

Kitap...

Oyun...

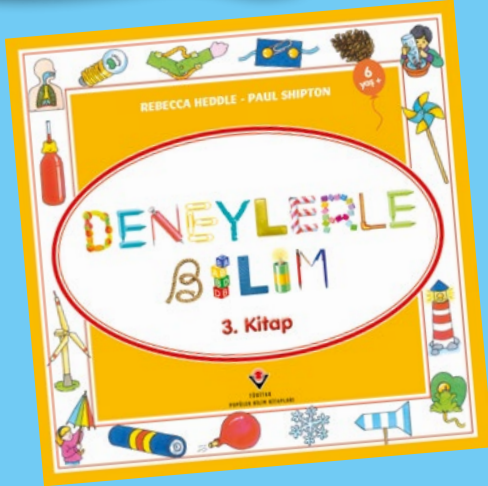
Öneri...

Deneylerle Bilim - 3. Kitap

Bilimin eğlenceli dünyasıyla çocuklarınızı tanıştırmak için deneyler vazgeçilmezdir. Bu sayımızda tanıttığımız kitap, tam da bu işe yarıyor. TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları'ndan çıkan "Deneylerle Bilim" adlı serinin üçüncü kitabından bahsediyoruz. Kitapta farklı konularla ilgili pek çok deney, rengârenk çizimlerle anlatılmış. Kitap sayesinde çocuklarınız "Başımız neden döner?", "Kan nasıl pompalanıyor?", "Yağmur nasıl yağıyor?" gibi soruların yanıtlarını deneylerle öğrenebilecek. Kitapta yetişkinler için hazırlanmış bölümler de var.

Rebecca Heddle ve Paul Shipton'ın hazırladığı kitabı Kate Davies resimlemiş, Yasemin Uzunefe Yazgan Türkçeleştirmiş.

F. Kübra Gökdemir



Robot Programlama Oyunu

Robotlar bir insan tarafından komut verilmedikçe hareket edemez. Dergimizin ekinde verdiğimiz oyunda da senin komut vermeni bekleyen bir robot var. Çünkü bu robotun labirent kartlarındaki yollardan geçerek makine yağına ulaşması gerekiyor. Ama sen onu programlamadığın sürece kıpırdıyamayacak bile. Robotun gideceği yolu belirlerken üç şeye dikkat etmen gerekiyor. İlki, geçtiğin bir yoldan bir daha geçmemek. İkincisi, ödül pulu toplayabileceğin yolları tercih etmek. Üçüncüsü de girilmez işareti "⊘" olan yoldan gitmemek.

Kurallar

1. Oyun iki ya da daha fazla oyuncuyla oynanır.
2. Labirent kartları 1'den 15'e kadar dizilir. Kartlar, 1 numaralı kart en üstte olacak ve kartların arka yüzleri üstte kalacak biçimde oyun alanının ortasına koyulur.
3. Yön kartları ve ödül pulları da oyun alanına koyulur.
4. Her oyuncu bir programlama kartı alır. Bu kartı kendi önüne yerleştirir.
5. Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.
6. İlk oyuncu ilk labirent kartını çeker. Sonra da robotun, kartın üzerindeki yolu geçebilmesi için gereken yön kartlarını programlama kartının üzerine sıralar.
7. Yanıtlara bakılır ve oyuncunun programlamayı doğru yapıp yapmadığı kontrol edilir. Oyuncu programlamayı doğru yaptıysa, yolda üzerinden geçtiği ödül pulları için birer ödül pulu alır. Bu ödül pullarını ve labirent

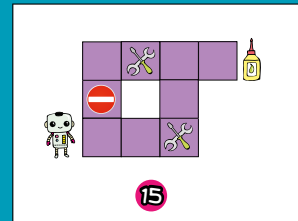
kartını kendi önüne yerleştirir.

8. Oyuncu programlamayı yanlış yaptıysa labirent kartını destenin en altına koyar ve sıra diğer oyuncuya geçer.

9. Oyun, yerdeki labirent kartları bitene kadar devam eder.

10. Oyunun sonunda oyuncular ellerindeki ödül pullarını sayar. En çok ödül pulu toplamış olan oyuncu oyunu kazanır.

Örnek oyun:



Yanıt:



15 nolu labirent kartında, hedefe ulaşmak için robotun önünde iki farklı yol var. Ancak üzerinde girilmez işareti olan yol kullanılamaz. Bu durumda hedefe giden sadece bir yol kalır. Robotun bu yolu kullanmak için önce üç adım sağa, sonra iki adım yukarı, en sonunda da bir adım sağa doğru gitmesi gerekir. Bu adımlar yön kartlarıyla yukarıdaki gibi gösterilir. Geçilen yolun üzerinde bir ödül pulu simgesi olduğundan bir ödül pulu kazanılır.

Gökben Turgut - Çizim: Göksu Karaca

Robot Tamamlama Oyunu

Robot tamamlama oyunu iki kişiyle oynanır. Oyunu oynamak için robot kartları, robot zarı ve robot pulları gerekir. Robot kartları, robot zarı ve robot pulları kartonlardan ayrılır.

Robot zarı kat yerlerinden arkaya doğru katlanır. Kulakçıklarına yapıştırıcı sürülür. Bir küp elde edecek biçimde yapıştırılır.

Oyuncular robot kartlarını aralarında paylaşır ve seçtikleri robot kartını oyunu oynayacakları alanda kendi önlerine yerleştirirler.

Robot kartlarında robotların başını oluşturacak bölüm hazır haldedir.

Oyun sırasında ağız ve göz pulları buraya yerleştirilir.

Robot pulları da oyun alanında bir yere yayılır.

Oyuna kimin başlayacağına karar verilir ve ilk oyuncu robot zarını atar.

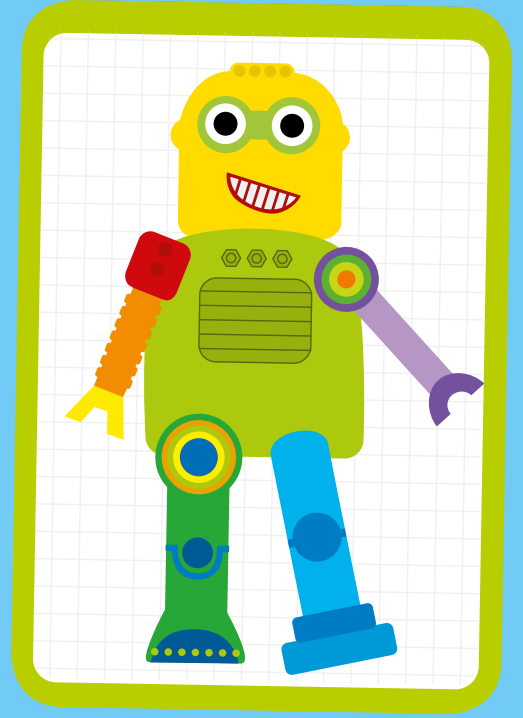
Oyuncu zarın üstte kalan yüzünde robotun hangi parçasının resmi varsa, o parçaya ait pullardan birini alır ve kendi robot kartına bu pulu yerleştirir. Zarda kollar ya da bacaklar geldiğinde iki kol pulu ya da iki bacak pulu birden alınır.

Zarda “☹” simgesinin olduğu yüz gelirse o oyuncu o turda oynayamaz. Sıra diğer oyuncuya geçer.

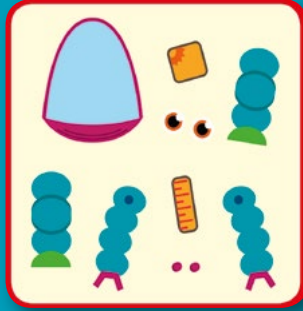
İkinci oyuncu zarı atar ve oyun bu şekilde devam eder.

Robot kartına, robotun gözlerini, ağızını, kollarını, bacaklarını ve gövdesini yerleştirerek robotunu ilk tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.

Meltem Yenal Coşkun - Çizim: Pınar Büyükgüral



Robotlarla Parçalarını Eşleme Kartları



Bu ay sizin için hazırladığımız kartlarda dokuz farklı robot bulunuyor. Kartların dokuzunda bu robotlar bir bütün olarak görünüyor. Diğer kartlardaysa bu dokuz robotun her birinin parçaları yer alıyor. Bu kartlarla iki ayrı oyun oynayabilirsiniz. Önce kartları kartonlardan ayırın.

İlk oyun önerimiz her sayımızda olduğu gibi eşleme oyunu. Bu oyunun amacı robotlarla parçalarını eşleştirmek. Bunun için öncelikle robot kartları ve robot parçaları kartları iki ayrı gruba ayrılır. Resimli yüzleri alta gelecek şekilde yere dizilir. Sonra her gruptan birer

kart açılır. Robotla parçalar eşleşiyor mu diye bakılır. Eşleşen kartlar kenara ayrılır. Eşleşmiyorsa bu kartlar eski yerlerine koyulur ve başka iki kart açılır. Bu oyun iki ya da daha fazla kişiyle, kartlar sırayla açılarak da oynanabilir.

İkinci oyun önerimiz içinse en az iki oyuncu gerekiyor. Bu oyunu oynamak için robot kartları ve robot parçaları kartları iki ayrı gruba ayrılır. Robot kartları resimli yüzleri alta gelecek şekilde üst üste koyulur. Robot parçaları kartları da resimli yüzleri üste gelecek şekilde yere dizilir. İlk oyuncu yerden bir robot kartı çeker. Sonra robot parçaları kartlarının arasından üzerinde bu robota ait parçaların bulunduğu kartı bulmaya çalışır. Sonra robot kartını ve seçtiği diğer kartı kendi önüne koyar. Eğer oyuncu yanlış kartları eşleştirmişse robot parçaları kartı eski yerine koyulur. Robot kartı da robot kartlarının en altına koyulur. Sıra diğer oyuncuya geçer ve oyun bu şekilde yerde kart kalmayana dek devam eder.