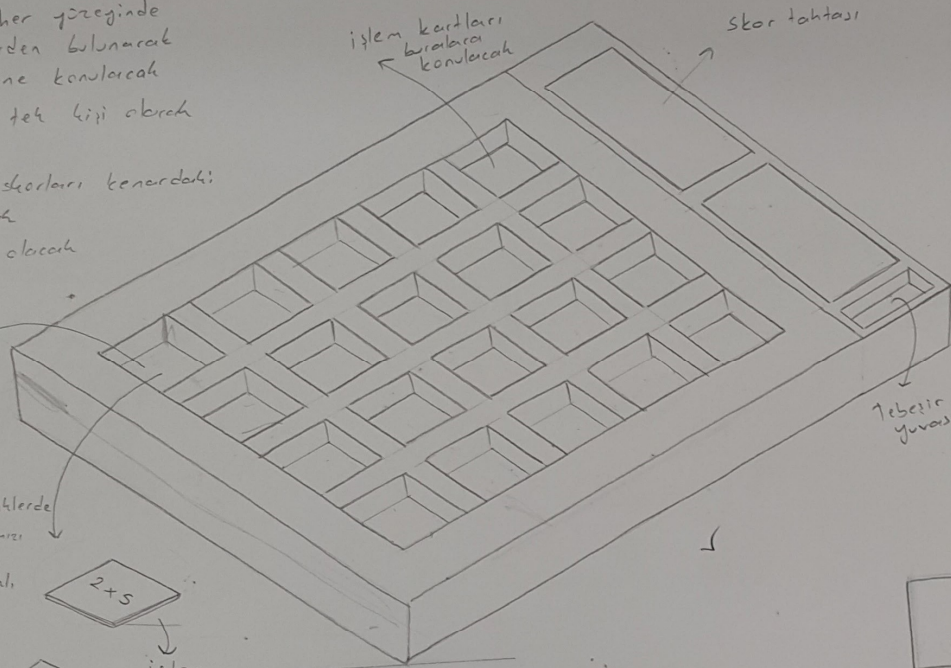
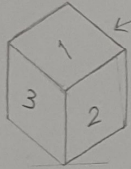


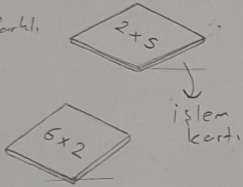
03.12.2019

Eğitici corpim tablosu

- * Ana aralarda boşluklar olacak.
- * Boşlukların üzerlerine işlem kartları konulacak
- * İşlemin doğru veya yanlış, her yöreğinde saygılar bulunan köşerlerden bulunarak işlem kartının üzerine konulacak
- * Tercihine göre iki veya tek kişi olarak oynanabilecektir
- * Yanlış ve doğru cevap skorları kenardaki karar kartlarına yazılacaktır
- * İşlem kartları 100 adet olacaktır (1'ler, 2'ler, 3'ler gibi)

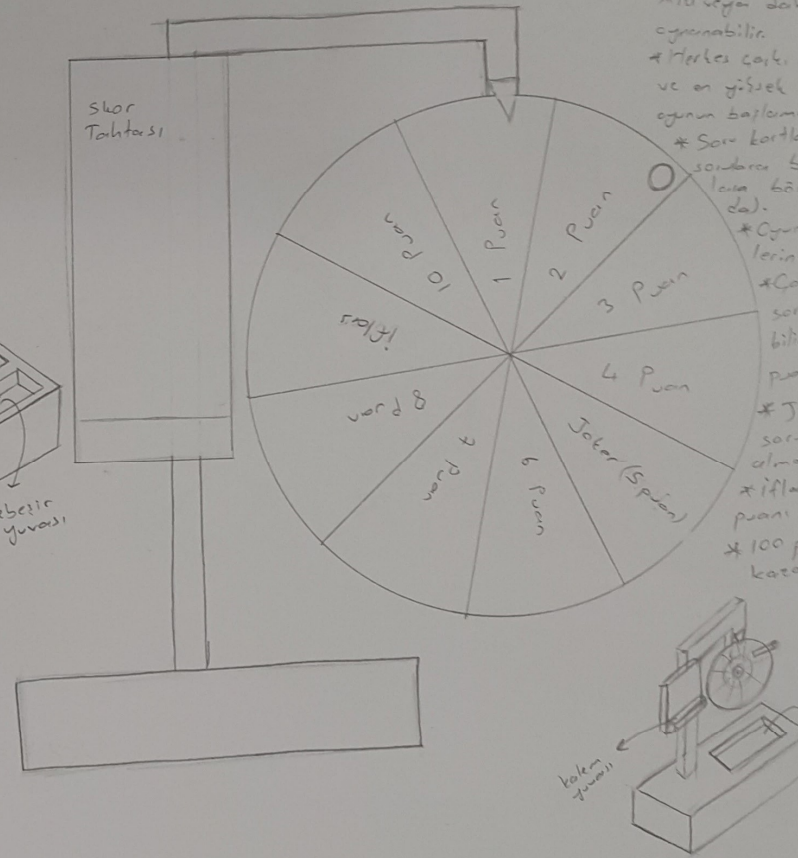


- * Kartların tümeleri aynı renklerde olacaktır (1'ler sarı, 2'ler kırmızı gibi)
- * Köşerlerin ise yöreleri farklı renklerde olacaktır



Çarkfelek bilgi yarışması

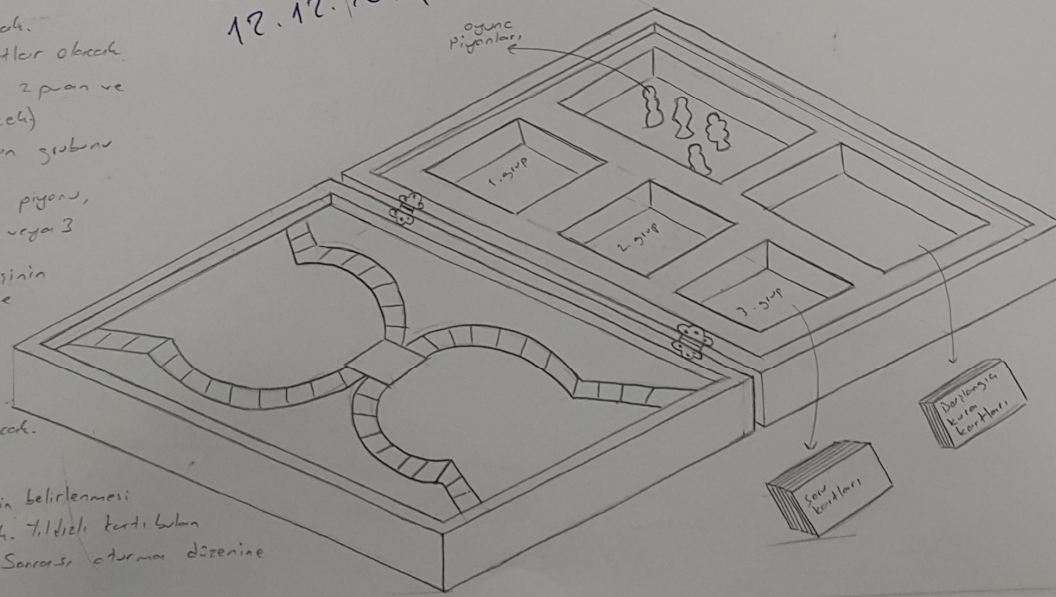
- * İki veya daha fazla kişi ile oynanabilir.
- * Herkes kendi bir kere döndürcek ve en yüksek saygı bulunan göre oyunun başlama sırası belirlenecek.
- * Soru kartları karıştırılarak, sorulara bakılmadan oynanacak (soru kartlarına bakılmayacak (çarkın miltak da)).
- * Oynanabilir soruların bir kısmı üzerine sorular yazılacak
- * Çarkta en yüksek soru sorulacak, diğer sorulara bilirse çarkta dönecek puan, hanesine eklenecek
- * Jakeri bulunan soru sorulmadan 5 puan alınmış hali kazanacaktır
- * Jiflas bulunan tüm puanı silinecek.
- * 100 puana ulaşan oyuncu kazanacaktır.



Bilgi Yarışması

12.12.2019

- * Kartlarda sorular olacak.
- * Üç puan grubunda kartlar olacak (1. grup 1 puan, 2. grup 2 puan ve 3. grup 3 puan setirecek)
- * Oynanabilir istediği puan grubunu seçebilecektir.
- * Soruyu bilen kişinin puanı, bildiği gruba göre 1, 2 veya 3 puan ilerleyecek.
- * Soruyu bilmeyen kişinin puanı soru grubuna göre seri düşecek.
- * Ortaya ilk çıkan oyuncu kazanacaktır.
- * Soru grupları zorluk seviyesine göre ayarlanacaktır.
- * Oyun 2, 3 veya 4 kişi ile oynanabilecektir.
- * Oyun başlayacak kişinin belirlenmesi için kuralları olacak. Tıbbi kartı olan ilk önce başlayacaktır. Sonrası oturur düzenine göre ilerleyecektir.

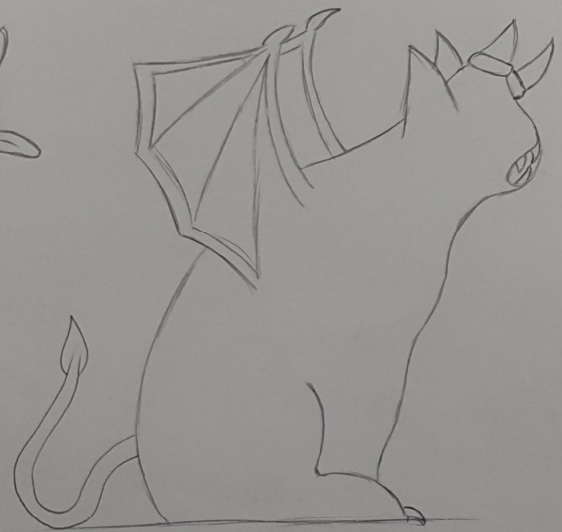


Bilgi Yarışması Örnek Sorular

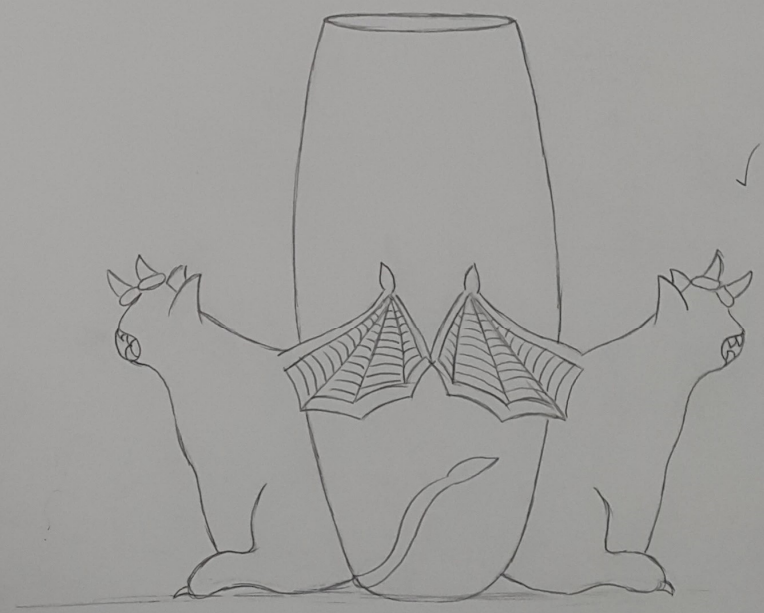
- | | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1. Grup | 2. Grup | 3. Grup |
| 1-) Türkiye'nin başkenti neresidir? | 1-) Eşfel (Jesi hangi ülkededir?) | 1-) İtalya'nın başkenti neresidir? |
| 2-) Bir yıldan kaç sene vardır? | 2-) Bir yıl kaç aydır? | 2-) En uzun gece hangi secedir? |
| 3-) Polisin numarası kaçtır? | 3-) Ambulans numarası kaçtır? | 3-) İtalya'nın numarası kaçtır? |



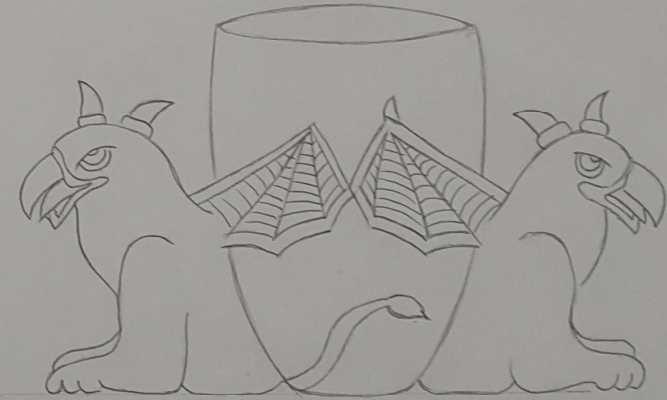
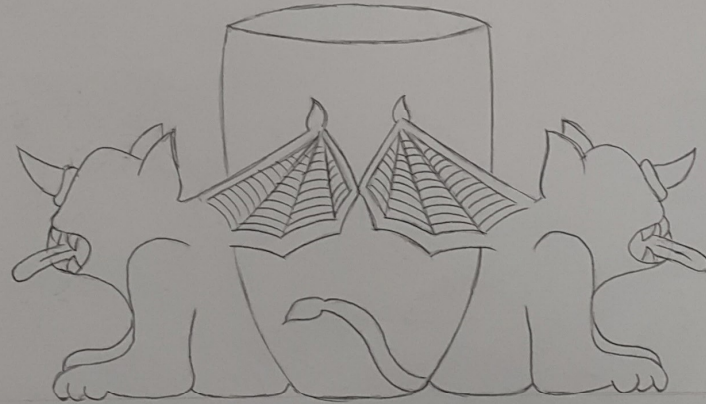
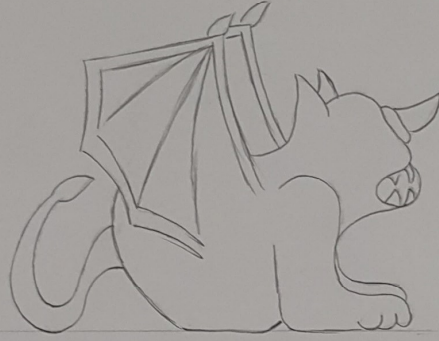
28.11.19



12-12-2019



02.12.2019



JA 12.12.2019

Eşitici Garpım Tablosu ve Dört İşlem

12.12.2019

Yun, tercihe göre tek veya iki kişi ile oynanabilecek.

Yun alanında başlıklar olacak.

Operasyonların üzerlerine işlem kartları konulacak.

İşlemin doğru cevabı, her yüzeyinde sayılar bulunan
iplerden bulunacak ve işlem kartının üzerine, dışarı
çıkacak şekilde konulacak.

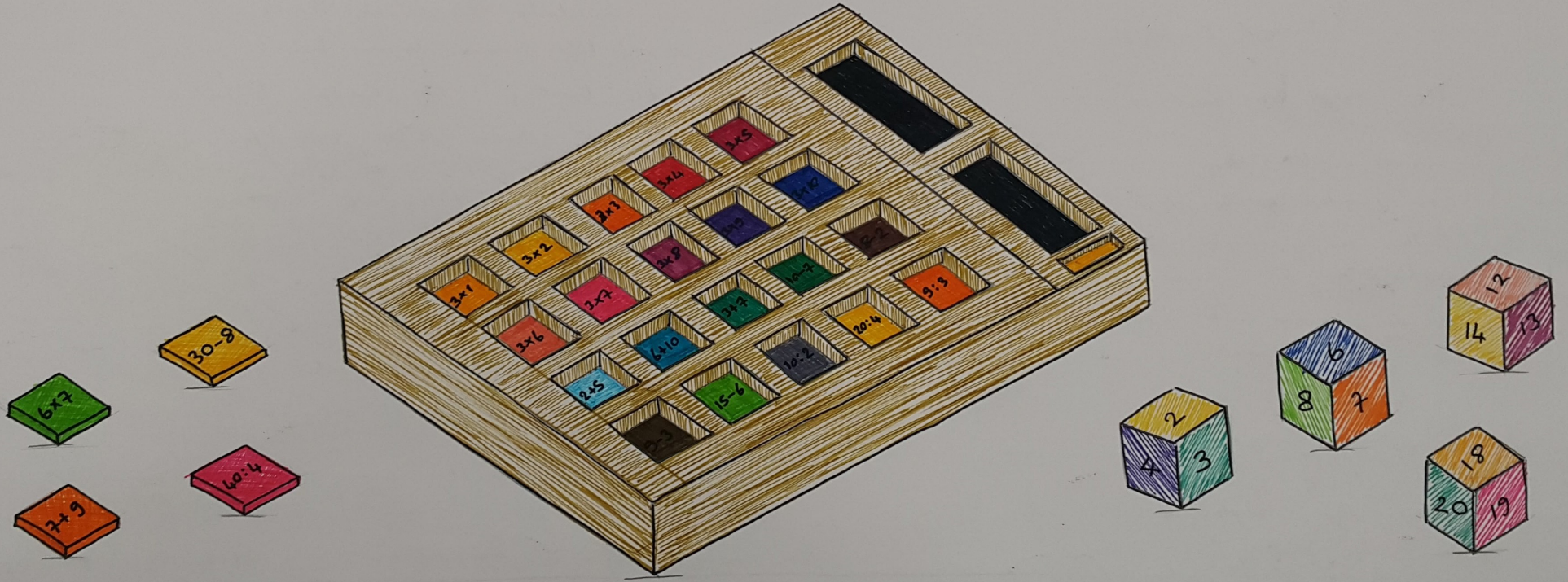
Yun ve doğru cevap skorları kenardaki karatahtalara
kaydedilecek.

Garpım tablosu için işlem kartları 100 adet olacak.

(1'ler, 2'ler, 3'ler sibi.)

Diğer işlemler için ise (toplama, çıkarma, bölme)

toplamda 100 adet kart olacak.



12.12.2019.

Oyunun Yapısı

Oyun, tercihe göre tek veya iki kişi ile oynanabilecektir.

Ana alanda baş kurular olacaktır.

Başlıkların üzerlerine işlem kartları konulacaktır.

İşlemin doğru cevabı, her yüzeyinde sayılar bulunan kâplerden bulunacak ve işlem kartının üzerine konulacaktır.

Üstte duran doğru sayı işlemin cevabı olacaktır.

Yanlış ve doğru cevap skorları kenardaki karatahtalara yazılacaktır.

Çarpım tablosu için işlem kartları 100 adet olacaktır. (1'ler, 2'ler, 3'ler gibi.) Kullanılacak sayı oyuncunun yarısına göre belirlenecektir.

Diğer işlemler için (toplama, çıkarma, bölme) 100 adet işlem kartı olacaktır.

Diğer oynanış şekilleri için kullanılacak 2 adet zar olacaktır.

Zarların biri 6'ya yüzepli olacaktır, diğer zarın altı yüzepli olacaktır.

6'ya yüzepli olan zarın sayıları olacaktır.

Diğer zarın ise işlem simgeleri yer olacaktır.

Zar için işlem kartları zar yüzeyindeki sayılara ve işlemlere göre hazırlanıp ayrı bir pakette tutulacaktır.

Her iki oyuncunun kâpleri kendine özel olacaktır (100'e kadar).

Diğer oyuncunun kâplerini kullanmayacaktır.

Kâplerin ayrımı renk ile yapılacaktır.

İşlem simgesi bulunan zarın iki yüzeyinde farklı simgeler olacaktır.

Bir yüzeyde spiral simgesi, diğer yüzeyde sonsuzluk simgesi yer olacaktır.

Atılan zarın sonsuzluk simgesi gelirse oyuncu istediği işlemi serbestçe seçebilir olacaktır.

Spiral simgesi gelirse kullanacağı işlemi rakibi belirleyecektir.

Oynanış Şekilleri

1. Oynanış Şekli

- Çarpım tablosu şeklinde olacaktır.
- Oyuncu zarın oyuncuların yarısına uygun olarak baş alanları işlem kartları yerleştirilecektir.
- Oyuncu üzerinde sayılar bulunan kâplerden doğru sayıyı doğru bakacak şekilde işlem kartının üzerine koyacaktır.
- Oyuncuların görmesi gereken sayılar birbirinden farklı olacaktır işin birbirlerine bakmalarıyla bile doğru gelmeleri mümkün olmayacaktır. (Biri 2'leri çazarken diğeri 6'ları çazacak gibi.)
- Yanlış ve doğru sayı skor tahtasına yazılacaktır ve tabii, oyunu kazananı belirleyecektir.

2. Oynanış Şekli

- İşlem kartları karıştırılıp ters şekilde iki oyuncuya da verilir, olarak dağıtılacaktır. (Çarpım, bölme, toplama, çıkarma karışık olarak)
- Oyuncu elindeki kartları kendine uygun başlıklara yerleştirecektir.
- Doğru cevap doğru seçecek şekilde kâp, işlem kartının üzerine konulacaktır.
- Skor tahtası kazananı belirleyecektir.

3. Oynanış Şekli

- Zar atılarak oynanacaktır.
- İki zar aynı anda atılacaktır.
- Üzerinde simgeler olan zar kullanılacak işlemi gösterecektir.
- Üzerinde sayılar olan 6'ya yüzepli zar ise bulunacak sayıyı gösterecektir.
- 6'ya zarın kullanılacak olan sayı zar atıldığında solda ve önde kalan sayı olacaktır.
- Mesela; Bir zarın çıkarma işlemi, diğer zarın 18 sayısı denkle gelirse, oyuncu çıkarma işlemi kullanarak 18 sayısını işlem kartlarından bulacaktır. İşlem kartının üzerine de kâplerden 18 sayısını dışarı bakacak şekilde yerleştirecektir.

19-12

Zarlar

Simgeli Zarlar

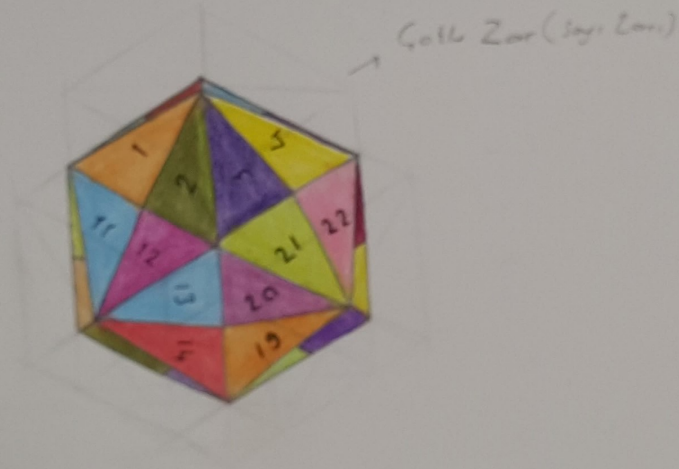
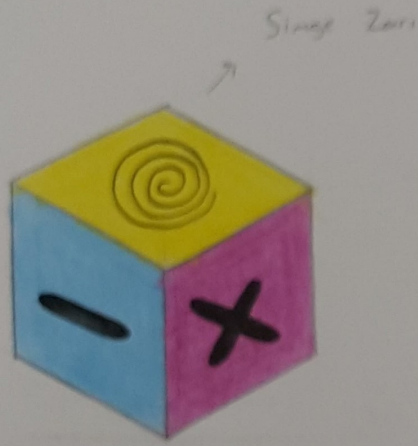
Belirli bir işlemi simgesini belirleyecek.

Her zarın dört işlem simgesi ile birlikte spiral ve sensuelli simgeleri de yer alacak.

Her zarın üstte gelen simge işlemleri kullanılarak.

Her sensuelli simgesi üstte gelirse, öğrencuya bir soru sorulabilir istediği işlemi seçmesini sağlayacak.

Her üstte spiral simgesi denklemler gelirse, kullanılarak işlemi bulup belirleyecek.



Çoklu Zar (Sayı Zarı)

- Atıldığında kullanılarak girilen öğrencunun sol ve önde kalan olacak.

- Belirlenen sayı, kullanılarak işlem göre işlem kartlarından birinin aynı tahtasındaki boş alana konulacak.

- İşlem kartındaki sonuç zarın üstünde belirtilen sayıyı vermek zorundadır.





ÖZGÜNLEŞTİRİLMİŞ BEKLENİLENLER

1. OYUN

Her oyuncu için bir sayı seçilir ve bu sayıya göre oyun oynanır.
Her oyuncu için bir sayı seçilir ve bu sayıya göre oyun oynanır.
Her oyuncu için bir sayı seçilir ve bu sayıya göre oyun oynanır.

- Her oyuncu için bir sayı seçilir ve bu sayıya göre oyun oynanır.
- Her oyuncu için bir sayı seçilir ve bu sayıya göre oyun oynanır.
- Her oyuncu için bir sayı seçilir ve bu sayıya göre oyun oynanır.

2. OYUN

- 4 işlem kartları karıştırılıp ters şekilde iki oyuncuya da eşit olarak dağıtılır (çarpma, bölme, toplama, çıkarma beşerli olarak).
- Oyuncu kartları kendisine ayrılmış boşluklara yerleştirir.
- Doğru cevap dışarı gelecek şekilde kipler, işlem kartlarını üzerine yerleştirilir.
- Kiplerde her sayıdan 3 adet olduğu için sayıyı ilk alan kazanır.
- Skor tablosu kazanımı belliler.

- Zorlar artırılarak oynanır.
- Her iki sayı aynı anda seçilir.
- Oynanırken öğrenciler için zor kullanılmayan işlemler gösterilir.
- Çoklu sayıda kullanılan alan çok yönlü ve her beşerli olarak sayıları gösterir.
- Oynanırken her sayıya karşılık işlem kartları da kullanılmayan alanlar gösterilir.
- Yalnızca 10 sayısının işlemleri bu tür ve tabloda gösterilir.
- Oynanırken, skor tablosuna da bu türden bir tablo kullanılır.
- Tablo kazanımı belliler.



5 sheets // 35x50 cm

120 gsm P...

LECTION
RSM35B
0000000000000



6

5

5

8

7

0

2

0

6

3

6

1

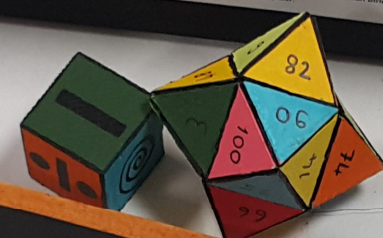
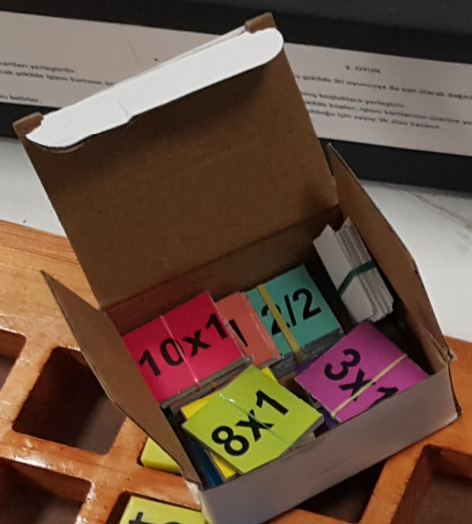
7

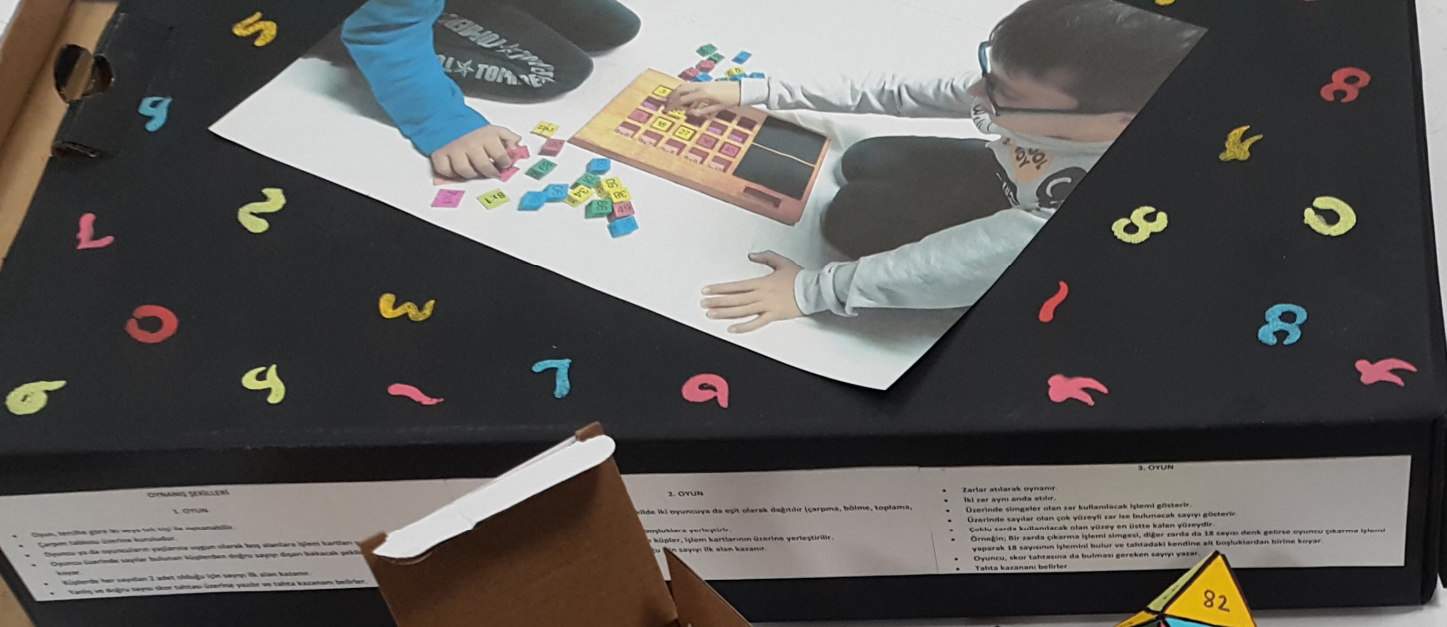
6

8

1

0





1. OYUN
2. OYUN
3. OYUN

2. OYUN

- Zarlar atılarak oynanır.
- İki zar aynı anda atılır.
- Düvarinde simgeler olan zar kullanılacak işlemi gösterir.
- Üstünde sayılar olan çok yüzlü zar ile bulunacak sayıyı gösterir.
- Çoklu zarla kullanılacak olan yüzlü en üstte kalan yüzüdür.
- Örneğin: Bir zarla çıkarma işlemi alırsak, diğer zarla da 18 sayısı denk getiren oyuncu çıkarma işlemi yaparak 18 sayısının işlemli bulur ve tahtadaki kendine ait bölümlerden birine koyar.
- Oyuncu, skor tablasına da bulması gereken sayı yazır.
- Tahta kazanım belgileri.

A wooden 4x4 grid calculator with a black writing surface. A box of Giotto markers is open, showing various colors. The calculator has several numbers written in the grid: 52, 8, 34, 28, 30+52, 6, 9, 10x1, 1/2, 8x1, 3x3.





2. OYUN

İşlem kartları karıştırılarak çekilme kartları olarak kullanılır. Oyuncular cevap doğruysa çekilen kartları diğer oyuncuların üzerine yerleştirir. Doğru cevap olmayan kartlarda bir puan kaybedilir. Oyun sonunda en fazla puan alan oyuncu kazanır.

Zarlar atılarak oynanır. İki zar aynı anda atılır. Üzerinde sıfırlar olan çok yüzlü zar ise kullanılacak sayıyı gösterir. Diğer zarda kullanılan sayıya sıfır eklenir. Örneğin bir zar 2 çıkarırsa işlemi bulur ve zarda bulunan diğer zarla birlikte 20 sayısına da bulması gereken sayıyı yazar. Oyuncu, skor tablasına da bulması gereken sayıyı yazar. Zahta kazanan belirir.

