

**PROF. DR. AZİZ SANCAR ORTAOKULU  
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK  
SERVİSİ**



**HAFTALIK  
Evde Oyun Etkinlikleri  
Zeka Soru Etkinlikleri  
SAY VE BUL  
Mandala Boyama**

**Yeni Zeka sorularının cevapları bir sonraki kitapçıkta verilecektir.)  
(Boyama sayfalarının çıktılarını alabilirsiniz.)**

**Bir Önceki Kitapçıkta Zeka Sorularının Cevapları**

**Soru 9: ZAMAN**

**Soru 10: ALTIN (Altı "N")**

**Soru 11: ONAY (10 adet ay olduğu için)**

**Soru 12: Şoför siz olduğuna göre yaşınızı da en iyi siz bilirsiniz.**

# EVDE OYUN ETKİNLİKLERİ

## 21. Karada-Denizde

### Hedef Beceriler

Verilen yönergeyi geometrik şekillerle ilişkilendirebilme. Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulama.

**Malzemeler:** Çamaşır ipi vb.

### Nasıl Oynanır?

Oyuncular bir çember oluşturur. Bir kişi oyunu yönetir. Çamaşır ipiyle yere üçgen, çember, dikdörtgen ve kare şekilleri yapılır. Yapılan şekiller yönetici hariç bütün oyuncuları içine alabilecek büyüklükte olmalıdır. Yönetici, oyunculara "Karada üçgende, karada dairede, karada dikdörtgende, karada karede!" der ve bu sırada hangi geometrik şekli söylemişse oyuncular o şeklin içine girer. Yönetici "Denizde!" dediğinde de oyuncular şeklin içinden boş alana zıplarlar. Yönetici, komutları hızlı bir şekilde verir. Oyun sonuna kadar şaşırmayan oyuncu, alkışlanır.

Kare, üçgen, dikdörtgen  
Adalar yapılmış iplerden.  
Karadaysan içeride,  
Denizdeysen dışarıda.  
Dikkat, sakın şaşırma!

38



39

# EVDE OYUN ETKİNLİKLERİ

Açtı, açtı  
Kasımpatı çiçek açtı.  
Herkes ayağa kalktı.  
Kollarını yana açtı.

## 22. Kasımpatı Çiçek Açtı

### Hedef Beceriler

- Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.
- Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit, kurallı oyunlar oynayabilme.

### Nasıl Oynanır?

Oyuncular halka oluşturacak şekilde çömelir. İçeriden biri yönetici seçilir. Yönetici "Kasımpatı çiçek açtı." dediğinde çömelmiş hâledeki oyuncular hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelir. Yönetici "Kasımpatı çiçek açmadı." dediğinde oyuncular hiç hareket etmemelidir. Yönetici, komutları hızlı hızlı verebilir. Komutlara uygun davranmayanlar ve şaşırانlar oyun dışında kalır. Son kalan oyuncu oyunu kazanır ve sonraki turu yönetir.

40



41

# ZEKA SPORU ETKİNLİKLERİ



**SORU 13**  
ZORLUK ★★ ★  
BEĞENİ ★★ ★

## NE?

Bir altın.  
İki inci.  
Üç gonca.  
Dört çiçek.

Bu güzel mesajda kim gizli?

**SORU 14**  
ZORLUK ★★ ★  
BEĞENİ ★★ ★



## AÇ-TUT

Kapısı yok ama açarsın.  
Göremezsin ama tutarsın.  
Nedir bu?



# ZEKA SPORU ETKİNLİKLERİ

## KARE ÇİZİMİ



DÖRT NOKTAYI  
BİRLEŞTİREREK  
ÖYLE BİR KARE  
ELDE EDİN Kİ  
KENARI BU YAZI  
İLE KESİŞMESİN.



## GÖRMEK YA DA GÖRMEMEK

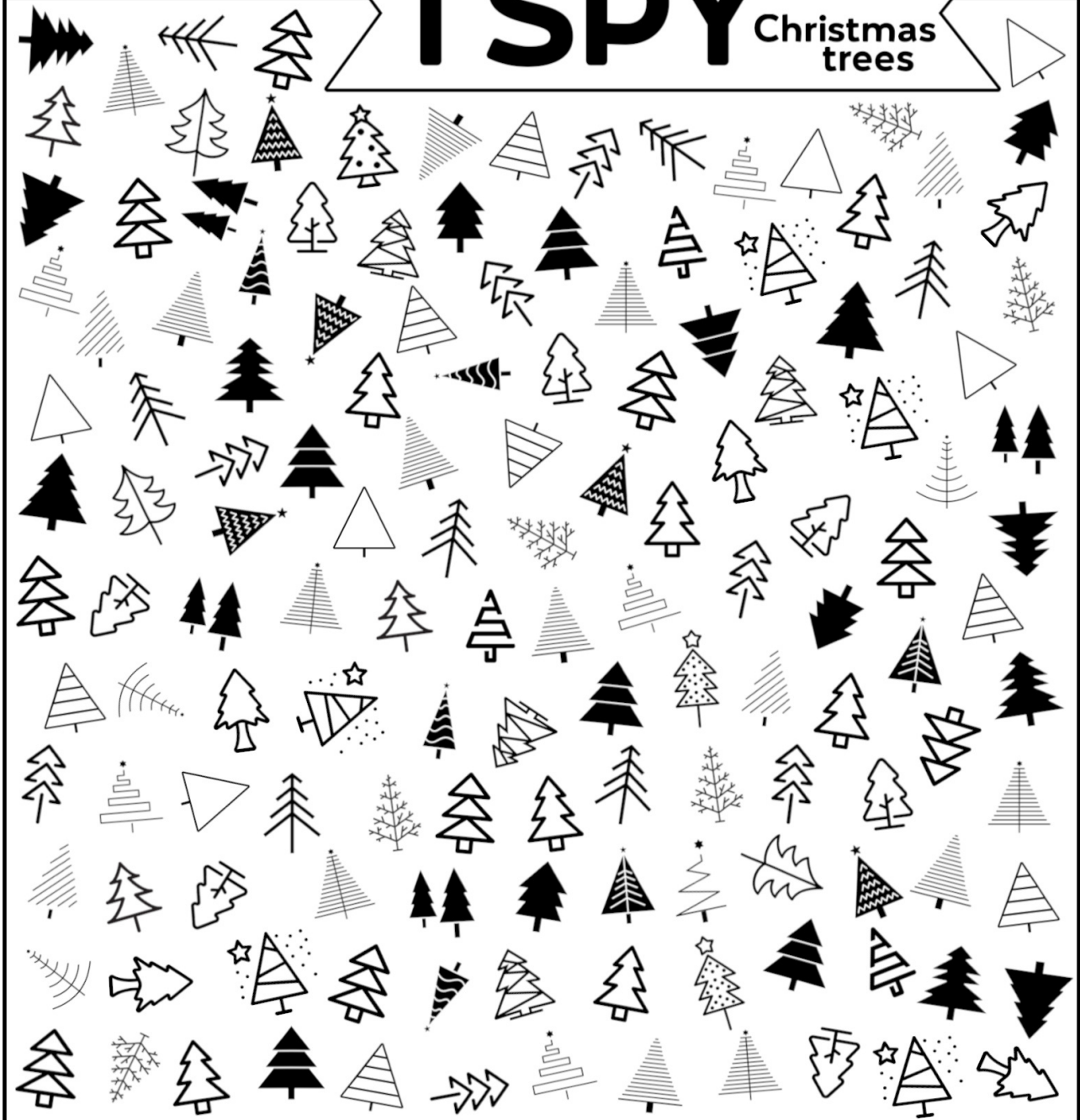
Nereye bakarsanız bakın,  
onu göremezsiniz. Onu  
gördüğünüzde ise başka hiçbir  
şey göremezsiniz.

Nedir bu?



# SAY VE BUL

## I SPY Christmas trees

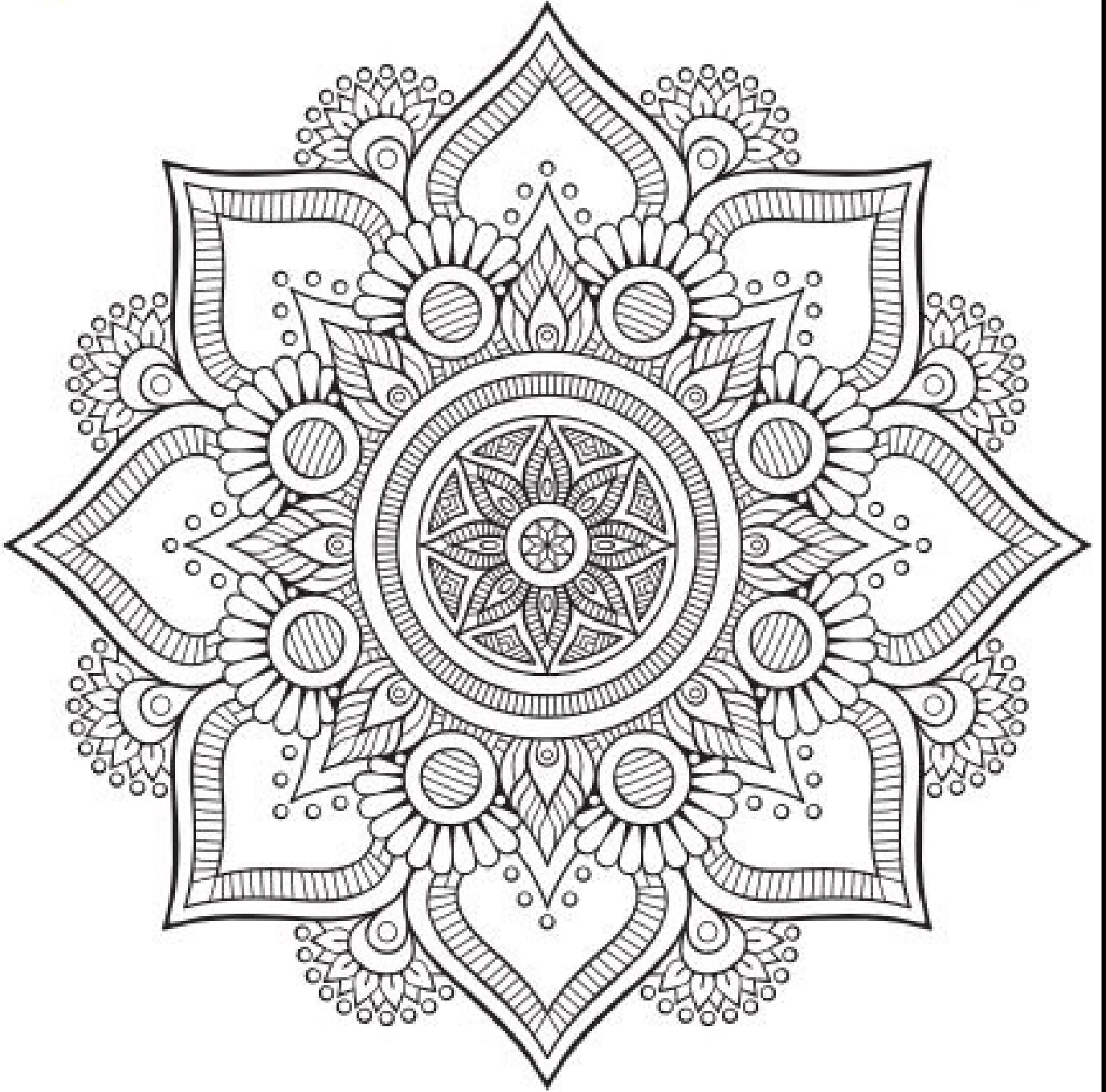


- |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 |  | 4 |  | 4 |  | 5 |  | 4 |  | 5 |  | 7 |  | 4 |  | 6 |  | 5 |  |
| 1 |  | 6 |  | 7 |  | 1 |  | 3 |  | 6 |  | 7 |  | 4 |  | 7 |  | 5 |  |
| 3 |  | 3 |  | 4 |  | 6 |  | 2 |  | 7 |  | 5 |  | 9 |  | 6 |  | 3 |  |



# MANDALA BOYAMA SAYFALARI

Adı Soyadı:





# MANDALA BOYAMA SAYFALARI

Adı Soyadı:

