



SİİRT İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

E-DERGİ

“Eğitim, öğrencilere saygıyla başlar.”

**ADIM ADIM
BAŞARIYA**

SİİRT

MAYIS 2020



Siirt İl Milli Eğitim Müdürlüğü E-Dergi Yayın Kurulu

Yayın Kurulu Başkanı

Deniz EDİP

İl Milli Eğitim Müdürü

Yayın Kurulu Üyeleri

Abbas BALCI

İl Milli Eğitim Şube Müdürü

Editörler

Bahattin KOCEMAN

İl Milli Eğitim Ölçme ve Değerlendirme Merkezi Koordinatörü

Zafer BOLATLI

İl Milli Eğitim Özel Büro / Basın İşleri Sorumlusu

Yazarlar

İhsan ERBEK

İl Milli Eğitim Ölçme ve Değerlendirme Merkezi

Aslan TEYMUR

İl Milli Eğitim Özel Büro/ Öğretmen Akademileri Koordinatörü/ Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni

Kadri CEBE

Doluharman İlkokulu / Müdür Yardımcısı / Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni

Başak Aydoğdu ÜZARPACI

Fatih İlkokulu / Okul Öncesi Öğretmeni

İhsan KILIÇ

Kemerli İlkokulu / Müdür / Uluslararası Satranç Eğitmeni (Fide Trainer)

Hamza ALAKAŞLI

Fatih İlkokulu / Müdür Yardımcısı

Yazım ve Yayın

Esra ATASOY

Kurtalan Sümer Ortaokulu / Türkçe Öğretmeni

Faruk KARA

Baykan İstiklâl Ortaokulu / Türkçe Öğretmeni

Betül GÜRSOY

Şirvan Şehit Jandarma Astsubay Hacı İbrahim Yılmaz Ortaokulu / Türkçe Öğretmeni

Grafik ve Tasarım

Zafer BOLATLI

İl Milli Eğitim Özel Büro / Basın İşleri Sorumlusu

Siirt İl Milli Eğitim Müdürlüğü
"Adım Adım Başarıya E-Dergisi"
aylık olarak çıkarılmıştır. İlk sayısı 15.04.2020 tarihinde
yayınlanmıştır.

2020

Tüm hakları Siirt İl Milli Eğitim Müdürlüğüne aittir.



“İnsan, sadece sorumluluk üstlenerek zihnini sağlam ve dengeli bir şekilde geliştirebilir.”



Sorumluluk

Yaşadığımız topluma, ailemize ve kendimize karşı ahlaki ve sosyal birçok yükümlülüğümüz vardır. Siz çocukların sorumlu kişiler olmak için bilinçli kararlar almanız, kendinizi geliştirmeniz ve başkalarına yardımcı olmanız en temel sorumluluğunuzdur.

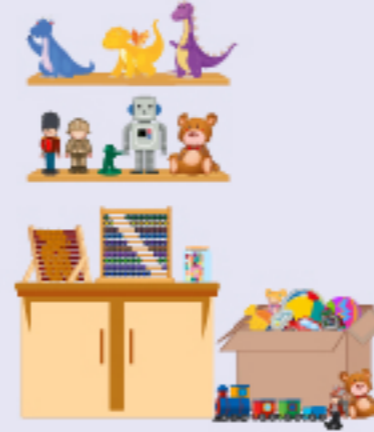
Unutmayın çocuklar! Bir insana kuvvet veren şey, işinde çalışma ve ilerleme gücünü temin eden sorumluluk duygusudur.

Deniz EDİP
İl Millî Eğitim Müdürü

VERİMLİ ÇALIŞMA

- * Amacınızı belirleyiniz.
- * Çok çalışmak verimli çalışmak değildir.
- * Çalışacağınız ortamı hazırlayın.
- * Dikkat dağıtıcı objeleri odadan uzak tutunuz.
- * Planlı çalışmayı alışkanlık haline getiriniz.
- * İstenmeyen ders sizi başarısızlığa sürükler.
- * Çalışmalarda planlı ara veriniz.
- * Derslerinizde notlar tutunuz.
- * Evde mutlaka tekrar ediniz.
- * Bol bol kitap okumayı ihmal etmeyiniz.

SORUMLULUK



Oyuncak ve eşyalarımı toplarım.



Planlı çalışırım.



Ödevlerimi zamanında yaparım. Dişlerimi düzenli fırçalarım.



Albert Einstein

60 dakikam olsa 55 dakikasını düşünmek, 5 dakikasını da aksiyon için kullardım.

PLANLI OLMAK

BAŞARINIZI OLUMLU
YÖNDE ETKİLEYECEKTİR



Ev işlerine yardım ederim.



Elbiselerimi hep düzenlerim.

“Deuler gibi eserler bırakmak için, karıncalar gibi çalışmak gerekir.”

VERİMLİ DERS ÇALIŞMA TEKNİKLERİ



Verimli bir çalışma planı için öncelikle bir amaç edinmek lazım. Kendinize açık, net, belirleyici bir hedef belirleyin. Kısa ve uzun vadeli amaçlarınız olsun. Bu amaçlar doğrultusunda da bir plan yapmalıyız. Plan demek “nasıl, ne zaman ve nerede” çalışacağınıza karar vermek demektir.

Çalışma planı hazırlanırken hangi dersin hangi saatte çalışılacağı kararlaştırılmalıdır. Zor yada ağır öğrenilen dersler için en verimli saatlerin ayrılması uygundur. Zihnin uyanık ve canlı, konsantrasyonun en yüksek olduğu zamanlar en

verimli saatlerdir. Çalışma için en verimli saatler bireylere göre değişebilir. (sabah erken, öğlen hava güzel olduğunda, akşam yemeği sonrası vs..) Öğrenci bir hafta kendini gözleyerek en verimli saatleri öğrenebilir. Genel olarak beden dinlenmiş ve zihnin öğrenmeye açık olduğu saatler verimli zamanlardır. Günün sonuna daha kolay çalışmalar bırakılabilir. Bu tür etkinlikler fazla zorluk gerektirmez ve yorulunca bırakılabilir. Çalışma 30 dakikalık zamanlara bölünmeli ve arada 15 dakika mola verilmelidir.

Unutmayı azaltan en önemli yöntem etkinlik tekrarıdır. Özellikle uykudan önce ya da sabah kalktığınızda yapılan tekrarlar unutmayı engeller. Sürekli ve belirli aralıklarla tekrar yapın. Haftanın belirli saatlerini, ayın belirli günlerini tekrar yapmak amacıyla belirleyin. Tuttuğunuz notlarla tekrar yaparsanız zaman kazanırsınız.



Bir başkasına anlatarak tekrar yapmanın da büyük yararı vardır. Tekrar yaparken aynı türden dersleri bir arada çalışmayın. Bu durum sıkıcı olacağı için dikkatinizi dağıtır.

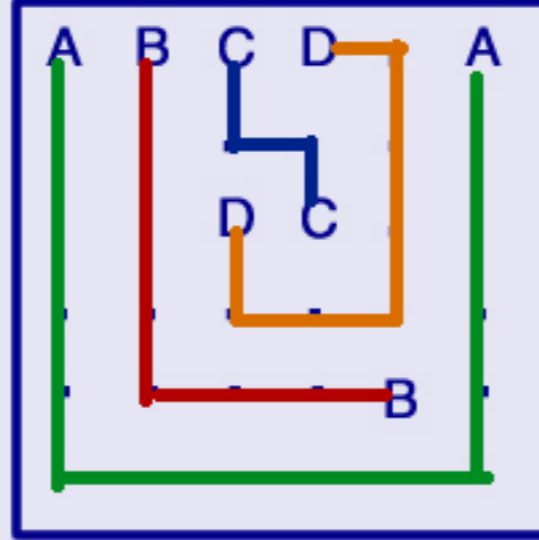
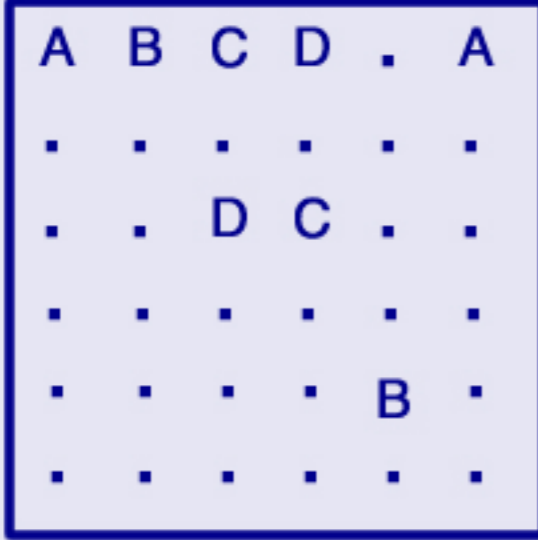
PLANLI OL

Plansız çalışan bir kimse,
ülke ülke dolaşıp hazine
arayan bir insana benzer.



“Bir insanın zekası bilgisine göre değil, bilgi edinme yeteneğine göre ölçülür.”

ABC BAĞLAMA NEDİR?



ABC Bağlamaca, eşit aralıklı harfler ve noktalar-
dan oluşan karesel bir zemin üzerinde hazırlanmış
bir zekâ oyunudur. Oyundaki amaç harfleri çiftleri ile
eşleştirmektir. Yani A harfi ile diğer A harfini, B harfi
ile diğer B harfini, C harfi ile C harfini gibi... Harfleri
rastgele eşleştirmiyoruz. Bunu yaparken uymamız
gereken bazı kurallar var. Oyuncuyu düşünmeye
teşvik eden ve oyunu oynamayı zevkli kılan kurallar
bunlar. Şimdi bu kuralları öğrenelim.

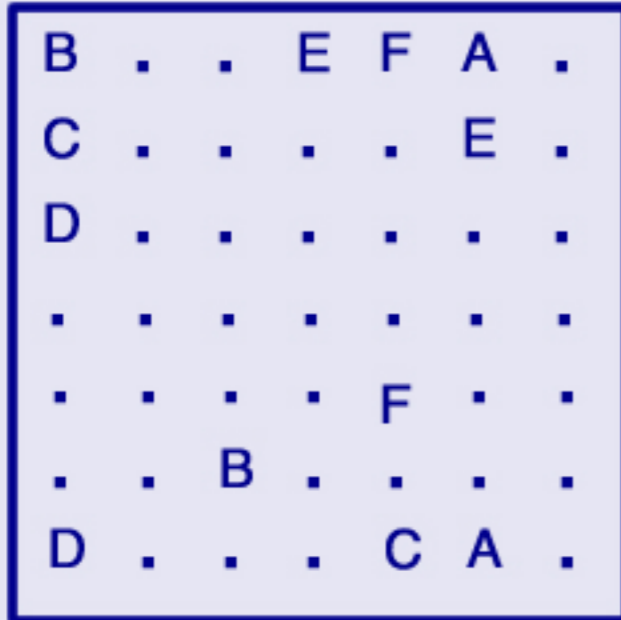
Nasıl Oynanır?

Harfleri bağlarken yatay ya da dikey çizgiler kullanmamız gerekir. Kırmızı renkli çizgi hatalı bir hamledir. Çünkü ne yatay ne de dikey çizilmiştir. Harfleri birbirine bağlayan çizgiler birbirini kesmemelidir. Okuması biraz kafa karıştırıcı olduysa aşağıdaki videomuzu da izleyebilirsiniz. Şimdiden herkese keyifli oyunlar.

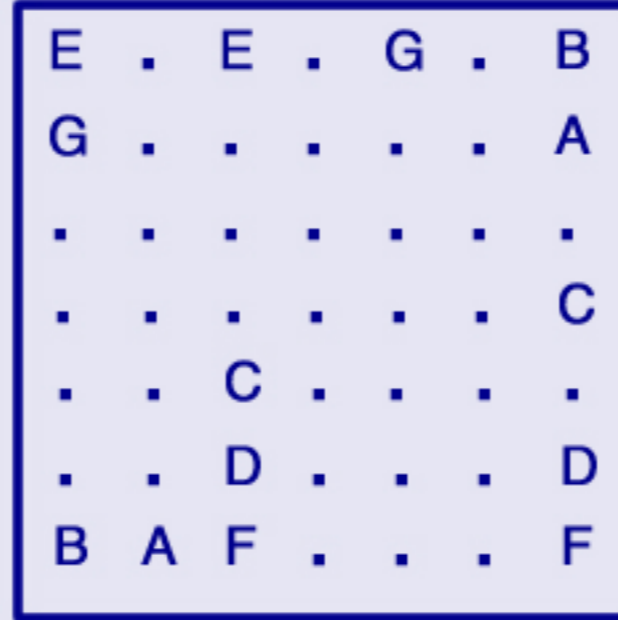
Aşağıdaki link ile ABC Bağlama oyununu izleyebilirsiniz.
<https://www.youtube.com/watch?v=cE9m24wMy98>



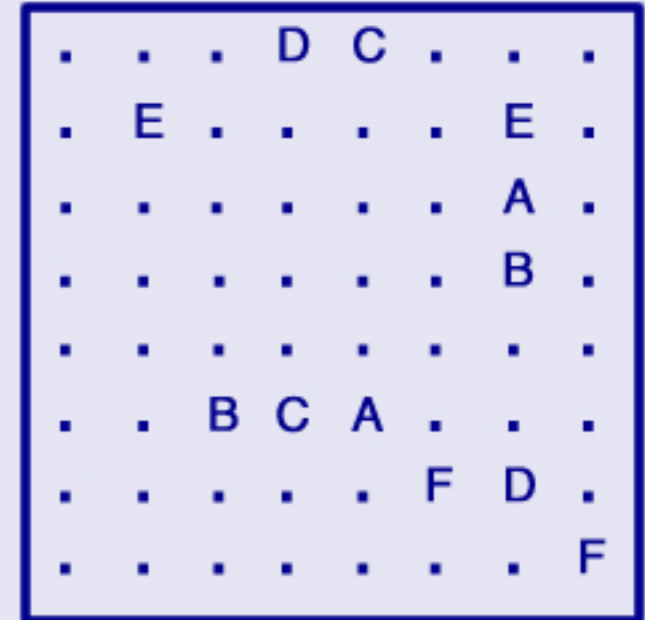
Oyun-1



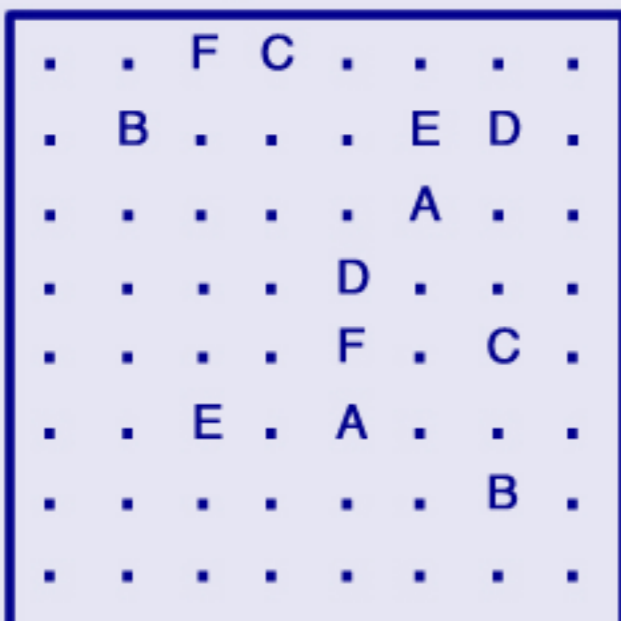
Oyun-2



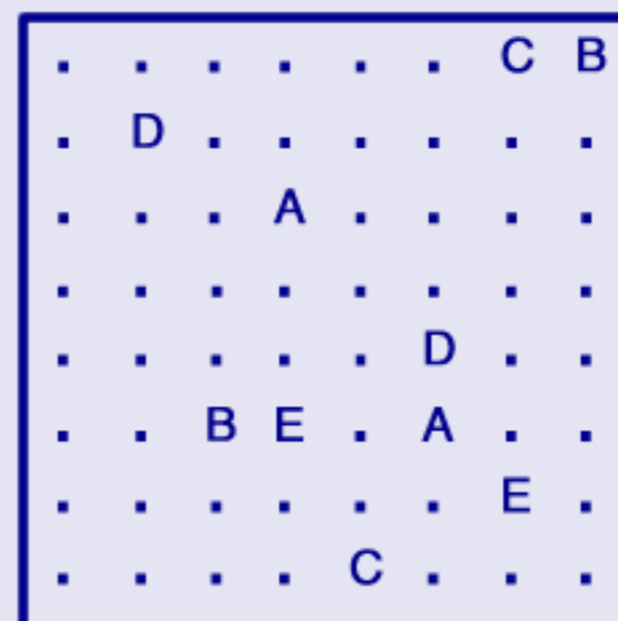
Oyun-3



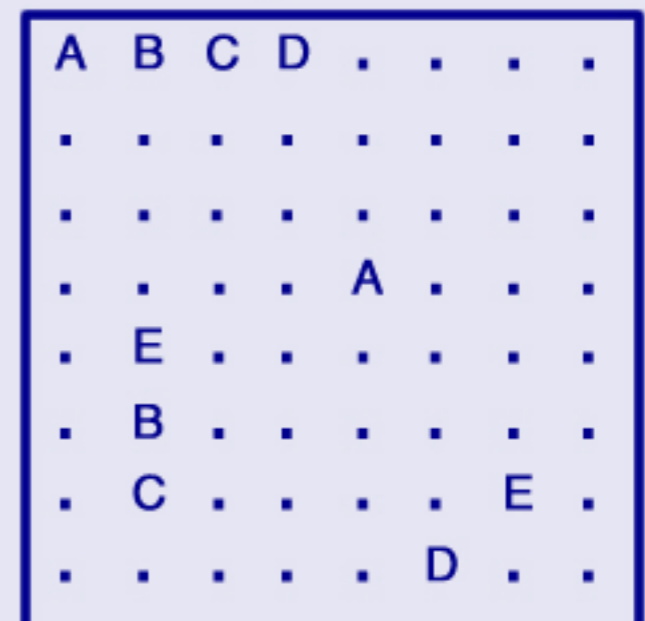
Oyun-4



Oyun-5



Oyun-6



Cevaplar bir sonraki sayımızda yayınlanacaktır.

Hazırlayan: Kadri CEBE



"Zeka, ancak kendisine zorunluluk yüklenildiği zaman, yeteneklerini kullanır."

SU DOKU

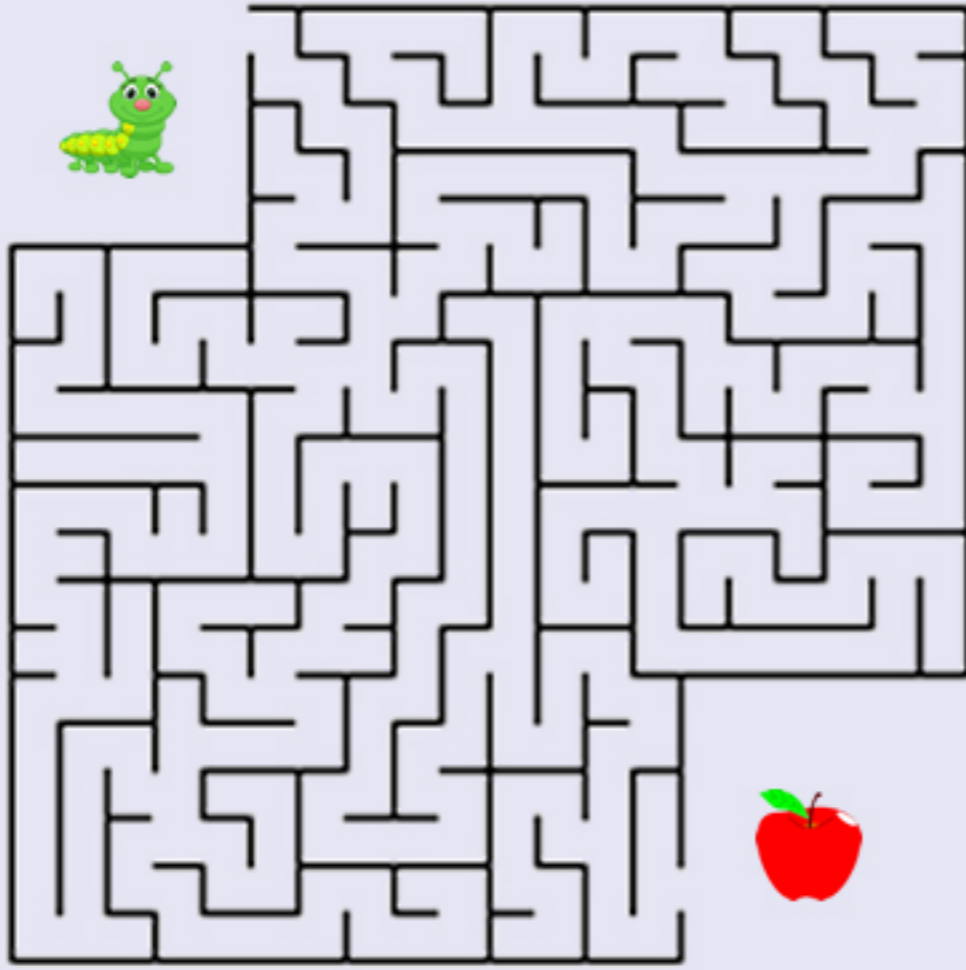
8	5		4		6	9		
1				2		7	4	
		6			5	3		
			7	4	3			
	8						4	
		3	9	5	7			
	1	9	4	8		7		
4	7		2				5	6

Sudoku oyunu 9 hücreden oluşur. Oyunda 9 karenin içine 3 boyut diyebileceğimiz düzlemde 1'den 9'a kadar sayıların tek bir defa kullanılarak dizilmesi gerekiyor.

Sudoku oyununda her satır ve sütunda 1'den 9'a kadar olan sayılar sadece bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir. Aynı zaman da sudoku oyununda 9 hücreden oluşan her bir kare içinde 1'den 9'a kadar sayılar bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir.

- * Her satırda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.
- * Her sütunda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.
- * Her bölgede tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

LABİRENT



Tırtıla yardımcı olun ve elmaya götürün.

TOPLA

					20
	7		4	5	27
		7			26
	8	0	9	1	21
		6	4	0	20
	0	3	9	5	20
17	26	24	29	18	14

Eksik sayıları doldurmaya çalışın.
Eksik sayılar 0'dan 9'a kadar olan tamsayılardır.
Her satırdaki sayılar sağdaki toplamlara eşittir.
Her sütundaki sayılar, alt kısımdaki toplamlara eşittir.
Çapraz köşegenler de çaprazdaki toplama eşittir.

DENKLEM KUR

Denklemleri tamamlamak için 1'den 9'a kadar olan sayıları kullanın.
Her sayı yalnızca bir kez kullanılır.
Her satır bir matematik denklemdir. Her sütun bir matematik denklemdir.
Çarpma ve bölmenin, toplama ve çıkarma işleminden önce yapıldığını unutmayın.

	-		-		-1
-		X		-	
	-		-		2
-		+		+	
	/		+		7
-5		9		2	

Cevaplar bir sonraki sayımızda yayınlanacaktır.

Hazırlayan: Zafer BOLATLI



“Zeka, bilginin elde edilişi ve muhafaza edilidir.”

KENDOKU ZEKÂ OYUNU

5+		3+
4+	3+	
		3

5+	2	3	3+	1
4+	3	3+	1	2
	1	2	3	3

Kendoku, zekâ oyunları dersinin etkinliklerinden biri olan bir akıl oyunudur. Oldukça keyifli ve çocukların farklı boyutlardan bakabilmek konusunda kendilerini geliştirebilecekleri bir zekâ oyunudur.

Kendoku, Japon matematiği Tetsuya Miyamoto tarafından 2004 yılında icat edilen aritmetik ve mantığa dayalı bir oyundur. Kenken, Mathdoku, Calcudoku gibi isimleri de mevcuttur. 3x3 4x4 5x5 6x6 vs. Versiyonları mevcuttur. Her yaşta insanın oynayabileceği bir oyun olup kuralları da oldukça basittir.

Örneğin 3x3 kendokuda her satıra ve her sütuna 1 den 3 e kadar (aşağıdaki 3x3 kendokuyu inceleyiniz), 4x4 kendokuda 1den 4 e kadar olan rakamları bir defa yazmak zorundasınız. Tabii bu arada +,-,/ ve x işaretlerine dikkat etmelisiniz. Şöyle ki; örneğin 12 x in yazıldığı üç kutucuğu var. Siz bu üç kutucuğa çarpımları 12 olan üç rakam yerleştirmelisiniz.

Kendoku, sadece 4 matematiksel işleme dayalı yapısıyla, her yaşta insanın zorlanmadan anlayabileceği, çözebileceği, değişik çözüm teknikleri geliştirmek için üzerinde düşünebileceği bir akıl oyunları sorusudur. Kendoku bulmacaları, sadece eğlenceli değil, aynı zamanda çözenlerin konsantrasyonunu, mantıksal ve aritmetik becerilerini geliştiren, değişik analizler yapmasını sağlayan bir araçtır.

Hedeflenen Rakam **5+** **İşlem**

5+		3+
4+	3+	
		3

Her kafesin (koyu çizgilerle belirlenmiş alan) sol üst köşesinde yazan rakam ve işleme göre kareler doldurulur. Her satır ve sütunda rakamların tekrar edilmemesi kuralı dikkate alınır.

Oyun-1	Oyun-2	Oyun-3	Oyun-4
6 x	6 x	1 -	1 -
1 -	9 x		8 +
		3 x	
		7 +	
	5 +		1 -
1 -			3 x
Oyun-5	Oyun-6	Oyun-7	Oyun-8
5 +	4 x	7 +	1 -
			3 x
3 x		2 x	
	9 +		18 x
		1 -	1 -
1 -			

Cevaplar bir sonraki sayımızda yayınlanacaktır.

Hazırlayan: Kadri CEBE



"Akıl yaşta değil baştadır."

BİLMECE

- 1) Biz onu görürüz, o bizi görmez, o konuşur dinleriz, biz konuşuruz dinlemez.
- 2) Gökten yağar kar değilim.Ses çıkarırım taş değilim. Yuvarlaktır top değilim. Bilin bakalım ben kimim?



TEKERLEME

Gül dibi bülbül dili
gibi, bülbül dili gül
dibi gibi



Kaç saniyede söyledik.

HARFTEN TÜRET

S

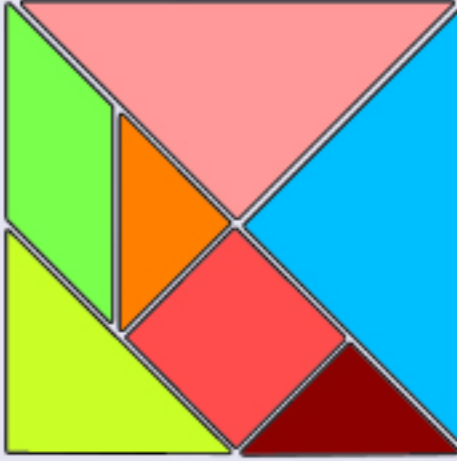
S harfi ile bize, şehir, hayvan, eşya, bitki, isim ve ülke bulabilir misin?

Bulduğun ülke, şehir, bitki, isim, hayvan ve eşya hakkında araştırma yapmaya ne dersin?

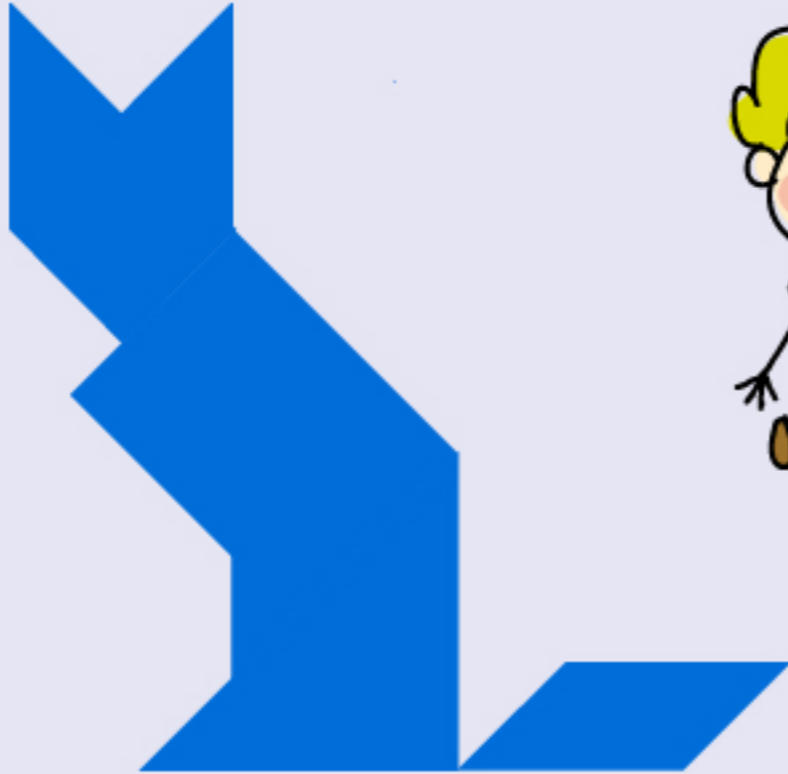


TANGRAM

Tangram, 7 geometrik parçayı bir araya getirerek çeşitli şekiller ortaya çıkarmaya dayalı bir zeka oyunudur. Hedeflenen form, geometrik bir şekil, hareket halindeki bir insan figürü, hayvan figürü, alfabedeki bir harf ya da benzeri bir şey olabilir.



Geometrik şekilleri kullanarak kedi, kuş ve balık yapalım mı?



Cevaplar bir sonraki sayımızda yayınlanacaktır.

Hazırlayan: Zafer BOLATLI

“Hayata doymak bilmez bir merakla yaklaş ve kesintisiz öğrenmek için sürekli arayış içinde ol.”

IŞIK HADİSESİ



İbrahim Hakkı Erzurumî, “Yeni (Rûmî) yılın ilk gününde doğan Güneş’in ilk ışığı şeyhimin kabrini aydınlatmazsa ben o Güneş’i neyleyim!” diyerek şeyhi İsmail Fakirullah Hazretleri için Siirt’in Tillo (Aydınlar) ilçesinde, 1734 yılında bir türbe yaptırmıştır. Bu türbenin hususiyeti, Güneş ışığının her yıl ekinoks (gece ve gündüzün eşit olduğu) günlerinde yani 21 Mart ve 23 Eylül tarihlerinde, şeyhinin kabrine düşmesidir. Astronomi ilminde mahir olan İbrahim Hakkı Hazretleri’nin birçok eseri vardır.

Bu eserlerinden en meşhur olanı Marifetnâme’dir. Marifetnâme’de astronomi ile alakalı olarak Dünya’nın günlük ve yıllık hareketini, Güneş Sistemi’ndeki gezegenlerin Güneş’e göre konumlarını, kutup yıldızını, enlem ve boylam tayini ve bunlara benzer birçok mevzuyu anlatmıştır. 21 Mart ve 23 Eylül’ün İlk Işıkları Türbeye Giriyor Din ilimleri gibi Tıp ve Astronomi gibi fen ilimlerine de vakıf olan İbrahim Hakkı Hazretleri şeyhi İsmail Fakirullah Hazretleri’nin vefatından sonra ona hürmeten ve muhabbeten inşa ettirmiş olduğu türbenin hemen yanı başına on metre yüksekliğinde içinde mercek olan bir kule; türbe ve kuleye yaklaşık 3 km uzaklıktaki tepeye de harçsız bir duvar-kale inşa etmiştir. İbrahim Hakkı Hazretleri’nin 3x3 metre ebadında yaptırdığı bu kaleye Kal’atü’l-Üstad denilmiştir. Duvarda, iki tuğla büyüklüğünde (25x25 cm) bir pencere açıp burayı nişangâh yapmıştır. 21 Mart ve 23 Eylül tarihlerinde aynı doğrultudaki kule ve kaleyle hizalanan güneşin ilk ışıkları, temsili resimde de görüldüğü gibi evvela tepede bulunan kalenin penceresinden geçer, kuledeki aynada kırılarak türbenin penceresinden içeri girer ve birkaç dakika boyunca Fakirullah Hazretleri’nin başucunda kalır.



“Bir masal biter, sessizlik başlar. Kalbini okşar, uyutursun, unutursun.”

ALTIN BALTA



Bir varmış bir yokmuş. Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde, ben anamın beşiğini tıngır mıngır sallar iken çok eski zamanlarda bir fakir adam, karısı ve çocuklarıyla birlikte küçük bir kulübede yaşamış. Günün birinde bu adam, zengin komşusundan baltasını ödünç istemiş. Komşusu da söylene söylene, binbir nazla baltasını ona vermiş. Baltayı alan fakir adam, odun kesmek için yola çıkmış. Biraz odun kesip dönmeye hazırlanırken baltanın başı çıkmış.

Balta, değirmeni döndüren suyun içine düşüvermiş. Fakir adam; aksakallı, temiz yüzlü ihtiyar değirmencinin yanına gidip baltasını istemiş. İhtiyar da değirmeni durdurmuş ve sudan, altınbaşı bir balta çıkararak ‘baltan bu mu?’ diye sormuş. Fakir adam ‘hayır bu değil’ diye cevap vermiş.

İhtiyar ikinci defa elini suya sokmuş ve bu seferde gümüş başlı bir balta çıkararak ‘baltan bu mu?’ diye sormuş. Fakir adam yine ‘hayır bu değil’ demiş.

Değirmenci üçüncü kez elini suya soktuğunda bu defa kara, demir bir balta çıkarmış. O zaman fakir adam ‘hahh, işte bu benim baltam’ diyerek elini ihtiyara uzatmış.

İhtiyar değirmenci onu durdurup ‘evladım, sen çok temiz kalpli ve dürüst bir insanmışsın. Al, bu balta hediyem olsun. Elinde bu balta olduğu sürece korkma, işlerin hep yolunda gider’ demiş ve ona altın baltayı vermiş.



Adam da baltayı alıp eve gitmiş. Meğer altın baltanın bir bereketi varmış. Adam baltayı kullandıkça zenginleşmiş, evinin bereketi artmış. Bu sırada da karşılaştığı fakir insanlara hep yardım etmiş. Çok geçmeden kolu komşu, ondaki değişikliği fark etmiş ve ona bunun sırrını sormuşlar. Adam da olup biteni anlatmış. Bunları duyan zengin komşusu kara baltasını alıp odun kesmeye gitmiş. Fakir adamın başına gelenler, kendisinin de başına gelsin diye baltasını alıp suya atmış ve değirmencinin yanına varmış. İhtiyar değirmenci altı baltayı sudan çıkardığında zengin adam ‘işte, bu benim baltam, bu benim baltam’ diyerek baltaya uzanmış.

Değirmenci zengin adama ‘sen dürüst bir insan değilsin! İşte senin baltan bu’ diye hiddetle bağırarak ve kara baltayı sudan çıkararak ona uzatmış. Zengin adam kös kös evine dönmüş.

Fakir adam dürüstlüğü sayesinde altın baltasıyla ömür boyu bolluk içinde yaşamış. Gökten üç elma düşmüş. Biri anlatanın, biri dinleyenin, biri de dürüst kişilerin başına...

Hazırlayan: Başak Aydoğdu Özarpacı

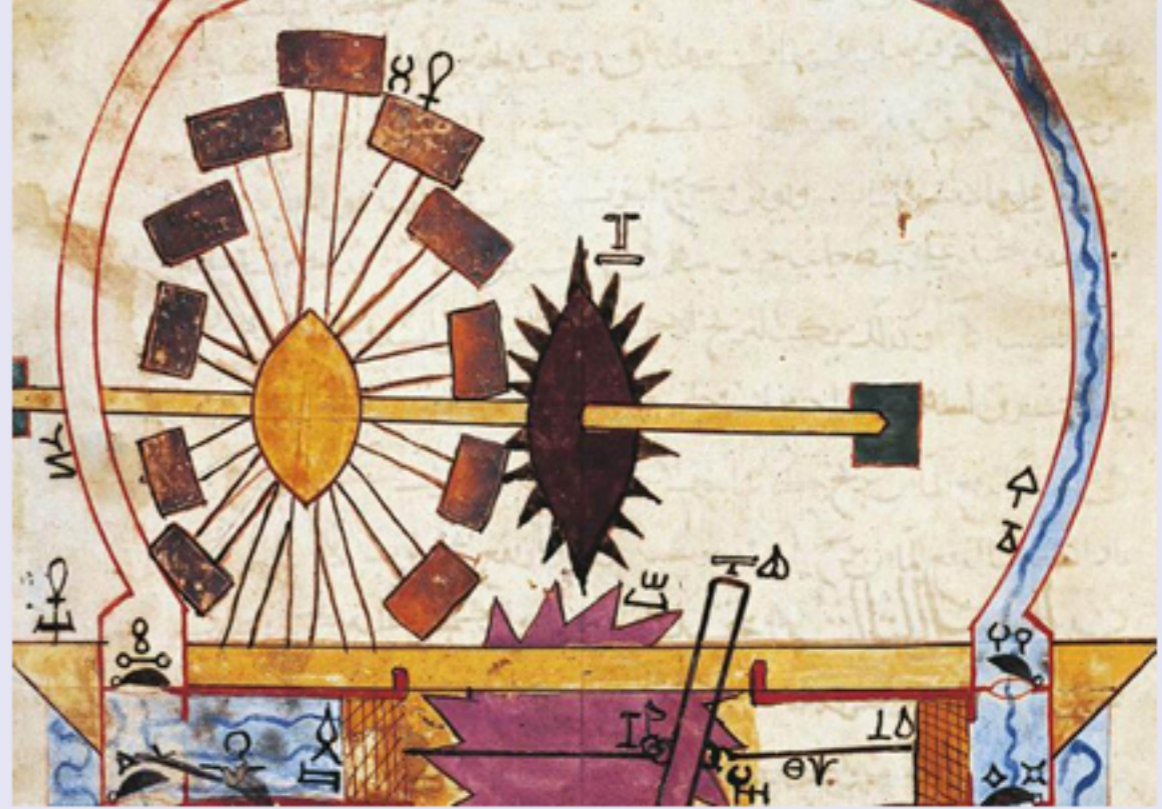
“Bilim ve sanat takdir edilmediği yerden göç eder.”

EL CEZERİ



Sevgili çocuklar bilin bakalım ben kimim? İsterseniz ben size kısaca kendimi tanıtayım: 1136 yılında Cizre'nin Tor mahallesinde dünyaya geldim. Tam adım "İsmail Ebul İz Bin Rezzaz El-Cezeri" 'dir. Doğduğum yer olan Cizre'den dolayı bana "El Cezeri" lakabı takılmıştır. Fizik, matrix, sibernetik ve robotik alanlarda yapmış olduğum çalışmalar vardır. Bana robotların efendisi derler. Robotik alanda bilinen en eski çalışmalar benim eserlerimdir. Bu sebepten ötürü bana robotların efendisi denmektedir. Bu alanda Kitab-ül Hiyel adıyla bilinen altı bölümden oluşan bir eserim vardır.

Teorik çalışmalardan çok pratik ve el yordamıyla ampirik(deneysel) çalışmalar yaptım. Kullandığım bir başka yöntem de yapacağım cihazların önceden kâğıttan maketlerini inşa edip geometri kurallarından yararlanmamdır. İlk hesap makinesinden asırlar önce aynı sistemle çalışan benzer bir mekanizmayı, geliştirdiğim saatte kullandım. Sadece otomatik sistemler kurmakla kalmadım, otomatik olarak çalışan sistemler arasında denge kurmayı da başardım.



Değişik haznelerdeki suyun seviyesine göre ne zaman su döküleceğine, ne zaman meyve ve içecek sunacağına karar veren otomatik hizmetçiyi geliştirdim. Kendiliğinden çalışan otomatik sistemlerden sonra su gücü ve basınç etkisinden yararlanarak kendi kendine denge kuran ve ayarlama yapan dengeyi oluşturmam, otomasyon konusuna önemli katkı sağlamıştır. Diyarbakır'daki Ulu Camii'nin ünlü Güneş Saati'de benim eserimdir.



Hazırlayan: Aslan TEYMUR

“Temiz ve düzgün bir kıyafet, iyi bir tavsiye mektubudur.”

KİŞİSEL TEMİZLİK VE HİJYEN

Kişisel temizliğin ve hijyenin öneminin daha da arttığı bu süreçte siz değerli öğrencilerimizin hazırladığı keyifli bir videoyu ilgili linkten ve yanda verilen karekodu okutarak seyredebilirsiniz. Kişisel Temizlik ve hijyen küçük yaştan itibaren kazanmamız gereken ve ömür boyu alışkanlık haline getirmemiz gereken önemli bir konudur. Özellikle hastalık yayan virüslerden, hastalıklardan korunmak ve sağlıklı birer birey olmak için her zaman kişisel temizliğimize ve hijyene dikkat etmeliyiz.

<https://www.eba.gov.tr/video/izle/30314d4df4dd1616546629a30b89b97b7f916f630c001>



Tuvaletten çıkınca ellerimizi sabunlayalım.



Aşılarımızı zamanında ve eksiksiz olalım.



Kış mevsiminde kalın giyecekler giyelim.



Çöpleri karıştırmayalım.



Bol bol sebze ve meyve tüketelim.



Dışarda satılan yiyecek ve içecekleri almayalım.



Tozlu ve kirli ortamlarda kalmayalım.



Aldığımız yiyeceklerin son kullanma tarihlerini kontrol edelim.



Kitap Önerilerimiz
Karekodu okutunuz





“Temiz ve düzgün bir kıyafet, iyi bir tavsiye mektubudur.”

Hijyen Sessiz Sineması

Hijyen sessiz sineması oynatarak çocukların hareketleri doğru öğrenmelerini sağlayın. Bir çocuk, diş fırçalama, öksürme veya duş alma gibi bir hijyen eylemi seçsin. Sonra çocuk, konuşmadan bu hijyen alışkanlığını canlandırсын. Diğer çocuklar da hangi eylemin canlandırıldığını tahmin etsin, sonra siz de her bir hijyen alışkanlığını yerine getirmenin doğru yolu hakkında konuşun.



Eşleştirme Oyunu



Çocuklara çeşitli kişisel hijyen araçlarını ve bunların vücudun hangi bölgelerinde kullanılacağını öğreten bir eşleştirme oyunu oluşturabilirsiniz. Bir takım karta sabun, diş fırçası, tırnak makası veya gargara resimleri çizin. Daha sonra elleri, dişleri, tırnakları ve ağız gösteren başka bir kart takımı oluşturun. Tüm kartları ters çevirin ve çocukların aleti vücut bölgesiyle eşleştirmeye çalışmalarını sağlayın.

Simli Eller

Bazı çocuklar en iyi olasılıkla ellerini sadece suyun altında kısa bir süre tutarlar. Ancak, CDC tarafından önerildiği şekilde eller en az 15 ila 20 saniye süreyle antibakteriyel sabunla ovulmalıdır. Çocuğunuzun ellerine sim serpin ve onu simi sabun ve suyla yıkamaya teşvik edin. Sim kendiliğinden yapışkan olduğu için ovalanarak çıkarılması 30 saniyeye kadar sürer. Sonra da çocuğunuza, ellerini her yıkadığında tıpkı simlerden kurtulduğu gibi mikroplardan da kurtulması gerektiğini anlatın. Wayne State Üniversitesi pediatri bölümünde yardımcı doçent olan Dr. Lynn C. Smitherman, el yıkamanın mikropların yayılmasını büyük ölçüde azaltabileceğine işaret ediyor.



Diş Temizleme Oyunu



Diş temizleme oyununu aşağıdaki linkten veya yandaki karekodtan seyredebilirsiniz.

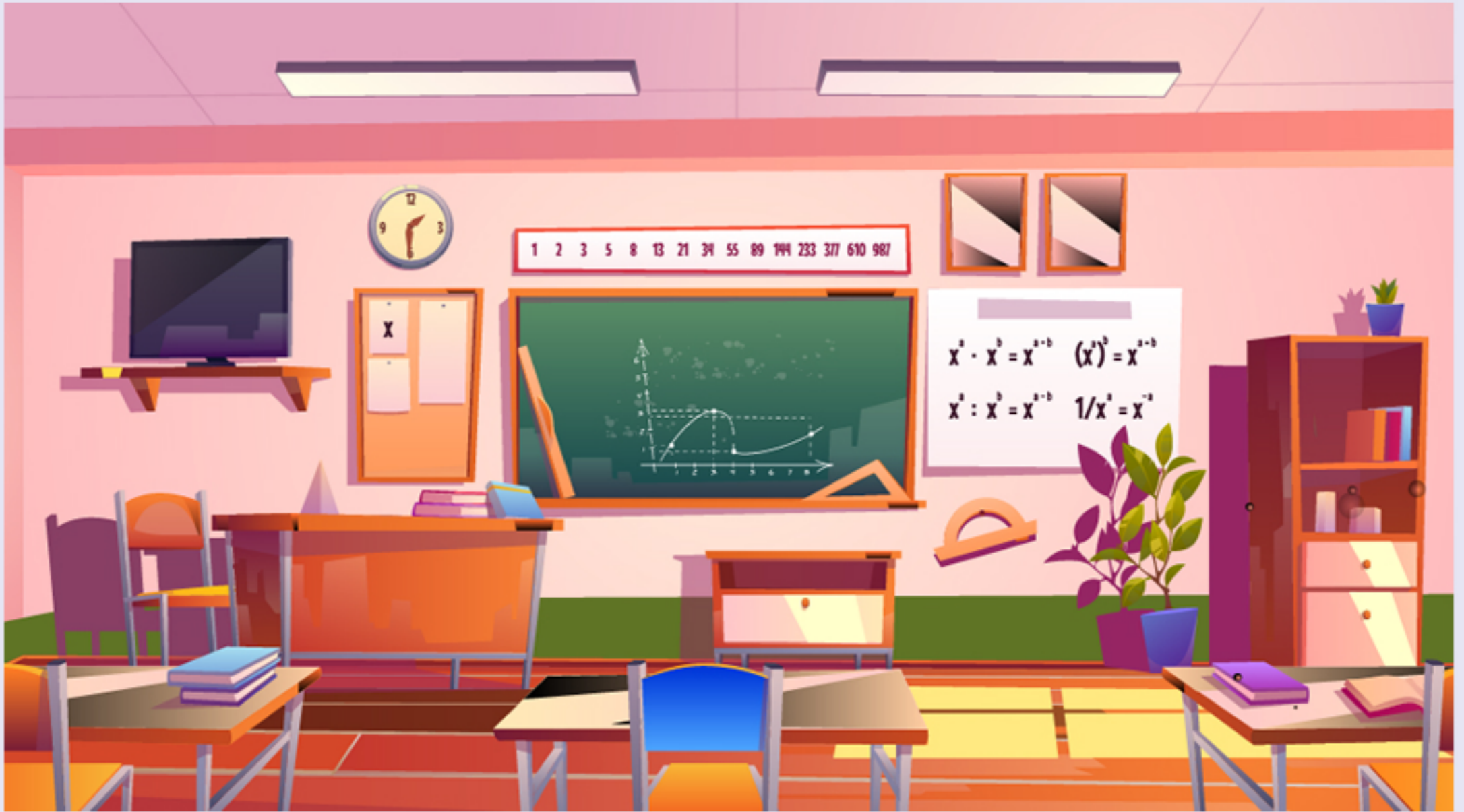
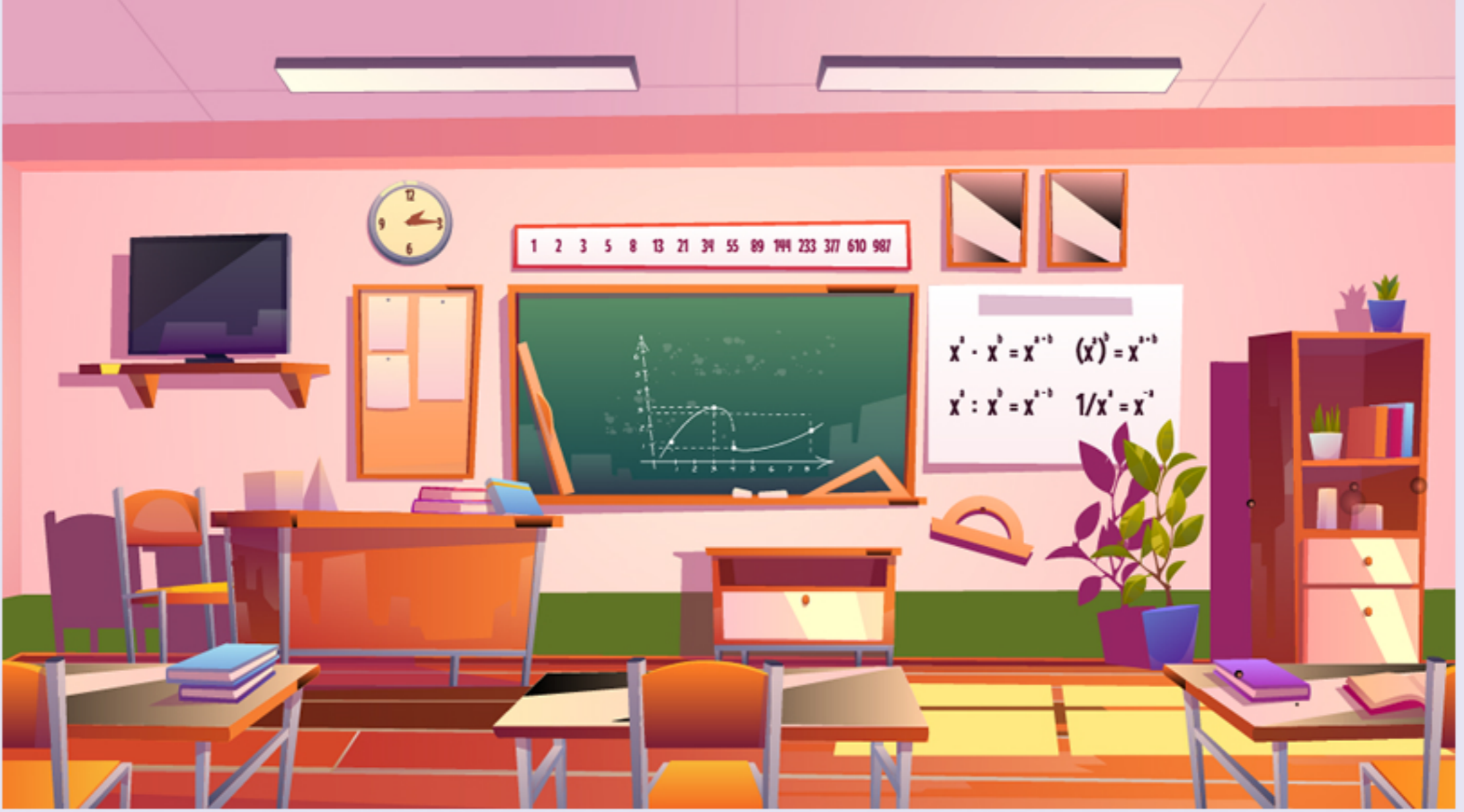
<https://www.oyunkolu.com/cocuk-oyunlari/temiz-disler.html?oyunu=oyna>





“Düşüncenin gücü, zekanın gücüdür.”

7 FARKI BUL

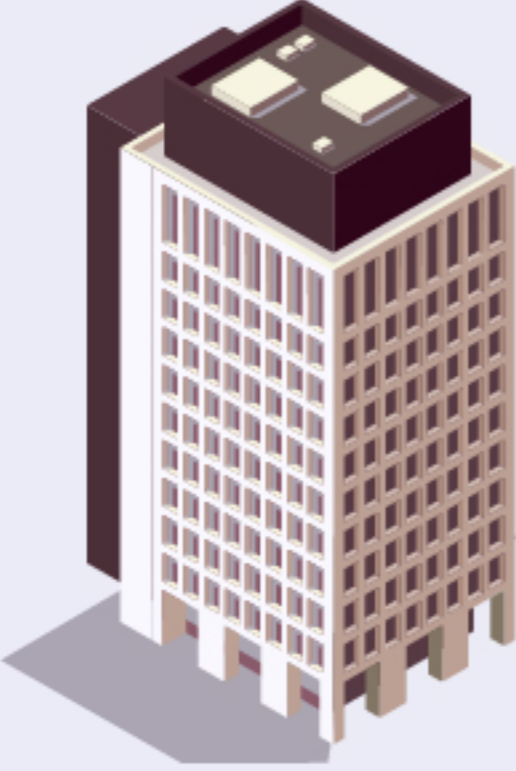


Cevaplar bir sonraki sayımızda yayınlanacaktır.

Hazırlayan: Zafer BOLATLI

“Akıllı adam hem kitapları, hem de doğrudan doğruya hayatı okur.”

SAYISAL MANTIK



26 dairesi Prestij Park Sitesinde oturan 26 çocuk tüm dairelerin başlangıçta kapalı durumda olan lambalarını aşağıdaki kurallara göre kapalı ise açıyorlar, açık ise kapatıyorlar.

Kurallar

1. çocuk 1'in katı olan dairelerdeki anahtara basıyor.
2. çocuk 2'nin katı olan dairelerdeki anahtara basıyor.
3. çocuk 3'ün katı olan dairelerdeki anahtara basıyor.
- ...
- ...
26. çocuk 26'nın katı olan dairelerdeki anahtara basıyor.

Tüm dairelerdeki anahtarlara basma işlemi bittikten sonra son durumda kaç dairenin lambası yanıyor olmalı?



SÖZEL MANTIK



Kadri, Bahattin, İhsan, Hamza, Aslan ve Başak; Siirt Hasya Hatun Anaokulunun "Arılar, Karıncalar ve Kelebekler Sınıfına kayıt olacaklardır. Sınıflar ile ilgili bilinenler şunlardır:

- *Aslan ve Hamza aynı sınıftadır.
- *İhsan'ın olduğu sınıfa henüz kayıt yapılmamıştır.
- *Bahattin, Başak ile aynı sınıftadır.Kadri ile farklı sınıftadır.
- *Karıncalar Sınıfı en fazla kayıt yapılan sınıftır ve üç öğrencisi vardır.

1) Yukarıdaki verilere göre aşağıdakilerden hangisi Aslan ile aynı sınıftadır?
a) İhsan b) Başak c) Bahattin d) Kadri

2) Aşağıdakilerden hangisi Karıncalar Sınıfında olamaz?
a) Bahattin b)Kadri c) Aslan d) Hamza



Cevaplar bir sonraki sayımızda yayınlanacaktır.

Hazırlayan: Kadri CEBE

“Satranç tahtası insan zihninin jimnastik salonudur.”

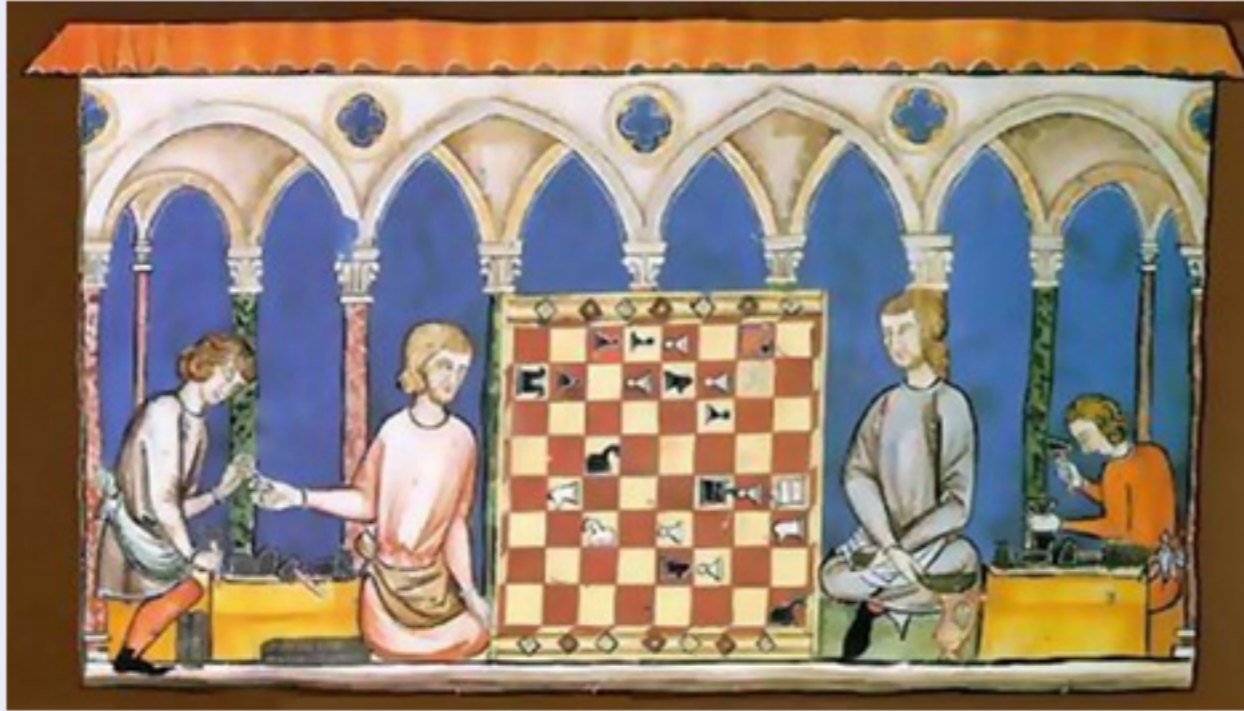
SATRANÇ NEDİR?



Satranç, iki oyuncu arasında satranç tahtası ve taşları ile oynanan bir masa oyunu. Dünya çapında turnuvaları düzenlenir ve bir spor kabul edilir.

Bu oyun satranç tahtası denilen 8x8'lik kare bir alan üzerinde satranç taşlarıyla oynanır. Toplam 64 karenin yarısı siyah, yarısı beyaz renklere oluşur. Taraflar beyaz ve siyah renkli taşları alırlar, her oyuncunun bir seferde bir hamle yapmasıyla oyun gelişir. Oyunun başında beyaz ve siyahların 16 taşı bulunur. Bunlar bir şah, bir vezir, iki kale, iki fil, iki at ve sekiz piyondan oluşur. Oyunun amacı karşı tarafın şahını mat etmektir.

SATRANÇIN TARİHİ



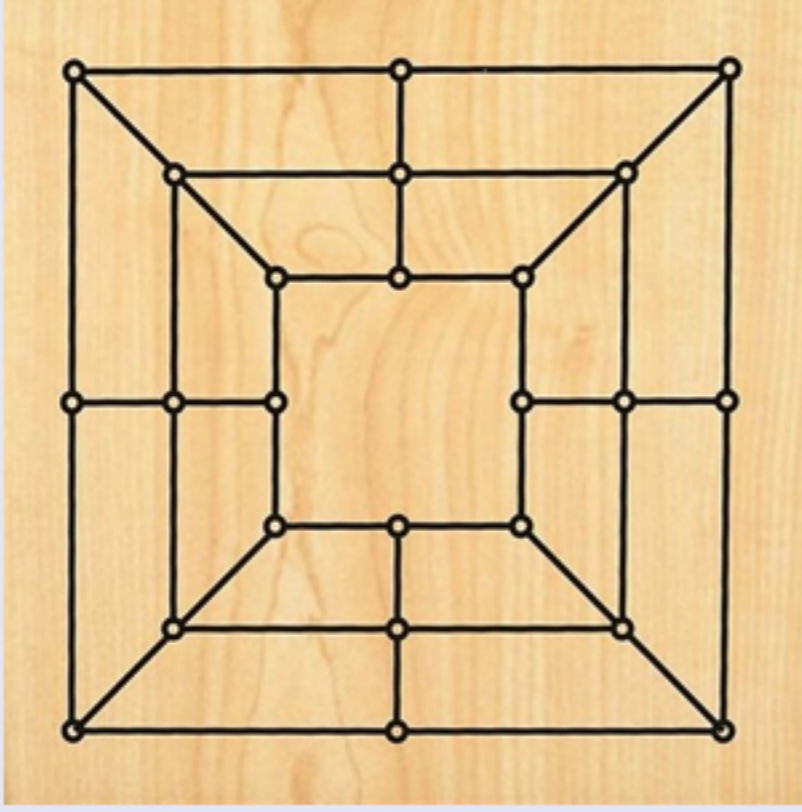
Satranç, MÖ 6. yüzyılda Hindistan'da ortaya çıktı. MS 10. yüzyıla gelindiğinde tüm Asya'ya, Ortadoğu ve Avrupa'ya yayılmıştı. Kurallar ve dizilişler zaman içerisinde çeşitli değişiklikler gösterdi ve 19. yüzyılda bugünkü standart halini aldı. 20. yüzyıl Avrupa'sında toplumun entelektüel üst tabakaları arasında yayıldı ve dünyanın en popüler oyunlarından biri haline geldi.

Oyunun icâdı konusunda birkaç efsâne mevcuttur. Bunlardan biri buğday tanesi efsânesidir. Arap kaynaklarına göre satranç, Hindistan'da, genç bir prensin ders veren bir Brahman rahibine kralların bile tek başına hiçbir şey yapamayacağını, sürekli başkalarının yardımlarına gereksinimi olacağını anlatmak için düzenlenmiş bir oyundur. Prens, Brahman rahibinin bu oyununu o kadar çok beğenir ki, rahibe bir ödül vermek ister. O da bir miktar buğday verilmesini rica eder. Yalnız bir koşulu vardır. Satranç tahtasının birinci karesi için 4 buğday tanesi verilecek, böylece her kare için önceki karedeki tanelerin sayısı bir kat artırılarak 64 kare tamamlanacak. Başlangıçta bu istek çok basit gözükürse de, kaç buğday tanesi verileceğini hesaplama için toplanan bilgiler için içinden çıkamazlar. Çünkü hesap sonunda ortaya çıkan 18.446. 744. 073.709.551.615 buğday tanesini Hindistan'ın tümünde elde etmenin olanağı yoktur. Bu kadar buğdayı elde etmek için bugün bile tüm kıtaların tamamının yüzölçümünde 64 kat daha geniş bu toprak parçasına buğday ekip ürününü toplamak gerekir. (Kaynak:www.tsf.org.tr)

Hazırlayan: İhsan KILIÇ

“Oyun hayata hazırlıktır.”

9 TAŞ



Milattan önceye kadar giden geçmişle Mısır medeniyeti eserlerinden olan 9 taş oyunu, zekâ oyunlarından biridir. Birçok farklı çeşidi olmakla birlikte temel anlamda bakıldığında kâğıt ya da tahta üzerinde oynanır. Uzun yıllardır devam eden oyun hakkındaki çalışmaların gösterdikleri de oldukça önemlidir. 1993 yılında ise son olarak Ralph Gasser isimli oyuncu tarafından oyunun en kötü ihtimalle berabere bitirilebileceği gösterilmiştir. Peki, büyük bir medeniyetin kültür mirası olarak da tanımlanan 9 taş nedir, kuralları nelerdir?

Daha önceki yıllarda taş üzerinde oynanmasıyla birlikte şimdilerde tahta veya kâğıt zemin olarak kabul edilir. Bunların üzerine çizilen iç içe geçmiş durumdaki üç tane alan, üstte ve altta dikey alanlarda yatay çizgilerle bağlantılı kare üzerindeki dokuz taşla mücadele durumudur. Toplamda 24 boş nokta var olurken oyuncular, dokuz adet taşlarını burada

yerleştirir. Sonrasında ise aynı çizgi doğrultusunda var olan rakip taş alınır ve oyundan atılır. Hamleler tek sıra şeklinde gerçekleşir. Oyuncular kendi taşlarını boş noktalara oynatarak ilerler. Taş oynatma sırasında hiçbir taşın yanında boş nokta olmaması durumunda oyuncu bir el bekler. Diğer kişiye sıra geçerken 9 taş oyunu kuralları çeşitlerine göre de farklılık gösterebilir. Aynı çizgi doğrultusunda üçlü taş durumunun oluşması halinde ise rakip taş yenir. En çok taş oyundan çıkaran oyuncu oyunu kazanır. Karşıdaki iki taş kalınca oyun biter. Bazı durumlarda üç taş kalan oyuncuya zıplama-atlama özelliği verilir. Bu durum oyun içi dengenin sağlanması amacıyla yapılır. Ancak her zaman için tüm oyun türlerinde bu kural vardır denilemez. Bununla birlikte zekaya dayalı bir oyun olmakla birlikte hem kaçılması hem de mücadele edilmesi istenir. Taşların devamlı güvenli hale getirilerek saldırı yapması amaçlanır. Taktiksel açıdan birçok farklı alternatif kendisini göstermektedir. Bunların en bilineni değirmen taktiği olurken taşların bir anda hızlı bir şekilde oyundan atılması da söz konusudur. Ne kadar az sayıda taş kalsa da rakip taşların bir anda bitirilmesi oyunun eğlenceli hale gelmesini sağlamaktadır. Bundan dolayı hiçbir zaman kişinin kaybedeceği hissine sahip olmaması gerekir. Yapılacak doğru hamleler sonucunda bu durum gerçekleşir.



Arkadaşlar sizlerde bir kağıda çizerek 9 taş oyununu oynayabilirsiniz.



Oyunu İzle

KISA ÖYKÜ YARIŞMASI

ÇALIŞKANLIK



Çalışkanlık konulu kısa öykü yazmaya ne dersiniz? Katılmak isteyen öğrencilerimiz bir A4 kağıdını geçmeyecek şekilde yazdıkları öykülerin dik şekilde fotoğrafını çekerek aşağıda belirtilen mail adresimize gönderebilirler. Dereceye giren öğrencilerimize sürpriz ödüller verilecektir.

Maile gönderim sırasında adres, telefon, isim, okul ve sınıfınızı yazmayı unutmayınız!

Son Katılım Tarihi: 25.05.2020 Saat: 17.00

siirtuzaktanyarisiyor@gmail.com



“Beni güçlendiren başarılarım değil, yenilgilerim olmuştur.”

RESİM YARIŞMASI SONUCU

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı temalı
(Çocuk ve Sevgi, Çocuk ve Dünya vb.) resim yarışması sonucu



1. Hiranur BABAR
Atabağı İlkokulu



2. Aysima ERBEK
Cumhurbaşkanı Süleyman Demirel İlkokulu



3. Zeynep Yüsrâ İŞLEK
Orgeneral Eşref Bitlis İlkokulu



Öğrencilerimizi tebrik ederiz.



“Yarışı kazananlar, daima yavaş ve devamlı gidenlerdir.”

ŞİİR YARIŞMASI SONUCU

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı temalı
(Çocuk ve Sevgi, Çocuk ve Dünya vb.) şiir yarışması sonucu



1. Meryem ATILLA
Sümer Ortaokulu



2. Zeynep BATUR
Pervari Mustafa Kemal İlkokulu



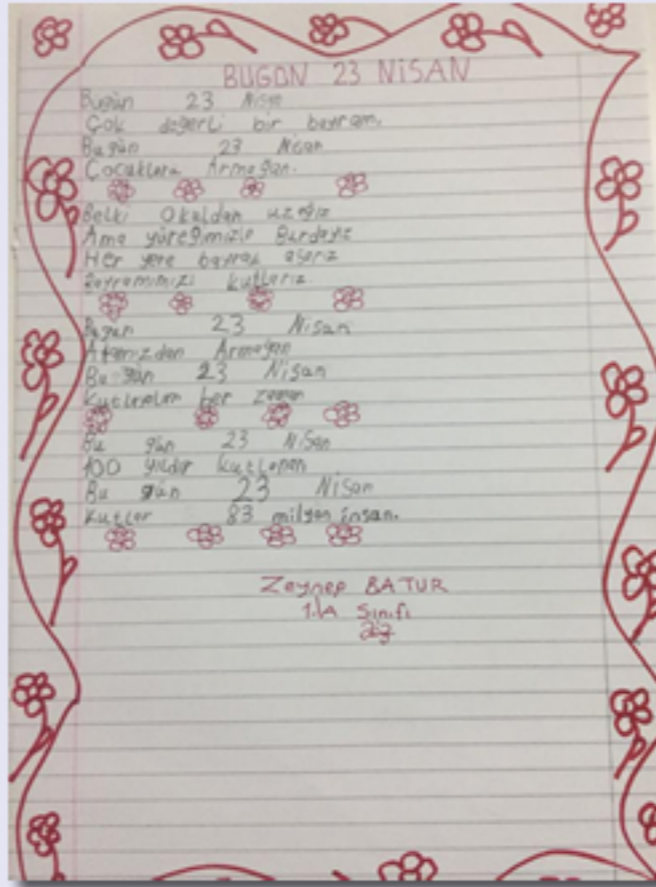
3. Betül BALTA
Kurtalan Cumhuriyet Ortaokulu

YURDUMUN BAYRAMI

Güneş selam durdu gökte,
Çocuklar bu sefer evlerinde,
Gönüllerde mutluluk, neşe,
Bayram geldi tüm şehre.

Biz bugün daha mutluyuz,
Artık gelecekte umutluyuz.
Çocuk, çocuk, genç, ihtiyar
Bayram geldi haydi çocuklar.

Hepimiz elimizde bayraklar,
İçimizde mutluluk var,
23 Nisan sevinci yaşanacak
Tüm yurttan kutlanacak.



23 NISAN

Bu ne dura sabah, ne temiz hava
Geliyor her yerden nisan kokusu
Sevinçten deliye dönmüş her yuva
Sarımsık gönülleri vatan duygusu

Gelincikler gibi al al bayraklar
Eziden sarkıyor, gökleri de ddu
Nabızlar pek hızlı, çapkun yürekler
Sanki aslan bugün her yer Türk'ün oğlu

İki mini miniler tumbul yanaklı
Yerlerinde bile duramıyorlar.
Hepsinin elleri çift bayraklı
Göğlerinde şimşek şimşek sevgi var

Yeniden oluyor, her şey yeniden
Yarıyor Atatürk içimizde bak!
Atatürk, bu tara günü ak eden
Atatürk; andına en kutlu sanak

Eğlenin yavrular, gülmün çocuklar
Çoşsun gönüllerinde Türklük duygusu
Havama bile bir çapkunu var
Her yünden geliyor nisan kokusu!



Öğrencilerimizi tebrik ederiz.

1.Sayı Cevap Anahtarı

Su Doku

4	5	9	8	7	1	6	2	3
6	1	8	2	9	3	5	7	4
7	3	2	4	5	6	9	1	8
2	9	4	1	3	7	8	6	5
3	7	5	9	6	8	2	4	1
1	8	6	5	2	4	7	3	9
5	4	3	7	8	2	1	9	6
8	6	7	3	1	9	4	5	2
9	2	1	6	4	5	3	8	7

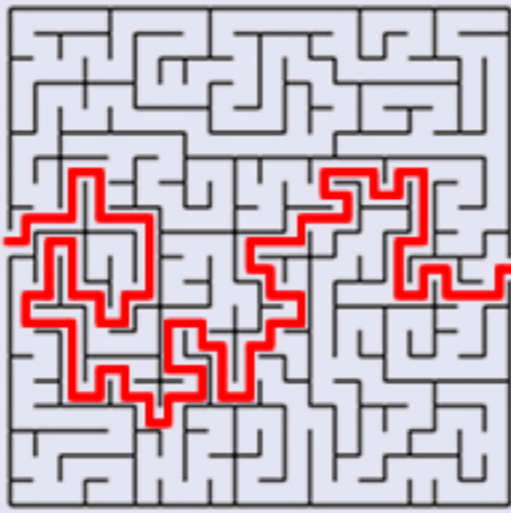
Topla

5	4	8	0	5	13
1	9	0	1	4	22
0	5	0	3	7	15
8	1	9	2	8	15
6	8	8	3	1	28
20	27	25	9	25	26
					17

Denklem Kurma

9	/	3	x	1	3
-		+		x	
7	+	5	x	6	37
-		-		+	
8	/	2	-	4	0
-6		6		10	

Labirent



Tangram



Bilmece

8 rakamı



Kibridi yakardım.

7 Farkı Bul



Sayısal Mantık

İpucu: İşlemi tersten giderek yaparsanız sadece iki şehirdeki binen ve inenleri hesaplayıp sonuca daha rahat varabilirsiniz.

Sakarya Durağından sonra toplam 185 yolcu olması gerekir.

Sözel Mantık

- C ve D yayınevleri olabilir.
- 2.rafta olur.

