

## MATERYAL TASARIM FORMU

Ders Adı:

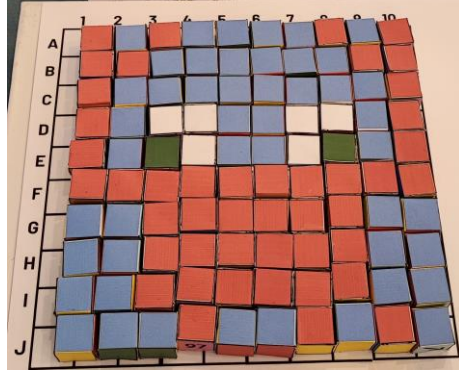
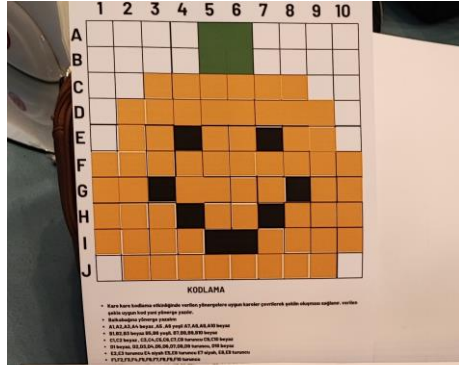
FEN BİLİMLERİ, BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

Sınıf Düzeyi:

3.Sınıf

Materyalin Adı ve Görseli:

MARİFETLİ KÜPLER



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
D	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
E	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
F	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
G	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
H	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
I	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
J	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

**RENKLİ KÜPLER**

- 1-10: Kırmızı
- 11-20: Sarı
- 21-30: Yeşil
- 31-40: Mavi
- 41-50: Beyaz
- 51-60: Siyah
- 61-70: Turuncu
- 71-80: Lacivert
- 81-90: Pembe
- 91-100: Gri

**Materyalin Adı ve Görseli:**

## Amiral Battı

-Amiral battı oyunu en az iki oyuncu ile oynanır. Düşünce ve strateji oyunudur.

Oyuncular 100 kareden oluşan savaş alanına on parçalık gemi filosunu yerleştirir.

- 1 Amiral gemisi (4 kare)
- 3 tane mayın gemisi (2 kare)
- 4 tane denizaltı (1 kare)
- 2 tane kruvazör (3 kare)

Her oyuncunun üç atış hakkı vardır. (A4 veya B3) yatay sütundan harf ve yukarıdan rakam söyleyerek atış yapar.

Oyun alanına altı deniz canlısı yerleştirin. Bir deniz canlısını vuran oyuncu ceza olarak soru kartı çeker. Sarı ve gri soru kartı cevaplandığında bir atış hakkı, mor ve yeşil soru kartı cevaplandığında iki atış hakkı elde edilir. Sorulara doğru cevap verilmediğinde karşı taraftaki oyuncu iki atış hakkı kazanır.

**Deniz canlılarını unutma !**  
Yaşamak herkesin hakkıdır.

marifetli küpler

## MARİFETLİ KÜPLER

HAVAL ET GERÇEK OLSUN

### KARE KODLAMA

Küplerin renkli yüzeyleri ile hayal ettiğin deseni oluştur.

### ÖRÜNTÜ

Renk, sayı, varlık örüntüsü oluştur.

### BİRİM KÜPLERLE İNŞA ET

Küplerle kuleler binalar oyun alanları inşa et.

## EN HIZLI KİM?

1 den yüze kadar sayıların yazıldığı küpler üzerinde oynanır.

İki veya dört oyuncu  
Sayıları topla yada çıkar haydi ilerle

Zar atışı ile oyun başlar.  
En küçük sayıyı atan oyuncu başlar.

Oyuncular taşlarını oyun alanının ortasındaki küplerin üzerine bırakır.

Kartta yazan sayı kadar ilerle ilerlediği sayının küpünü alarak oyun alanına ekler. Taşını sayının üzerine koyar.

Oyun alanının kenarına ilk giden kazanır.

marifetli küpler

<b>Materyalin Tanımı ve Özellikleri:</b>	<p>Materyal, klasik bir oyun olan amiral battı'nın gelişmiş bir uyarlamasıdır. Ürün 40 cm x 40 cm boyutlarında ahşap zemin üzerine 100 tane ikişer cm'lik küplerin yerleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Oyun tahtasında 10x10 olmak üzere 100 adet küp koyma yeri bulunmaktadır. Oyunda kullanılan 24 adet soru kartı bulunmaktadır. Oyunun bir yüzünde sadece renkler vardır ve temel düzey kodlama becerisi için kullanılmaktadır. Oyunun bir yüzeyinde amiral battı oynanmaktadır. Fakat oyuna bazı soru kartları entegre edilerek, canlılar hakkında bilgi alışverişi yapılmaktadır. Bu materyal ile</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Oyun</li><li>- Kodlama</li><li>- Strateji</li><li>- Fen Bilimleri soruları</li><li>- Örüntü</li></ul> <p>Konularında çalışmalar yapılabilir.</p>
<b>Kullanılabileceği Konular:</b>	<p>Hazırlanan materyal ile matematik dersinde örüntü dersi, bilişim ve kodlama dersinde temel düzey kodlama, Fen Bilimleri dersinde canlılar ve doğal yaşam alanlarında çalışılabilir.</p>
<b>İlgili Kazanımlar:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Şekil modelleri kullanarak kaplama yapar, yaptığı kaplama örüntüsünü noktalı ya da kareli kâğıt üzerine çizer.</li><li>- Doğal çevrenin canlılar için öneminin farkına varır.</li><li>- Yaşadığı çevreyi tanıır.</li></ul>
<b>Güvenlik Unsurları</b>	<p>Oyun birçok küçük parçadan oluşmaktadır. Materyal parçalarının kaybolmamasına dikkat edilmelidir.</p>
<b>Diğer (eklemek istedikleriniz varsa)</b>	