



Sayılar, oyunlar, şekiller
Bu kitabın içindeler
Bilin, bulun, kazanın
Eğlenceli tatiller.

15.15



İlkokul
Matematik
Yarıyıl Etkinlik Kitabı

Hazırlayanlar

İçerik Senaryo

Aslı KAN
Belkıs DOĞAN AYVAR
Burcu GERÇEK YILDIZ
Cevher Necip ONAT
Dilan KEYVAN
Eda VARLI ESEN
Elif ULUTAŞ
Hayriye KAFTAN AYAN
Kamer TÜRKİLİ
Murat LOKAÇ
Onur YILMAZ
Osman ÇELİK
Pınar ERSAL
Safiye AKŞİT
Serap TAMAY TEZCAN
Ümit ARSLAN
Ümit YILDIRIM

Programlama

Olcay DOĞAN
Vedat Ersin CEVİZ
Zekican YARDIMCI

Dil İnceleme

Bahar ŞAHİN ŞEHİR

Görsel Tasarım

Canan Özlem CANER
Fatma GENÇ
Seriye TALAMAN

Ses Kayıt Tasarım

Çağdaş SEVİNÇ
Ezgi SARINÇ
İbrahim Çağrı GÖZETEN
Onur İZCİ
Ömür KASA



15.15

İlkokul
Matematik
Yarıyıl Etkinlik Kitabı

20
OCAK

DOKUZ Taş

Sevgili Çocuklar,
Sizlere keyifle oynayabileceğiniz bir
oyun tanıtmak istiyoruz.



Oyuncuların taşlarıyla üçlü sıra oluşturmaya çalıştığı bir strateji oyunudur. Taşlar dışarıdan toplanabilir, karışma-sın diye fasulye ve nohut kullanılabilir. Bir kâğıda iç içe üç kare çizilir ve karelerin kenarları orta noktalarından birleştirilir. 12 köşede ve 12 kenarda olmak üzere 24 nokta olmalıdır.

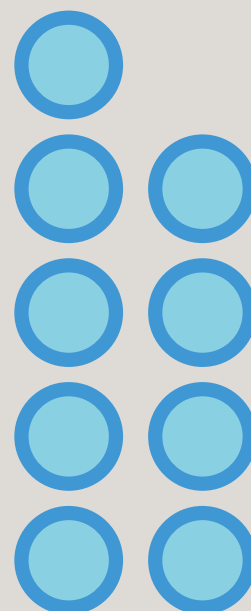
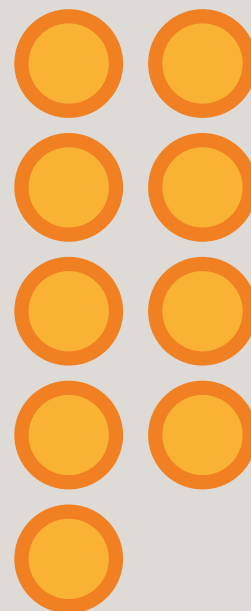
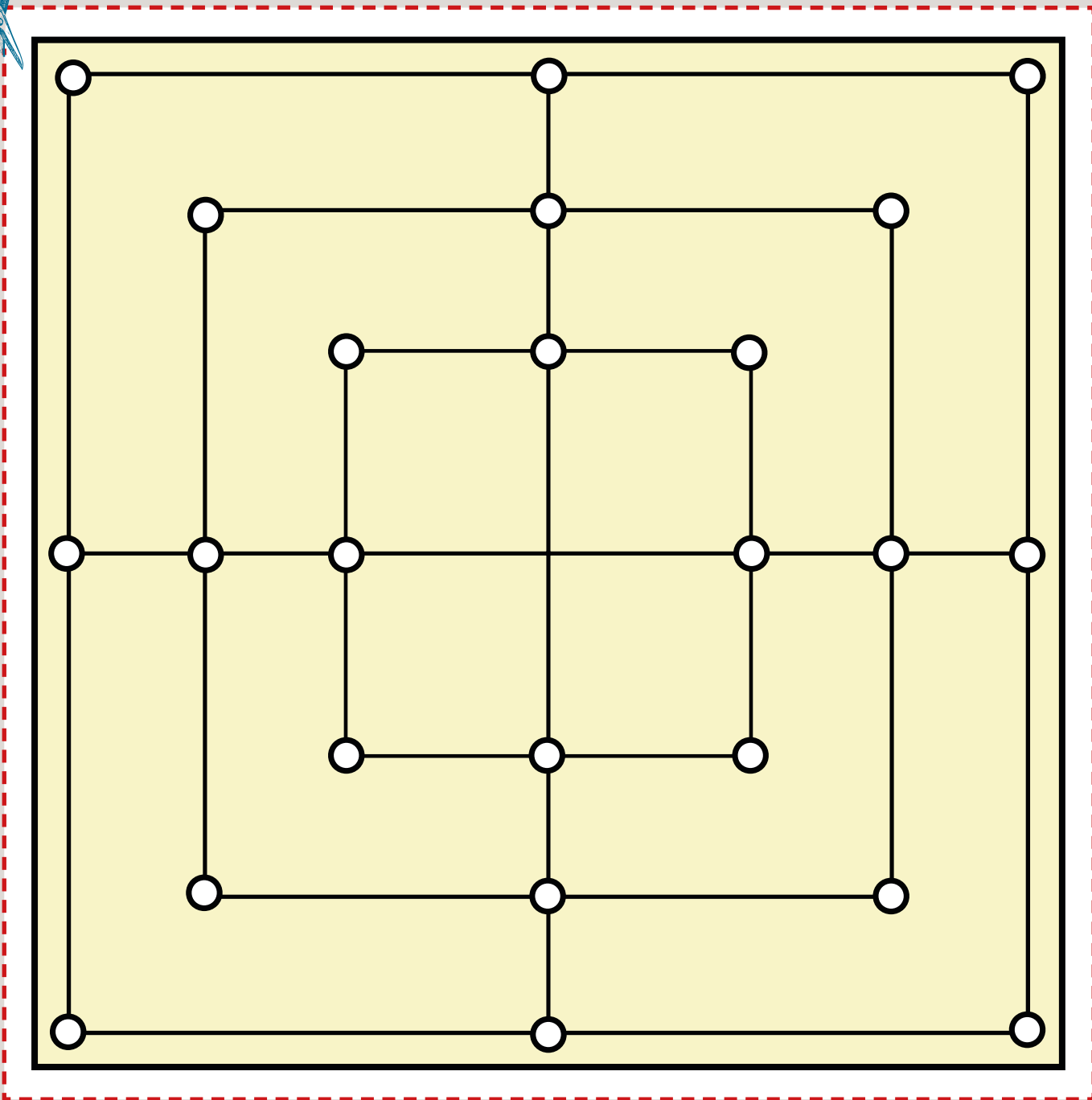
Oyun, bir oyuncunun ilk taşını noktalardan birine yerleş-tirmesiyle başlar. Daha sonra iki oyuncu sırayla birer bi-rer taşlarını noktalara yerleştirir.

Dokuzar taş yerleştirildikten sonra oyuncular sırayla ham-le yapmaya başlar. Bu hamlelerde taşlar sağ-sol, yuka-rı-aşağı yönlerinde hareket ettirilebilir. Taşlar kesinlikle çapraz hareket ettirilmez fakat üçlü taşlar çapraz şekilde yerleştirilebilir. Oyuncular üçlü oluşturabilmek için hamle yaparken aynı zamanda rakibin üçlü oluşturmalarını engel-lemeye çalışır.

Yatay veya dikey bir şekilde taşları üçlü olarak dizebilen oyuncu, rakibinin bir taşını dışarı atma yani “kıрма” hakkı kazanır. Fakat oluşturulmuş üçlü dizi içindeki taşlar kı-rılamaz. Rakip oyuncunun taşlarının hepsi üçlülerin bir parçasıysa bu durumda taşlardan herhangi biri kırılabilir.

Oyun ilerledikçe oyuncuların taş sayısı giderek azalır. İki taşı kalan oyuncu, oyunu kaybeder.

İsterseniz yan sayfadaki oyun halısını ve
oyun taşlarını keserek bu oyunu aileniz ya da
arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz.



21
OCAK

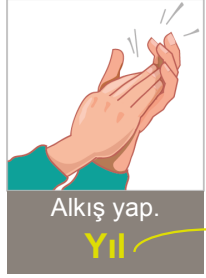
Sevgili Çocuklar,

Müziğin içinde matematik var desek ne dersiniz? O zaman

“Şekillerle Ritim” etkinliğine başlayalım.

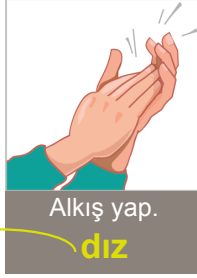
Şekillerle Ritim

Şekillerle



Alkış yap.

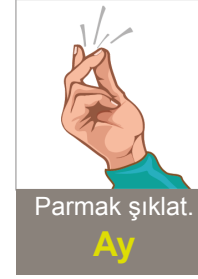
Yıl



Alkış yap.

dız

Yıldız simgesini gördüğümüzde iki kez el çırpalım.



Parmak şıklat.

Ay

Ay simgesini gördüğümüzde parmağımızı şıklatalım.



Gezegen simgesini gördüğümüzde dizlerimize vuralım.



Sağ dize vur.

Ge



Sol dize vur.

ze



Sağ dize vur.

gen



Şimşek simgesini gördüğümüzde ayaklarımızla yere vuralım.



Sağ ayağını yere vur.

Şim



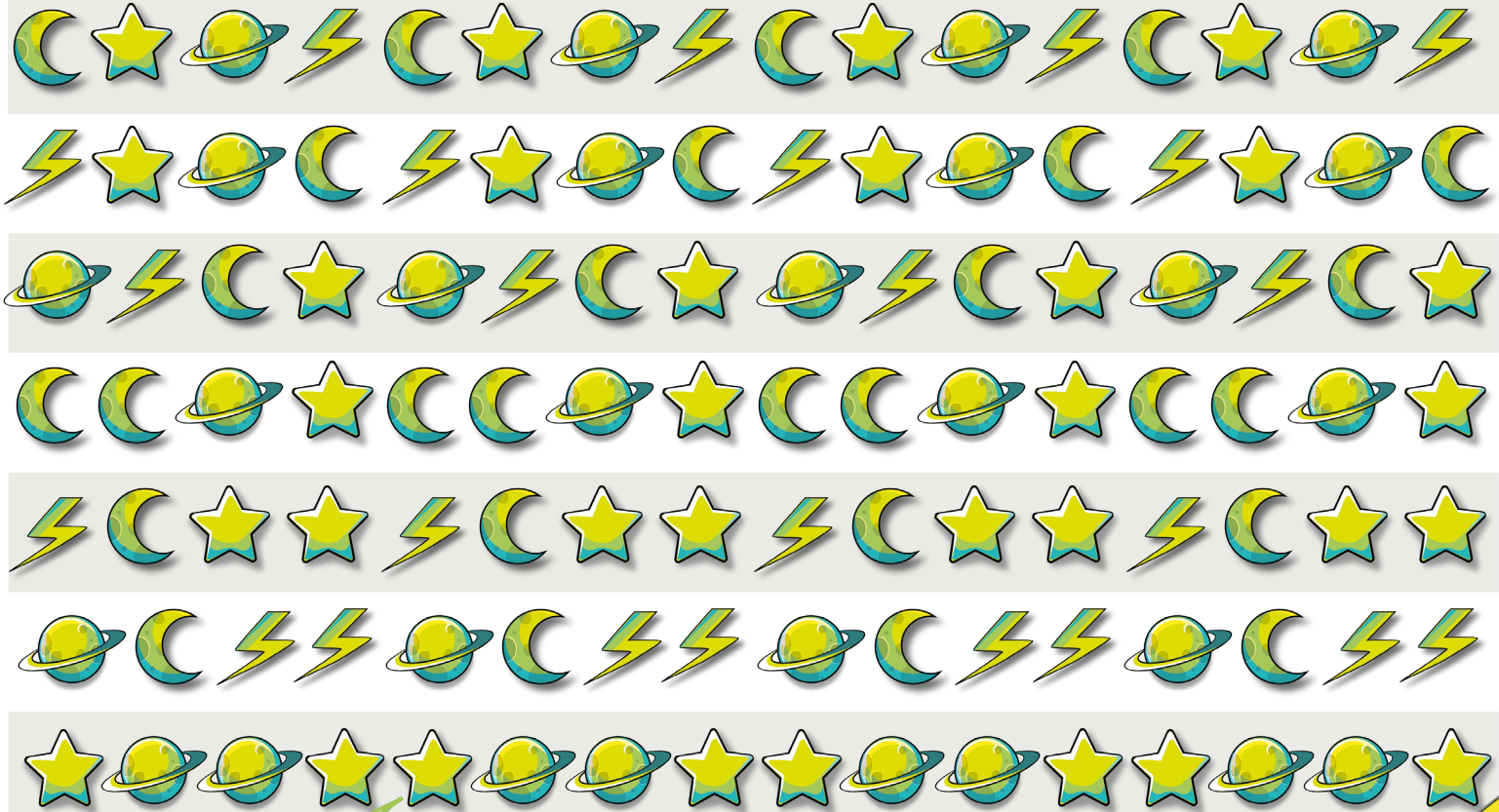
Sol ayağını yere vur.

şek

Aşağıdaki örüntüleri yanda verilen uygun hareketlerle tekrar edelim.



Aşağıdaki örüntüleri inceleyelim. Örüntülere uygun hareketleri sırasıyla yapalım.



Şekillerin yerlerini değiştirerek kendi örüntü ritminizi oluşturabilirsiniz.



22
OCAK

TUHAF BİR ÖRÜNTÜ

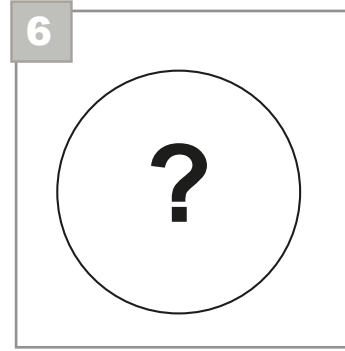
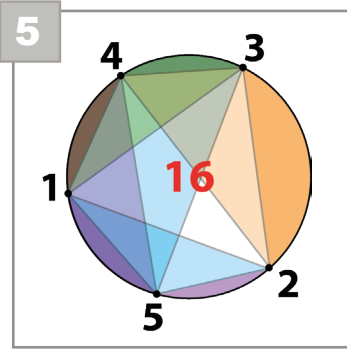
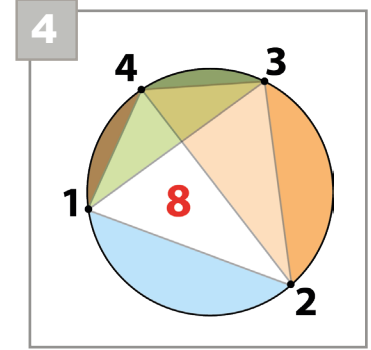
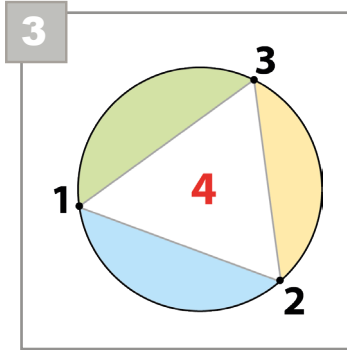
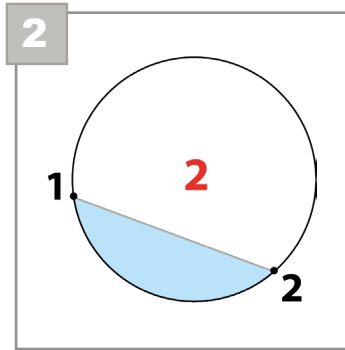
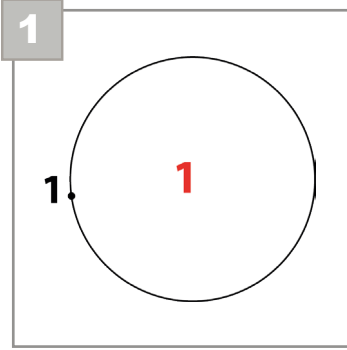
Sevgili Çocuklar,

Bildiğiniz örüntülerden çok farklı olan
bu örüntüyü sizler için hazırladık.

Renklerle çalışarak daha çok eğlenebilirsiniz.

1. İlk önce daire üzerine 1 nokta koyalım.
2. Sonra dairenin üzerine 2. noktayı koyup noktaları birleştirelim. Böylece dairemiz 2 alana ayrılmış olur.
3. Daha sonra dairenin üzerine 3. noktayı koyup noktaları birleştirelim. Dairemiz 4 alana ayrılmış oldu.
4. Dairenin üzerine 4. noktayı koyup noktaları birleştirdiğimizde dairemiz 8 farklı alana bölünmüş olur.
5. Dairenin üzerine 5. noktayı koyduğumuzda ise dairemiz 16 farklı alana bölündü.
Yani örüntümüz "1-2-4-8-16" oldu.

Dairenin üzerine bir nokta daha eklersek örüntümüzün 6. adımı (1-2-4-8-16-?) sizce ne olur?



Cevabı görmek için
kitabın "Ekler" bölümüne bakalım.

Müzikle Matematik



Yandaki karekodu okutarak
“Kare”
şarkısını dinleyebilirsiniz.



Yandaki karekodu okutarak
“Matematik”
videosunu izleyebilirsiniz.

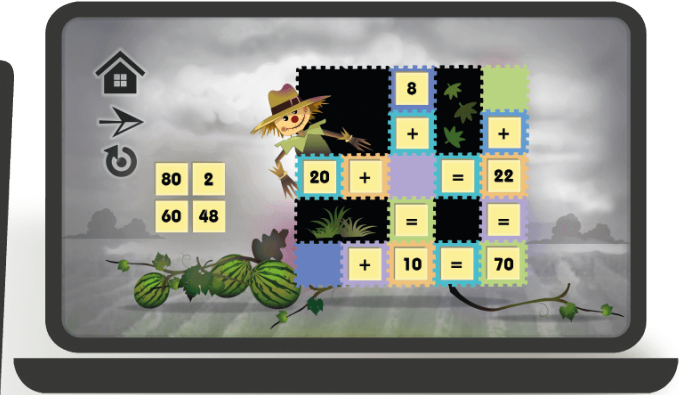
23
OCAK

Sevgili Çocuklar,
Zihinden toplama ve çıkarma işlemini
eğlenceli bir oyun ile birleştirmeye
ne dersiniz?

Yamalı İşlemler

Yandaki karekodu okutarak oyuna giriş yapabilir,
dilediğiniz kadar oynayabilirsiniz.

Oyunda topladığınız yıldızları
arkadaşlarınızın yıldızları ile karşılaştırarak
oyunu heyecanlı bir yarışmaya da
dönüştürebilirsiniz.

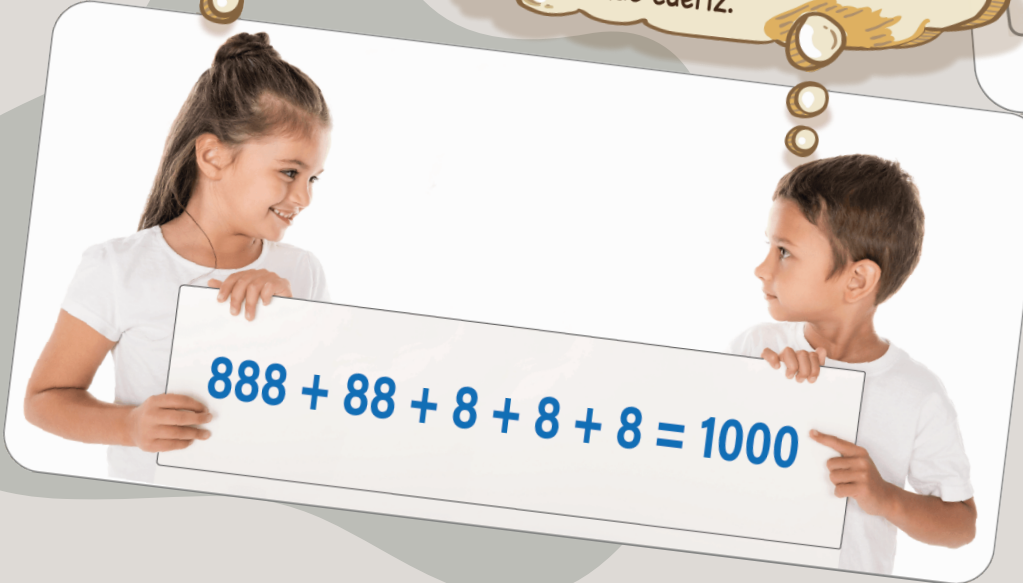


Biliyor musunuz?

Günümüze kadar gelen en eski matematik metni, MÖ 1650'li yıllarda Mısır'da yazılan Rhind Papirüsü'dür..

Sadece toplama işlemini kullanarak sekiz adet 8'i nasıl toplarsak 1000 sayısını elde ederiz?

8'i bu şekilde kullanarak toplarsak 1000 sayısını elde ederiz.



24
OCAK

Sevimli Pide

Sevgili Çocuklar,
“Sevimli Pide” hazırlamaya var mısınız?
Mutlaka evdeki büyüğünüzden yardım alarak
pidenizi yapmaya başlayın.

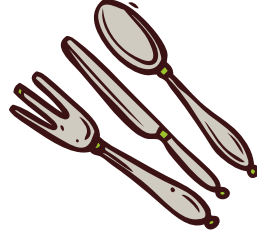


Matematik, hayatımızın tüm alanlarında kendini çokça hissettiriyor. En çok hissedilen alanlardan biri de mutfağımız olabilir mi, ne dersiniz? Yemek tarifi verirken yarım ekmek, 2 çay bardağı dolusu toz şeker, 3 yumurta, 500 gram pirinç, 15 dakika fırında pişir, yarım saat haşla gibi ifadeler kullanırız. Neredeyse kurduğumuz tüm cümlelerde matematiksel bir ifadeye yer veriyoruz değil mi?



KULLANILACAK MALZEMELER

- 5 milföy hamuru
- 3/4 su bardağı rendelenmiş kaşar peyniri
- 3 domates
- 3 mantar
- 9 dilimlenmiş zeytin
- 1 çay kaşığı kekik
- 1 buçuk tatlı kaşığı domates salçası
- 2 yemek kaşığı zeytinyağı
- Tuz



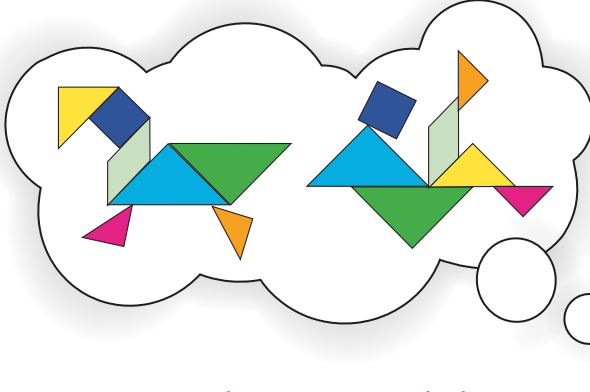
YAPILIŖI

Milföy hamurlarını yumuŖamaları için yaklaşık 20 dakika oda sıcaklığında bekletelim. Mantarları ince ince doğrayalım.

Salça, tuz, kekik ve zeytinyağını bir kâsede karıştırarak milföy hamurlarının üzerine sürelim. Üzerine rendelenmiş kaşar peyniri serpiştirelim. Domates, mantar ve zeytinleri istediğimiz şekilde hamurların üstüne yerleştirelim. Hamurları yağlanmış tepsiye dizelim ve 180 dereceye ayarlanmış fırında kızarıncaya kadar pişirelim. Minik aşçılarımıza afiyet olsun.

25
OCAK

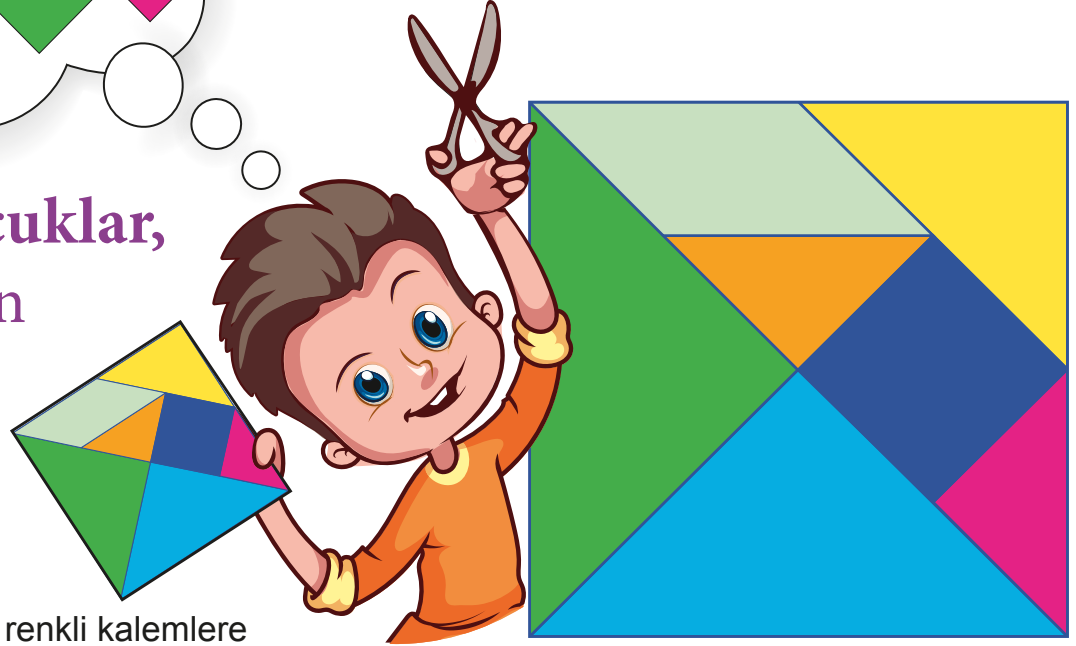
GEOMETRİK ŞEKİLLERDEN FİGÜRLER OLUŞTURALIM



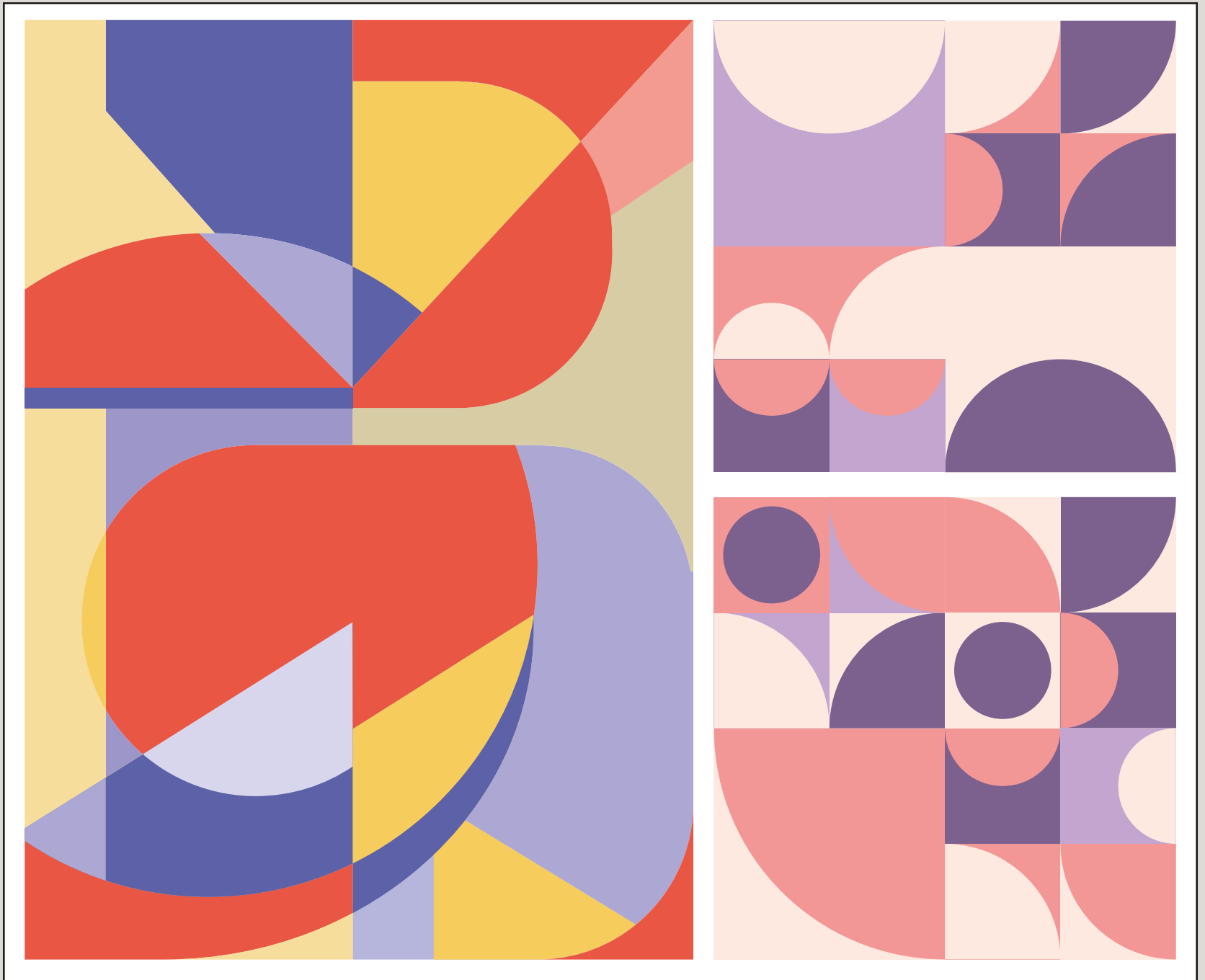
Merhaba Sevgili Çocuklar,
Geometrik şekillerden
farklı figürler
oluşturmaya
ne dersiniz?

Bu etkinliğimizde kâğıda, makasa ve renkli kalemlere
ihtiyacınız olacak.

Hazırsanız başlayalım.
Yukarıda gördüğünüz tangramı kare şeklinde kesti-
ğimiz bir kâğıda çiziniz ve görseldeki gibi boyayınız.
Çizdiğiniz şeklin içinde oluşan şekilleri renklerine
göre kesiniz. Elde ettiğiniz parçalardan yeni geomet-
rik şekiller, insan ve hayvan figürleri oluşturunuz.



Dilerseniz yan sayfadaki görselleri keserek de
geometrik şekiller, insan ve hayvan figürleri
oluşturabilirsiniz.



26
OCAK

PRİZMAYI DÜRDÜR

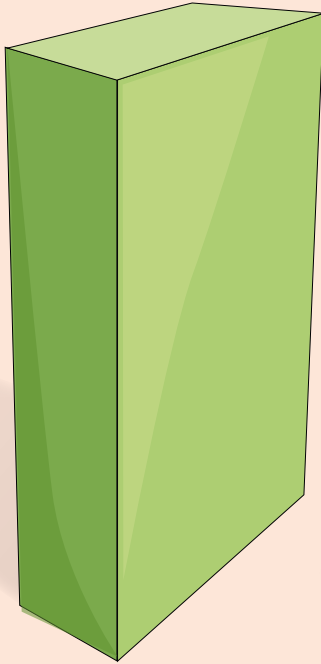
5 puan
kazandım.

Merhaba Çocuklar,
Bugün dikdörtgenler prizmasıyla
oynayabileceğiniz harika bir
oyunu tanıtmak istiyoruz.

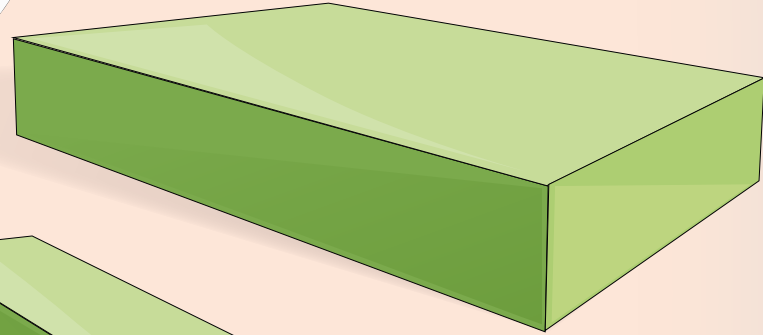
Malzemeler: mukavva, bant, ip.

Oyun başlamadan önce mukavvadan bir tane dikdörtgenler prizması yapılır. Oyun alanında oyuncuların sıralanacağı bir sınır ve prizmanın ilerleyerek geçmesi gereken bir çizgi oluşturulur (Bant ya da ip kullanılabilir.). Oyunda hedef, prizmayı tekerlek gibi yuvarlayarak belirlenen çizginin ötesine geçirmek ve dikey şekilde (en küçük yüzey zemine gelecek şekilde) durdurma- tır. Prizmayı dikey durdurabilen oyuncu 5 puan, yatay durdurabilen oyuncu ise 2 puan alır. Prizmayı en büyük yüzeyi zemine gelecek şekilde durduran (yatıran) oyuncu puan alamaz. Her oyuncunun 3 yuvarlama hakkı vardır. Oyunun kaç tur oynanacağına oyun ekibi karar verir. Turlar tamamlandıktan sonra en çok puanı alan kişi oyunu kazanır.

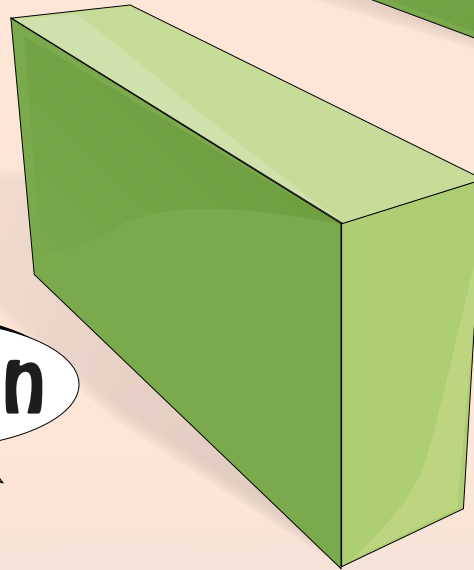
5 puan



0 puan

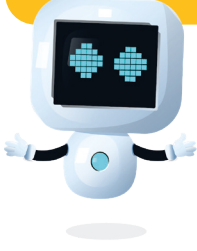


2 puan



27
OCAK

Görevimiz



Mars

Sevgili Çocuklar,

Sizler için harika bir oyun hazırladık.

Emin olun, çarpma işlemi
hiç bu kadar eğlenceli olmamıştır.

Aşağıdaki karekodu okutarak
oyuna giriş yapabilir,
dilediğiniz kadar oynayabilirsiniz.



Oyun Hakkında

Bizler uzayda ne var ne yok hep merak etmişizdir. Özellikle Mars gezegeni hakkında yapılan araştırmaları merakla izliyoruz. Biz de sizlere Mars'ta geçen bir matematik oyunu tasarladık. Bu oyunu oynarken hem eğleneceğiz hem de öğreneceğiz. Bu oyunda Mars'ın yüzeyinde kurulan bir yaşam üssü vardır. Bu üssün bitmek üzere olan enerjisini artırmak için görevimiz: Mars robotunu göreve çıkarmak ve Mars yüzeyinde serbest ya da düzensiz şekilde dolaşan enerji küplerini toplamaktır. Ancak enerji küplerini, şifreli çarpma işlemlerini çözerek enerjiye dönüştürebilirsin. Eğer yeteri kadar küp şifresi çözerken yaşam üssünün enerjisi dolacak. Küpü her yakaladığında soru sayfası açılacak ve karşına bir çarpma işlemi çıkacak. Onları çözdükçe enerji üreteceksin. Enerji göstergesi dolunca oyunu ve görevi tamamlamış olacaksın. Böylece hem Mars'ta yolculuk yapacağız hem de öğreneceğiz.

Haydi, başlayalım!



28
OCAK

BEŞ DÜĞME



Sevgili Çocuklar,

Bugün sizlere ailenizle ya da arkadaşlarınızla toplama ve çarpma alıştırmalarını eğlenerek yapabileceğiniz güzel bir oyun tanıtmak istiyoruz.

Malzemeler: 5 tane geniş kâse, 5 tane büyük düğme, kâğıt, kalem, keçeli kalem.

Ağız kısmı geniş olan beş tane plastik kâse, şekilde görüldüğü gibi yere konur. Kâselerin üzerine en yakın olandan en uzak olana doğru puan değerleri artarak yazılır. Sayışmaca ile oyuncuların sırası belirlendikten sonra oyuncular başlangıç çizgisinde durup ellerindeki 5 düğmeyi birer birer kâselere atar. Oyuncu, düğmeleri hangi kâsenin içine atarsa o kâsenin üzerinde yazılı olan puanı alır. Örneğin 15 puanlık kâsenin içine 3 tane düğme denk gelirse oyuncu, $15 \times 3 = 45$ puan alacak ya da düğmelerin denk geldiği kâselerdeki toplam puanı kazanacaktır. Her oyuncunun aldığı puan not edilir. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır.

10 Farkı Bul

Sevgili çocuklar, aşağıdaki iki resim arasındaki 10 farkı bulabilir misiniz?



Cevabı görmek için
kitabın "Ekler" bölümüne bakalım.

29
OCAK

Sayı Olusturmaca

Sevgili Çocuklar,
Aileniz ve arkadaşlarınızla tatilde eğlenceli
vakitler geçirmeniz için bir oyun önerimiz var.
“Sayı Oluşturmaca” oyununun
kurallarını hep birlikte öğrenelim.

Aileniz veya arkadaşlarınız ile en az 3 kişilik bir grup oluşturun. Herkese birer kâğıt ve kalem dağıtın. Gruptaki herkes sırayla 0'dan 9'a kadar bir rakam söylesin. Söylenen rakamları aklınızda tutun veya bir kâğıda not edin. Rakamlar belirlendikten sonra bu rakamlar ile her rakamı sadece bir kez kullanmak şartıyla sayılar üretmeye başlayın. Bir dakika süre verin. Herkes elindeki kâğıda kendi oluşturduğu sayıları yazsın. Süre sonunda kâğıtlar açılsın. En fazla sayıyı türeten kişi oyunu kazansın. Yeni rakamlar belirleyerek oyunu devam ettirin.

Eğer oyuncu sayınız az ise veya daha büyük sayılar ile oyunu genişletmek isterseniz oyunun başında her oyuncu iki rakam söyleyebilir.

Örneğin

3 kişi ile oynandığını düşündüğümüz bir oyun-
da; birinci oyuncunun 3, ikinci oyuncunun 7,
üçüncü oyuncunun 6 dediğini kabul edersek
kullanacağımız rakamlar 3, 7, 6 olur.

Bu durumda oluşturulabilecek sayılar: 376, 367,
736, 763, 637, 673 'tür. Bunların hepsini veya en
çoğunu yazmış olan kişi oyunu kazanır.





1 Bir hafta **7** gündür. Pazartesi, salı, çarşamba, perşembe, cuma, cumartesi, pazar.

2 Müzikte **7** nota vardır. Do, re, mi, fa, sol, la, si.

3 Gökkuşağında **7** renk vardır. Kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert, mor.

4 İstanbul, önemli tarihî ve kültürel yapılarla çevrili **7** tepe üzerine kurulmuştur. Bu yedi tepe şunlardır: Topkapı Sarayı Tepesi, Çemberlitaş Tepesi, Beyazıt Tepesi, Fatih Tepesi, Yavuz Selim Tepesi, Edirnekapı Tepesi ve Kocamustafapaşa Tepesi.

5 Dünyanın **7** harikası, Antik Çağ'dan günümüze dünyanın en muhteşem doğal ve yapay güzelliklerini derleyen listedir. Giza Piramidi, Babil'in Asma Bahçeleri, Zeus Heykeli, Artemis Tapınağı, Halikarnas Mozolesi, Rodos Heykeli, İskenderiye Feneri.

6 Anadolu'da ve bütün Türk boylarında 7 sayısı önemli yer tutar. Örneğin Dede Korkut Hikâyeleri'nde de yedi sayısı sıkça geçer. Bamsı Beyrek'in yedi kız kardeşi vardır. Yedi sayısı Manas destanında da yer almaktadır. Manas dünyaya geldiğinde askerlerin 7 tuğ taşıdığı anlatılır.

7 Sinema, **7.** sanat olarak kabul edilir. Sinema, diğer altı sanat dalı olan resim, heykel, mimari, dans, şiir ve müzikten sonra ortaya çıkmıştır. Sinema, bu sanat dallarının hepsini içinde barındıran görsel-işitsel bir sanattır.

30
OCAK

ÖRÜNTÜ OYUNU

Sevgili Çocuklar,

Örüntü oyununu oynamak ister misiniz?

Oyun iki kişi ile oynanıyor.

Oynamak için tek yapman gereken bir arkadaş bulmak.

Kazanmak istiyorsan hızlı olmalısın.



Aşağıdaki karekodu okutarak
oyuna giriş yapabilir,
dilediğiniz kadar oynayabilirsiniz.





1 Herkesle iyi geçinen kişiler “**7 düvelle barışık**”tır.

2 Kişinin çocukluğundaki huylarının, özelliklerinin yaşlılığında da değişmediğini anlatmak için “**7’ sinde neyse yetmişinde de o.**” deyi mi kullanılır.

3 Bütün bir soyu ifade etmek için “**7 göbek**” deyi mi kullanılır.

4 En küçüğünden en büyüğüne kadar herkes anlamını vermek için “**7’ den yetmiş**” deyi mi kullanılır.

5 Pek çok ölüm tehlikesi geçirip sağ kurtulan insan ya da hayvan için “**7 canlı**” deyi mi kullanılır.

6 Genellikle gerçekçi olmayan abartılı veya imkânsız hayaller peşinde koşan kişiler için “**7 kubbeli hamam kuruyor**” denir.

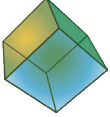

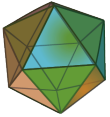
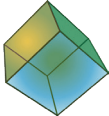

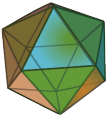
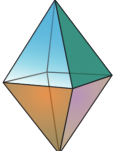
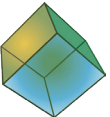





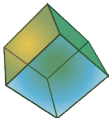

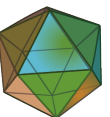
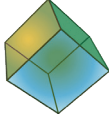







7 Fazlasıyla utanıp mahcup olduğumuzda “**7 kat yerin dibine geçtim**” denir.

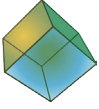
31
OCAK


ALİŞTIRMA YAPALIM

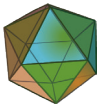
Merhaba Sevgili Çocuklar,
Şekiller ve sayılarla bir alıştırma yapmaya ne dersiniz?
Haydi, etkinliğimize geçelim.


Aşağıdaki şekillerin her biri 3 ile 9 arasında farklı bir sayıdır. Satır ve sütunların sonuna sayıların toplamaları yerleştirilmiştir. Şekillerin hangi sayı olduğunu bulabilir misiniz?

			  19
			  25
			  28
			  25
			
22	28	24	23

 =

 =

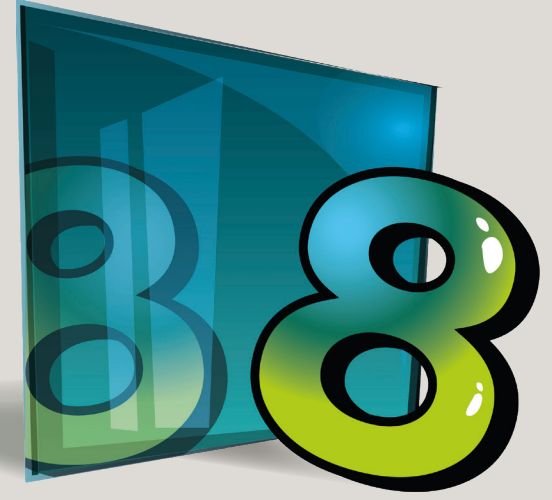
 =

 =



Cevabı görmek için
kitabın "Ekler" bölümüne bakalım.

Palindromik Sayılar



Sevgili Çocuklar,

Palindromik sayılar sorulduğunda aklınıza ne geliyor?
Birlikte bu sayıları tanımaya ne dersiniz?
O hâlde başlayalım.

Palindromik sayı, sağdan ve soldan okunuşları aynı olan sayılara denir. Tıpkı Ata, oto, efe sözcüklerinde olduğu gibi her iki yönden okunuşları da aynıdır. 0 dâhil olmak üzere bir basamaklı tüm sayılar palindromik sayılardır. (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)

Örneklerdeki iki basamaklı, üç basamaklı, dört basamaklı palindromik sayıları inceleyelim.

Örnek: 11, 22, 33, ... 101, 111, 181, ... 1001, 4444, 5445, ...

Haydi, palindromik sayılarla alıştırma yapalım.

İki basamaklıyım. 10'dan büyüğüm. Rakamlarımda toplamı 4 ediyor. Ben hangi sayıyım?



Cevabı görmek için
kitabın ekler bölümüne bakalım.

Siz de palindromik sayılarla
alıştırmalar yapabilirsiniz.

KODLA VE TOPLA

Merhaba Çocuklar,
Bugün kodlama yapmaya ne dersiniz?

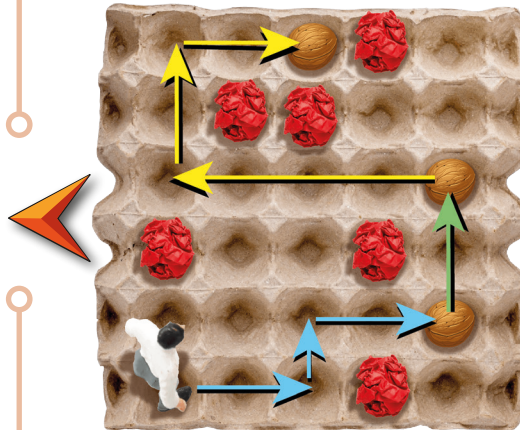
İlk olarak boş yumurta kolilerini birbirine bantlayın. Ne kadar çok yumurta kolisi kullanırsanız oyun o kadar zor olacaktır.

Daha sonra dilediğiniz kadar kabuklu cevizleri ya da seçtiğiniz küçük oyuncaklarınızı kolilerin yumurta konan boşluklarına rastgele dağıtın. Kırmızı kartondan kareler kesin. Her kareyi bir kaya veya yumurta şeklinde buruşturun. Onları da kolideki boşluklara rastgele yerleştirin. Bunlar sıcak lav kayalarıdır. Oyuncakları ya da cevizleri toplayabilmemiz için bunlardan kaçınmanız gerekiyor. Kendinize bir figür belirleyin ve onunla hazırladığınız düzeneğin bir köşesinden oyuna başlayın. Amacınız lav kayalarından kaçınarak figürünüzü cevizlere ya da oyuncaklara ulaştırmaktır. Bunun için önce kodunuzu bir kâğıda yazın. Sonra figürünüzü bu koda göre ilerletin. Sadece sol-sağ ve ileri-geri hamleleri ile cevizlerinizi ya da oyuncaklarınızı toplamaya çalışın. Sıcak lavlara yakalanırsanız başa dönmek zorundasınız.

İsteddiğiniz sayıda arkadaşınız veya aile üyeleriniz ile oynayabilirsiniz.
En çok ceviz ya da oyuncak toplayan oyunu kazanır.

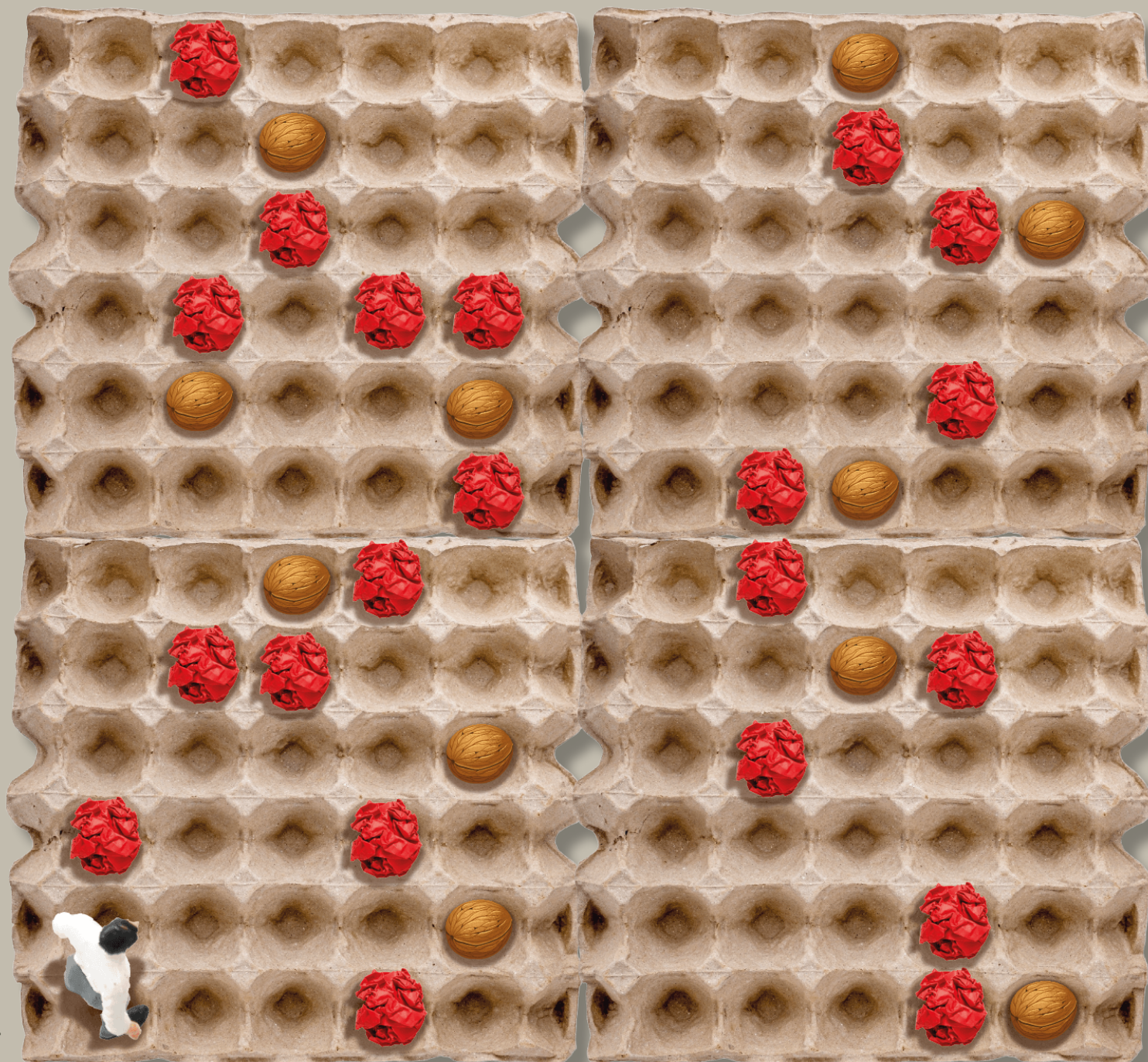
Aşağıdaki yumurta kolisine yerleştirilmiş üç cevizi almak için yazılan örnek kodu inceleyebilirsiniz. Kolinin yumurta konan her bir boşluğu bir adımı göstermektedir.

- İki adım sağa git.
- Sonra bir adım ileri git.
- Sonra iki adım sağa git.
- **Birinci cevizi al.**
- Sonra iki adım ileri git.
- **İkinci cevizi al.**
- Sonra dört adım sola git.
- Sonra iki adım ileri git.
- Sonra iki adım sağa git.
- **Üçüncü cevizi al.**



**“Uygulama için
temiz yumurta
kolisi kullanılmalıdır.”**

Dilerseniz yan sayfadaki
görselden de yararlanarak
bir kod dizisi hazırlayabilirsiniz.



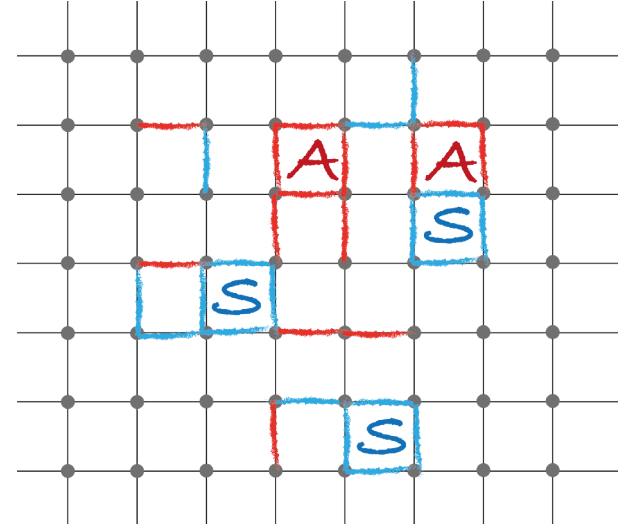
Nokta Birleştirme Oyunu

Merhaba Çocuklar,

Şimdi size sadece kalem ve kâğıt ile istediğiniz yerde oynayabileceğiniz bir oyun anlatacağız.

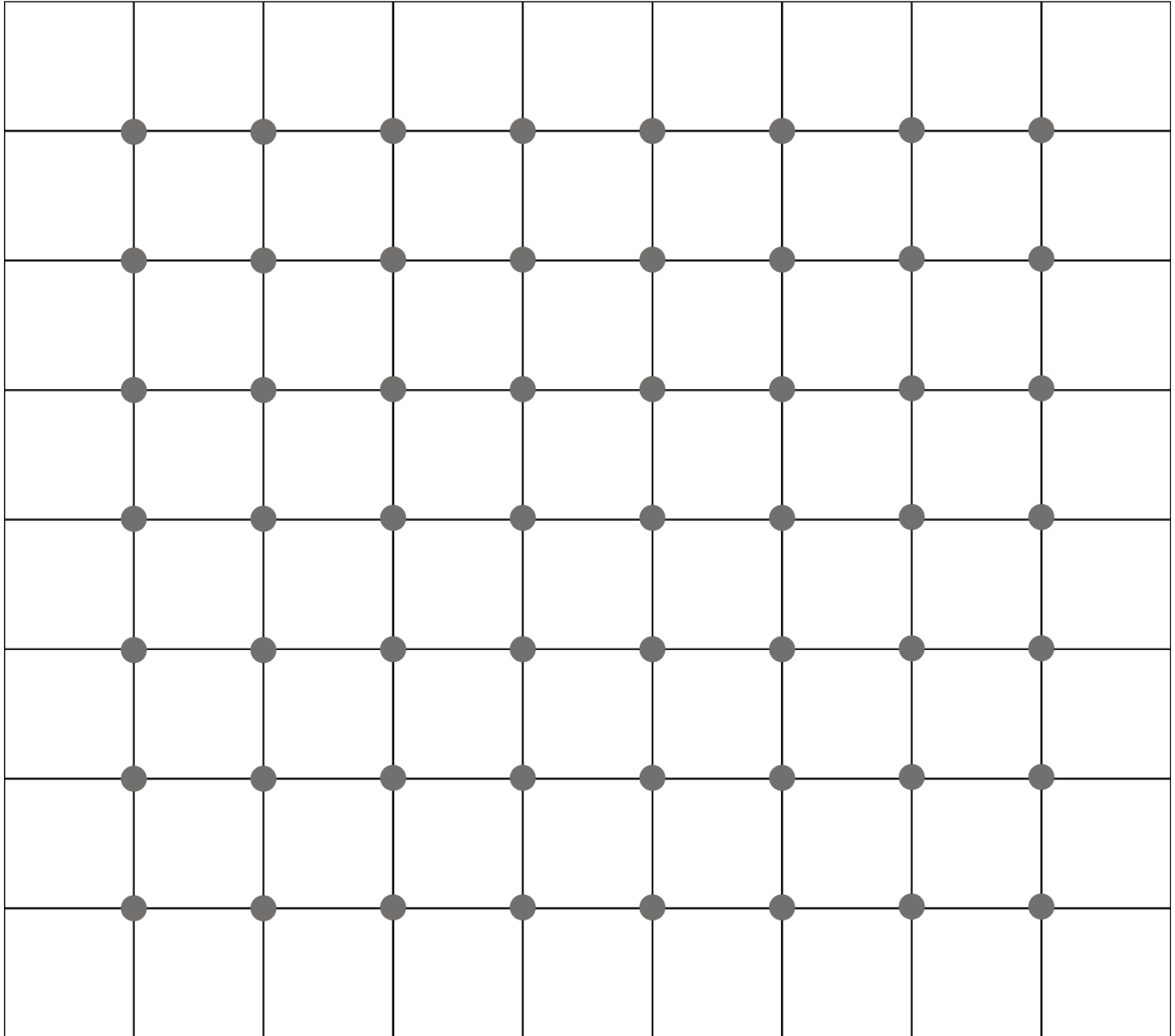
Oyunumuzun adı Nokta Birleştirme Oyunu. İki kişi ile oynanıyor. Şimdi yapmanız gerekenleri adım adım anlatıyoruz.

- Öncelikle bir kâğıda şekildeki gibi dilediğiniz kadar nokta koyun.
- Noktaları birbirine eşit uzaklıkta yapmaya çalışın.
- Sonra bu noktaları ikişer ikişer birleştirmeye başlayın. Bu arada hatırlatalım, oyuncular farklı renklerde kalemler kullanmalı.
- İki oyuncu sıra ile bu işlemi devam ettirsin.
- Nokta birleştirme sadece yatay ve dikey yapılabilir. Çapraz birleştirme yapılmaz.
- Noktalar arasındaki çizgiler çoğaldıkça kareler oluşturmaya çalışın.
- Her oyuncu, oluşturduğu karenin içerisine kendi isminin baş harfini yazsın.
- Noktaların hepsi birleştirildiğinde en çok kare oluşturan oyuncu oyunu kazanır.
- Nokta sayılarını çoğaltarak daha fazla oyuncu ile oynatabilirsiniz.



Dilerseniz yan sayfadaki görseli keserek de bu oyunu oynayabilirsiniz.

İyi eğlenceler!





2 VE 4 BASAMAKLI SAYILARI BULMA VE SÖYLEME



Merhaba Çocuklar,

Ailenizle eğlenceli bir etkinlik yapmaya ne dersiniz?
Sizler için hazırladığımız iki ve dört basamaklı sayıları
bulma ve söyleme etkinliğinde kullanacağınız malzemeleri
ve oyunun hazırlanışını aşağıda bulacaksınız.

Malzemeler: Renkli karton, kağıt, makas, kalem, yapıştırıcı

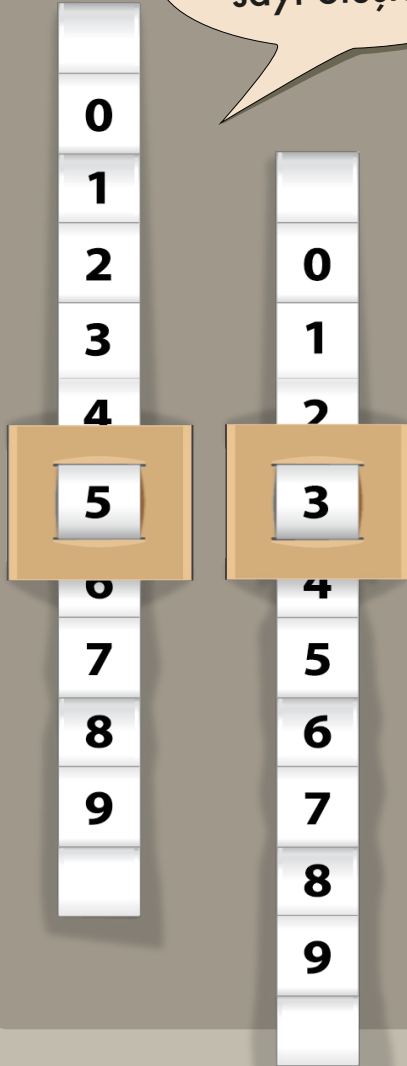
OYUNUN HAZIRLANIŞI

- Ailemizden bir büyüğümüz ile bir kenarı 5 cm olan 2 adet kare kartlar keselim.
- Kartların ortasına 1 cm'lik kesikler açalım.
- 1 cm kalınlığında ve 15 cm uzunluğunda 2 adet kâğıt keselim. İsterseniz tahta dondurma çubukları da kullanabilirsiniz. Bu çubuk (kâğıt) üzerine sıfırdan (0) başlayıp dokuz (9) kadar rakamları yazalım.
- Sayı çubuklarını kartların ortasındaki kesiklerden geçirelim.
- Sonra ailemizden birisi sayı çubuklarını (kâğıt) oynatarak ekrandaki gibi iki basamaklı bir sayı oluştursun.
- Oluşan sayıyı okumaya çalışalım.
- Bu sefer biz bir sayı söyleyelim, ailemizden biri bu sayıyı oluşturmaya çalışsın.

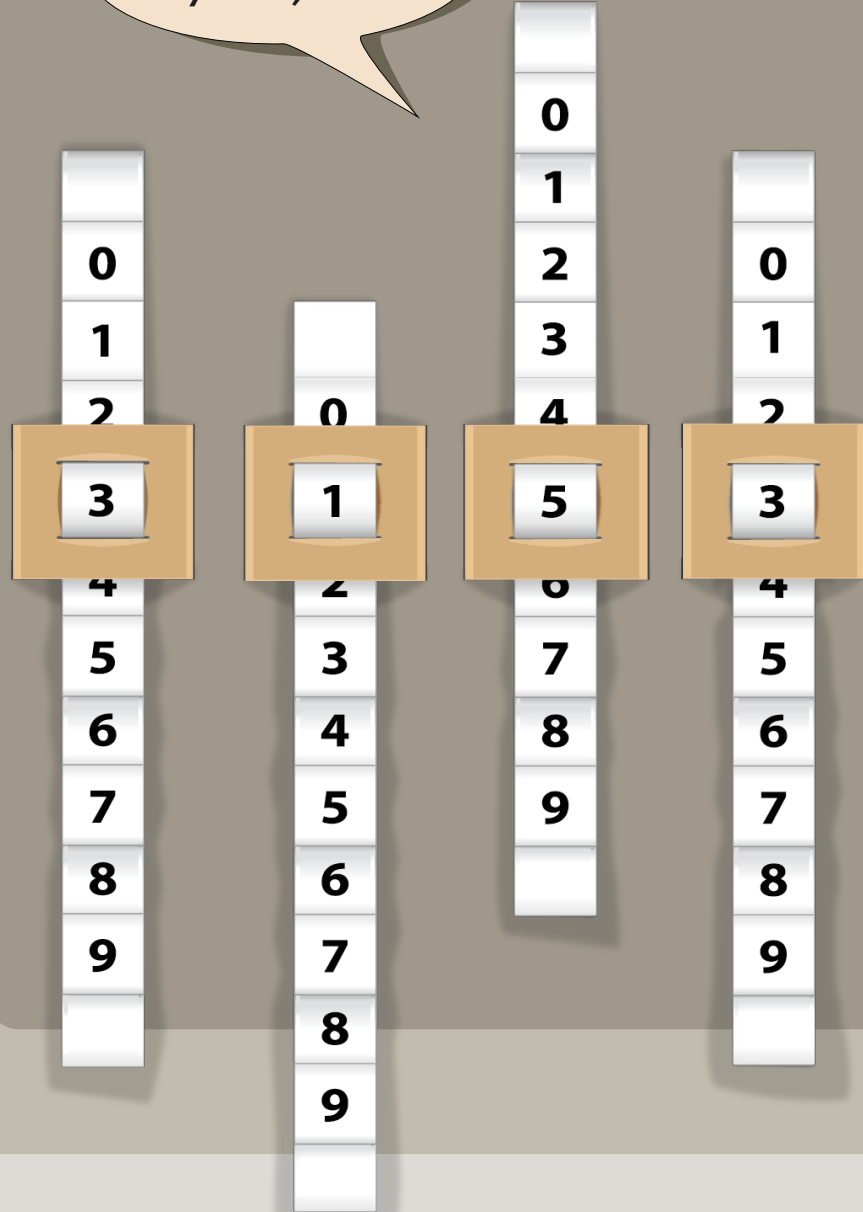
Dilerseniz 3 ya da 4 basamaklı sayılar
oluşturmak için daha fazla sayı çubuğu
ve kart hazırlayabilirsiniz.

İYİ EĞLENCELER!

2 basamaklı
sayı oluşturma



4 basamaklı
sayı oluşturma



İyi Tatiller
Sevgili Çocuklar

İnternet Kaynakçası

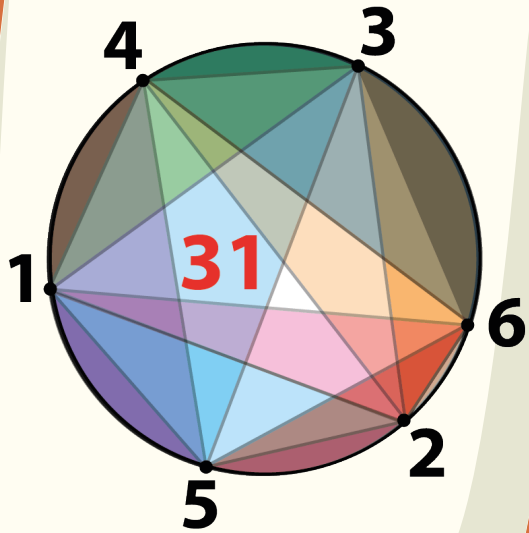
<https://services.tubitak.gov.tr/edergi/yazi.pdf?dergiKodu=8&cilt=11&sayi=625&sayfa=20&yaziid=27315>
(E.T. 22.12.2023)

Görsel Kaynakça

Aşağıda ID numaraları yazılı olan görseller <https://tr.123rf.com/> adresinden telif bedeli ödenerek kullanılmıştır.

156488063, 32774095, 194673036, 95570789, 138171675, 194143151, 176622799, 57712854, 102350565,
215723134, 168678563, 158221034, 196928224, 205128543, 197307881, 112933921, 182438557, 199996583,
203001354, 119728129, 155230717.

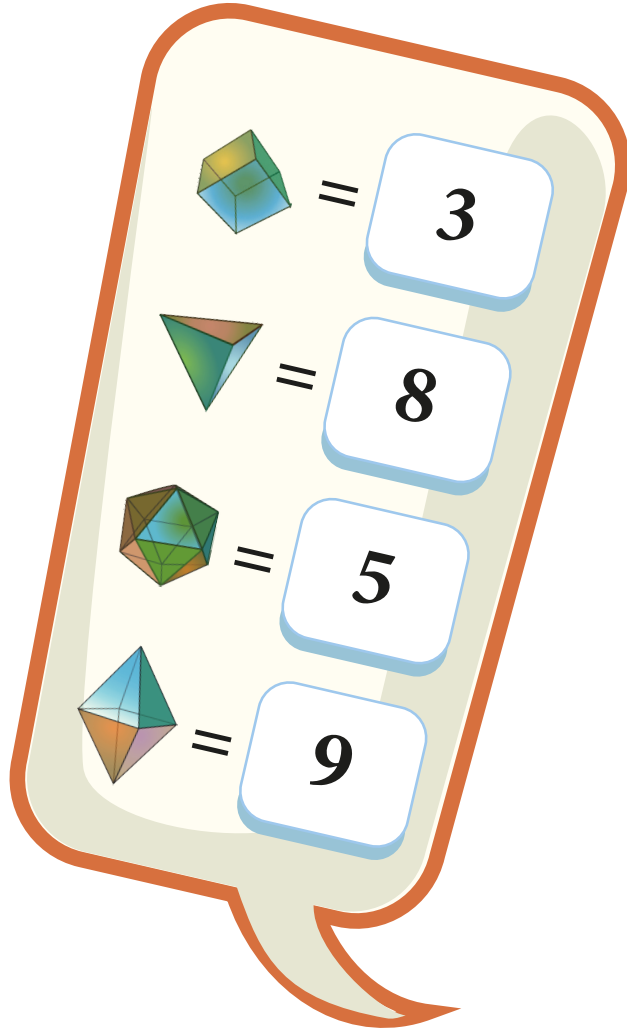
Ekler



Sayfa 8'de verilen
sorunun cevabı



Sayfa 21'de verilen
sorunun cevabı



**Sayfa 26'da verilen
sorunun cevabı**



**Sayfa 27'de verilen
sorunun cevabı**



TEMEL EĞİTİM
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

İlkokul
Matematik
Yarıyıl Etkinlik Kitabı