

Zeka Kiti (Brainteaser Kit) Sınıflar için mükemmeldir!

Zeka Kiti ile 8 Akıl Oyunu Köşesi Oluşturabilirsiniz
OYUNLARIN HER BİRİ ÖĞRENCİLERE AŞAĞIDAKİ KONULARDA YARDIMCI OLUR:

- Görsel, uzamsal ve muhakeme becerilerini inşa etme
- Problemleri anlamlandırma ve çözüm yollarını planlama
- Soyut ve sayısal olarak akıl yürütme
- Bir düşünme sürecini anlatma

Yaş: 7-99
Sınıf: 2-8
Oyuncu: 1



PACK IT IN

Kutuya Sığdır



DOUBLE SQUARE

Çift Kare



STRAIGHT ARROW

Düz Ok



FOUR-T'S

Dört T



STARBURST

Yıldız Patlaması



THE MISSING "T"

Kayıp "T"



THE FIFTH CHAIR

Beşinci Sandalye



4-PIECE PYRAMID

4 Parçalı Piramit

İÇİNDEKİLER:

- 8 adet Akıl Oyunu
- Her bir oyun için 1 adet Amaç (OBJECT) Kartı ve 3 adet İpucu (HINT) Kartı

ÖNSÖZ:

Bir akıl oyunu çözmek çok eğlenceli ve oldukça yararlıdır -özellikle oyun zorsa ve sizi sıkı düşünmeye itiyorsa. En sonunda çözümü bulup, "İşte Bu!" dediğiniz an yaşadığınız duygu çok doyurucudur. Akıl oyunları aynı zamanda problem çözme becerilerini deneyimlemenin ve akan yaratıcı enerjiye ulaşmanın harika bir yoludur. Bu kit öğrencilerin akıl oyunu çözmeye keyfini yaşamaları için tasarlanmıştır. Böylece gerçek yaşamdaki problemleri özgüvenli ve kolay bir şekilde ele almaya hazır hale geleceklerdir.

HIZLI OYUN:

1. Her bir akıl oyununu kendine ait Amaç Kartı ve 3 İpucu Kartı ile eşleştirin.
2. Bir akıl oyunu seçin ve İpucu Kartlarını kapalı olarak oyun alanına yerleştirin (kartlara sakın bakmayın).
3. Amaç Kartı'nı okuyun, konsantre olup ciddi bir şekilde düşünerek problemi çözmeye çalışın!

BAZI İPUÇLARI:

Oyuncular akıl oyunlarını kendi kendilerine anlamaya ve çözmeye çalışmaktan zevk almalıdır. Bu kiti en başarılı ve yararlı bir deneyim haline getirmeniz için size birkaç önerimiz olacak.

1. Problemi iyice anladığınızdan emin olun. Amacı kendi cümleleriniz ile tekrar edin -bu sizin karşılaştığınız zorlu durumu hayal etmenizi ve daha net bir şekilde anlamınızı sağlayacaktır.
2. Akıl oyununun her bir parçasını dikkatlice inceleyin. Benzerliklerine ve farklılıklarına bakın, boyutlarını ve şekillerini inceleyin. İsterseniz gözlemlerinizi bir kağıda listeleyebilirsiniz.
3. Akıl oyununu çözmeye çalışın. Bu oyunun nasıl çözülebileceği hakkında fikirler oluşturabilirsiniz. Hepsini teker teker deneyin! Oyunun parçaları ile oynarken büyük ihtimalle yeni şeyler öğrenecek ve bu akıl oyununun işleyişi hakkında daha fazla fikir sahibi olacaksınız. İpuçlarına bakmadan önce bu oyunu ne kadar çok çözmeye çalışırsanız, beyninizi de o kadar çok çalıştırmış olursunuz. Bu nedenle ipuçlarına çok erken bir aşamada başvurmayın!
4. İşin içinden çıkamıyor musunuz? İpucu Kartı 1'i açın (henüz diğerlerine bakmayın). İlk ipucu sizin akıl oyununu çözmeye başlamanızı sağlayacaktır. Yalnızca bu ipucunu kullanarak oyunu çözüp çözemediğinize bir bakın. Hala yardıma ihtiyacınız varsa, İpucu 2'ye ve daha sonra İpucu 3'e geçin.
5. Bu akıl oyununu çözdüğünüzde kendi ipuçlarınızı üretmeye çalışın. Bu oyunun çözümüne yardımcı olabilecek farklı bir ipucunuz var mı?
6. Bu oyunu başka bir arkadaşınıza tanıttin. Oyunun amacını kendi cümleleriniz ile anlatın ve takıldıklarında ona yardımcı olmak için kendi ipuçlarınızı önerin.

SINIF ORTAMINDA KULLANIMI:

Bu kiti sınıfınızda kullanmanın birçok farklı yolu bulunmaktadır. Siz ve öğrencileriniz bu konuda yeni fikirler üretecektir, ancak hemen başlamanız için işte size bazı öneriler:

Haftada Bir Kez Bir Akıl Oyunu Çöz:

1. Akıl Oyunu Günü diye adlandıracağınız bir gün seçin.
2. Her hafta, birlikte çözmek için sınıf olarak 8 oyundan birisini seçin.
3. Sınıfa, bakmamaları gerektiğini hatırlatarak, Amaç ve İpucu Kartlarını dağıtın. Cevapların yanlışlıkla görülmemesinden emin olmak için İpucu Kartlarını kapalı bir zarf içinde verin.
4. Problem hakkında konuşun ve bu oyunun parçalarını grup olarak inceleyin.
5. Öğrencileri çözmeye çabalamaları için teşvik edin ve gerekirse İpucu Kartlarına başvurun.
6. Tüm 8 oyunu da bu şekilde oynadığınızda sınıfınızda bir Akıl Oyunu Köşesi oluşturun (İngilizce kitapçıkta sayfa 7'ye bakın).
7. Akıl Oyunu Günü'nü sınıfa farklı akıl oyunları bulup getirerek devam ettirin. ThinkFun'in www.ThinkFun.com'da bulabileceğiniz bir çok kaynağı ve oyunu bulunmaktadır.

Akıl Oyunları Partisi Verin:

Bu Akıl Oyunlarını kullanmanın harika yollarından birisi de tipik Matematik ve Fizik Fuarı formatını kullanarak bir Akıl Oyunları Partisi düzenlemektir. Öğrencilerinizin yalnızca bu akıl oyunlarını çözmelerini ve öğrenmelerini değil aynı zamanda üzerinde çalıştıkları bu Akıl Oyunlarını sunmaları için bir format ve ipuçları oluşturarak problem çözme ve sunum becerilerini ilerletmeleri için cesaretlendirebilirsiniz.

1. Öğrencilerle takımlar oluşturun ve bu 8 akıl oyunundan birer tane verin (veya takımların oynayacakları oyunu seçmelerine izin verin).
2. Takımlara ellerindeki oyunu keşfedip anlamaları için zaman tanıyın. Eğer oyunu ilk defa görüyorlarsa bu oyunu, takım olarak birlikte çözmeleri için iyi bir zamanlamadır. (Bunun için bir veya iki ders saatine ihtiyaçları olabilir.)
3. Akıl Oyunları Köşeleri oluşturun. Her bir takım kendi akıl oyununu sunacağı bir köşe oluşturur. Bunun için aşağıdakilere ihtiyaç vardır:
 - a. Akıl Oyunu - öğrenciler yaratıcı olabilir. Onları sunacakları akıl oyunu ile ilgili bir tema veya bir hikaye oluşturmaları için teşvik edebilirsiniz.
 - b. Amaç ve İpucu Kartları - öğrenciler kutuda bulunan kartları veya kendi oluşturacakları kartları kullanabilirler. Daha yoğun bir problem çözme aktivitesi için kendi ipuçlarını oluşturarak düşünmelerini sağlayın. Belki bu ipuçları bir parçanın nereye yerleştirileceği konusunda yardımcı olmayabilir, ancak sizi problemin çözümüne ulaşmak için gerekli düşünme yolculuğuna çıkarabilir.
 - c. Her Sunucu - Akıl Oyununu ve amacını izleyiciye sunacak kişi. Öğrenciler bu işi sırayla yapabilirler. Sunucuya köşeye gelen ziyaretçilerin problemi anlaması ve çözümleri vermeden oyunu çözmeleri sırasında onlara yol göstermesi sürecinde büyük iş düşmektedir.
4. Ve Sıra Akıl Oyunları Partisini Vermeye Geldi! Bunu yalnızca kendi öğrencileriniz ile yaparak eğlenebilirsiniz veya diğer sınıfları davet ederek daha büyük bir parti verebilirsiniz. Aile Gecesi adlı bir organizasyon düzenlemek de eğlenceli olabilir!
5. Herkese bir Akıl Oyunu Çözücüsü olma şansını verin. Sunucu kendi Akıl Oyunu Köşesinde izleyicilere takımına ait bulmacayı sunarken, takım

arkadaşları diğer köşeleri dolaşır sınıf arkadaşlarının bulmacalarını çözmeye çalışır. Sunucuların bu işi sırayla yapmalarını sağlayın, böylece herkesin bir köşeden diğerine geçmesi için fırsat verilmiş olur.

Sınıfınızda Bir Akıl Oyunları Köşesi Oluşturun:

Öğrencilerin gidip akıl oyunu çözebileceği kalıcı bir köşe oluşturun. Bu onların ne zaman boş vakitleri olsa bu köşeye gidip iyi bir aktivite yapmalarını sağlar. Öğrencilerin bu köşeye birlikte gitmelerini teşvik edin, böylece bir çözüme ulaşmak için işbirliği yapabilirler. Öğrencilerin kendi bulmacalarını da Akıl Oyunları Köşesi'ne getmelerini söyleyin. Öğrencilerin akıl oyunu çözmelerini teşvik etmek iyi bir şekilde problem çözmeyi ve iletişim becerilerini beslemenin eğlenceli ve göz korkutmayan bir yoludur.

AMAÇ (OBJECT) ve İPUCU (HINT) Kartları Açıklamaları:

Aşağıdaki açıklamaları ilgili karta bakarak okumanızı öneririz.

PACK IT IN – OBJECT Kartı (KUTUYA SIĞDIR – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Açık Turuncu)

Dokuz parçayı da kutudan çıkarın, sonra tüm parçaları kutunun kapağının kapatılabilmesi için çıkıntılar oluşturmadan tekrar kutuya yerleştirin.

PACK IT IN – HINT 1 Kartı (KUTUYA SIĞDIR – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Açık Turuncu)

Buraya bir küp yerleştirilir.

PACK IT IN – HINT 2 Kartı (KUTUYA SIĞDIR – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Açık Turuncu)

İkinci küp buraya yerleştirilir.

PACK IT IN – HINT 3 Kartı (KUTUYA SIĞDIR – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Açık Turuncu)

Üçüncü küp tam merkeze konur!

DOUBLE SQUARE – OBJECT Kartı (ÇİFT KARE – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Açık Yeşil)

Bu oyunda iki soru bulunmaktadır:

. Birincisi, küçük kare parçayı oyundan çıkarın ve kalan dört parçayı birleştirerek büyük bir kare oluşturun.

. İkincisi, Tüm beş parçayı da kullanarak daha büyük bir kare oluşturun.

DOUBLE SQUARE – HINT 1 Kartı (ÇİFT KARE – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Açık Yeşil)

Bu parçanın iç tarafındaki köşe iki farklı parça ile doldurulabilir. 4-parçalı kare için birisini ve 5-parçalı kare için diğeri uygundur.

DOUBLE SQUARE – HINT 2 Kartı (ÇİFT KARE – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Açık Yeşil)

1.Resim: 4-Parçalı Kare 2.Resim: 5-Parçalı Kare

Resimler, ipucu oluşturacağınız karenin köşelerini belirlemenize yardımcı olur.

DOUBLE SQUARE – HINT 3 Kartı (ÇİFT KARE – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Açık Yeşil)

Bu iki parça hem 4-Parçalı hem de 5-Parçalı Karede yan yanadır.

STRAIGHT ARROW – OBJECT Kartı (DÜZ OK – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Açık Gri)

1.Resim: BAŞLA 2.Resim: ÇÖZ

Tepsinin içindeki parçaları kaldırmadan yeşil oku tepsinin önündeki delikten dışarı sürükleyerek çıkar.

STRAIGHT ARROW – HINT 1 Kartı (DÜZ OK – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Açık Gri)

İki parçayı deliğe doğru çapraz olarak döndür.

STRAIGHT ARROW – HINT 2 Kartı (DÜZ OK – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Açık Gri)

Ortadaki iki mavi parça ile başla.

STRAIGHT ARROW – HINT 3 Kartı (DÜZ OK – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Açık Gri)

Ortadaki iki mavi parçayı tepsinin sağ ve sol duvarlarına sürükleyin.

FOUR-T'S – OBJECT Kartı (DÖRT T – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Koyu Mavi)

Dört T'yi de büyük çerçeveden çıkarın ve oyun alanının diğer tarafındaki daha küçük olan çerçeveye sığdırın.

FOUR-T'S – HINT 1 Kartı (DÖRT T – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Mavi)

Tüm T'leri ortada buluşturabilir misiniz?

FOUR-T'S – HINT 2 Kartı (DÖRT T – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Mavi)

İki T'yi bu şekilde birleştirebilirsiniz.

FOUR-T'S – HINT 3 Kartı (DÖRT T – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Mavi)

Tüm T'ler çerçevenin içindeki köşelere bu şekilde yerleştirilebilir.

STARBURST – OBJECT Kartı (YILDIZ PATLAMASI – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Koyu Gri)

Tüm parçaları bir yıldız patlaması şekli oluşturacak şekilde birleştirin.

STARBURST – HINT 1 Kartı (YILDIZ PATLAMASI – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Gri)

Parçalardan birini yeşil parçanın içine geçirin.

STARBURST – HINT 2 Kartı (YILDIZ PATLAMASI – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Gri)

Turuncu parça yeşil parçanın içine girer.

STARBURST – HINT 3 Kartı (YILDIZ PATLAMASI – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Gri)

Ve şimdi de gri parça yeşil parçanın etrafından geçirilir. İşte size bir yıldız patlaması!

THE MISSING "T" – OBJECT Kartı (KAYIP "T" – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Koyu Turuncu)

Parçaları büyük harf "T"yi oluşturmak için düzenleyin.

THE MISSING "T" – HINT 1 Kartı (KAYIP "T" – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Turuncu)

"T"yi düşünün. Kaç tane iç köşesi vardır?

THE MISSING "T" – HINT 2 Kartı (KAYIP "T" – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Turuncu)

Parçalardan herhangi birisinin iç köşesi var mı?

THE MISSING "T" – HINT 3 Kartı (KAYIP "T" – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Turuncu)

Bu parçanın nereye uyabileceğini görebiliyor musun?!

THE FIFTH CHAIR – OBJECT Kartı (BEŞİNCİ SANDELYE – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Açık mavi)

En büyük sandalyeyi oluşturmak için tüm dört parçayı birleştirin. Sandalye diğer sandalyelerle aynı şekilde olacak, yalnızca daha büyük.

THE FIFTH CHAIR – HINT 1 Kartı (BEŞİNCİ SANDELYE – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Açık mavi)

En küçük sandalyeler dümdüz olacak şekilde birleştirilebilir.

THE FIFTH CHAIR – HINT 2 Kartı (BEŞİNCİ SANDELYE – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Açık mavi)

Daha küçük olan üç sandalyeyi kullanarak bir sandalye oluşturmaya çalışın. Bunu yaptığınızda çözüme çok yaklaşıacaksınız.

THE FIFTH CHAIR – HINT 3 Kartı (BEŞİNCİ SANDELYE – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Açık mavi)

Hala çözemediniz mi? Öyleyse parçaları bir araya getirip şekildeki gibi birleştirin ve işte sandalyeniz hazır!

4-PIECE PYRAMID – OBJECT Kartı (4 PARÇALI PİRAMİT – AMAÇ Kartı) (Kart Rengi: Koyu Yeşil)

Dört kenarlı bir piramit oluşturmak için birebir aynı olan dört parçayı birleştirin.

4-PIECE PYRAMID – HINT 1 Kartı (4 PARÇALI PİRAMİT – İPUCU 1 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Yeşil)

Her parçanın kare tarafı başka bir parçanın kare tarafına temas eder.

4-PIECE PYRAMID – HINT 2 Kartı (4 PARÇALI PİRAMİT – İPUCU 2 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Yeşil)

Bir parça başka bir parçanın üzerine oturur.

4-PIECE PYRAMID – HINT 3 Kartı (4 PARÇALI PİRAMİT – İPUCU 3 Kartı) (Kart Rengi: Koyu Yeşil)

3 parçayı doğru şekilde kovduğunuzda, çözüme çok vaklasırsınız!