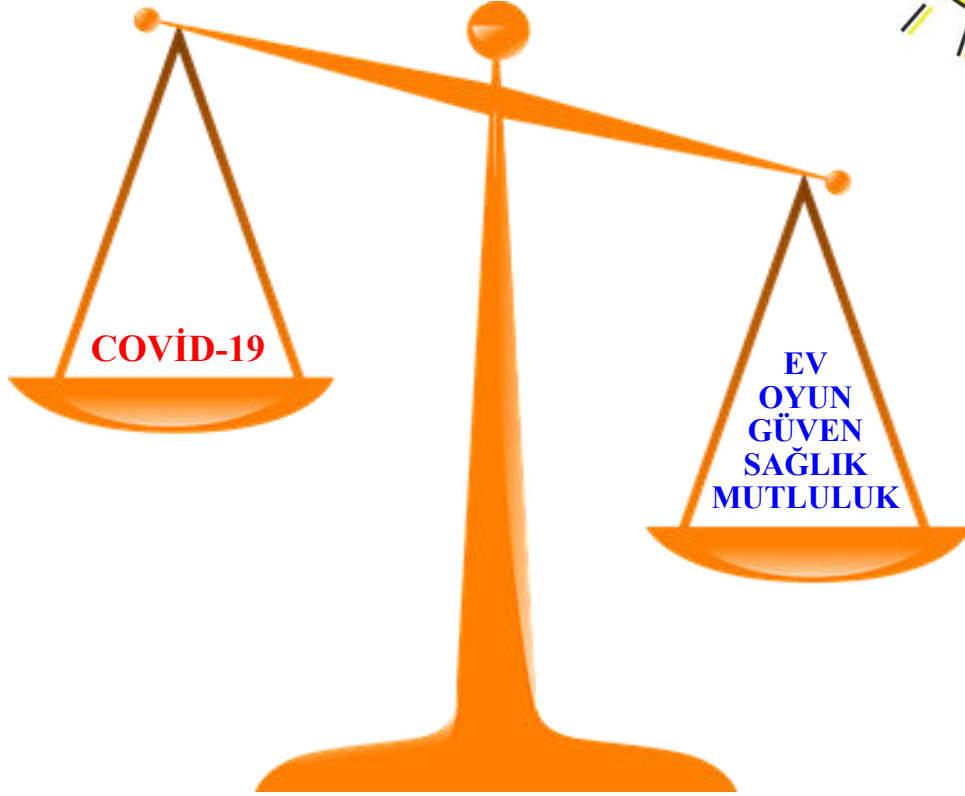




ISPARTA  
REHBERLİK VE ARAŞTIRMA  
MERKEZİ

# EVDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER



## EVDE

GÜVENDEYİM  
MUTLUYUM  
OYUN OYNUYORUM



# OYUN

Torbada Ne Var?



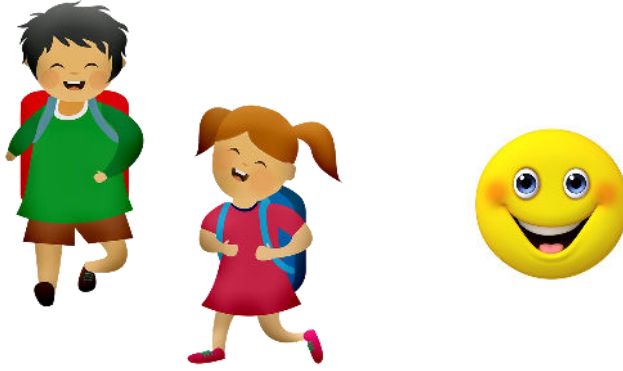
Bir torbaya eşyaları koyun. Bu meyve de olabilir, istediğiniz herhangi bir nesne de olabilir.

Anlatıcı torbaya elini sokarak içindeki nesneyi dışarıya çıkarmadan anlatmaya çalışsın. Diğer katılımcılar da anlatıcının söylediklerini tahmin etmeye çalışacak. En çok doğru cevabı veren kazanır.



# OYUN

Beş Taş



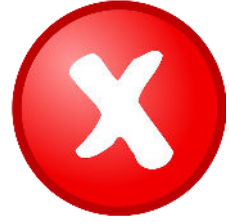
Bu oyunu çocukluğunda oynamayan yoktur sanırım.  
Çocuğunuza öğretmek de size düşsün.



# OYUN

Evet—Hayır

İki kişi oynanır. Biri soru sorar diğeri cevap verir. Soru soran kişi karşındaki kişiye evet ya da hayır demeye yönlendirici sorular sorulur. Cevap veren kişi de evet ya da hayır kelimelerini kullanmamaya çalışır. Eğer kullanırsa oyunu kaybeder.



# OYUN

Bom Hımbıl

Dört kişi ile oynanır. Her oyuncu elindeki dört kağıda kendisinin seçtiği bir varlığın ismini yazar. Bütün kağıtlar katlanır ve karıştırılarak ortaya atılır.

Herkes dörder tane kağıt çeker ve kimseye göstermeden açar. Seçilen bir kişi yandaki kişiye kağıt verir sırayla devam edilir. Dört tane aynı ismi yan yana getiren bom der ve elini ortaya koyar. Diğerleri de bom diyen kişini elinin üstüne ellerini koyarlar. Ellerini üst üste koyanlar sırayla 10,5,3 ve 1 Puan alırlar.

**Not:** Dörtten fazla kişi oynayacaksa kişi sayısı kadar kağıt ayarlanır. Puanlama da ona göre yapılır.



# OYUN

İsim-Şehir



Resimdeki gibi kağıtlar hazırlanır.

Her turda bir kişi bir harf söyler ve o harften isim, şehir, hayvan, bitki ve eşya isimleri türetilir.

Tur sonun da aynı kelimeleri söyleyenler beş puan, farklı kelimeleri söyleyenler 10'ar puan alır. Oyun bitiminde en yüksek puanı alan kazanır.



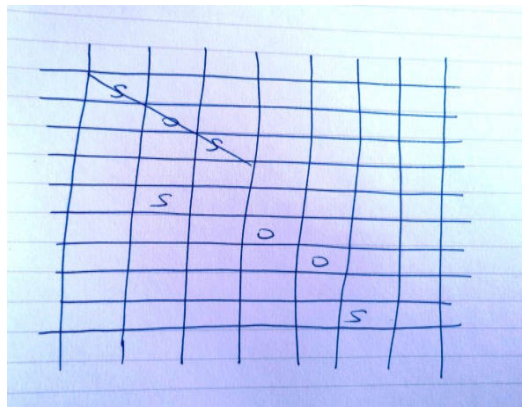
# OYUN

SOS

Resimdeki gibi önce boş bir kağıt hazırlanır.

S ve O harfleri oyunlar tarafından kutucuklara yazılır. Düz, yatay ve çapraz olarak SOS kelimesini bulan 1 puan alır ve oynamaya devam eder.

Bu şekilde en çok puan alan oyunu kazanır.





# OYUN

3 Taş

İki kişi ile oynanır. Bir kağıda resimdeki şekil çizilir. Kişi başı 3'er tane düğme , pul veya taş ayarlanır. Oyuncular oyuna kura ile başlarlar. Kura sonunda kazanan oyuncu ilk taşı koyarak oyuna başlar. Sonra rakibi bir taş koyar. 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.



# OYUN

El Üstünde Kimin Eli

Sayışarak ebe seçilir. Ebe olan oyuncu yere yüzüstü olarak kapanır.

Diğer oyuncular ellerini ebenin sırtına üst üste koyarlar. Oyuncuların hepsi ellerini koyduktan sonra ebeye 'el üstünde kimin eli var?' Sorusunu sorarlar.

Ebe eğer bilirse eli en üstte olan oyuncu ebe olur. Bilemezse ebeye ceza vermek için davul mu? Zurna mı? İğne mi? İplik mi? Sorusu sorulur.

Ebe davul derse avuç içi ile ebenin sırtına yavaşça vurulur. Zurna derse ebenin kulağına bağırılır. İğne derse diğer oyuncular parmakları ile ebenin sırtına iğne batırmış gibi yaparlar.

Ebe iplik derse diğer oyuncular ebenin sırtına elleri dikiş diker gibi yaparlar. Sonra yeni ebe seçilir.



# OYUN

Körebe



Sayışma ile ebe seçilir ve gözleri eşarp gibi bir nesne ile bağlanır.

Diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu ebe olur oyun böyle devam eder.



# OYUN

Sıcak - Soğuk

Bir kişi ebe seçilir. Ebe odadan çıkarılır.

Bir tane nesne seçilir ve nesne saklanır. Saklandıktan sonra ebe odaya girer.

Saklanan nesneye yaklaşınca sıcak denir, uzaklaşınca soğuk diyerek nesneyi bulması için yönlendirilir.

Nesneyi bulunca başka ebe seçilir.





Sessiz film ya da sessiz sinema en az 2 kişi ile oynanan bir oyun.

Kişi kendine bir sinema filmi ya da tiyatro oyunu seçerek karşısındakine tahmin ettirmeye çalışır. Ayrıca günümüzde artık diziler de sessiz sinemada yer almaktadır. Sessiz sinemada filmin veya dizinin yerli mi yoksa yabancı mı olduğu da belirtilerek filmin bulunmasında kolaylık sağlanmış olur. Yerliyi baş parmağınızı aşağı doğru indirerek, yabancıyı da baş parmağınızı yukarıya doğru işaret ederek belirtebilirsiniz.



Ayrı ayrı kağıtlara “davacı, hakim, suçlu ve polis” yazılır.

Bu kağıtlar katlanır karıştırılır ve herkes bir kağıt seçer. Seçilen her kağıttaki isim oyuncunun rolünü belirler.

Hakim rolünde ki oyuncu “Davacı kim?” Soruyla oyuna başlar. Davacı ‘Benim ‘ der. Hakim bu sefer ‘Suçlu kim?’ diye sorar.

Davacı suçluyu bulmaya çalışır. Davacı kalan iki oyuncudan birini suçlu diye göstermeye çalışır. Eğer suçluyu bulursa ceza almaz. Ama polisi işaret ederse ceza alır. Hakim cezayı belirler. Polis verilen cezayı uygular.



# OYUN

## Saklambaç



Gözlerinizi kapatıp 1'den 10'a kadar sayın. Siz sayarken çocuğunuz bir yere saklansın.

Saymayı bitirdiğiniz de "Önüm arkam sağım solum sobe, saklanmayan ebe" deyip gözlerinizi açın. Çocuğunuzun nereye saklandığını bulmaya çalışın.



# OYUN

## Gölge Oyunu

Dergilerden kuş, çiçek, tavşan gibi şekiller kesip pipetin ucuna yapıştırın.

Odanın ışıklarını kapatın boş bir duvara el feneri ile yansıtarak gölge oyunu oynayın.

Aynı işlemi kuş, çiçek yerine, ellerimizle şekiller yaparak da yapabiliriz.







# OYUN

## Farfara Filli, Ya Filli Oyunu

Beş ya da daha fazla kişi ile oynanır. Bu şaşkırtmaca ve taklit oyunu adını oyuna başlarken söylenen sözlerden alır. Grup halinde oynanan ve dikkat gerektiren bir oyundur. Önce bir ebe seçilir. Ebe oyuncuları göremeyeceği ve duymayacağı şekilde gruptan uzaklaşır. Bu sırada oyuncular arasından bir lider seçilir. Ebe liderin kim olduğunu bilmemelidir. Oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yerlerini alırlar. Ebe de dairenin ortasına geçer. Oyuncuların hep bir ağızdan “farfara filli ya fili” demesiyle oyun başlar. Lider mümkün olduğu kadar garip ve komik hareketler yapar; örneğin başını bir maymun gibi kaşır veya dil çıkararak zıplar. Diğerleri de hemen onu taklit ederler. Ebe oyuncuları izler ve liderin kim olduğunu bulmaya çalışır. Oyuncular, ebenin işini zorlaştırmak için hareketleri taklit ederken hızlı olmalıdırlar. Ebe liderin kim olduğunu doğru tahmin ederse, lider ebe olur; oyuncular arasından yeni bir lider seçilir ve oyuna devam edilir.



# OYUN

## Kelime Oyunu

Kişi sınırlaması yoktur. Ortalama dört beş kişiye oynanır. Bu oyun çocukların kelime dağarcığını geliştirir. Çok çeşitli kelime oyunları vardır.

Oyunculardan biri ortaya bir kelime atar ve sıradaki oyuncu o kelimenin son harfiyle başlayan bir kelime söylemek zorundadır.

Kelime bulamayan oyuncu önce bir uyarı alır daha sonrada oyun dışı kalır.

Örnek Araba>ayı>işık>keman...





# OYUN

## Hırsız-Jandarma

Oyun için bir masa, bir kutu kibrit ve en az dört oyuncu gereklidir. Masanın etrafına oturan oyuncular, kenarı boşa çıkacak şekilde masaya konulan kibrit kutusuna alttan vurarak havaya fırlatırlar.

Kutu masaya düştüğünde dik tarafı üzerine durursa atan kişi hâkim unvanını alır.

Yan tarafı üzerine dik durursa o kişi jandarma görevini üstlenir. Düz kısmının bir tarafı davacı, diğer tarafı suçlu olarak belirlenir. Oyunculardan biri suçlu tarafı attığında jandarma onu hemen elinden yakalar ve hâkime “suçüstü yakaladım” der. Davacı da şikâyetini dile getirir.

Suçun önemine göre hâkim bir ceza söyler.



# OYUN

## Hacı Yatmaz

Ortaya bir sopa dikilir, çocuklar çevresinde daire olurlar. Herkes bir numara alır ve sopayı diken bir numara söyler ve numarası söylenen sopayı havada tutmaya çalışır.



# OYUN

Sarı Kırmızı

Bu oyunu oynamak için bir ip yeterlidir. İki kişi ipi ayaklarına geçirir. Diğer çocuklar da arka arkaya sıralanıp

oyunu oynamaya başlarlar. İpin üstünden “Sarı Kırmızı Kupa Yıldızı” diyerek atlanır. Bütün çocuklar atladıktan sonra ip bir kademe daha yükseltilir. Böylece oyun giderek zorlaşır. Eğer ipe takılan ya da atlayamayan olursa ipin içindekilerden biriyle yer değiştirir.



# OYUN

Topal Tavuk Oyunu

Bu oyunda ebe topal tavuk olur. Ebe, tek ayaküstünde zıplayarak diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebenin yorulunca dinlenebileceği bir yeri vardır. Ebe dinlenince kaleden tekrar çıkar ve oyuncuları yakalamaya çalışır. Kimi yakalarsa ebe bu defa o olur. Kaçan arkadaşlar da bu sırada ebeye vurarak onu kızdırmaya çalışır.



# OYUN

Davul Zurna Sakın Bana Vurma

En az dört kişiyle oynanır. Önce sayışarak ebe belirlenir. Ebe gözlerini kapatarak oyunculara sırtını dönerek davul, zurna, sakın bana vurma der. Diğer oyuncular da ebeye yaklaşmaya çalışır.

Ebe oyunculara döndüğü anda tüm oyuncular hareket etmeden beklerler bu sırada hareket eden olursa ebe olur. Ebe tekrar saymaya başladığında oyuncular ebenin sırtına vurarak kaçmaya çalışır eğer ebe herhangi bir oyuncuya dokunursa o kişi ebe olur ve oyun böylece sürer.





# OYUN

Gizli Dünya

Kapının deliğinden bakarak bambaşka bir dünya hayal edin. Bakın ve bir ada görün mesela, üzerinde korsanlar olsun. Gerisini çocuğunuz size anlatır.

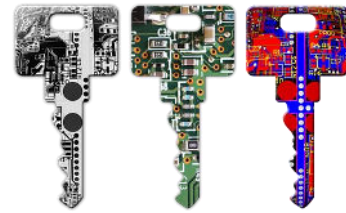


# OYUN

Kapı Açmaca



Tüm odaları kilitleyin ve anahtarları karıştırın. Hangi anahtar hangi kapıyı açacak oyunu oynayın.





# OYUN

Sandalye Kapmaca



Kişi sayısından bir eksik sandalyeyi daire şeklinde koyunuz ve bir müzik açınız. Müzik durunca herkes sandalyeye oturmaya çalışsın. Açıkta kalan, sandalyeye oturmayan elenir.

Sonra bir sandalye eksiltilir. Oyun son kişi sandalye kapıp oturana kadar devam eder.



# OYUN

Nesi Var?

“Nesi var?” oyununda bir kişi ebe seçildikten sonra, diğerleri birlikte bir nesne ya da kişi belirlerler.

Ebe her çocuğa sırayla “Nesi var?” diye sorarak, aldığı dolaylı yanıtlarla belirlenmiş nesnenin ne olduğunu anlamaya çalışır.

Bir pencerenin nesne olarak belirlendiğini varsayalım:

- Nesi var?
- Rakamları var.
- Nesi var?
- Yazısı var.

Ebe kimin yanıtı üzerine tutulan nesneyi bilirse, o ebe olur ve oyun böyle devam eder.

Ebenin daha önceden saptanan sayıda soru sormasına karşın nesneyi bilememesi durumunda, ebeliği sürer.





# OYUN

Neşeli Televizyon

Kartondan bir televizyon yapın. Sırayla kartonun (televizyonun) arkasına geçerek istediğiniz bir programı sunun. İzleyenler kumandayla kanalı değiştiriyor gibi yapıp sunucuyu yönlendirsın.



# OYUN

Sihirli Sopa

Kağıttan bir yıldız yapın ve bir sopanın ucuna yapıştırın. Bu sizin sihirli sopanız olsun. Bu Sihirli değneğin gerçek olduğunu varsayın. “Bu sihirli değnek gerçek olsa, evde neyi değiştirirdin?”, “Dünyada neleri değiştirirdin?” diye sorular sorarak sohbet oluşturun.



# OYUN

Zıp Zıp Kurbağa

Çocuğunuza; kurbağa gibi zıpla, yılan gibi sürün, bir rulo gibi yerde yuvarlan, ellerin cebinde zıpla, geri geri yürü, tek ayak koş gibi komutlar vererek fiziksel aktivite yapmasına yardımcı olun.





# OYUN

Geleceğe Mektup



Kendinizi on yıl sonra hayal edin ve kendinize bir mektup yazın ve on yıl sonra tekrar açılmak üzere saklayın.

Böylelikle geleceğe ilişkin beklentilerimizi görmüş oluruz ve kendimize dair farkındalığımız artar.



# OYUN

Evde Survivor

Minderler, kutular, ipler, pet şişlerden bir parkur oluşturun. Kiminin üstünden atlayın, kimin yanından tek ayakla geçin, kimin üzerinde yuvarlanın. Parkuru keyfinize göre planlayın.





# OYUN

## Ev Alışverişi

Evdeki ürünlerle kendi bakkalınızı kurup tabelanızı da yapın. Diğer aile üyeleri de müşteri olsun ve alışverişiniz yapın.



# OYUN

## Çorap Eşleme



Çocuğunuzun bütün çoraplarını açın ve çorap eşleme oyunu oynayın



# OYUN

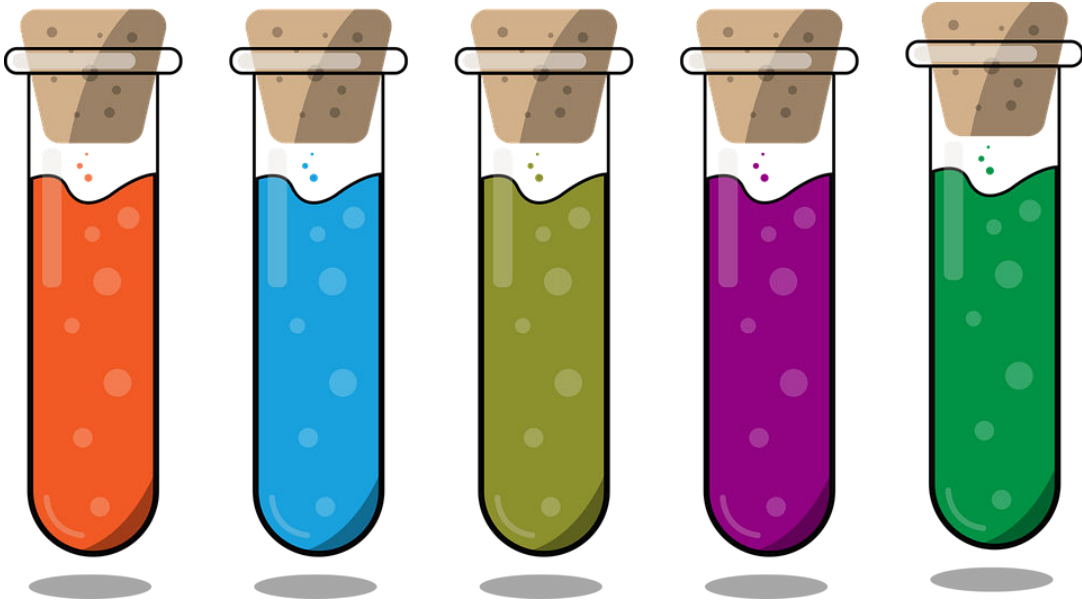
## Kulaktan Kulağa

Bütün aile kulaktan kulağa oynayın. Ne kadar uzun cümle seçerseniz o kadar eğlenceli olacaktır.





# DENEY



# DENEY

## Çim Adam

- ◆ Eski fakat temiz bir tül çoraptan çim adam yapın.
- ◆ Çim tohumlarını çorabın ucuna gelecek şekilde yerleştirin.
- ◆ Gözlerini, burnunu yapın ve bir kaba yerleştirin.
- ◆ Can suyunu döktükten sonra sorumluluğunu çocuğunuza verin.



# DENEY

## Bitkiler Su İçer mi?



- ◆ Bitkilerde suyun köklerden yaprakların en uç noktalarına kadar nasıl taşındığını gözlemliyoruz.

### Nelere ihtiyacımız var?

- ◆ 1 adet çiçekli bitki (beyaz olursa daha iyi olur)
- ◆ 3 adet bardak
- ◆ Farklı renklerde gıda boyaları
- ◆ Maket bıçağı
- ◆ Su

### Ne yapıyoruz?

- ◆ Bardaklarımıza yeterli miktarda su koyduktan sonra gıda boylarıyla suları renklendirelim.
- ◆ Maket bıçağı yardımıyla çiçeğimizin sapını boyuna olacak şekilde keselim ve her bir parçayı farklı renkli suyumuza daldırıp deneyimizin sonuçlarını bekleyelim. Çiçeğimizin parçalara ayrılmış olan sapı farklı renklerdeki suyu yapraklarına taşıyacak ve deneyimizin sonunda renkli bir çiçek oluşacak.

# DENEY

## Yapay Gökkuşağı



### Nelere ihtiyacımız var?

- ◆ 1 adet tepegöz (projeksiyon kolu çıkarılarak kullanılması daha uygun olacaktır)
- ◆ 6-7 litre su
- ◆ 1 adet cam/pleksiglas malzemeden yapılmış akvaryum (taban alanı tepegözün camının boyutunda olmalı)
- ◆ 2 adet A4 kâğıt

### Ne yapıyoruz?

- ◆ A4 kâğıtlardan birini tepegözün üzerine koyarak tepegözün ışığının akvaryumun alt kısmına ulaşmasını engelleyelim.
- ◆ Suyu akvaryuma boşaltalım ve akvaryumu tepegözün üzerine yerleştirelim. Diğer A4 kâğıdı ikiye katlayalım ve tepegözün üzerinde çok az açıklık kalacak şekilde görseldeki gibi yerleştirelim.
- ◆ A4 kâğıtlar tepegözden gelen ışığın çok az kısmının akvaryuma ulaşmasını sağlar.
- ◆ Bu açıklığın artırılıp azaltılması oluşan gökkuşağının kalınlığını değiştirir.
- ◆ Düzenimizi hazırladık, şimdi tepegözü çalıştıralım. Tepegöz lambası ışık verdiğinde görsellerdeki gibi birbirinden güzel gökkuşakları oluşturabiliriz.

# DENEY

## Sıvı Gökkuşuğı

### Nelere ihtiyacımız var?

- ◆ 6 adet bardak
- ◆ 1 litre su
- ◆ Gıda boyası (kırmızı, turuncu, mavi, mor, yeşil ve sarı renklerde)
- ◆ Şırınga (şırınganın iğnesi kullanılmayacaktır)
- ◆ İnce, uzun bir cam kap
- ◆ Tatlı kaşığı
- ◆ Tahta çubuk

Tüm bardaklara eşit miktarlarda su koyalım. Her bir bardaktaki suya farklı bir renkte gıda boyası ekleyelim. Ardından bardaklara farklı miktarlarda şeker ekleyelim. Böylece farklı yoğunluklarda şekerli su karışımları elde ederiz. Farklı yoğunluklardaki şekerli su karışımlarını farklı renklerdeki gıda boya ile renklendirerek birbirlerinden ayırt edilebilmelerini sağlayalım (gıda boyaının yoğunlukları yaklaşık olarak aynıdır). Sonra bunları sırayla cam bir şişeye dökelim.

Bardaklardaki su miktarları eşit olduğundan, en fazla şeker eklediğimiz bardaktaki şekerli su karışımının yoğunluğu en yüksek, içine şeker eklemediğimiz renkli suyun yoğunluğu ise en düşüktür. Diğer renklerdeki şekerli su karışımlarının yoğunlukları içlerindeki şeker miktarıyla orantılı olarak artar.



# DENEY

## Eller Yukarı

### Nelere ihtiyacımız var?

- ◆ Lateks eldiven
- ◆ Makas
- ◆ Bant
- ◆ Pet şişe (0,5 L)
- ◆ Maket bıçağı
- ◆ Büyük beher kabı (plastik bir kap da kullanılabilir)
- ◆ Su

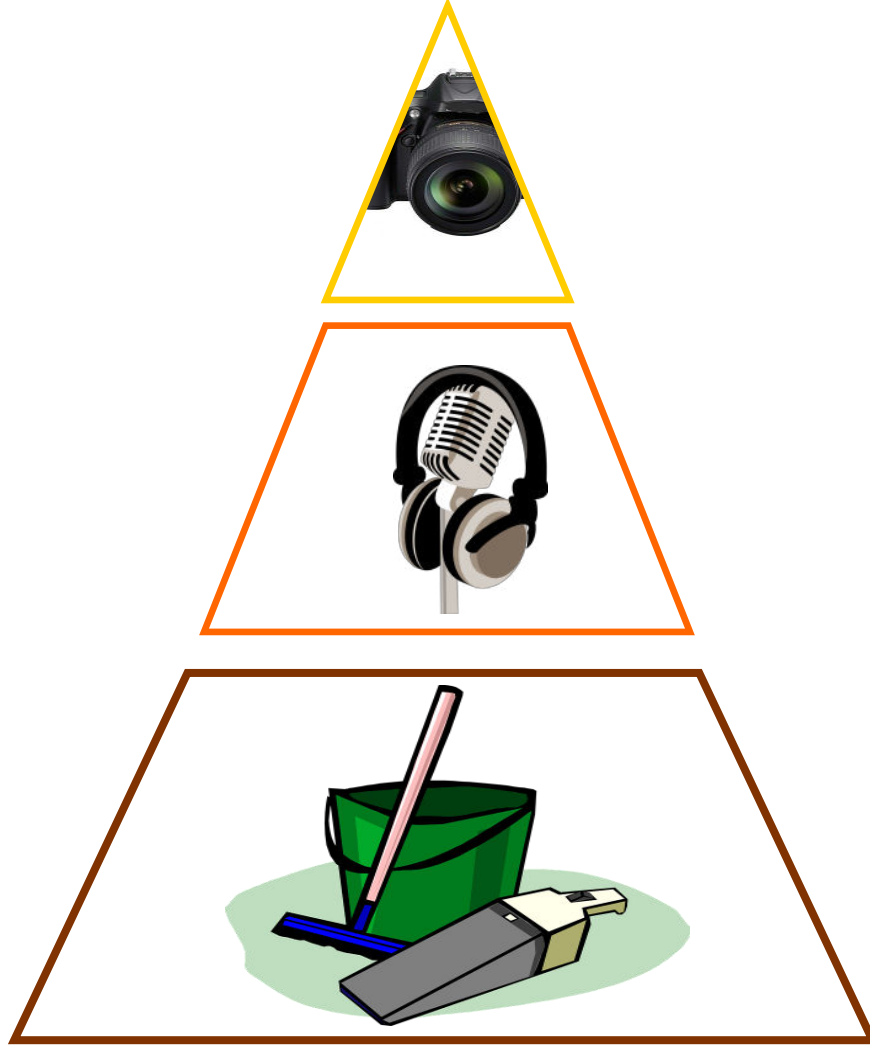


Pet şişenin altından maket bıçağı ile 3 santimetrelık bir parça keselim.

Şişenin ağız kısmından ortasına doğru 4 cm olacak şekilde eldiveni şişeye geçirelim ve şişenin ağız kısmını hava almayacak biçimde bantlayalım.

Beherin yarısına kadar su dolduralım ve pet şişeyi suya bırakalım. Suyun basıncı ile havanın yer değiştirdiğini ve eldivenin şiştiğini gözlemleyeceksiniz.

# ETKİNLİK



## KARAOKE GECESİ

Eğlenceli şarkılar söyleyeceğiniz bir  
karaoke gecesi düzenleyin.



## TEMİZLİK GÜNÜ



Ailece bahar temizliği yapın. Bu temizlikte çocuğunuza  
yaşına uygun sorumluluklar verin.  
Temizlik sadece annelerin görevi değildir :)  
Herkes kendi yaşam alanının temizliğini üstlenmeli.



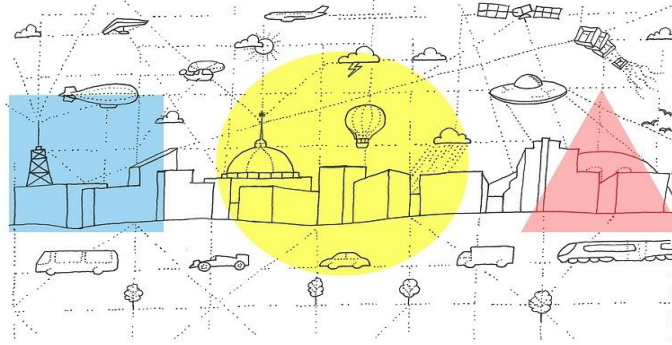
# PİJAMA PARTİSİ

Pijama partisi yapın. Pijamalarınızı giyip ailece eğlenceli bir etkinlik yapmış olun.



# EV KROKİSİ

Elinize bir metre alın ve bulunduğunuz odanın duvarlarını, penceresini, kapısını, eşyalarını ölçün ve odanın krokisini çıkarın.





## EV PİKNIĐİ

Güneşli günler balkonda piknik yapmak için harika zamanlardır. Piknik sepetinizi hazırlayın ve balkonda pikniĐinizi yapın.



## FOTOĐRAF ÇEKİMİ

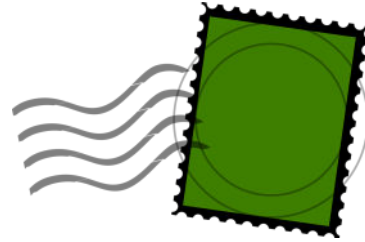


En güzel kıyafetlerinizi giyin. Ailede herkes hem model olsun hem fotoğrafçı olsun. Eğlenceli çekimler yapın.

İsterseniz bugünün anısına bazı fotoĐraflarınızı çıkartıp duvarınıza asın.

## KOLEKSİYON

Ailece bir koleksiyon yapın.  
Bu ulaşılabilirlik durumunuza göre istediĐiniz herhangi bir şey olabilir.



## HOKUS POKUS



Birlikte sihirbazlık numarası öğrenin.  
En güzel gösterileri birlikte yapın.

## KUŞ BESLEME

Birlikte kuş besleyin. Cebinize kuş yemi veya kuru ekmek doldurarak balkonda veya bahçede kuşları besleyin.

Kuşlar için ev tasarlayıp, bir kuş evi de yapabilirsiniz.



## UÇURTMA YAPMA



Uçurtma yapmayı ve uçurmayı  
öğrenin.

## NOSTAJI GECESİ



Aile bağlarını kuvvetlendirmek ve paylaşımında bulunabilmek için çok güzel bir etkinlik. Aile albümüne bakın, bakarken de fotoğrafları bol bol anlatın.

Sizin için önemli olan günlerin videolarını seyredin. Bu düşün olabilir, yıl sonu gösterisi olabilir. Sizin için, aileniz için hangi gün önemliyse onu birlikte seyredin.

## PUZZLE

Birlikte puzzle yapın ve bitince çerçeveletip asın.



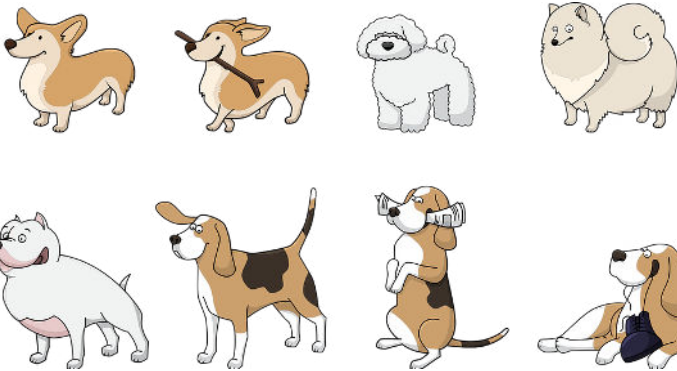
## MASAL YAZMA



Birlikte bir masal yazın.

Ailece bir masal oluřturun. İmkan varsa cilt yaptırın ve kitaplığınızın en güzel köşesine koyun.

## SOKAK HAYVANLARINI BESLEME



Sokak hayvanlarına özel menüler hazırlayıp besleyin ve her gün su verme görevi edinin.

## NEŞELİ TİYATRO

Bu tiyatronun yazarı da sizsiniz oyuncusu da.  
Bir tiyatro yazın ve ailece gösterinizi sergileyin.



## MÜNAZARA GÜNLERİ



Bir konu bulun ve bu konuda münazara düzenleyin, fikrilerinizi söyleyin.

Bunu düzenli aralıklarla yapın.

Bu münazaralar; çocuğunuzun, kendini ifade etme, eleştirel bakış açısına sahip olma gibi yeteneklerine katkı sağlayacaktır.

## TEKERLEME

Birlikte tekerleme öğrenin, mesela bunu;

Sizin damda var beş boz başlı beş boz ördek, bizim damda var beş boz başlı beş boz ördek. Sizin damdaki beş boz başlı beş boz ördek; bizim damdaki beş boz başlı beş boz ördeğe: “Siz de bizim gibi beş boz başlı beş boz ördeksiniz.” demiş.



## AKŞAM YEMEĞİ



Akşam yemeği düzenleyin.

Biriniz aşçı, biriniz müşteri, biriniz garson olsun ve herkese çeşitli roller verin. Garson siparişleri alsın müşteri hesabı ödesin gibi.

# KİTAP OKUMA SAATİ

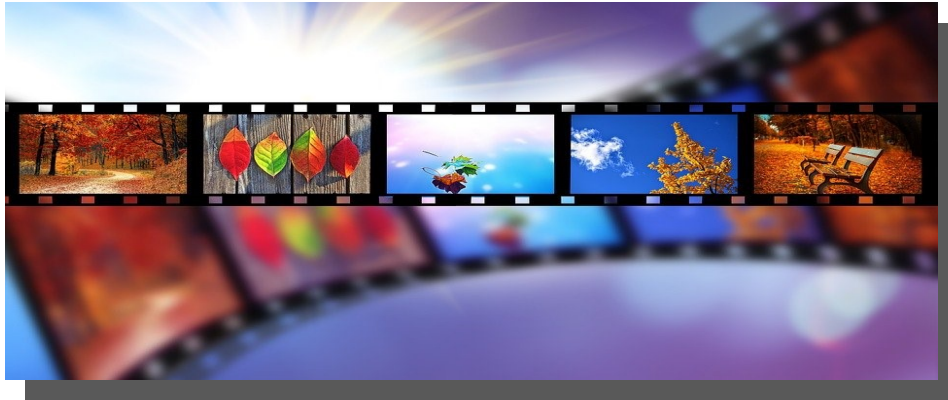
Mutlaka her gün 1 saat kitap okuma saatleri düzenleyin. Siz rol model olacaksınız, bu yüzden bütün aile bu kitap okuma saatlerine riayet edelim.

Kitap okumanın yararlarını bilmeyen yok sanırım :)



# FİLM BAŞLIYOR

Ailece izlenebilecek bir film seçin ve sinema günleri düzenleyin. Film bitiminde film hakkında konuşun ve eleştiriler yapın. Böylece çocuğunuzun eleştirel bakış açısına katkı sağlamış olacaksınız.



## AİLE DUVARI

Parmak boya alın, ellerinizi boyayarak duvara baskı yapın ve böylece aile duvarınızı oluşturun. Hem eğlenceli hem de anısı kalacak bir etkinlik. Çocuğunuz büyüse de o minicik elleri hatıra olarak kalacaktır.



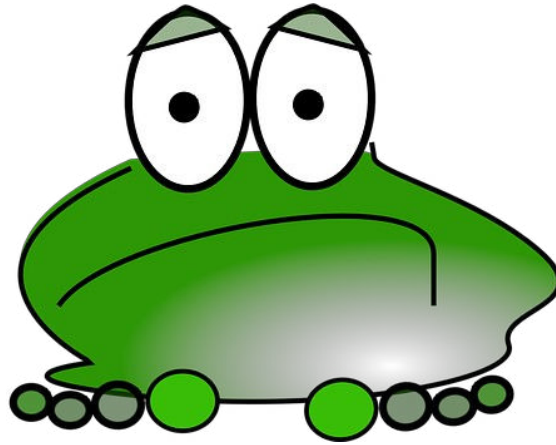
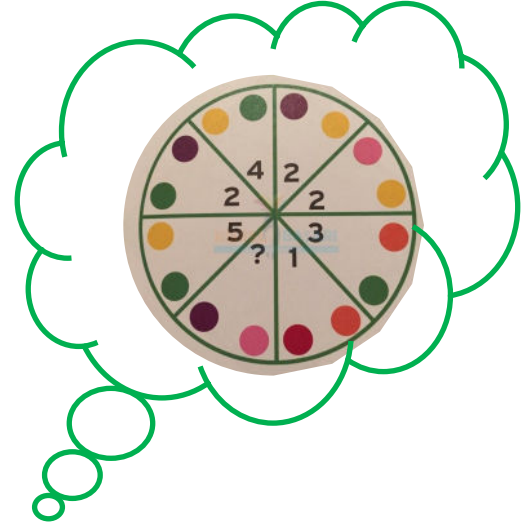
## SABAH SPORU



Her gün mutlaka egzersizlerinizi yapmayı ihmal etmeyin. Hareketsiz kaldığımız şu günlerde yapacağımız sabah sporları sağlığımız çok önemlidir.



# ZEKA SORULARI





## ZEKA SORULARI

Soru:1

$$5 + 5 + 5 + 5 = 555$$

Eşitliğin doğru olması için sadece bir çizgi çekmek zorundasınız. Ama nereye?  
(eşittir işaretinin üzerini çizmek yasak)



## ZEKA SORULARI



Soru:2

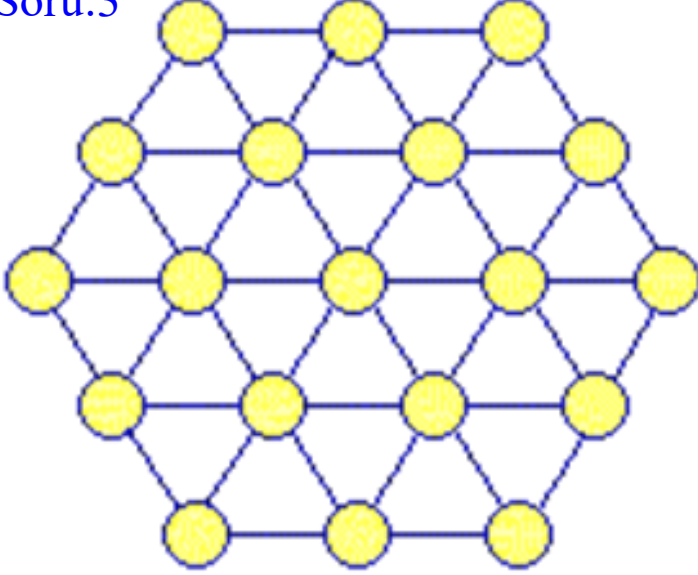
3 tavuk 3 günde 3 yumurta yapıyor. 12 tavuk 12 günde kaç yumurta yapar?





## ZEKA SORULARI

Soru:3



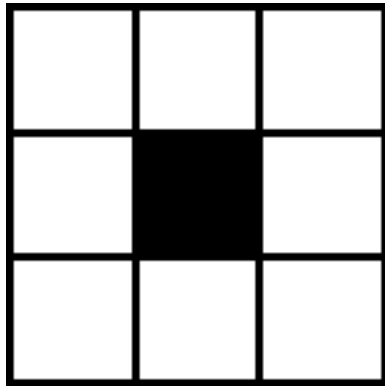
Yandaki şekilde 19 daire var.  
Bu daireleri 1,2,3,...,19 sayıları ile öyle  
doldurun ki yatay veya çapraz her sıranın  
içerdiği sayıların toplamı eşit olsun.

Not: Her yatay veya çapraz sıranın içer-  
diği daire sayısı farklı (3,4,5) olabilir, fakat  
yine de dairelerdeki sayıların toplamı eşit  
olmalı.



## ZEKA SORULARI

Soru:4



Yandaki şekildeki sekiz boş kutuya ilk  
sekiz tek asal sayıyı öyle yerleştirin ki her  
kenardaki sayıların toplamları birbirine  
eşit olsun.

Sayılar:3,5,7,11,13,17,19,23



## ZEKA SORULARI

### Soru:5



Soru: Herkesi nehrin karşısına nasıl geçirsin?

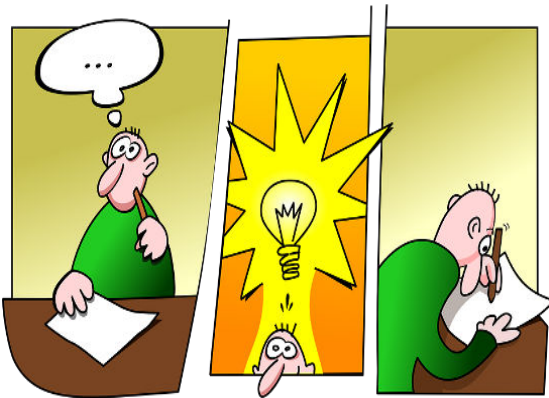
Oyunda 1 hırsız, 1 polis, 1 anne, 1 baba, 2 kız çocuk, 2 erkek çocuk ve bir de sal yer almaktadır. Oyunun kuralları ise şöyledir:

1. Bir defada sala en fazla 2 kişi binebilir.
2. Salı sadece polis, anne ve baba kullanabilmektedir.
3. Erkek çocuklar annesiyle, kız çocuklar ise babasıyla yalnız kalamazlar.
4. Hırsız, polisin olmadığı yerde başkalarıyla yalnız kalmaz.



## ZEKA SORULARI

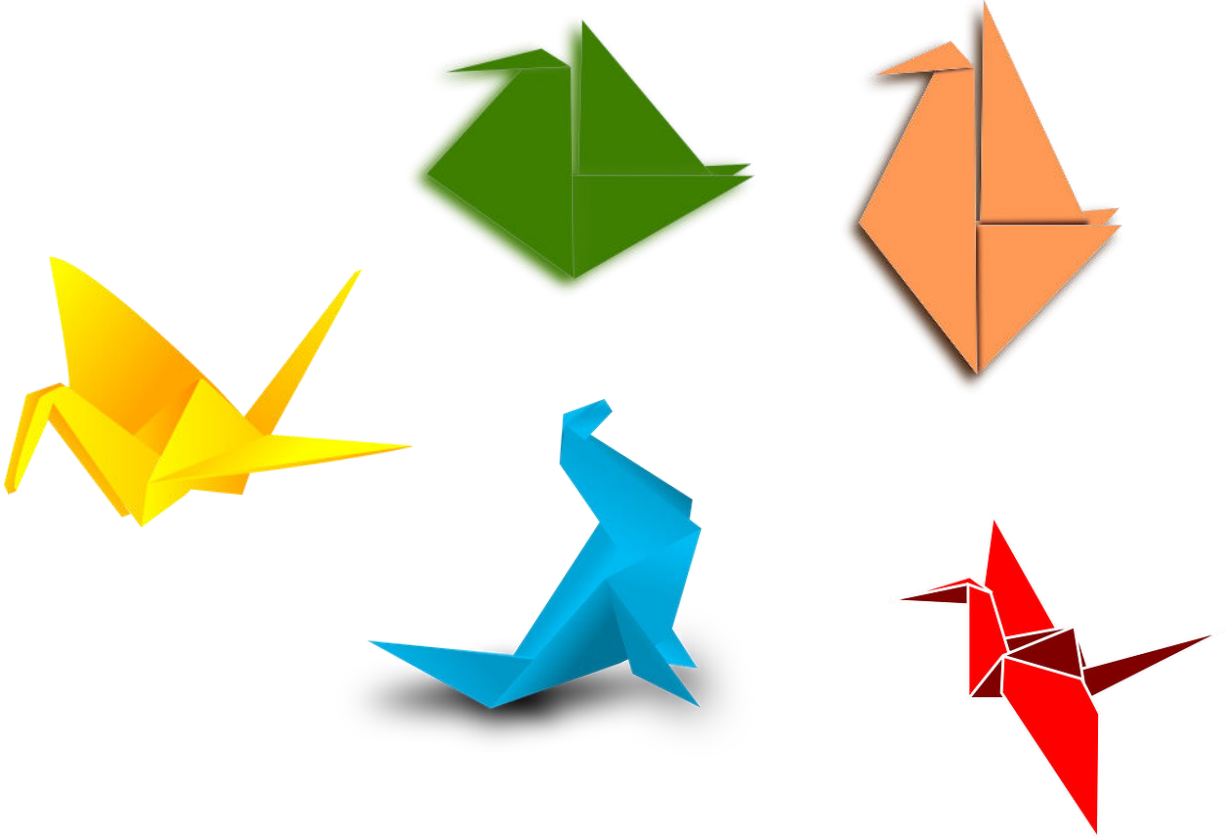
### Soru:6



İki basamaklı öyle bir sayı bulunuz ki, bulduğunuz bu sayının rakamlarını önce birbirini ile çarpın, sonra toplayın. Bulduğunuz çarpım ve toplam sonucunu tekrar toplayın.

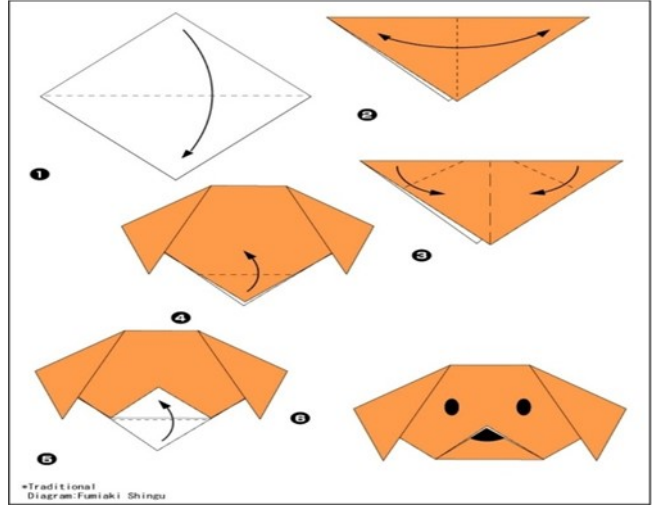
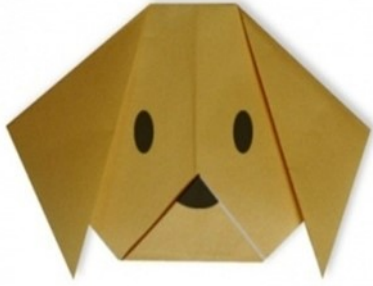
Sonuçta ilk yazdığınız iki basamaklı sayıyı versin .

# ORİGAMI

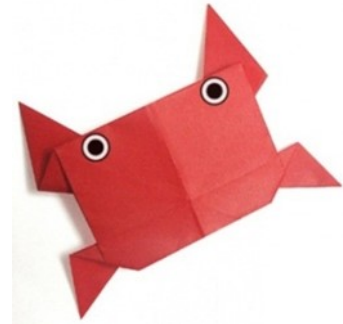
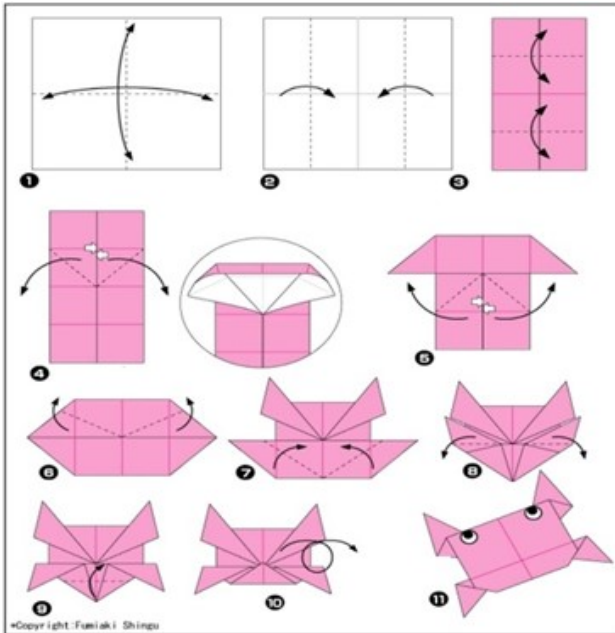




## ORİGAMI-1

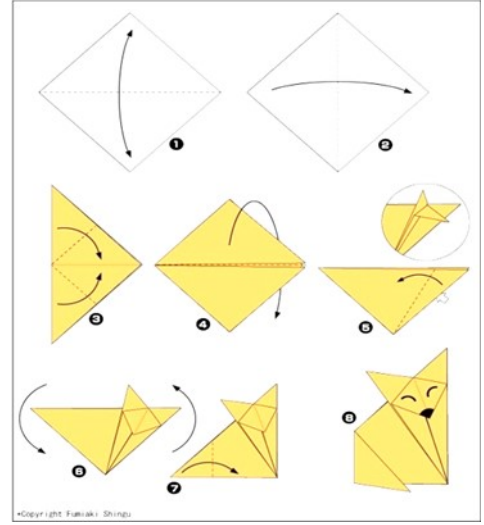


## ORİGAMI-2

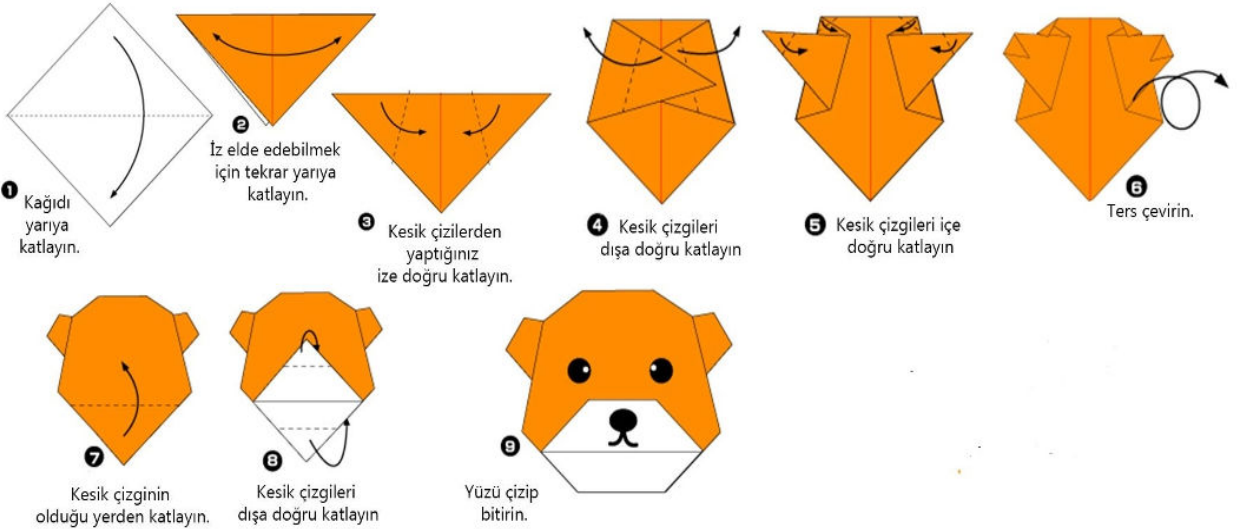




## ORİGAMI-3



## ORİGAMI-4



## ZEKA SORULARININ CEVAPLARI

Cevap:1

$$5 \neq 5 + 5 + 5 = 555$$

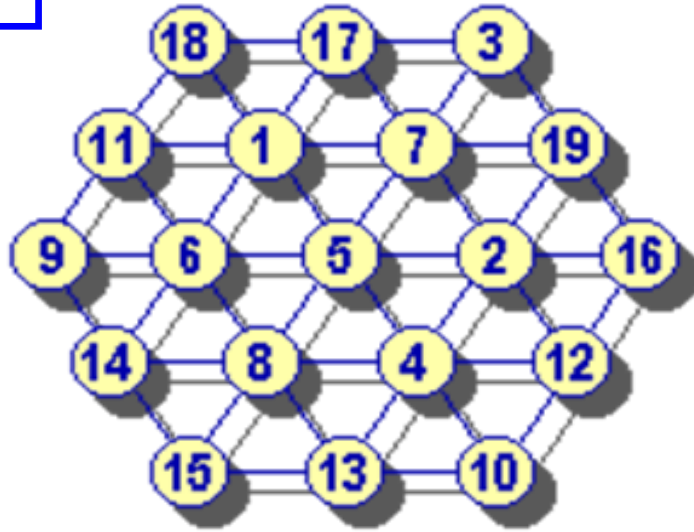
"+" sembolüne bir çizgi çekerek  
4 yaparsan eşitlik sağlanıyor.

Cevap:2

Doğru. Cevap 48

1 tavuk 3 günde 1 yumurta yapar ya da 12 günde 4 yumurta yapar.

Cevap:3





## ZEKA SORULARININ CEVAPLARI

Cevap:4

5	23	3
19		17
7	13	11

Cevap:5

- ◆ Polisle hırsız karşıya geçirin.
- ◆ Sonra polisi tek başına, başlangıç noktasına gönderin.
- ◆ Sonra polisle küçük oğlanı alıp karşıya geçirin.
- ◆ Sonra hırsızla polisi tekrar başlangıç noktasına geçirin.
- ◆ Sonra babayla diğer oğlanı karşıya geçirin.
- ◆ Babayı tek başına geri gönderin.
- ◆ Anneyle babayı birlikte karşıya geçirin.
- ◆ Anneyi tek başına geri getirin.
- ◆ Hırsızla polisi geçirin. Babayı tek başına geri getirin.
- ◆ Anneyle babayı geçirin. Anneyi tek başına geri getirin.
- ◆ Bir kız ile anneyi geçirin. Hırsızla polisi geri getirin.
- ◆ Son kız ile polisi karşıya geçirin.
- ◆ Polisi tek başına geri getirin.
- ◆ Son olarak hırsızla polisi de karşıya geçirin.

## ZEKA SORULARININ CEVAPLARI

Cevap:6

**Cevap: Sorunun cevabı sonu 9 ile biten 19, 29, 39, 49, 59, 69, 79, 89, 99 Sayılarından herhangi biri olabilir.**

**Mesela sayı 49 olsun**

**İşlem=  $4 \times 9 = 36$**

**İşlem  $4 + 9 = 13$**

**İşlem  $36 + 13 = 49$**

### Kaynaklar

\*Aşçı, M., Civelek Özgür, S., Çavdar U. ve Selimoğlu, İ. (2011). Çocuk Oyunları, Devlet Kitapları Döner Sermaye İşletmesi Müdürlüğü, Ankara

\*<https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/> (03.04.2020 tarihinde erişilmiştir.) (Deney Bölümü)

\*<https://www.egitimsistem.com/100-adet-zeka-sorusu-ve-cevaplari-31771h.htm> (04.04.2020 tarihinde erişilmiştir.) (Zeka Soruları Bölümü)

\*<https://gelenekselcocukoyunlari.com/oyun.aspx?id=15&idkat=3> (03.04.2020 tarihinde erişilmiştir.)

\*<https://www.mynet.com/cocugunuzun-yaraticiligini-gelistirecek-20-basit-origami-yapimi-1184725-mykadin> (03.04.2020 tarihinde erişilmiştir.) (Origami Bölümü)

\*<https://www.zekasorulari.net/bir-uzak-dogu-sorusu/> (04.04.2020 tarihinde erişilmiştir.) (Zeka Sorusu)

\*Yaşar, Ş. (2018). Oyun Takvimi-Her Güne Bir Oyun. Elma Yayınevi.

**ISPARTA  
REHBERLİK VE ARAŞTIRMA  
MERKEZİ**



*Bu günler de geçecek ve biz tekrar arkadaşlarımızla oyun oynadığımız günlere ,  
okulumuza geri döneceğiz.  
Şu an evlerimizdeyiz ve bunu en iyi şekilde değerlendirmeye çalışalım.  
Unutmayın evlerimizde de kocaman bir dünya var.  
Hepinize İyi Eğlenceler :)*



*Rehberlik Hizmetleri Bölümü  
Sultan ŞİMŞEK*



Pirimehmet Mh. Gölcük Cad. No: 25  
Merkez/ISPARTA  
Telefon: (0246) 218 34 48  
E-posta: rehberlik32@meb.gov.tr  
Web: ispartaram@meb.k12.tr