



Okulumuz 1/A Sınıfı öğrencileri öğretmenleri Özlem KÖSELEÇİOĞLU ile birlikte yürüttükleri OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR projesi kapsamında MANGALA OYUNUNU öğrendiler. Mangala, Türk Zeka ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.



# Mangala Oyunumuz



InCollage



**OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR** 1/ A Sınıfı öğrencileri yürüttükleri proje kapsamında ÜÇ TAŞ OYUNU oynamayı öğrendiler. Oynarken hem eğlendiren hem de birçok becerinin gelişmesini sağlayan bu oyunla öğrencilerimiz turnuva gerçekleştirdiler. Turnuva sonucunda kazanan öğrencilerimize madalya ve sertifika verildi.



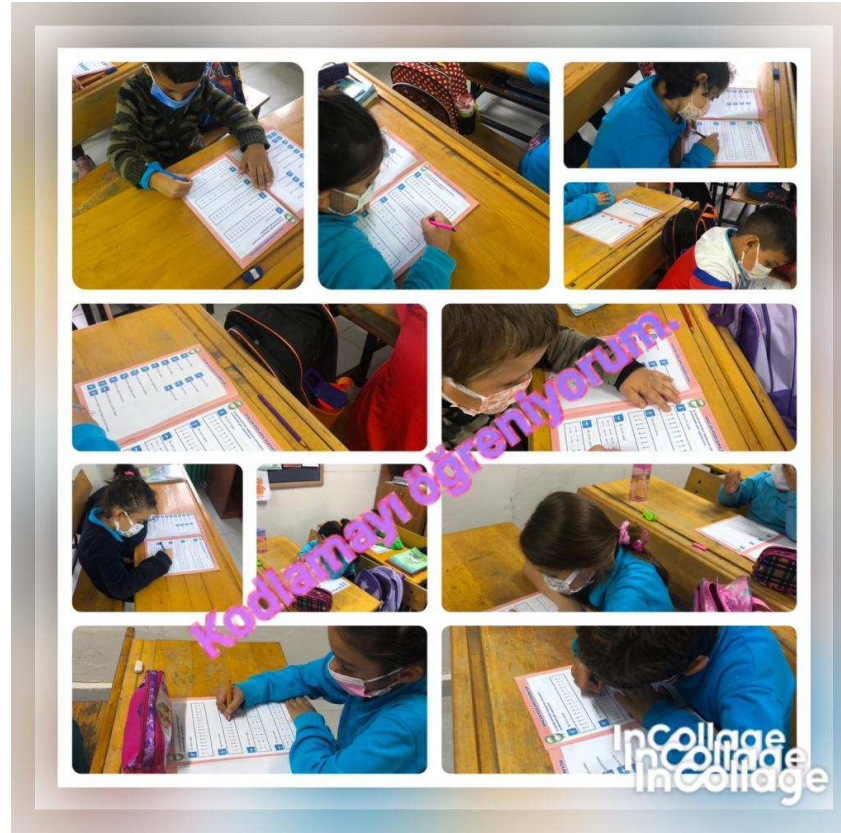
## Üç Taş Oyunu Turnuvarımız



## Özlem Köselecioglu Mecit Ataklı İlkokulu



OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR 1/A Sınıf öğretmeni Özlem Köselecioğlu, öğrencileri ile birlikte Codeweek Haftası'nda eğlenceli ve öğretici kodlama etkinlikleri yaptılar. Kodlamayı öğrenmek, hızla değişen dünyayı ve teknolojinin nasıl çalıştığını anlamamıza, yeni fikirleri keşfetmemize, yenilikler için becerilerimizi ve yeteneklerimizi geliştirmemize yardımcı olur.



OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR 1/A öğrencileri öğretmenleri Özlem KÖSELECİOĞLU ile birlikte yürüttükleri proje kapsamında kasım ayında Örüntü Oyununu öğrendiler. Matematik dersinde Geometrik şekilleri kullanarak örüntü çalışmalarını yaptılar. Örüntü bloklarıyla örüntüler oluşturdular. Çok eğlenceli ve dikkatli olmayı gerektiren bu çalışma ile öğrencilerimiz kaliteli ve keyifli zamanlar geçirdiler.



Okulumuz 1/A öğrencileri Yürüttükleri proje kapsamında RENKLİ BARDAKLAR OYUNUNU öğrendiler. Analitik düşünme becerisi kazandıran, dikkat süresinin uzamasına yardımcı olan, görsel ve uzamsal zeka gelişimine yardımcı olmasının yanısıra öğrencilerimiz çok eğlenceli ve kaliteli zamanlar geçirdiler.



## OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR (SUDOKU OYUNU)

1/A öğrencileri öğretmenleri ile birlikte yürüttükleri proje dahilinde sudoku oyununu oynayarak hem eğlendiler hem de sudoku oynamayı öğrendiler. Sudoku oyunu beynin aktif olarak çalışmasını ve pratik yapmasını sağlamaktadır. Zamanla bulmaca çözme yeteneği arttıkça başarı ve mutluluk hissi sağlamaktadır. Çözme ve çözüme ulaşma becerisini de büyük ölçüde arttırmaktadır.





**OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR** Okulumuz 1/A öğrencileri öğretmenleri Özlem KÖSELECİOĞLU ile birlikte yürüttükleri proje kapsamında HEDEF 5 OYUNUNU öğrendiler. Görsel beceri ve dikkat geliştirmeyi amaçlayan bu oyunla çocuklar hem eğlendiler, hem de becerilerini geliştirdiler. Boş zamanlarında oynanabilecek yeni bir oyunu öğrenmenin mutluluğunu yaşadılar.



OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR Okulumuz 1/A öğrencileri öğretmenleri Özlem Köselecioğlu ile birlikte yürüttükleri proje kapsamında MANGALA OYUNUNU öğrendiler. Mangala Türk Zeka ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır. ... Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.



**OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR** Okulumuz 1/A öğrencileri **OKUL DIŞARIDA GÜNÜ'NE** KATILARAK çok eğlendiler. Gün boyu yaptıkları eğlenceli oyunların ardından Okul Dışarıda Günü sertifikası almaya hak kazandılar.





Okul Dışarıda Günü

InCollage

OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR 1/A öğrencileri Tangram oyununu öğrendiler. TANGRAM geometrik biçimlerdeki yedi adet parçayı bir araya getirerek çeşitli formlar oluşturma esasına dayalı yaratıcı bir zeka oyunudur.



OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR 1/ A öğrencileri yürüttükleri proje kapsamında ÜÇ TAŞ OYUNU oynamayı öğrendiler. Oynarken hem eğlendiren hem de birçok becerinin gelişmesini sağlayan bu oyunla öğrencilerimiz turnuva gerçekleştirdiler. Turnuva sonucunda kazanan öğrencilerimize madalya ve sertifika verildi.



OYNAYAN ÇOCUKLAR GELİŞEN ZEKALAR 1/A Öğrencileri yürüttükleri proje kapsamında quiver web 2 aracı ile boyadıkları resimlerin üç boyutlu görünümünü sağladılar. Resimlerinin hareket etmesi öğrencileri çok şaşırttı ve eğlendirdi.

