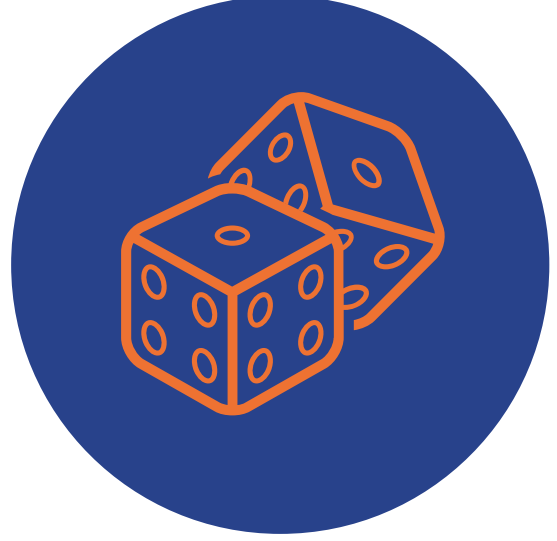




Matematik Oyunları

Bu oyunlar sözel olarak ya da bir kağıt
kalemle evde, yolda, okulda istenilen
her yerde oynanabilir!

11'ler

Oyuncular 1'den 11'e kadar sayarlar. Sırası gelen oyuncu ardışık olarak 1, 2 ya da 3 sayı sayar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Bu 11'e kadar böyle devam eder. Oyunda 11 diyen oyuncu oyundan çıkar. Oyunun amacı, 11 dememek için gerekli stratejiyi bulmaktır.

Örneğin;



Oyun 2'den fazla kişiyle de aynı şekilde oynanır. Oyunu genişletmek isterseniz 21 gibi başka yasak bir sayı seçerek oyunu oynayabilirsiniz.

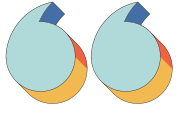


dopdoluçekmece

RAKAM MAKAM

Oyuncular sırayla birer birer saymaya başlarlar. 3 ve 3'ün katlarında "rakam", 5 ve 5'in katlarında ise "makam" demelilerdir. Demeyi unutan ya da yanlış kelimeyi söyleyen oyuncu oyundan çıkar.

Oyun aşağıdaki örnekte olduğu gibi oynanır...

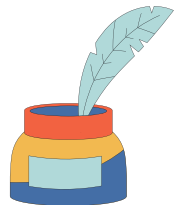


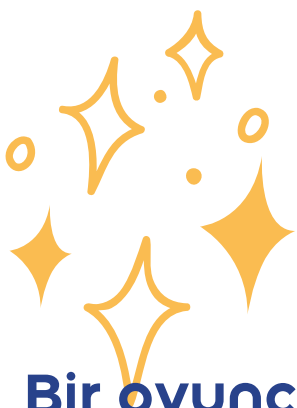
1, 2, rakam, 4, makam, rakam, 7, 8, rakam, makam, 11, rakam, 13, 14, rakam makam, 16...



Oyun bir oyuncu hata yapana kadar devam eder. Eğer oyun birden fazla oyuncuyla oynanıyorsa o zaman hata yapan oyuncu oyundan çıkar. Kazanan kişi oyunu sonuna kadar hatasız oynayan oyuncudur.

Oyunu genişletmek için oyunda 3 ve 5'in katları yerine farklı rakamlar seçilerek oyun aynı şekilde oynanabilir (Rakam makam yerine daha farklı kelimeler seçebilirsiniz). Dilerseniz, oyunun bu versiyonuna farklı bir rakamın katını ekleyerek de oyunu zorlaştırabilirsiniz. Diyelim, 7 ve 7'nin katı için yakam kelimesini seçip oynayabilirsiniz.





Sihirli Sayı

Bir oyuncu karřıdaki oyuncudan gizli olarak kağıdına **1089** sayısını yazar. Karřısındaki oyuncu/lara da zihin okumayı bildiğini söyler. Eğer oyuncu/lar dedikleri şeyleri yaparlarsa bunu ispatlayacağını söyler.

Öncelikle karřıdaki oyuncudan **tüm rakamları birbirinden farklı üç basamaklı bir sayıyı** kağıdına kendisine göstermeden yazmasını ister. Ardından da oyuncudan kağıdına yazdığı numarayı **tersten** tekrar yazmasını ister. Sonrasında bu iki sayıya bakmasını ve küçük sayıyı büyük sayıdan **çıkarmasını** ister. Çıkan sonucun rakamlarını tekrardan tersten yazmasını ister. Son adım olarak da bu iki sayıyı **toplamasını** ister.

Oyuncudan bulduğu sayıyı söylemesini ister ve zihin okuyan oyuncu kendi sonucunu gösterir.



Sihirli Sayı



dopdoluçekmece

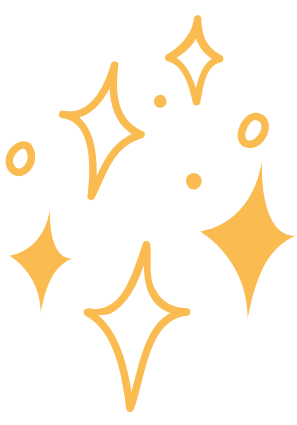
Diyelim ki, oyuncu **123** sayısını kağıdına yazdı. Bu sayının tersi **321**'dir.

$$\begin{array}{r} 321 \\ 123 \\ \hline 198 \\ + 891 \\ \hline 1089 \end{array}$$

Böylece karşıdaki kişiye kağıdınıza oyunun başında yazdığınız sayıyı gösterirseniz oyuncunun zihnini okuduğunu ispatlamış olursunuz :)

Karşıdaki kişi buna inanmadıysa farklı sayılarla oyunu tekrarlayın. Ama karşıdaki kişi ne seçerse seçsin sonuç her zaman **1089** olacaktır.

$$\begin{array}{r} 1089 \\ \hline \hline \end{array}$$



Sihirli Sayı II

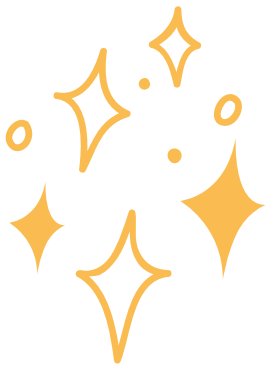
Zihin okumayı öğrendiðinize göre devam edebiliriz. Bu sefer kendi kağıdınıza karşıdaki oyuncuya göstermeden **5** rakamını yazın.

Karşınızdaki kişide istediğı bir sayıyı kağıdına size göstermeden yazmasını isteyin.

Ardından seçtiğı sayıyı ikiyle çarpmasını (**x2**) isteyin. Sonuca 10 eklemesini (**+10**) isteyin. Sonucu ikiye bölmelerini (**÷2**) isteyin. İlk başta seçtiğı sayıyı hatırlayıp hatırlamadığını sorun.

Baştaki sayıyı şimdiki sayıdan çıkarmasını isteyin.

Karşıdaki kişiye bulduğu sonucun **5** olup olmadığını sorun ve kendi kağıdınıza oyunun başında yazdığınız **5** sonucunu gösterin.



Sihirli Sayı II

Diyelim ki, oyuncu **15** sayısını seçti.

$$15 \times 2 = 30$$

$$30 + 10 = 40$$

$$40 \div 2 = 20$$

$$20 - 15 = 5$$

Oyuncu inanmadıysa istediğiniz kadar deneme yapmak serbest :)

1. oyuncu belirlenen bir sayı aralığından istediğı bir sayıyı seçer (Örneğın; 20'den küçük sayılar). Diğer oyuncular sırayla 1. oyunun aklından tuttuğı sayıyı sorular sorarak bulmaya çalışırlar. 1. oyuncu yalnızca sorulan sorulara "Evet" ya da "Hayır" şeklinde cevaplar verebilir.

Amaç 1. oyuncunun aklından tuttuğı sayıyı olabildiğince **az soru** sorarak bulmaya çalışmaktır.

Sorulabilecek bazı soru örnekleri:

- Tek sayı mı çift sayı mı?
- İkişer ikişer gruplanabilir mi?
- Üç bölünebilir mi?
- Beşin katı mı?
- İkının faktöriyeli midir?

Daha büyük yaştaki çocuklar için daha geniş bir sayı aralığı belirleyebilir ya da **ondalık sayılar, asal sayılar, kare sayılar ve küp sayıları** (5. sınıftan itibaren) ekleyebilirsiniz.

Kaynak: www.spotonwithnumbers.cok.uk/gamesathome