

Kitap...

Oyun...

Öneri...

Denge Oyunu



Denge Oyunu 2-4 kişiyle oynanır.

Oyunu oynamak için dergimizin ekindeki süre küpü, denge küpü, hareket kartları ve kuş maketi gerekir. Oyuna başlamadan önce tüm malzemeler hazırlanır.

Hareket kartları resimli yüzleri altta kalacak şekilde üst üste ortaya konulur. Küpler de bir kenara alınır.

Süre küpü hareketin kaç saniye boyunca yapılacağını gösterir. Denge küpüyse hareket yapılırken kuş piyonunun vücudun neresine konulacağını gösterir.

Oyunda amaç, hareket kartlarında gösterilen hareketleri süre küpünde gelen saniye boyunca denge küpünde gösterilen yerde kuş maketini dengede tutmaktır.

Oyuna ilk kimin başlayacağına karar verilir.

İlk oyuncu yerden bir kart çeker ve yapacağı hareketi inceler. Süre ve denge küpünü atar.

Denge küpünde gelen vücut bölümüne kuş maketini koyup süre küpünde gelen saniye boyunca karttaki hareketi yapmaya çalışır. Örneğin denge küpünde ayak gelirse oyuncu kuş maketini ayaklarından istediği birinin üstüne koyar ve süre sonuna kadar bekler. Bu sırada diğer oyuncular süre piyonunda gelen sayı kadar sayar. Oyuncu süre bitimine kadar durabilirse başarılı olur ve bu kartı kenara ayırır. Süre bitmeden dengesi bozulur, kuş maketini düşürürse hareket kartını diğer kartların en altına koyar. Sıra diğer oyuncuya geçer. Oyuncular bu şekilde sırayla kart çekerek hareketleri yapar.

Denge küpünde soru işareti geldiğinde oyuncu vücudunun istediği bir bölgesine kuş maketini koyabilir.

Yerdeki kartlar bittiğinde oyun sona erer. En çok kartı olan oyuncu oyunu kazanır.

Kübra Kara

Çizim: Göksu Karaca

Başparmak Sineması

Bu sayımızda size bir yüzünde çita, diğer yüzündeyse tırtıl olan bir başparmak sineması hazırladık. Başparmak sineması, sayfalarında birbirini izleyen resimlerin bulunduğu minik bir kitap. Bu kitabın sayfaları bir kenardan tutulup hızla serbest bırakıldığında kitaptaki resimler hareket ediyormuş gibi görünüyor. Bu nedenle başparmak sinemasını çizgi filmlerin basit hâli olarak düşünebilirsiniz.

Başparmak sinemasını hazırlamak için bir paket lastiğine gereksiniminiz olacak. Önce başparmak sinemasını kırmızı kesikli çizgilerden keserek hazırlayın. Her bir dikdörtgen parça, başparmak sinemasının bir sayfası olacak. Üzerinde çita çizimi olan sayfaları, numaralar birbirini takip edecek şekilde üst üste koyun. Paket lastiğini numaraların bulunduğu kenara birkaç kez dolayarak sayfaların bir arada durmasını sağlayın. İşte başparmak sinemanız hazır!

Şimdi başparmak sinemasını sol elinizle tutun. Başparmağınız, bir numaralı sayfadaki

turuncu alanın üstünde olsun. Sağ elinizle de karşı kenardan tutun. Sonra sayfaları hafifçe bükerek hızla ve teker teker serbest bırakın. Böylece sayfalar açılırken çitanın hızla koşuşunu izleyebileceksiniz. Tırtılın nasıl ilerlediğini izlemek içinse başparmak sinemasının arkasını çevirin. Bu defa başparmak sinemasını sağ elinizle tutun. Başparmağınız sayfadaki turuncu alanın üstünde olsun. Sol elinizle de karşı kenardan tutun. Sonra sayfaları hafifçe bükerek hızla ve teker teker serbest bırakın.



Kübra Kara

Çizim: Pınar Büyükgöral ve Mert Oskeroğlu

Bitkiler de Hareket Eder



Bitkiler, insanlar ya da hayvanlar gibi kendi başlarına yer değiştiremez. Ama dışarıdan gelen ışık, su, temas gibi çeşitli uyarılara karşı tepki olarak hareket ederler. Örneğin ayçiçeklerinin güneş ışığının geldiği yöne doğru yönelmesi, sinekkapanın yapraklarına bir şey temas ettiğinde yapraklarının kapanması, üzüm bitkisinin duvar ya da ağaç gibi bir desteğe dokunduğunda, ona tutunup tırmanarak büyümesi gibi...

Biz de bitkilerin hareketlerinden esinlenerek bir oyun hazırladık. Bu oyunda bir oyuncu sinek, diğer oyuncular da sinekkapan bitkisi olur. Oyunu oynamak için çok büyük olmayan bir alan belirlenir. Sinekkapan bitkisi olan oyuncular alanda dağınık şekilde bir yerde kollarını iki yana açarak sabit durur. Sinek, tüm sinekkapanların arasında koşturmaya başlar. Koştururken hangi oyuncuya değerse o oyuncu ellerini kapatarak sineği yakalamaya çalışır. Oyunculardan biri, sineği yakaladığında sinek onun yerine geçer. Yakalayan oyuncu da sinek olup sinekkapanlar arasında koşturur. Oyun bu şekilde devam eder.



Kübra Kara

Çizim: İrma Zmiric Çetinkaya

Spor Dallarıyla Ekipmanları Eşleme Kartları

Bu ay sizin için hazırladığımız kartlarda, dokuz farklı spordan sahne ve bu sporlarda kullanılan ekipmanlar var. Kartlarımızla birkaç farklı oyun oynayabilirsiniz. İlki bir eşleme oyunu. Kartlar karışık hâlde, resimli yüzleri yukarı gelecek şekilde yere dizilir ve spor sahneleriyle ekipmanlar eşleştirilir. Oyun zorlaştırılmak istenirse tüm kartlar, resimli yüzleri alta gelecek şekilde yere dizilir. Sonra ikişer ikişer açılarak birbirinin eşi olan kartlar bulunur. Açtığınız iki kart, birbirinin eşiyse bu kartlar kenara alınır. Değilse kartlar ters çevrilir ve başka iki kart açılır.

İkinci oyunumuzu oynamak için sadece spor sahnelerinin yer aldığı kartlara gereksiniminiz var. Bu, en az iki kişiyle oynanabilecek bir oyun. Önce dokuz kart karıştırılıp resimli yüzleri alta gelecek şekilde yere dizilir. Oyunculardan biri, yerden bir kart alır ve kartın üzerindeki resmi diğer oyuncuya göstermeden elinde tutar. Diğer oyuncu, sorular sorarak kartın üzerindeki spor dalını tahmin etmeye çalışır. "Bu sporu tek başına yapabilir miyiz?", "Bu spor bir topla mı oynanır?" gibi sorular

sorulabilir. Dilerseniz bu oyunu iki grup hâlinde de oynayabilirsiniz.

Son oyunumuz için de yine sadece spor sahnelerinin yer aldığı kartlara gereksiniminiz var. Bu kartlarla bir canlandırma oyunu oynayabilirsiniz. Bu oyun en az iki kişiyle oynanır. Kartlar karıştırılıp resimli yüzleri alta gelecek şekilde dizilir. Bu oyunda, oyunculardan biri yerden bir kart alır ve kartın üzerindeki resmi diğer oyuncuya göstermeden elinde tutar. Diğer oyuncu elindeki kartta bulunan spor dalını hiç konuşmadan hareketler yardımıyla canlandırarak anlatır. Diğer oyuncu doğru tahminde bulunduğunda sıra ona geçer. Dilerseniz bu oyunu da iki grup hâlinde de oynayabilirsiniz.

Merve Yıldırım

Çizim: Pervin Özcan

