

PIKTOGRAM

A

C

OCAK 2025

Hafta	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
1	1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30
6	31					

SUBAT 2025

Hafta	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
1						
2	1	2	3	4	5	6
3	7	8	9	10	11	12
4	13	14	15	16	17	18
5	19	20	21	22	23	24
6	25	26	27	28	29	30

15'te 15



İlkokul
Yarıyıl Etkinlik Kitabı

Hazırlayanlar

Editör

Osman ÇELİK

İçerik Senaryo

Abdullah YÜCEL
Ayşe BAŞ
Belkis DOĞAN AYVAR
Burcu GERÇEK YILDIZ
Coşkun İNCE
Dilan KEYVAN
Ebru GENÇDOĞMUŞ
Elif ULUTAŞ
Emrullah KEL
Hayriye KAFTAN AYAN
Kamer TÜRKİLİ
Mehmet AYKAYA
Murat ERTAÇ
Onur YILMAZ
Osman ÇELİK
Özlem ÖZPOSTACI
Selma ÇELİK
Sezgin KEL
Sinel MADEN SOYKAN
Ümit YILDIRIM

Görsel Tasarım

Canan Özlem CANER
Dilek FİDANCI
Fatma GENÇ
Gazanfer DİKER
Gülçin PINAR KAYNAR
Gülsev PINAR AYDINLI
Hülya ARSLAN
Kadriye EROĞLU
Sevi YILDIZ
Tuğçe Burçin ARTUKOĞLU

Programlama

Çiğdem BOĞA CEYLAN
Fatih UÇAR
Kevser YARDIMCI
Neslihan YILDIRIM ÇAYIRCI
Seda UÇAR
Zekican YARDIMCI

Ses Kayıt Tasarım

Abidin AYDIN
Aysun TONYA
Çağdaş SEVİNÇ
Ezgi SARINÇ
Filiz KUMLU
Onur TÜLÜ

Dil İnceleme

Bahar ŞAHİN ŞEHİR

Pedagojik İnceleme

Elif DİLEK

15'te 15



İlkokul
Yarıyıl Etkinlik Kitabı



KARDAN ADAMLARLA TANIŞMA

Merhaba Arkadaşlar!



Benim adım Yiğit. Sekiz yaşındayım ve İzmir’de yaşıyorum. Size kardan adam yaptığım ve çok mutlu olduğum bir günü anlatmak istiyorum.

Yarıyıl tatili gelmiş ve karnelerimizi almıştık. Eve gittiğimde karnemi anneme ve babama gösterdim. Annem ve babam beni tebrik etti. Babam “Yiğit, yarın sabah dedenin yanına Erzurum’a gideceğiz.” dedi. Çok heyecanlandım ve o gece uyumakta zorlandım.

Sabah olunca kahvaltı yapar yapmaz yola çıktık. Dedeme göstermek için yanıma karnemi de aldım. Gece geç saatte Erzurum’a ulaştık. Arabadan indiğimde

beni bir titreme tuttu. Hava çok soğuktu. Dedemi görünce onu hasretle kucakladım. Dedemin sıcacık kucaklaması üşümemi azaltsa da o üşüdüğümü fark etti. Beni kucağından indirmeden hemen eve götürdü.

Sıcacık eve girince titremem geçti. Hemen çantamdan karnemi çıkardım ve onu dedeme gösterdim, o da beni tebrik etti. Çok yorgun olduğum için hemen uyudum.

Sabah erken saatlerde uyandım. Hemen cama koştum. Bir de ne göreyim? Dışarıda lapa lapa kar yağıyor. Sevinçten “Yaşasın, yaşasın!” diye bağırdım. Heyecandan soğuğu unuttum. Montumu bile giymeden dışarı çıkmak için evin kapısını açtım. Hava buz gibi soğuktu. Tam dışarı çıkıyordum ki dedem





“Yiğit hasta olursun, montunu giymeden dışarı çıkma.” dedi.

Eve dönüp montumu, eldivenlerimi ve beremi aldım.

Sokaktan gelen çocuk seslerine doğru koştum. Çocuklar ile hemen tanıştım ve onlara “Kardan adam yapalım mı?” dedim. Onlar da başları ile onayladılar. Hep beraber kar yığınlarının içine daldık. Kar dizlerimi geçiyordu. Kocaman bir kar topunu karın üstünde yuvarlamaya başladım. Arkadaşlarım da başka bir kar topunu yuvarladılar. Büyük kar topunu alta, arkadaşlarımın daha küçük olan kar topunu üste

koyduk. Kardan adamın gövdesini tamamlamıştık ki bir arkadaşım futbol topu büyüklüğündeki kar topunu gövdenin üstüne koydu. Kardan adamı el birliği ile tamamladık.

Kardan adam biter bitmez karşısına geçtim ve “Merhaba kardan adam, ben Yiğit. Seni ziyarete geldim, umarım sen de beni İzmir’de ziyaret edersin.” dedim.

Erzurum’da çok güzel bir yarıyıl tatili geçirdim. İzmir’e döndüğümde çok mutluydum çünkü hayatımda ilk kez bir kardan adam yapmıştım.

Seni hep bekleyeceğim, umarım İzmir’e de gelirsin kardan adam.



Akrostiş şiir yazmaya ne dersin?

Akrostiş Şiir
Her dizenin ilk harfi yukarıdan aşağıya doğru okunduğunda ortaya bir söz çıkacak biçimde düzenlenmiş şiire denir.

K ar yağar lapa lapa

A klım fikrim dışarda

R

D

A

N

A

D

A

M

M

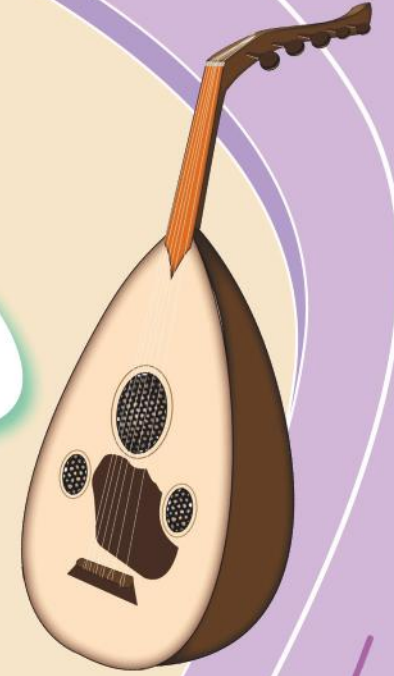


ÇALGIYI BİL OYUNU

Sevgili Çocuklar,
İşte, sizlere müzikli ve eğlenceli bir oyun...
Çalgıların seslerini dinleyin, ismini bilin ve puanları kazanın.



Çalgılar seni bekliyor.
Karekoda tıklayarak oyuna ulaşabilirsin.



HER ALANDA PİKTOGRAM

Merhaba Mert!
Tatilin nasıl geçti?

Merhaba! Çok iyi geçti
Ayda. Ya seninki?

Benimki de güzel geçti Mert.
İzmir'den gelen teyzem ve
kuzenlerim ile çok güzel
vakit geçirdik. Sen tatilde
neler yaptın? Anlatsana.

Biz de dedemleri ziyarete İstanbul'a
gittik. Biliyor musun? İlk defa
uçığa bindim ben.

Ne hissettin
peki?

Uçak kalkarken biraz
heyecanlansam da gökyüzünden
aşağı bakmak, bulutları seyretmek
büyüleyiciydi. Bulutlar, pamuk
şeker gibi görünüyordu.

Vay! Başka
neler gördün?

Havaalanında gördüğüm
semboller dikkatimi çekti.
Babam bu sembollerin adının
piktogram olduğunu söyledi.

Piktogram ne demek?

Piktogram, bir yeri, bir nesneyi resim yoluyla anlatan sembollerdir. Farklı kültürden ve ayrı dilleri konuşan insanları bilgilendirme ve yönlendirme amacıyla kullanılmaktadır. İnsanlar; acil çıkış, tuvalet, otopark, restoran, bankamatik gibi yerleri bu semboller sayesinde çok kolay bulabiliyorlarmış.

Mesela havaalanı, tren istasyonları, otogar gibi yerlerde mi?

Evet, ayrıca alışveriş merkezi, hastane, müze gibi yerlerde ve trafik işaret levhaları, ambalajların üzeri, kıyafetlerin içindeki etiketlerde de piktogramlar kullanılıyor.

Aaa! Evet, hatırladım. Annem bazı kıyafetleri yıkamadan önce etiketindeki sembolere bakıyor. Bu sembollerin adının piktogram olduğunu bilmiyordum.

Piktogramlar genellikle siyah zemin üzerine beyaz çizim ya da beyaz zemin üzerine siyah çizimden oluşuyormuş. Kolay anlaşılması için de çizimler çok basit ve ayrıntısız olmalıymış.

Peki, piktogramlar neden genellikle siyah ve beyaz çiziliymiş?

Nedeni, renklerin farklı kültürler için farklı anlamlar ifade etmesiymiş. Renkli piktogramlarda ise sarı, tehlike; kırmızı, yasak; yeşil, güvenli; mavi, zorunluluk anlamına geliyormuş.

Öyleyse piktogramlar hem hayatımızı kolaylaştırıyor hem de güvenliğimizi sağlıyor öyle değil mi?

Evet, öyle. Düşündüm de belki biz de piktogram çizebiliriz Ayda.

Bu çok iyi bir fikir Mert. Ama önce çevremizde piktograma ihtiyaç olan yerleri bulmalıyız.

Haklısın Ayda, işe buradan başlamalıyız.

Anlaştık. Haydi, şimdi biraz da oyun oynayalım Mert.

Geri
Dönüşüm

BASLA

BİLGİ

P İ K T O G R A M
H A F I Z A M D A

Ateş
Yakmak
Yasaktır

Girilmez

Arkadaşlar, piktogram hakkında kısaca bilgilendiniz. Piktogram konusunu daha iyi kavramak için "Piktogram Hafızamda" oyununu oynamaya ne dersiniz?

Toplanma
Alanı

Oyuna ulaşmak için
karekoda tıklayınız.





H A R F DEDEKTİFİ



Merhaba Çocuklar,
Bulmacaları sever misiniz? Bulmacaların cevabını ararken heyecanlanıyor musunuz? Peki, bulmacaları çözünce mutlu oluyor musunuz? O hâlde bu etkinlik tam size göre.



1

2 5
3 B U L M A C A
4

7 9
8

Şimdi, sayfada verilen karekodu tıklayarak etkinliğe geçiş yapalım. Etkinlikte verilen soruları dikkatlice okuyalım. Soruların her birinin cevabı harflerin yerleri değiştirilerek verilmiştir. Eminim, sizin gibi başarılı harf dedektifleri harflerin doğru sıralanışını kolaylıkla bulabilecektir. Öyleyse zaman kaybetmeden etkinliğimize başlayalım.

Oyuna ulaşmak için karekoda tıklayınız.






WELCOME, JUNIOR DETECTIVES!








You have a top-secret mission. There are a lot of secret codes. Read the rules below and solve the hidden message.







- Use the code chart. Match the symbols with the letters.
- Put the letters together to solve the secret message.

Are you ready to start?

SECRET CODE

LETTER	A	B	C	D	E	F
CODE						

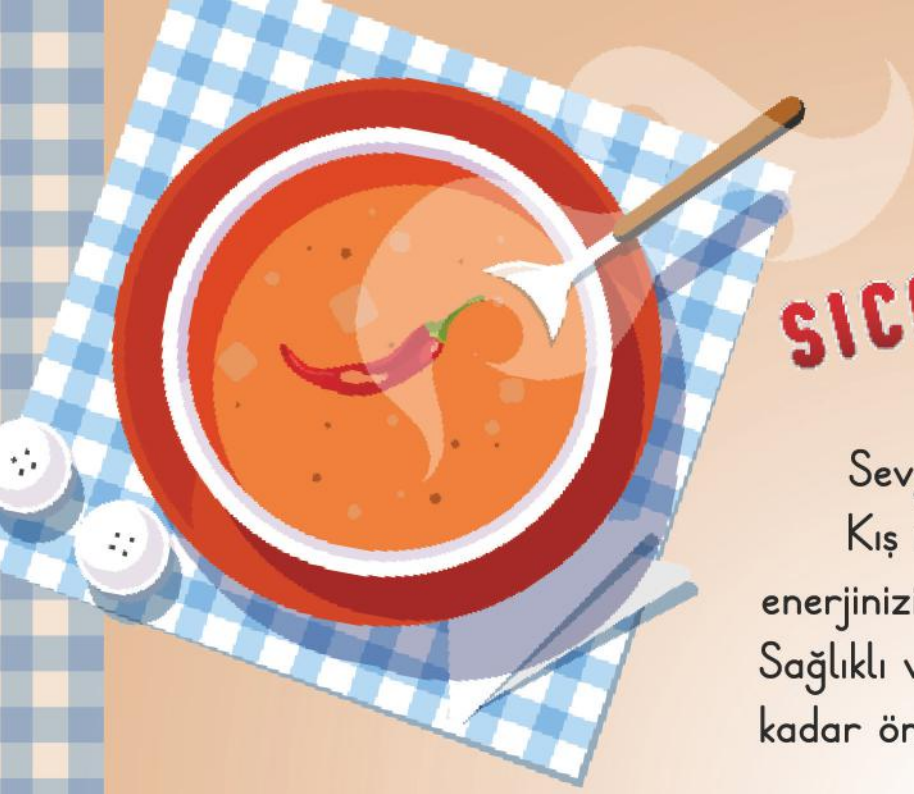
LETTER	G	H	I	J	K	L	M
CODE							

LETTER	N	O	P	Q	R	S
CODE						

LETTER	T	U	V	W	X	Y	Z
CODE							

CLICK THE QR CODE, TO ACCESS THE GAME





SICAK BİR HÂSE ÇORBADAN DAHA FAZLASI

Sevgili Çocuklar,

Kış mevsimi yine kapımıza dayandı. Bu mevsimde enerjinizi yüksek tutmalı, sağlıklı besinler tüketmelisiniz. Sağlıklı ve dengeli beslenmenin insan gelişimi açısından ne kadar önemli olduğunu elbette biliyorsunuzdur.

Bu mevsimde özellikle çorbayı sofranızdan eksik etmemelisiniz. İçimizi ısıtan besin deposu tarhana çorbasını da umarım severek tüketiyorsunuzdur. Peki, tarhana çorbasının hikâyesini hiç duydunuz mu? Cevabınız “Hayır!” ise yazıyı okumalısınız.

Osmanlı Padişahı Yavuz Sultan Selim, tahtta olduğu yıllarda bir dönem Edirne’de yaşamış. Padişah bazı günlerde kıyafet değiştirerek sokaklarda dolaşip evlere konuk olurmuş. Yine bu günlerin birinde Padişah Yavuz Sultan Selim kıyafet değiştirerek arkadaşıyla Edirne sokaklarını gezmeye çıkmış. Akşam olduğunda tek katlı kerpiç bir evin önüne gelmişler. Evinin kapısının önünde duran kişi tanımadığı bu iki yabancıyı akşam yemeği için evine davet etmiş.



Tek katlı kerpiç evin kapısından içeri girmişler. Sofrada buram buram tüten bir kâse çorba ve sıcak pideler bulunmaktaymış. Çorba kâsesine kaşıklar daldırılmış. Ev sahibi konuklarına ikramda bulunduğu için mutluymuş. Bir ara padişah konuşmaya başlamış. Arkadaşı da alışkanlığından olsa gerek “Evet Sultanım, haklısınız Hünkârım.” şeklinde Yavuz Sultan Selim’e cevaplar vermiş. Ev sahibi bu duruma şaşırılmış. Konuğunun bir padişah olduğunu anlamış. Koca padişaha bir kâse çorbadan gayrı ikramda bulunamamış olması ev sahibinin canını sıkmış. Padişah durumu fark etmiş. Ev sahibinin üzüntüsünü gidermek için “Kismetimiz de çok güzelmiş. Çorba çok lezzetli. Daha önce yememiştim.” demiş. Ev sahibi de “Darhane çorbasıdır, kusurumuza bakmayın Padişahım.” diyerek fakirhane çorbası olduğunu ifade etmeye çalışmış.

İşte, o gün bu gündür iştahla tükettiğimiz şifa kaynağı olan darhane çorbası, günümüzdeki tarhana çorbasının ta kendisidir. Günümüzde de güzel ülkemizin birçok yöresinde farklı malzeme ve tekniklerle yapılır. Peki, kış günlerinde içinizi ısıtmaya, şifa bulmaya ne dersiniz? Bir kâse tarhana çorbası alır mısınız?



İSİM-ŞEHİR OYUNU

Merhaba Çocuklar!

Yarıyıl tatili geldi. Derslerinize çalıştınız, hikâye kitabınızı da okudunuz ama hâlâ boş vaktiniz kalmış olabilir. Boş vakitlerinizde evinizde eğlenerek zaman geçirebileceğiniz birçok oyun var. Evde ailenizle ve arkadaşlarınızla oynayacağınız oyunlardan biri de "İsim-Şehir" oyunu. Haydi, oyuna başlayalım.

Nasıl Oynanır?

Bir sayfanın üst tarafına isim- şehir- hayvan- bitki- eşya ve puan başlıkları yatay olarak yazılır. Başlıkların aralarına çizgi çizilir. Alfabenin tüm harfleri (Ğ ve J harfleri hariç) kâğıtlara teker teker yazılır. Kâğıtlar harfler görünmeyecek şekilde katlanır, bir kâsenin içine konular. Oyunculardan biri, kâsenin içinden bir harf çeker ve harfi gösterir.



Oyuna ulaşmak için karekoda tıklayınız.

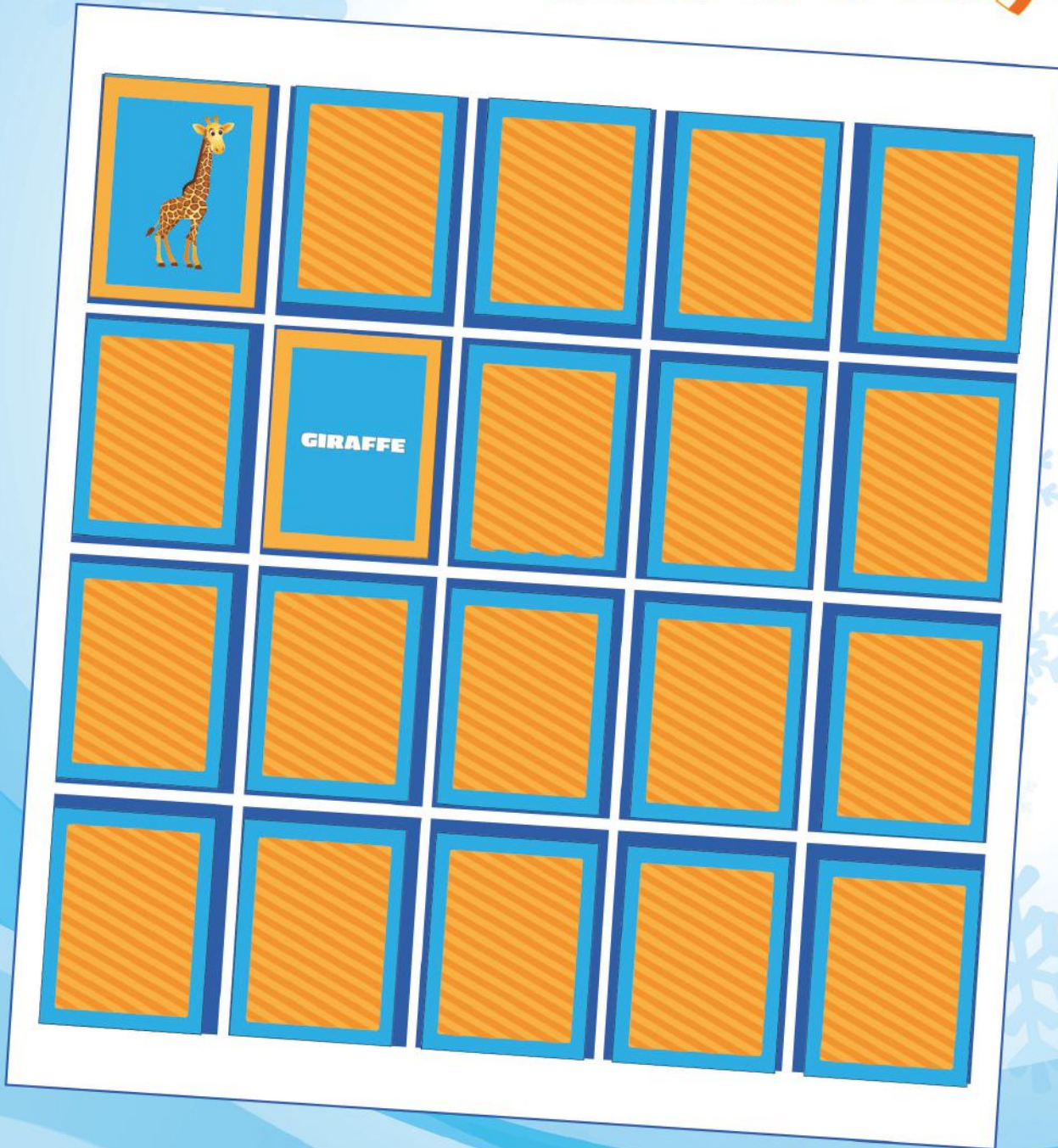
MATCHING CARDS

Hello Friends!

It's time to play a game!
It's a memory game. First, you
keep the words in your mind,
and second, you match the
words with the pictures.
Finally, complete
the game quickly.
You can do it easily,
trust yourself!



Let's Play!



CLICK THE QR CODE,



TO ACCESS THE GAME



MUTLUYUZ

Merhaba Çocuklar,

Sizce mutluluk bulaşıcı mıdır? İnsandan insana geçer mi? Gelin bu sorulara Alin'in hikâyesini okuduktan sonra cevap verelim.

Bugün okuldan dönerken annemle otobüse bindik. Bir durak sonra yaşlı bir teyze bindi. Onu görür görmez yer vermek için oturduğum koltuktan kalkıp annemin kucağına geçtim. Teyze çok mutlu oldu. Sıcacık gülümseyerek bana teşekkür etti. Ben de gülümseyerek karşılık verdim. Annem "Aferin!" dedi bana. Yaşlı teyze, annem ve ben mutluluğu paylaştık.

Geçen gün bir arkadaşım "İki elmam var. Al, biri senin olsun." dediğinde ikimiz de mutlu olmuşuk. Demek insandan insana geçebiliyor bu "mutluluk" denilen şey. Sokaktaki bir kedinin başını okşamak, bir fidan dikmek, bir çiçeğe su vermek...

İşte, mutlu olmak bu kadar kolay.

Şimdi "Mutluluğu Yakala" şarkısını dinleyelim.



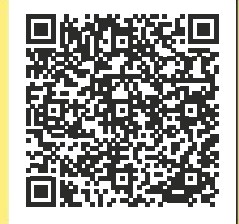
MUTLULUĐU YAKALA

Çađdař SEVİNÇ

Aç bir kedi görünce bir kapla süt ver,
Sıcak havalarda köpeđe su ver.
İki elman varsa paylaş arkadaşınla,
Mutlaka bir fidan dik, mutluluđu yakala.



Karekoda tıklayarak
řarkıyı dinleyebilirsiniz.



♥ Haydi, řimdi sen de řarkımızı dinleyerek "Mutluluđu Yakala"

KARDAN YAPBOZ

Merhaba Çocuklar,
Hem işlem becerinizi geliştirmeye hem eğlenceli bir
yapboz oyununa ne dersiniz?

Yapboz parçalarının üzerindeki işlemleri yapıp doğru cevaplarla eşleştirdiğinde yapboz tamamlanacak. Acaba oyun tamamlandığında nasıl bir sürprizle karşılaşacaksın? İyi eğlenceler!

Oyuna ulaşmak için
karekoda tıklayınız.



EVİMİZ “DÜNYAMIZ”

Sevgili Çocuklar,

Günlük yaşantımızda kullandığımız birçok kaynak doğadan elde edilir. Fakat doğal kaynaklar, plansız ve aşırı tüketim nedeniyle hızla yok oluyor. Bu yüzden kaynaklarımızı tasarruflu bir şekilde kullanmak, sıfır atık konusunda bilinçlenmek ve yaşamın devamlılığını sağlamak hayati önem taşıyor.



Kaynaklarımızı tasarruflu kullanıp atıkları yeniden kullanıma dâhil ederek doğanın dengesini koruyabiliriz.

Gelin, bu konuda neler yapabileceğimizi hep birlikte öğrenelim. Etkinliğe ulaşmak için karekoda tıklayalım.

Oyuna ulaşmak için karekoda tıklayınız.



HAFIZAMA GÜVENİYORUM



Oyuna ulaşmak için
karekoda tıklayınız.



Merhaba Çocuklar,

Sizin için eğlenceli bir hafıza oyunu hazırladık. Ekranaya gelen resme çok dikkatli bakmalısınız. Sonra resimle ilgili soruları cevaplamalısınız. Bakalım, ne kadar dikkatlisiniz. Bol şans!



Öğretmenim!
Beni anladığın,
Her zaman desteklediğin,
Hep yanımda olduğun,
Sevgiyle kucakladığın,
Hatalarımı düzeltmeme yardımcı olduğun,
Her zaman sabırla dinlediğin,
Bana yol gösterdiğin,
Başarmayı öğrettiğin ve
Hep gülümsettiğin için teşekkür ederim.

 **Siz de öğretmeninize bir şarkıyla
teşekkür etmek ister misiniz?**

O hâlde karekoda tıklayarak şarkıyı dinleyebilirsiniz.

ÖĞRETMENİM TEŞEKKÜR EDERİM

Çağdaş SEVİNÇ

Nasıl içten dokundun kaderime,
Ne güzel tohumlar ektin kalbime.
İyi bir dünya dileğime,
İyi bir insan ödevime,
Yoldaş oldun emeğime.
Unutma!

Düşlediğim yarınıma,
Güven verdin umuduma.
Güneş oldun hayatıma,
Unutma!

Öğretmenim, teşekkür ederim;
Yağmura ismini söyledim.
Öğretmenim, teşekkür ederim;
Ağaçlara ismini söyledim.



DİJİTAL

SIRALAMA BULMACASI

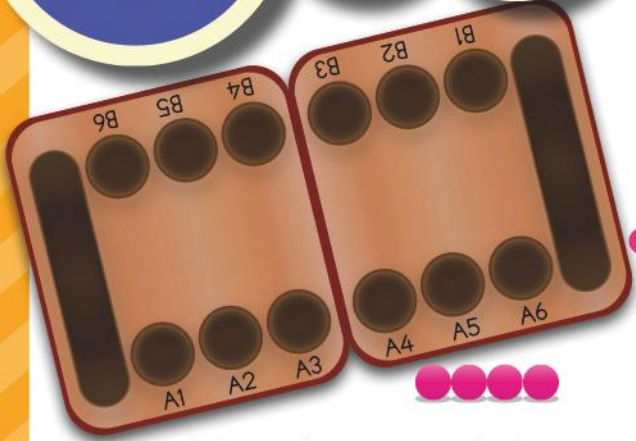
Merhaba Çocuklar,
Dijital sıralama bulmacası, geçmişten günümüze kadar zevkle oynanan bir strateji oyunudur. Bu oyunda rastgele verilen sayı karelerini en az sayıda hamle ile kuralına göre sıralamalısın. Unutma, sayılar soldan sağa doğru artar. Bu oyunu, sıkılmadan defalarca oynayabilirsin. İyi tatiller!



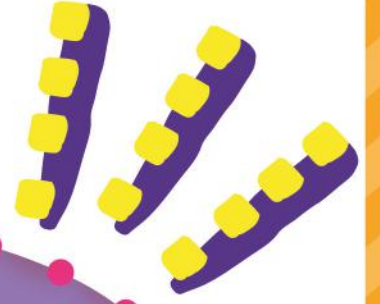
Oyuna ulaşmak için
karekoda tıklayınız.



MANGALA

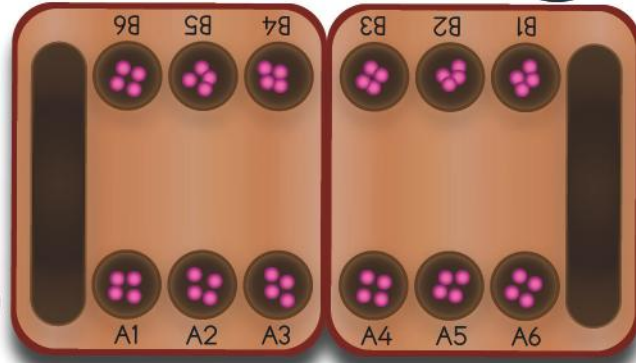


Sevgili Çocuklar,
Size bir strateji oyunu olan
mangalayı tanıtmak istiyoruz.



Mangala oyunu iki kişi arasında oynanır. Her oyuncunun önünde 6 tane küçük kuyu (oyuk) ve altı numaralı kuyunun sağında bir hazine bulunur. Oyuna ilk başlayacak oyuncu kura ile belirlenir. Oyun başlangıcında 12 kuyunun her birinde dörder taş bulunur. Oyuncu, hamle sırası kendine geldiğinde bölgesinde yer alan kuyulardan birini seçer. Seçtiği kuyuda bir taş bırakarak saat yönünün tersine doğru diğer taşları kuyulara dağıtır. Oyuncunun amacı kendi hazinesinde en fazla taşı biriktirmektir.

Bir strateji oyunu olan mangalada oyuncular, belli kurallar dâhilinde birbiri ile rekabet ederken hızlı ve doğru karar almayı öğrenirler. Oyuncu, rakibinin yapacağı hamleleri önceden düşünerek öngörü ve strateji becerisini geliştirir.



OYUNUN KURALLARI

Şimdi oyunun kurallarını öğrenelim.

1. KURAL (TEKRAR OYNAMA KURALI): Hamle sırası kendinde olan oyuncu, önündeki kuyulardan herhangi birini seçer. Taşların birini, aldığı kuyuya bırakmak şartıyla saat yönünün tersine doğru taşlarını dağıtır. Elindeki son taş kendi hazinesine denk gelirse tekrar oynama hakkı kazanır. Oyuncunun kuyusunda sadece tek taş varsa sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşır. Bu durumda hamle sırası rakibine geçer. Mangalada son taş belirleyicidir.

2. KURAL (ÇİFTLEME KURALI): Hamle sırası gelen oyuncu kendi bölgesindeki herhangi bir kuyudan aldığı taşları dağıtırken hazinesine taş bırakır. Sonra elinde taşı kalırsa rakibinin bölgesine geçerek kuyulara taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin kuyusundaki taşların sayısını çift yaparsa oyuncu bu taşların hepsinin sahibi olur. Taşları kendi hazinesine taşır.

3. KURAL (BOŞ KUYU KURALI): Hamle sırası gelen oyuncu, kendi bölgesindeki herhangi bir kuyudan aldığı taşları dağıtırken son taşı kendi bölgesindeki boş bir kuyuya denk gelirse hem boş kuyuya denk gelen tek taşı hem de bu kuyunun karşısındaki rakibinin kuyusunda olan taşları sayısına bakmadan alır. Taşları kendi hazinesine taşır. Bu durumda hamle sırası rakibine geçer.

4. KURAL (OYUN SONU): Sırası gelen oyuncunun hamlesi sonunda kendi bölgesindeki kuyularda taşı kalmazsa ve rakibinin kuyularında taş varsa tüm taşları kendi hazinesine taşır. Oyunun sonunda kendi hazinesinde en fazla taşı biriktiren oyuncu oyunu kazanır. Her iki oyuncu da yirmi dörder taşa sahipse oyun berabere biter.



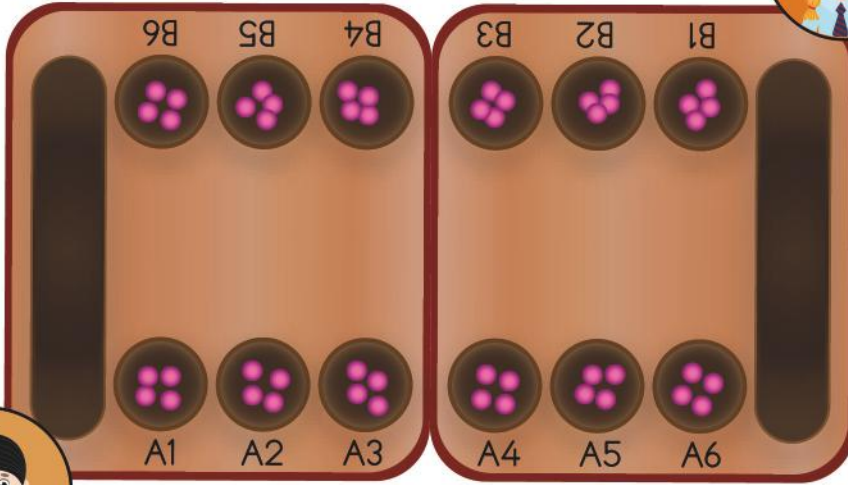
ÖNEMLİ BİLGİLER

Hamle sırası gelen oyuncu kendi bölgesinde yer alan kuyudan taşları dağıtırken rakibin hazinesinden geçiyorsa rakibin hazinesine taş bırakmaz. Genel olarak mangala oyunu 3 set üzerinden oynanır. İki seti alan oyuncu, o oyunun kazananı olur. Mangala oyununda M harfi hazineyi, X sembolü ise taş almayı belirtir.

Örnek Soru-1



Melike

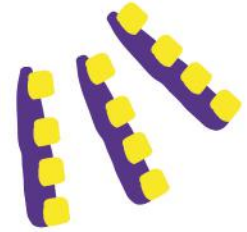


Ege

Atatürk İlkokulu 2/B sınıfı öğrencilerinden Melike ile Ege, Zekâ Oyunları Kulübü'nde merak ettikleri mangala oyununun kurallarını öğrenmektedirler. Yukarıda yer alan mangala oyununda Ege, kendi bölgesinde yer alan hangi kuyudan hamlesini gerçekleştirirse tekrar oynama hakkı elde eder?

Örnek Soru 1'in Çözümü

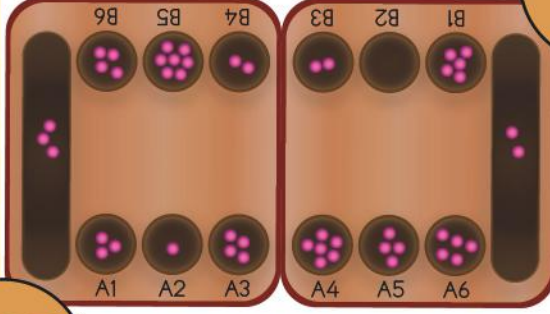
Ege kendi bölgesinde yer alan A4 kuyusunda bulunan dört taşı saat yönünün tersine doğru dağıtır. Taşlarını aldığı kuyuya bir tane bırakmak şartıyla son taşı kendi hazinesine denk geleceğinden tekrar oynama hakkı elde eder.



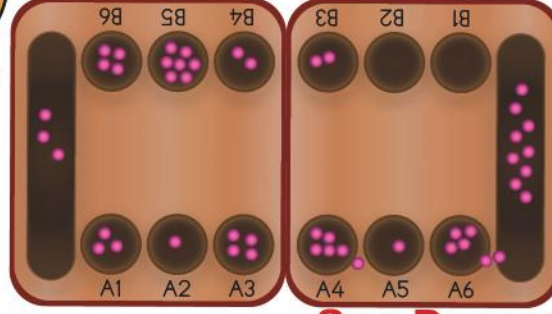
Örnek Soru-2



Kerem Akif



Örnek Soru 2'in Çözümü



Son Durum

Kendi bölgesindeki A5 kuyusundan başlayarak elindeki taşları dağıttığında Hatice'nin son taşı, rakip bölgede bulunan B1 kuyusundaki taşların sayısını çift yapmaktadır. A51X oynayarak çiftleme kuralı ile hazinesine 6 taş alır. (5. kuyudan taş dağıtır. Son taş rakibin 1. kuyusuna düşer. X sembolü rakibin 1. kuyusundaki bütün taşları hazinesine aldığını gösterir.)



Hatice

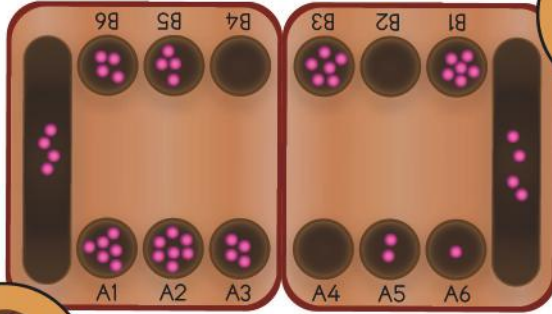
Zekâ Oyunları Turnuvası'na katılan Kerem Akif ile Hatice, mangala kategorisine başvurmuş olup kura sonrası birbirleriyle eşleşmiştir. Yukarıda yer alan durumda hamle sırası Hatice'de olduğuna göre kendi bölgesindeki hangi kuyudan oynamaya başlarsa çiftleme kuralına uygun izlemsel hamle yapmış olur?



Sezgin

Örnek Soru-3

Elif, boş kuyu kuralını uygulayarak hazinesine taş almak istemektedir. Bunun için kaç numaralı kuyulardan taş alabilir?



Elif

Örnek Soru 3'ün Çözümü

Elif'in 4. kuyusu boş olmasına rağmen bu kuyuda boş kuyu kuralını uygulayamaz. Öncelikle A6M oynayıp 6. kuyusunu boşaltır. (6. kuyudan taş dağıtır. Son taş kendi hazinesine (M) denk geldiği için tekrar oynama hakkını elde eder.) Sonra da A56; A36 A16 hamlelerinden biri ile son taşı boş kuyuya geldiğinden hem boş kuyudaki taşı hem de boş kuyunun karşısında yer alan rakibin kuyusundaki taşları alıp hazinesine taşır. Yani 1, 3 ve 5. kuyulardan oynayabilir.

15 Farkı Bul

Sevgili Çocuklar,

İki resim arasındaki 15 farkı bulabilir misiniz?





Cevap Anahtarı



Kaynakça

Deniz, K. ve Öztürk, İ. Y. (2022). Görsel bir kodlama sistemi olarak grafik simge kavramı. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (26), 24-38. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1073837>

Gül, M., Uzun, R.G. ve Çebi, M. (2018). Türk kültüründeki geleneksel oyunlar ve sporlara yüzeysel bir bakış. *Turkish Studies Social Sciences*, 13-26.655-671.

Kara, K. (Şubat 2019). Piktogramlar her yerde. *Bilim Çocuk*, 254, 38. <https://services.tubitak.gov.tr/edergi/yazi.pdf?dergiKodu=8&cilt=22&sayi=254&sayfa=38&yil=2019&ay=2&yaziid=42695> (E.T. 14.11.2024 20.07).

Kula, S. S. (2020). Zekâ oyunlarının ilkokul 2. sınıf öğrencilerine yansımaları: Bir eylem araştırması. *Millî Eğitim Dergisi*, 49(225).253-282.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2016). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları*, öğretmenler için öğretim materyali.

Önder, M. (2005). *Aldı Sözü Anadolu*. Elips Yayınevi.

<https://www.kulturportali.gov.tr/portal/yoresel-tarhana-corbaları>

<https://usak.ktb.gov.tr/TR-347920/tarhana-corbasi.html>

<https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/antalya/neyenir/yelten-tarhanasi>

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yaşayan Miras ve Kültürel Etkinlikler Genel Müdürlüğü. (2024). Geleneksel zekâ ve strateji oyunu: Mangala / göçürme togyzqumalaq, toguz korgool.

https://akademik.adu.edu.tr/ad/egitim/mat/webfolders/ZekaOyunlarOgr_5-8_2016.pdf <https://izmir.meb.gov.tr/dosyalar/e-dergi/izmircocuk/1/>

<https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-345148/geleneksel-zeka-ve-strateji-oyunu-mangala--gocurme-togyzqumalaq-toguz-korgool.html>

Görsel Kaynakça

Aşağıda ID numaraları verilen görseller, <http://tr.123rf.com> adresinden telif bedeli ödenerek alınmış ve düzenlenerek kullanılmıştır.

201414518, 29389414, 136942915, 230012535, 230012618, 44103275, 121829135, 11327480, 83430450, 183487376, 25634594, 68170883, 234542916, 90248979, 120904821, 114294822, 114294838, 209341236, 68842213, 200812464, 158552720, 130933908, 226730174, 62690963, 192268859, 192269004, 35221495, 61116323, 99374780, 172157744, 121012897, 142824811, 202832576.



TEMEL EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ