreceksiniz. Surakarta oyununda her oyuncunun 12 taşı bulunur ve platformun en öndeki noktalarına dizilerek oyuna başlanır. Oyuna kimin başlayacağını belirlemek için yazı tura atılır ya da kura çekilir. Yani herhangi bir taşın diğer taşa üstünlüğü yoktur.

- Oyuna başlayan oyuncu taşını tek birim olmak kaydıyla yatay, dikey ya da çapraz olarak hareket ettirebilir.
- Rakip oyuncunun taşının üzerinden atlanamaz. Bu tarz hamlelerle rakibin taşı da yenemez. Rakibin taşı yemek için daireleri kullanmalısınız. Dairede en az tam bir tur attıktan sonra rakibin taşı yiyebilirsiniz. Birden fazla dairede rakibin taşı yemek için dolanılabilir. Bunda herhangi bir kısıtlama yoktur.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# KARE BULMACA



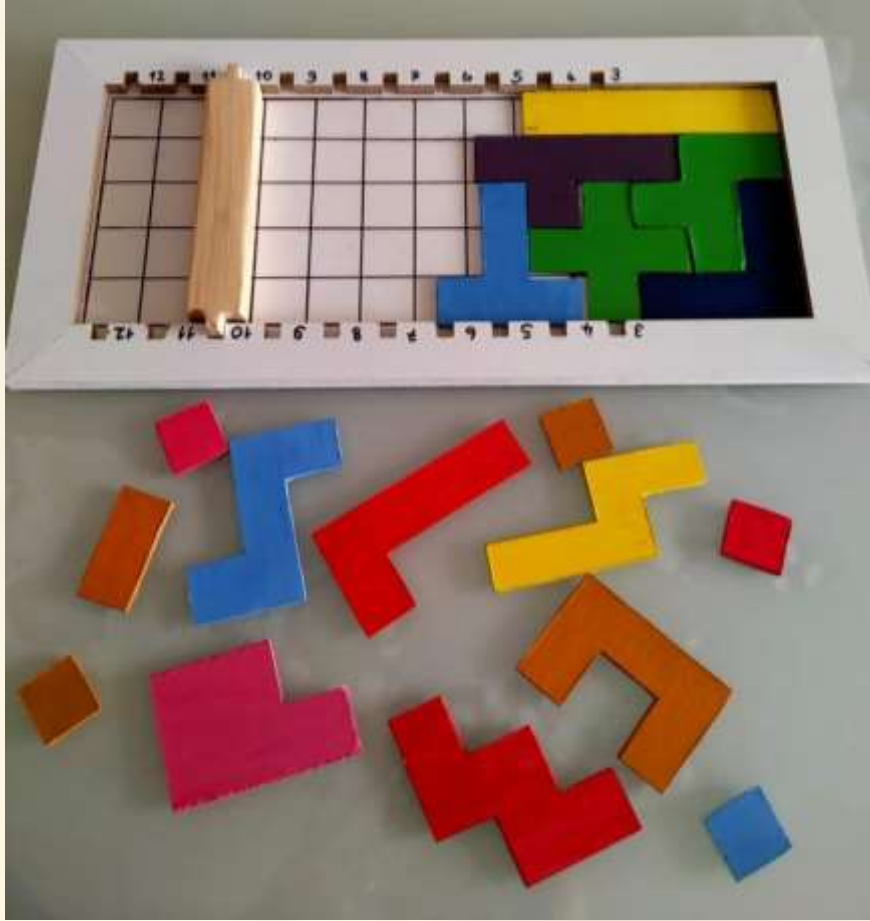
ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/C SINIFI

## KARE BULMACA NASIL OYNANIR?

- \*Farklı şekillere sahip 7 ahşap blok ve 1 adet 6×6 kare platformdan oluşur.
- \*Kare platformdan hedef kare seçilir.
- \*Ahşap bloklar kullanılarak hedef kare boş bırakılacak şekilde yerleştirilmeye çalışılır.
- \*Hedef kare bulununca yeni hedefler belirlenerek kareler bulunmaya çalışılır.
- \*Tüm kareleri doğru ve kısa sürede bulan oyuncu hedefine ulaşır.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# KATAMİNO



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/B SINIFI

## KATAMİNO NASILOYNANIR?

Yalnızca 12 pentaminoyu kullanarak (kırmızı ve kahverengi renkli küçük parçalar kullanılmaz) olabildiği kadar çok 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ve 12 nolu PENTA ları yapmaya çalışın. Örneğin: 1. Kayan parçayı oyun alanında 4 ve 5 numaralar arasına yerleştirin ve 12 pentaminonun arasından 4 tanesini seçerek 4 nolu PENTA'yı yapmaya çalışın. 4 nolu PENTA'yı her seferinde farklı kombinasyonlardan oluşan pentaminolarla olabildiğince çok sayıda yapmayı deneyin. 2. Her seferinde farklı kombinasyonlardan oluşan pentaminolarla olabildiği kadar çok 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ve 12 nolu PENTA ları yapmaya çalışın. Ne kadar çok pentamino kullanırsanız oyun da o kadar çok zorlaşır.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

## SON TAŞ



DEDE KORKUT İLKOKULU 3/C SINIFI

### SON TAŞ OYUNU NASIL OYNANIR?

2 kişilik bir oyundur .

6 yeşil ,5 mavi 4sarı 3 açık mavi toplam 18 taşla oynanır.

Oyunun amacı son taşı almamaktır. Oyuna kura ile başlanır.

4 farklı renkte taşlar vardır.

Renk seçerek o renkten istediğiniz kadar taş alabilirsiniz.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**



# QWIRKLE



ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 3/B SINIFI

## QWIRKLE OYUNU NASIL OYNANIR?

Her oyuncuya 6'şar tane taş dağıtılır. Diğer taşlar kapalı bir şekilde yere dizilir. Oyuna ilk başlayan oyuncu aynı renkten farklı şekiller ve aynı şekilden farklı renkteki birkaç tane taşını yere dizerek oyunu başlatır. Yere dizdiği taş kadar puan kazanır.

Daha sonra sıradaki oyuncu yerdeki taşlara ekleme yapar. Örneğin yerde 3 tane mavi parça varsa diğer oyuncu da farklı şekildeki bir veya birkaç mavi parçayı o sıraya ekler. Eklediği taş kadar değil, yerde oluşan mavi renkli taş sayısı kadar puan kazanır. Burada dikkat edilecek husus aynı renkten 6 farklı şekildeki taş ya da aynı şekilden 6 farklı renkli taş yan yana getirildiğinde Qwirkle yapılı ve 6 puan yerine 12 puan birden kazanılır. Bu nedenle koyduğunuz taş ile 5li yapmak tehlikelidir. Çünkü rakip oyunculardan biri 6. Taşı koyarak Qwirkle yapar ve 12 puan birden alabilir.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

# DAMA



DEDE KORKUT İLKOKULU 3/C SINIFI

## DAMA NASIL OYNANIR?

Popüler olan dama tahtası kareleri 64 adetten oluşur. Kareler siyah ve beyaz olmak üzere 32'şer şekilde ikiye ayrılır. Her oyuncunun siyah veya beyaz toplam 16 taşı bulunur. Taş dizilimi gerçekleştirdikten sonra oyun başlar. Taşlar birer sırayla, karşı tarafa ilerletilir. Örneğin; ilk sıra beyaz taşlı taraftaysa, beyaz ilk hamleyi yapar. Ardından siyah taşlı taraf hamlesini gerçekleştirir. İleri götürme şeklinde olan hamlelerde amaç, karşıdakinin taşlarını almak ve rakip sahaya gidip dama yapmaktır.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU**

# REVERSİ



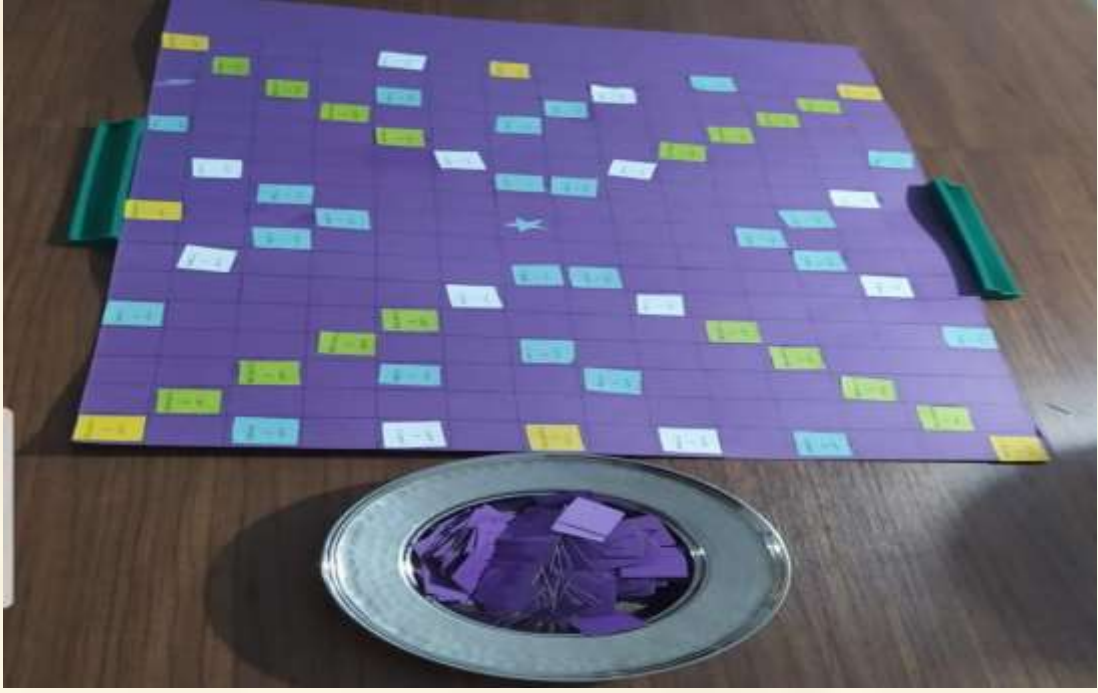
ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/D SINIFI

## REVERSİ OYUNU NASIL OYNANIR?

En iyi zeka ve strateji oyunlarından biri olan reversi oyunundaki asıl amaç rakibinizin taşlarını kendi taşlarınız arasına almaktır. Eğer rakibinizin taşları sizin taşlarınız arasında kalırsa aradaki taşlar sizin rengine döndürülür. Örneğin, siz siyah renksiniz rakibiniz ise beyaz renk. Siyah ve beyaz taşlar yan yana. Beyaz taşın yanına siyah taş koyarsanız iki siyah taş arasında kalan beyaz taş da çevrilip siyaha dönüşür ve üçlü bir siyah taş grubu elde edilir. Ayrıca sadece yan yana ve alt alta değil, çapraz şekilde de renk grupları yapabilirsiniz.

**Oyunun Kuralları:ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# SCRABBLE



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/I SINIFI

## SCRABBLE OYUNU NASIL OYNANIR?

İlk olarak oyun tahtasını bir yere yerleştirilir. 100 tane harf taşı da torbaya konur. Her oyuncu torbadan bir harf seçer ve alfabetik sıraya göre A harfine yakın harfi çeken kişi oyuna ilk önce başlar. Daha sonra herkes torbadan 7 harf seçip kendi harf yerleştirme tahtasına dizer. Ardından, sırayla birer kelime üretilerek tabloya dizilir.

2 veya 4 oyuncuyla oynanan Scrabble'da rastgele seçilen 7 harf ile anlamlı kelimeler oluşturarak oyun tahtasını yerleştirmeniz gerekiyor. Bulmacaya benzeyen oyunda oluşturulan kelimeler anlamlı bir şekilde birbiriyle birleşiyor. Kelimeler, bulmacadaki gibi yukarıdan aşağıya veya sağdan sola yazılabiliyor.

Oyuncular 7 harfin tamamını kullanarak bir kelime oluşturabilirse puan kazanıyor. Kelime oluşturamayan oyuncular da pas diyerek yeni harf seçebilirler. Oyunculardan biri taşlarını bitirdiğinde oyun sona erer. Ayrıca, ikişer defa pas denildiği zaman ve oyun tahtasında kelime oluşturacak alan kalmadığında da oyun biter. En yüksek puanı alan oyunu kazanır.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

# HANOİ KULELERİ



ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 4/B SINIFI

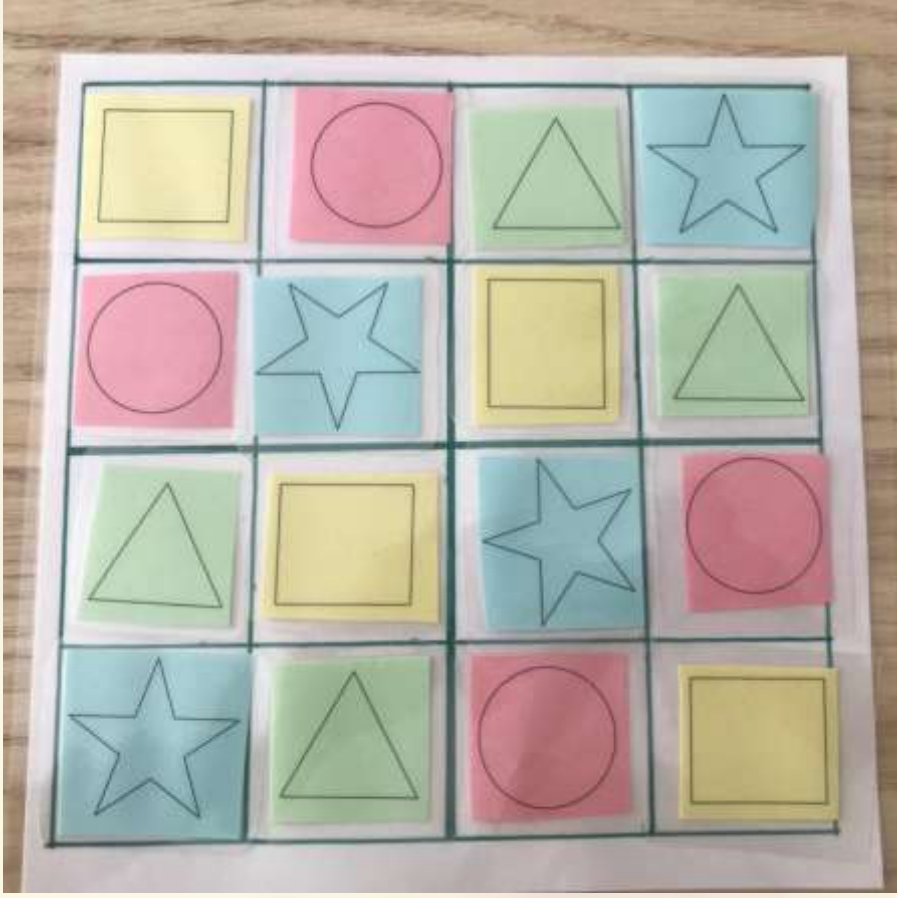
## HANOİ KULELERİ NASIL OYNANIR?

Herhangi bir sütünun içine geçirilmiş diskleri yine aynı şekilde olacak şekilde başka bir sütuna geçirmek amaçlanır. Bunu yaparken de diskler büyükten küçüğe doğru sıralanmalıdır ve her seferinde tek hamle hakkınız vardır. Ayrıca bir disk kendinden küçük çaplı bir diskin üzerine yerleştirilemez. Daha iyi anlaşılması açısından hanoi kulesi oyunu kurallarını maddeler halinde yazalım.

- 1- Hanoi kulesi oyununda en başta tüm diskler büyükten küçüğe tek sütuna dizilmelidir.
- 2- Her hamlede sadece bir disk yerinden oynatılabilir.
- 3- Büyük disk, küçük diskin üzerine kesinlikle gelemez.
- 4- Aldığınız diski oyun platformu dışında tutamazsınız. Sütünun birine koymak zorundasınız.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

## ŞEKİLLERLE SUDOKU



ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 3/B SINIFI

### ŞEKİLLERLE SUDOKU NASIL OYNANIR?

Klasik sudoku oyununun, küçük çocuklar için, rakam yerine şekiller kullanılarak tasarlanmış kutu oyunu versiyonudur.

Kutudaki kitapçıkta, farklı zorluk seviyelerinde sorular yer alır.

Amaç, farklı renk ve şekillerdeki parçaları, aynı satır ve sütunda birer adet kullanacak şekilde tabloya yerleştirmektir.

Her satır ve sütunda her şekilden bir kez kullanılır.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU**

# TANGRAM



## ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/D SINIFI TANGRAM NASIL OYNANIR?

- Bir şekil oluştururken, yedi adet tangram parçasının hepsi kullanılmalıdır.
- Parçalar, birbiriyle temas etmelidir.
- Hiçbir parça üst üste gelmemelidir.

Eklenti, farklı tangram şekllinden sadece bulunmaktadır.

Verilen şekil çözümlenirken yedi adet tangram parçası da kullanılmalıdır.

Şeklin birden fazla doğru olabilir.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# ÇARPIŞAN SAYILAR

ÇARPIŞAN SAYILAR									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

ÇARPIŞAN SAYILAR									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/B SINIFI

## ÇARPIŞAN SAYILAR NASIL OYNANIR?

- Oyun bir adet ahşap platform üzerinde 2 adet tablo ve 102 adet oyun taşıyla oynanır. Küçük tablo kontrol paneli büyük tablo ise aksiyonun gerçekleştiği yerdir.
- Oyuna kura ile başlanır. İlk oyuncu kendi rengindeki taşı kontrol paneli üzerinde ilk satıra herhangi bir sayının üzerine koyar. İkinci oyuncu ise taşı kontrol panelinde 2. satırda istediği bir rakam üzerine üzerine koyar ve çarpma işlemi sonucunda ulaştığı sayıyı ana tabloda kendi taşı ile kapatır. Sıra rakip oyuncuya geçer.
- Sırası gelen oyuncu kontrol panelinde renk fark etmeksizin istediği bir taşla oynayarak çarpma işlem sonucunu ana tablo üzerinde kapatır. Oyuncular kendileri için gerekli rakamları kapatmaya çalışırken rakiplerinin de olası hamlelerini engellemeye çalışırlar. Oyun bu şekilde devam eder.
- **Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**



# JENGA



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/G SINIFI

## JENGA OYUNU NASIL OYNANIR?

**Her sıra 3 tahta bloktan oluşmaktadır.**

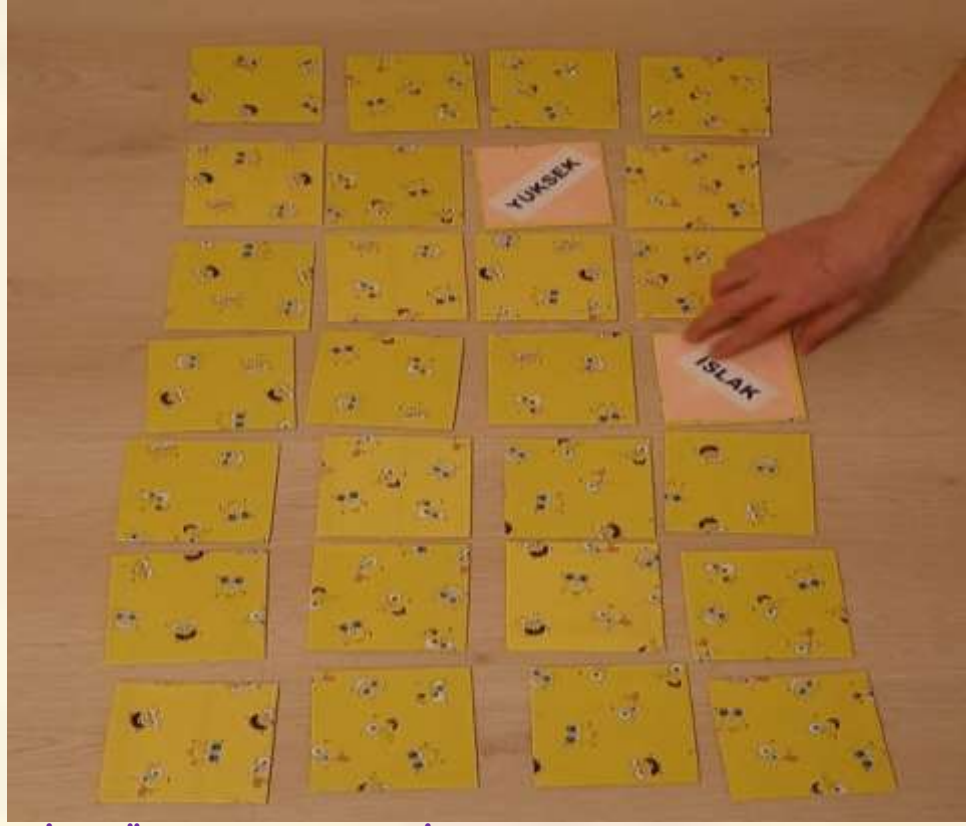
**Ancak ilk 3 tahta blok enlemesine ise sonraki 3 tahta blokta boylamasına bir şekilde dizilmelidir.**

**Jenga oyunu kulesinden herkes sırayla bir tahta blok çeker ve kulenin en üstüne dizmeye başlar.**

**Jenga'da en önemli kurallardan biri ise oyuncular dokundukları bloğu çekmelidir.**

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

# ZIT ANLAMLI KELİMELEK HAFİZA OYUNU



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/A SINIFI

## ZIT ANLAMLI KELİMELEK HAFİZA OYUNU NASIL OYNANIR?

Sırası gelen oyuncu istediđi yerden 2 kartı ters çevirir.

Kartlar aynı ise 2 kartı yanına alır ve 2 kart daha açar, eđer kartlar eşleşmemiş durumdaysa kartlar kapatılır ve sıra saat yönündeki oyuncuya geçer, sırası gelen oyuncu 2 kart açar.

Oyun bu şekilde devam eder.En çok karta sahip olan oyunu kazanır.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU**

# EŞ ANLAMLI KELİMELER HAFIZA OYUNU



ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU 3/B SINIFI

## EŞ ANLAMLI KELİMELER HAFIZA OYUNU NASIL OYNANIR?

Eş anlamlı kelimeler oyununda;

Sırası gelen oyuncu istediği yerden 2 kartı ters çevirir.

Kartlar aynı ise 2 kartı yanına alır ve 2 kart daha açar, eğer kartlar eşleşmemiş durumdaysa kartlar kapatılır ve sıra saat yönündeki oyuncuya geçer, sırası gelen oyuncu 2 kart açar.

Oyun bu şekilde sürüp gider. Amaç kelimenin eş anlamlısını bulmaktır.

**Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU**

## HEDEF5



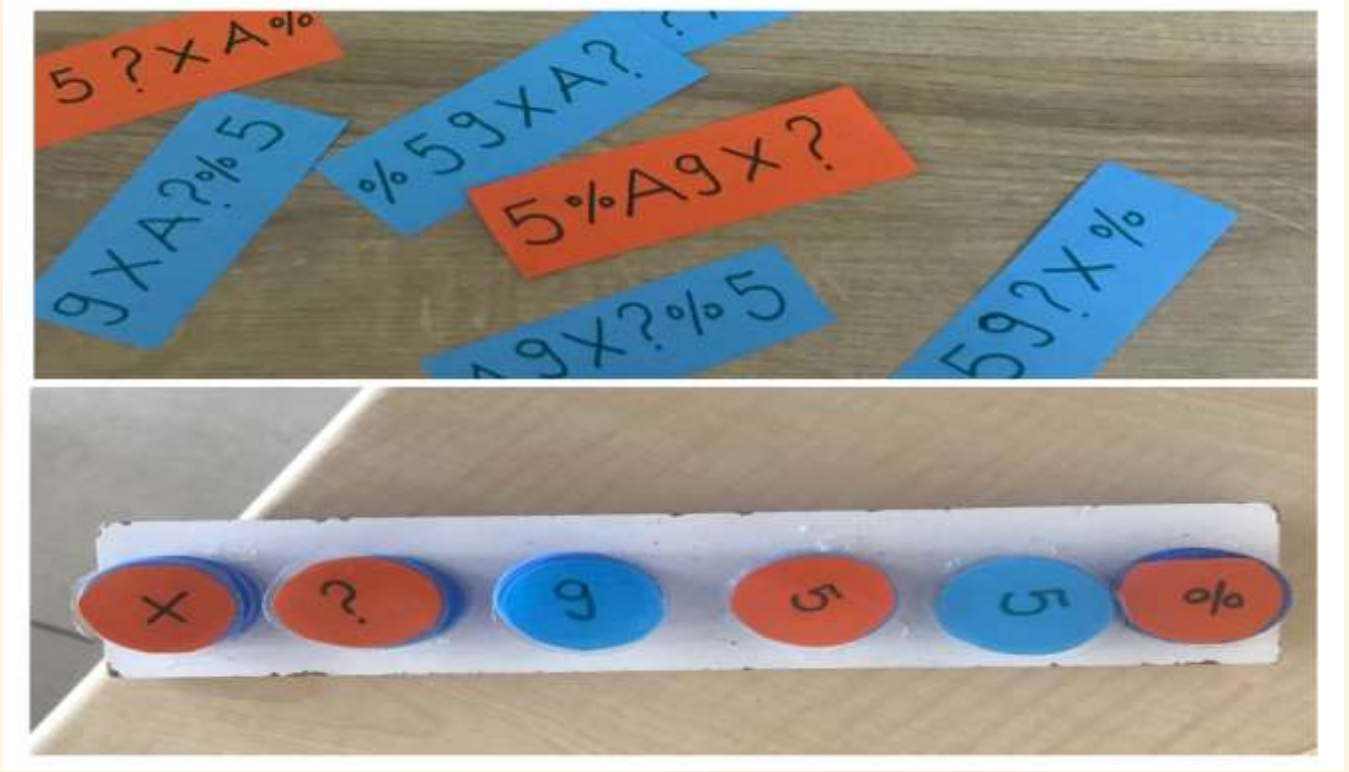
ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 3/B SINIFI

### HEDEF 5 NASIL OYNANIR?

Her oyuncunun elinde 28'er adet pul(taş)bulunur.Oyuna başlamak için kura çekilir.Sırası gelen oyuncu tek bir pul olmak kaydıyla pulunu oyun platformundaki deliklerden birine bırakır.Oyunda amaç; yatay, dikey ya da çapraz olarak 5'li bir set oluşturmaktır.Oyundaki en önemli kural, oyunu ilk 5'liyi oluşturanın kazanmasıdır.

Oyunun Kuralları: DEDE KORKUT İLKOKULU

# HAFIZA OYUNU



ŞEHİT MUSTAFA KATIRLI İLKOKULU 3/B SINIFI

## GÖRDÜĞÜNÜ DİZ HAFIZA OYUNU NASIL OYNANIR?

2 kişi ile oynanır. Kart 5 sn oyunculara gösterilir.Sonra kapatılır ve oyunculardan gördüklerini önlerinde karışık olarak verilen harf , sayı ve sembolleri kullanarak dizmeleri istenir. İlk bitiren 1 puan alır. 5 puanı tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.

**Oyunun Kuralları: ŞEHİT GÜNER ALTINOK İLKOKULU**

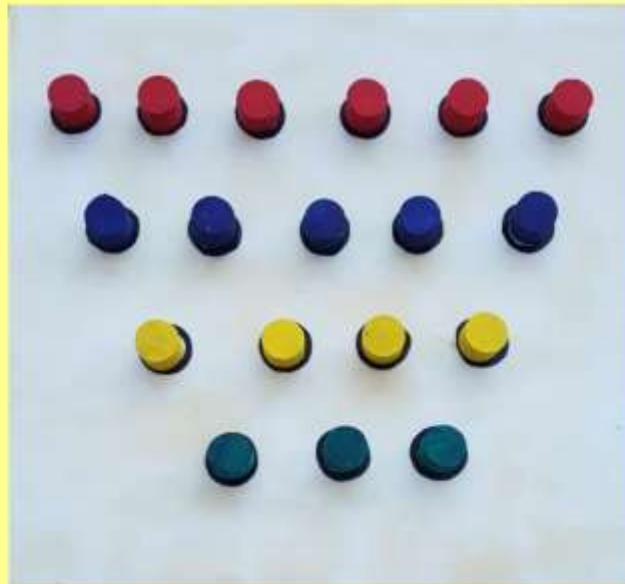
**PROJEMİZE ORTAK OKULLARIMIZDAKİ  
ÖĞRENCİLERİMİZİN YAPTIĞI AKIL VE ZEKA  
OYUNLARI**

**MANGALA**



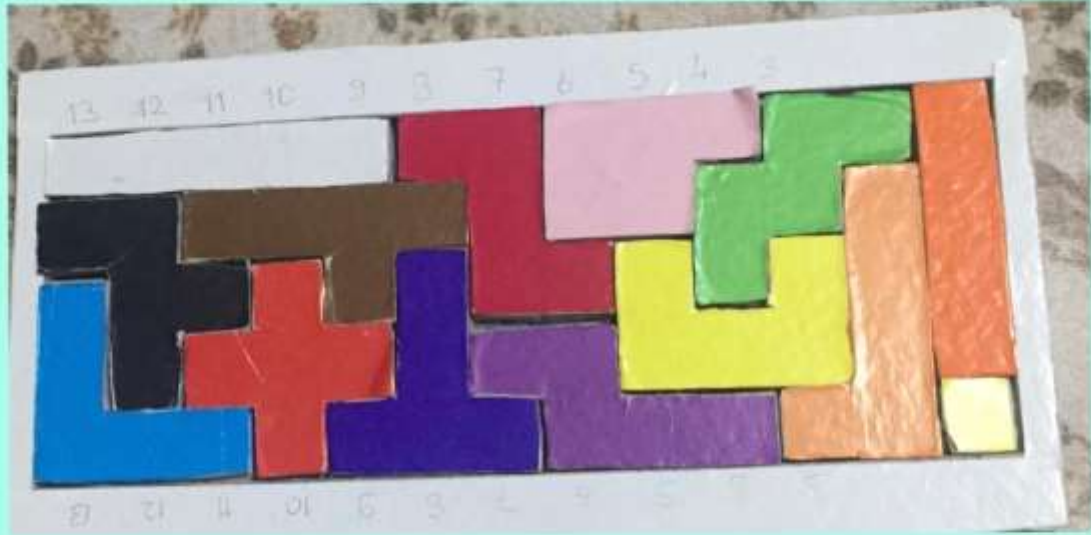


# SON TAŞ





# KATAMINO



# ÇARPIŞAN SAYILAR

**ÇARPIŞAN SAYILAR**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**ÇARPIŞAN SAYILAR**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

**ÇARPIŞAN SAYILAR**

Çarpanlar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Çarpılanlar

Çarpanlar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Çarpılanlar

Çarpanlar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Çarpılanlar

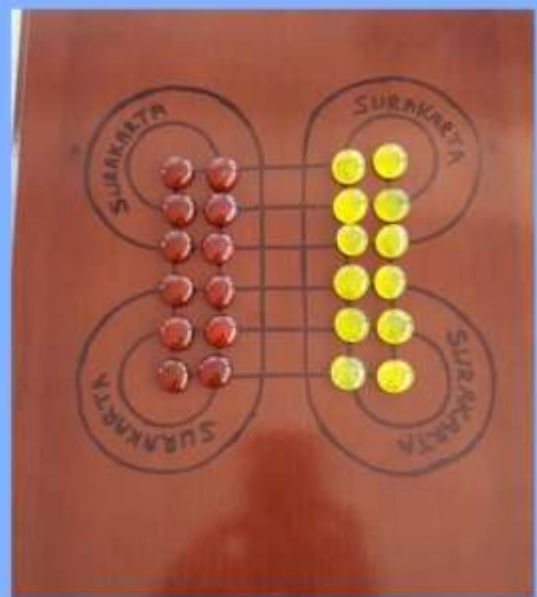
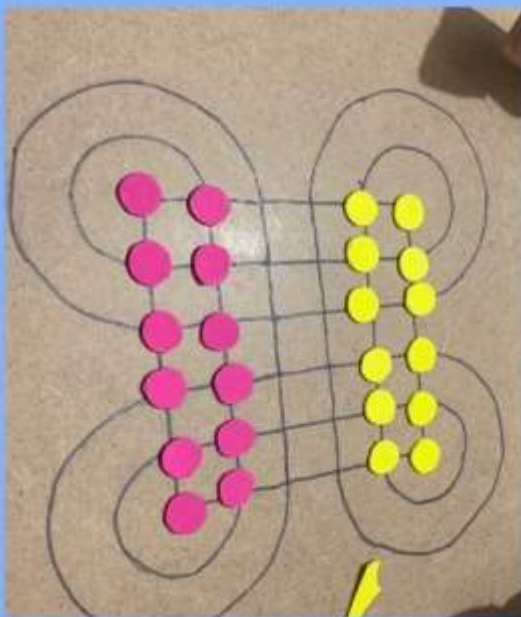
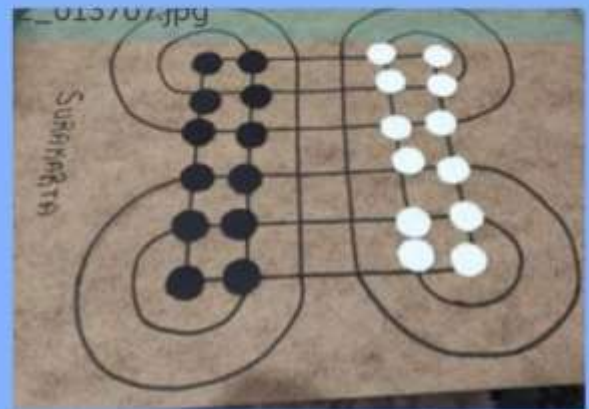
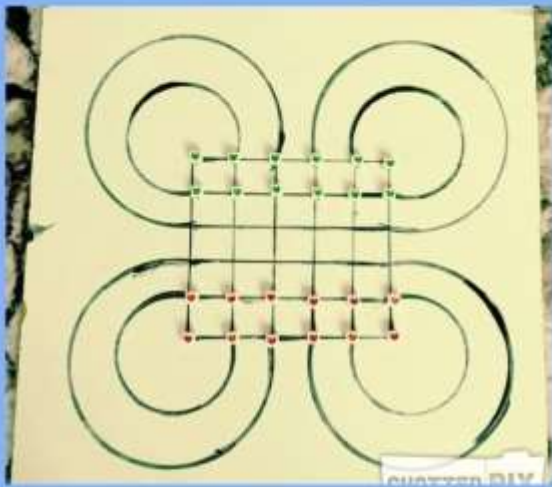
# MIKADO



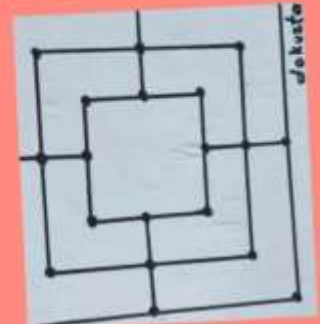
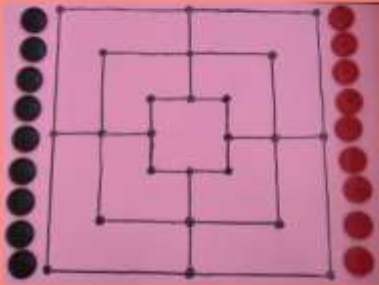
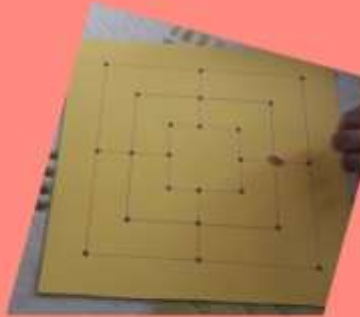
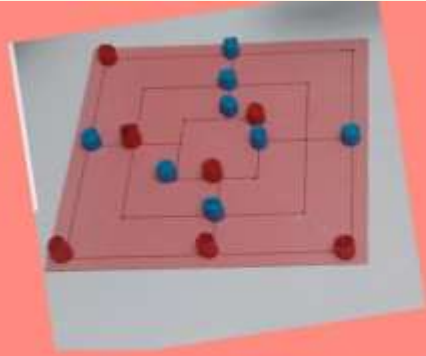
# QWIRKLE



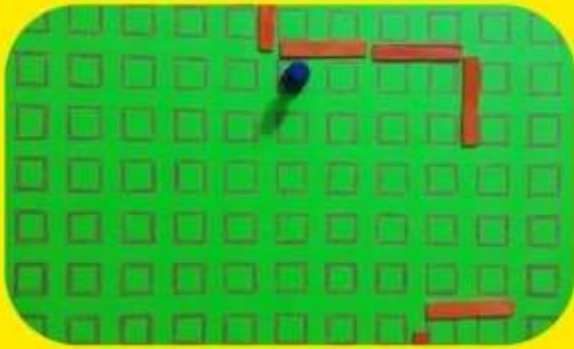
# SURAKARTA



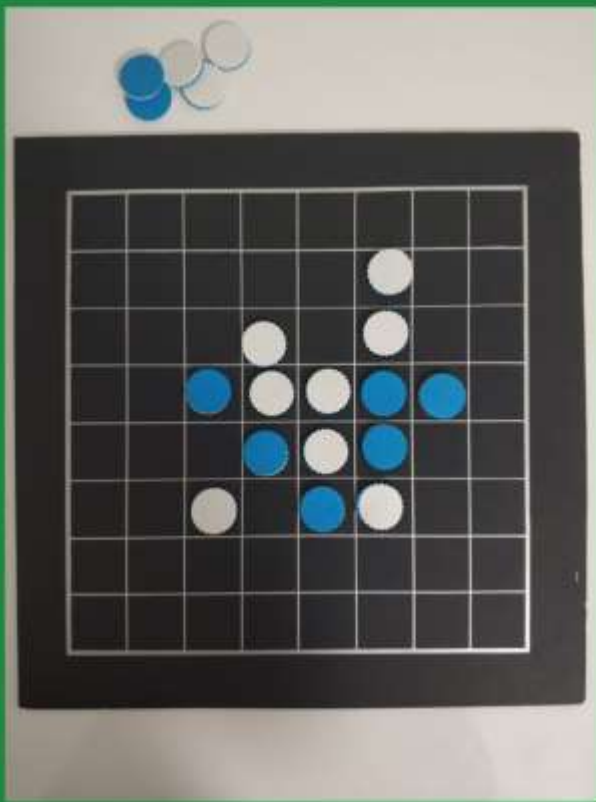
# 9 TAŞ



# KORIDOR

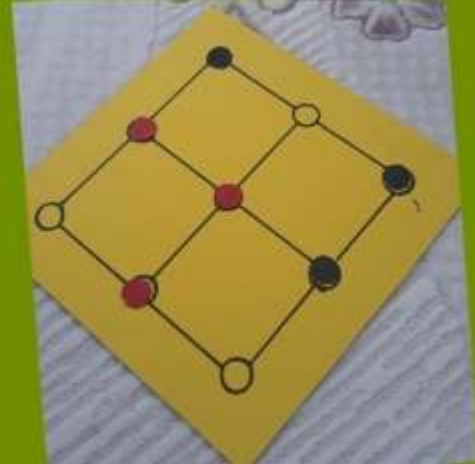
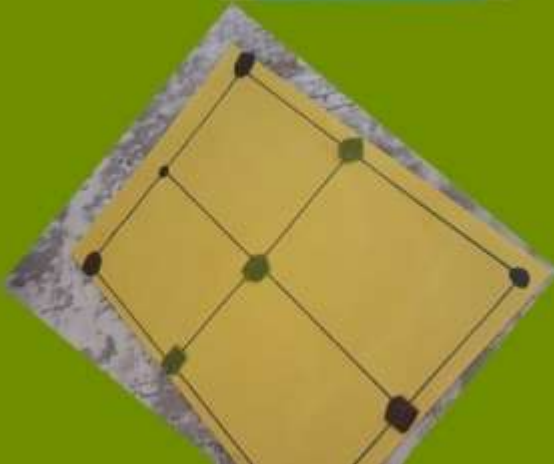
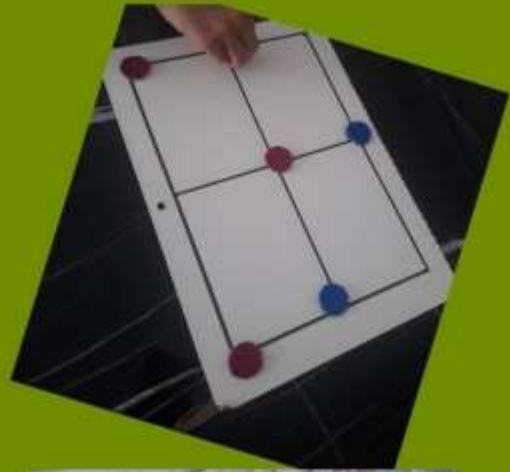


# REVERSI





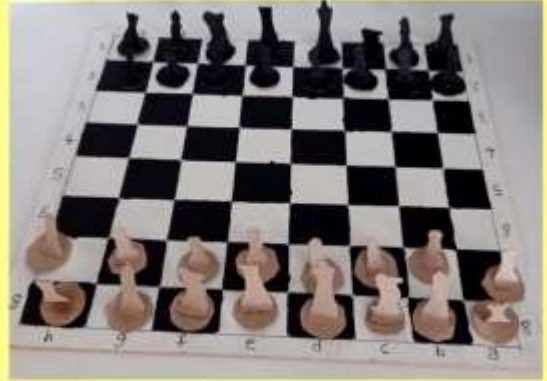
# 3 TAŞ



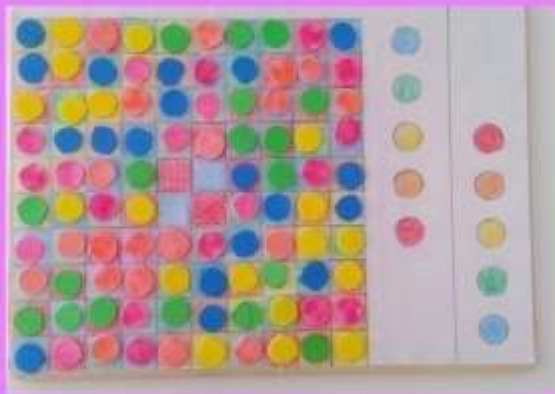
# TANGRAM



# SATRANÇ



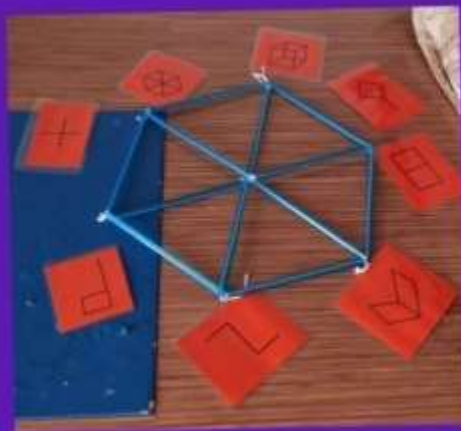
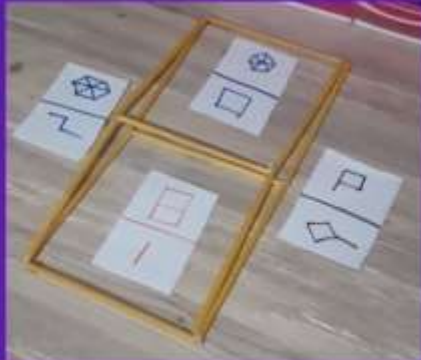
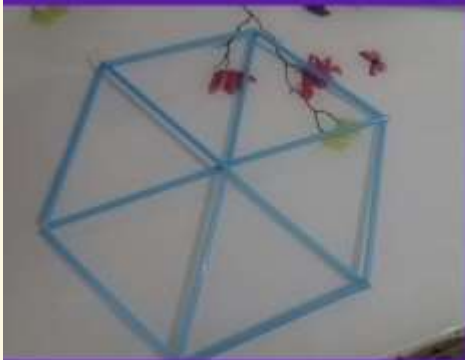
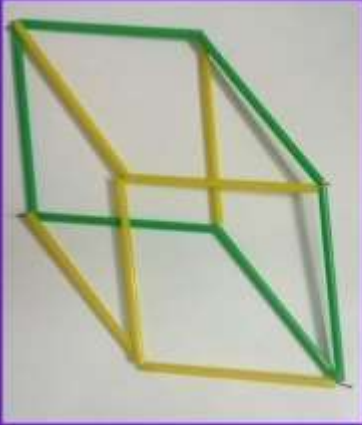
# SKIPPITY



# SCRABBLE



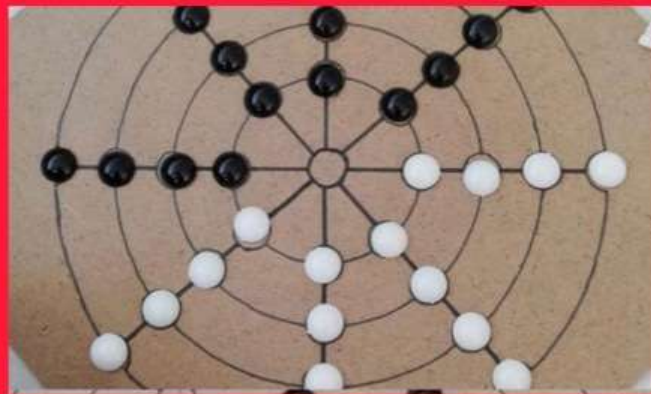
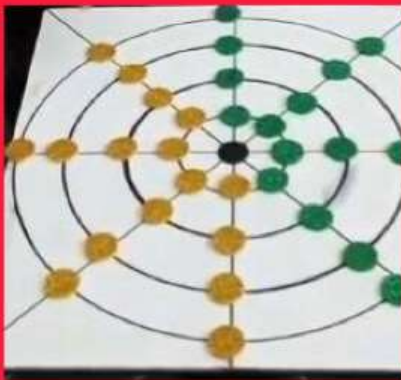
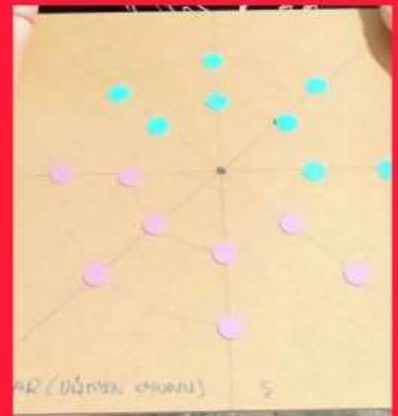
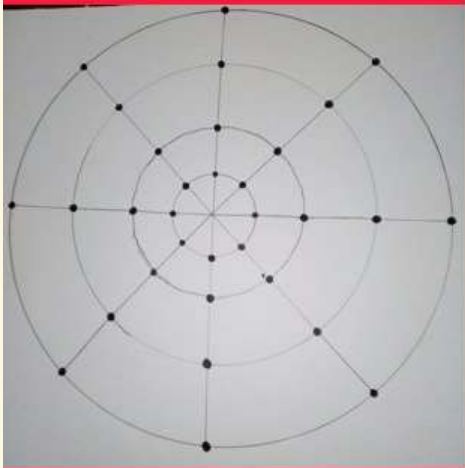
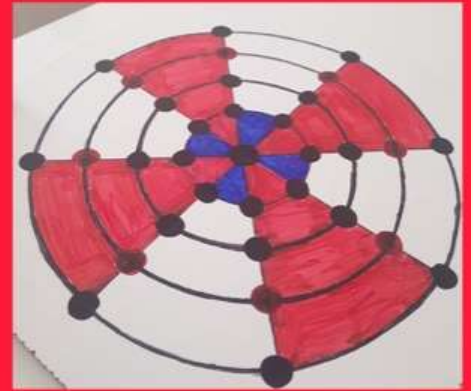
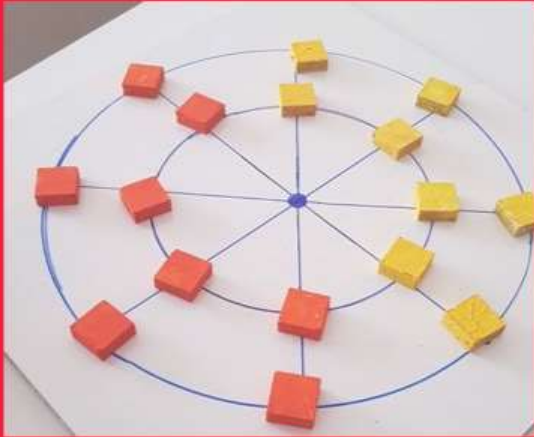
# RIDDLE CUBE



# HAFIZA OYUNLARI



# BIHAR (DÜMEN)





# AKIL VE ZEKA OYUNLARI BİLGİ YARIŞMASI



ÜÇ TAŞ OYUNU BİLGİ YARIŞMAMIZDA ;

1. ELİF NİSA(3F)
- 2.ERKAN (3/C)
- 3.RÜMEYSA (3/B)



MANGALA BİLGİ YARIŞMAMIZDA ;

- 1.ÖMER (3/B)
- 2.CEYDA (3/D)
- 3.CEREN (3/G)



SATRANÇ BİLGİ YARIŞMAMIZDA;

- 1.ÖMÜR(3/F)
- 2.YAĞIZ (3/C)
- 3.ALİ (3/G)



BİHAR (DÜMEN ) OYUNU BİLGİ YARIŞMAMIZDA;

- 1.SAİM(3-B)
- 2.CEREN (3-G)
- 3.ÖMÜR (3-F)



### TANGRAM BİLGİ YARIŞMAMIZDA;

- 1.MÜBERRA (3-F)
- 2.ÖMÜR (3-F)
- 3.SAİM (3-B)

### 3.RÜMEYSA (3-B)

ÖĞRENCİLERİMİZİ VE YARIŞMAMIZA KATILAN BÜTÜN ÖĞRENCİLERİMİZİ TEBRİK EDERİM 🍌🍌👍



### RIDDLE CUBE BİLGİ YARIŞMAMIZDA;

- 1.ÖMER HARUN(3-B)
- 2.SAİM (3-B)
- 3.ŞEYMA (3-B)



### SKİPPİTY BİLGİ YARIŞMAMIZDA;

- 1.YAĞMUR (3-C)
- 2.SAİM (3-B )
- 3.YUSUF K.

# SİZLER İÇİN HAZIRLADIĞIMIZ SUDOKU OYUNUMUZ

	2			1
	1			3
2		4		
1				4
	4		5	2

		1	3	5
3				1
	1			
5	4			
	3	5	4	

3	5			
			2	1
1			5	
	1		3	5
	2	1		

				5
2	5			1
	1			
	3	4		2
1	2		3	

				2
	4			1
1		4	5	3
				5
5	3		2	

	5			2
5		1	2	4
2	4			1
3	1			

3			4	5
		3		
1			5	
5	3	1		4
		5		

	1	5		4
		3		2
5		4		1
3				
4				3

1	4	3		2
			4	3
4		5		
	1			
	5	2		

TEBRİKLER...

## TEŞEKKÜR EDİYORUZ

Projemiz süresince tüm etkinliklere katılan ve dergimizin ortaya çıkmasına katkıda bulunan;

Gizem İŞLEK ve Öğrencilerine

Hatice GÜVEN ve Öğrencilerine

Hamza IŞIK ve Öğrencilerine

Ayça YALÇINKAYA ve Öğrencilerine

Tuğba MACİT ve Öğrencilerine

Songül YAZICI ve Öğrencilerine

Günnur GÜNGÖREN ve Öğrencilerine

Dilek ACUNER ve Öğrencilerine

Hayriye CESUR ve Öğrencilerine

Nuray ŞIVGIN ve Öğrencilerine

Teşekkür Ediyoruz...