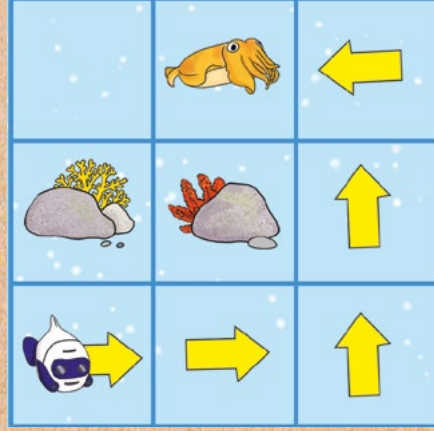
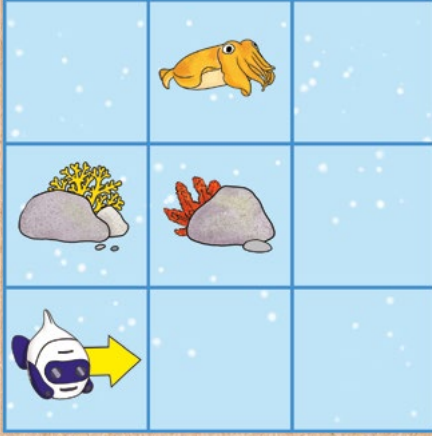


Kitap... Oyun... Öneri...

Su Altı Robotunu Kodlama Oyunu

Bilgisayar programlamanın diğer adının kodlama olduğunu biliyor musun? Robotların içinde de bilgisayar bulunur. Bir robotun herhangi bir işi yapabilmesi için bu işe göre programlanması gerekir.

Bir robotu programlamak için önce robotun yapacağı işin aşamaları düşünülür. Sonra bu aşamalar için komutlar belirlenir.



Sizin için hazırladığımız kodlama oyununda, bir su altı robotunun deniz canlılarının yanına gidebilmesini sağlayacak dört komut belirledik: "Sola git.", "Sağa git.", "Yukarı git.", "Aşağı git."

Örneğin "Sağa git." komutu için yön oklarının kartlardaki kutulara şu şekilde yerleştirilmesi gerekiyor: →

"Sola git." komutu için şu şekilde: ←

"Yukarı git." komutu için şu şekilde: ↑

"Aşağı git." komutu için şu şekilde: ↓

Kodlama oyunundaki kartlarda, robotun bir kutudan diğerine geçmesi için her defasında ona bir komut verilmesi gerekiyor.

Oyunu oynamak için önce kodlama kartlarını ve yön oklarını kartonlardan ayırmanız gerekiyor. Haydi, hazırsanız başlayalım!

Kurallar:

- Su Altı Robotunu Programlama Oyunu, en az iki kişiyle oynanır.
- Önce bir kodlama kartı seçilir. Resimli yüzü üste gelecek şekilde ortaya koyulur. Oklar da oyun alanının kenarına yerleştirilir.

- Oyunun amacı, su altı robotunu kartın üzerindeki deniz canlısının yanına ulaştırmaktır. Robotun oyun kartında hangi kutulardan geçmesi gerekiyorsa o kutulara yön okları yerleştirilir.

- Örneğin su altı robotunun mürekkekbaliğine ulaştırılacağı kodlama kartını ele alalım. Yön oklarının "Sağa git.", "Yukarı git.", "Yukarı git.", "Sola git." komutlarına göre kutulara yerleştirilmesi gerekir.

- Su altı robotu, kodlama kartında yalnızca içi boş, beyaz kutular üzerinde ilerleyebilir. Üzerinde kaya resmi olan kutulardan geçemez.

- Su altı robotu, kodlama kartının üzerindeki deniz canlısının yanına en kısa yoldan, yani en az komutla götürülmelidir. Ayrıca, su altı robotu kutular üzerinde çapraz yönde de ilerleyemez.

- Yön okları, kodlama kartına yerleştirildikten sonra doğru yerleştirilip yerleştirilmedikleri kontrol edilir. Sonra sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Bu oyuncu yeni bir kodlama kartı alır ve oyun bu şekilde devam eder.

Aslı Zülal
Çizim: Göksu Karaca

Ahtapot Kuklasının Yapılışı

- Ahtapot kuklasını yapmak için önce kuklayı oluşturacak parçaları kartonlardan ayırın.

- 2 numaralı parçadaki açık sarı renk kulakçığa yapıştırıcı sürün. Bu kulakçığı, 1 numaralı parçanın arka yüzündeki açık sarı renk kısma yapıştırın.

- 1 ve 2 numaralı parçaların açık pembe renkteki kulakçıklarını kat yerlerinden arkaya katlayın.

- Bu kulakçıklara yapıştırıcı sürün.

- Kulakçıkları, onlara karşılık gelen kenarların arka yüzündeki açık pembe renk kısımlara yapıştırın. Ahtapotun başı hazır.

- 3 numaralı kartondan çıkardığınız parçaların beyaz kulakçıklarına yapıştırıcı sürün.

- Bu parçaları da teker teker ahtapotun başının iç kısmında bulunan beyaz kısımlara yapıştırın.

- İşte ahtapot kuklanız hazır. Kuklayı elinize geçirip oynatmaya başlayabilirsiniz.



Aslı Zülal
Tasarım ve çizim: Pınar Büyükgöral

Kartlar - İlginç Deniz Canlıları

Bu sayımızda sizin için hazırladığımız kartlarda, deniztavşanı, örümcek yengeci, dugong gibi ilginç deniz canlıları var. Kartlarımızı bu canlıları tanımak için kullanabilirsiniz. Ayrıca bu kartlarla oynayabileceğiniz iki oyun önerimiz var. İlk oyunumuzu oynamak için önce kartları birbirinden ayırıp karıştırın. Resimli yüzleri alta gelecek şekilde yere dizin. Sonra kartları ikişer ikişer açın. Birbirinin eşi olan resimleri bulmaya çalışın. Örneğin açtığınız iki kartta da deniztavşanı varsa bu iki kart birbirinin eşidir. Bu iki kartı kenara ayırın. Açtığınız kartlar birbirinin eşi değilse onları ters çevirip başka iki kart açın. Birbirinin

eşi olan kartları bulmaya çalışın. Dilerseniz bu oyunu iki ya da daha fazla oyuncuyla, kartları sırayla açarak da oynayabilirsiniz. İkinci oyun önerimizse en az iki kişiyle oynanır. Farklı canlıların bulunduğu dokuz kartı resimli yüzleri alta gelecek şekilde yere üst üste dizin. Sırayla bir kart seçin ve karttaki deniz canlısını diğer oyuncuya göstermeden rengi ve şekli gibi fiziksel özelliklerinden bahsederek tarif etmeye çalışın. Örneğin denizyıldızı için "beş kolu var biraz da tombul" gibi. Oyunda sıra doğru tahminde bulunan oyuncuya geçer ve yerde hiç kart kalmayana dek devam eder.

Merve Yıldırım

