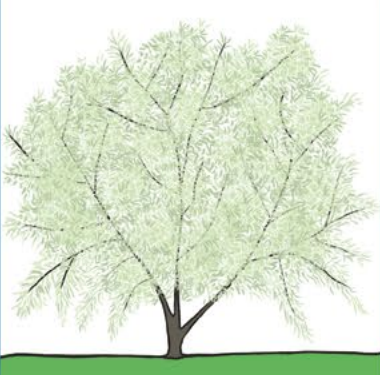
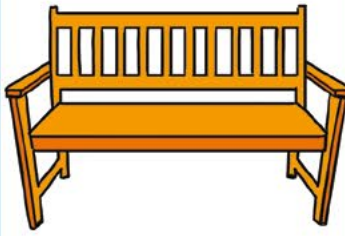
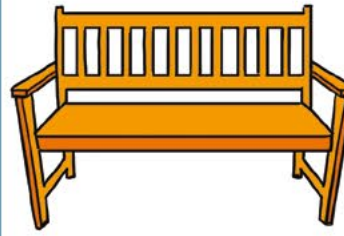
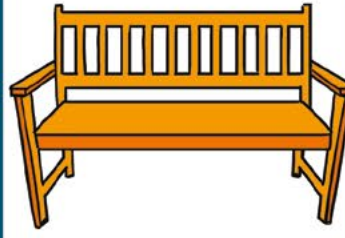
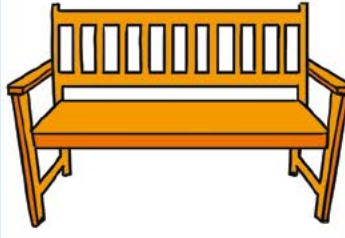
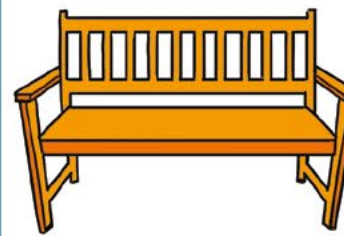
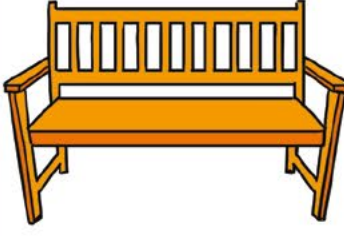
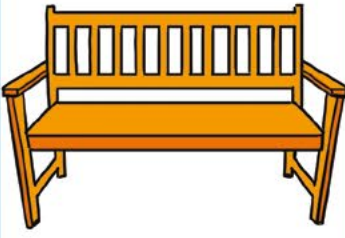
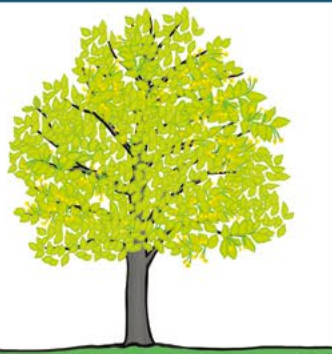


Gözlem Kartları



Kodlama Alanı

[illegible]

Kodlama Oyunu

Parkta Keşif Gezisi

Zeynep ile babası ailece piknik yaptıkları büyük parkta keşif gezisine çıktı. Görmek istedikleri birçok bitki ve hayvan var. Haydi bu bitki ve hayvanları görebilmek için izlemeleri gereken yolları sen tarif et.

Parktaki her bitki ve hayvan bu posterin arkasındaki oyun alanında farklı bir kutuda duruyor. Ayrıca her birinin resmi, gözlem kartlarının bir yüzünde de var. Gözlem kartlarının arka yüzündeysen bu bitki ya da hayvana giden en kısa yolun yön kartlarıyla kodlanmış hâli yer alıyor. Oyun alanının en altında da yön pullarını yerleştirerek kodlama yapabileceğiniz bir alan bulunuyor.

Kurallar

- Oyunu oynamak için gözlem kartları ve yön pulları kartonlardan ayrılarak hazırlanır.
- Oyun iki ya da daha fazla oyuncuyla oynanır.
- Gözlem kartları üst üste dizilir ve resimli yüzleri üstte kalacak şekilde gözlem kartları yazan alana koyulur.
- Yön pulları oyun alanının kenarına koyulur.
- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.
- İlk oyuncu bir gözlem kartı alır. Bunu resimli yüzü üstte kalacak şekilde kendi önüne koyar. Sonra gözlem kartındaki bitki ya da hayvanın resmini oyun alanında bulur. Bu bitki ya da hayvana nasıl ulaşılacağını oyun alanının altındaki kodlama alanında yön pullarıyla gösterir. Yani Zeynep ile babasının izlemesi gereken yolu yön pullarındaki oklarla belirler. Oyuncular dilerse yön pullarını oyun alanının üzerine de yerleştirebilir.
- Oyuncuların yön pullarını kodlama alanına ya da oyun alanına yerleştirirken dikkat etmeleri gereken iki şey vardır. Birincisi mümkün olan en az sayıda yön pulu kullanmak. İkincisi de içinde bank resmi olan kutulardan geçmemek.
- İlk oyuncu kodlamasını bitirince diğer oyunculardan biri ilk oyuncunun gözlem kartını alır. Kartın arkasını çevirir. İlk oyuncunun yaptığı kodlamanın doğru olup olmadığını kontrol eder. Eğer doğruysa bu kartı ilk oyuncuya geri verir. İlk oyuncu bu kartı saklar.
- Eğer oyuncu kodlamayı yanlış yapmışsa gözlem kartı diğer gözlem kartlarının en altına yerleştirilir.
- Kodlama alanındaki ya da oyun alanındaki yön pulları kaldırılıp oyun alanının kenarına koyulur. Sıra diğer oyuncuya geçer.
- Oyun gözlem kartları bitene kadar devam eder.
- Oyunun sonunda oyuncular önlerindeki gözlem kartlarını sayar. En çok kart kimdeyse oyunu o kazanmış olur.

Meltem Yenal Coşkun

Çizim: Pınar Büyükgöral



Meraklı Minik dergisinin
Ağustos 2018 sayısının ekidir.

Kodlama Oyunu - Parkta Keşif Gezisi - 1

Gözlem kartları

İğde



Kelebek çalısı



Geyik böceği



Anadolu melikesi



Sincap



Ihlamur



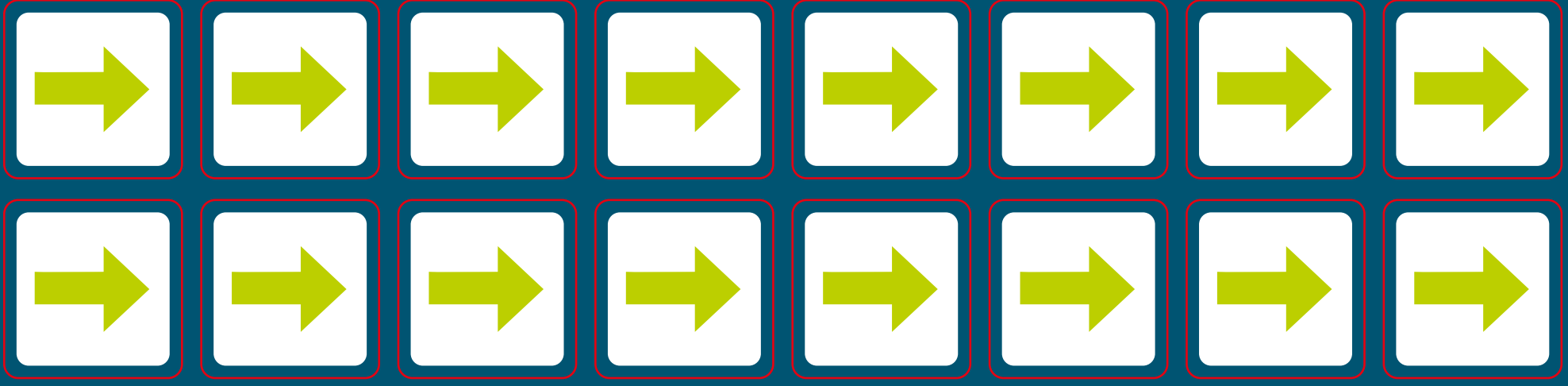
Şeritli kurbağa



Böğürtlen







Kodlama Oyunu - Parkta Keşif Gezisi - 2

Gözlem kartları ve yön pulları

Yeşil papağan



Saka



İspinoz



Arı kuşu



