

TEGV EVDE 6

Otoportre
Nasıl Çizilir

Allianz Motto
Hareket Kartları ile
Harekete Devam

İkili Kod
Sistemi
Öğreniyoruz

Söylemesi Kolay
Oyunumuzu Keşfet



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

Inco Education Accelerator, Google.org desteği;
Allianz ve Masalperest katkıları ile hazırlanmıştır.



(2+ Oyuncu)

Nasıl Oynanır?

- Aşağıdaki kutular tek tek kesilip oyun kartı haline getirilir. Sözcükler görünmeyecek şekilde masaya konur.
- Sonra oyuncular sırayla birer kart seçerler.
- İlk oyuncu kartta yazan sığata sahip canlı ya da cansız bir şey söyler. Bu etraflarında gördükleri her şey olabilir. Örneğın; kartta "tatlı" sözcüğü yazıyorsa, oyuncular "çikolata", "komşunun bebeğı", "en yakın arkadaşım", "dondurma" gibi tatlıyı çağrıştıran pek çok şey söyleyebilirler.
- İlk tur herkes kartta yazan sıfatla ilgili bir şey söyledikten sonra ikinci turda herkes bir kart daha seçer.
- Bu sefer her bir oyuncu, hem bir önceki turda seçtiğı sıfat hem de yeni seçtiğı sıfatla ilgili canlı ya da cansız bir şey söyler. Örneğın; ilk turda "tatlı", ikinci turda ise "yumuşak" çıktıysa, oyuncuların vereceğı cevaplar "kedi", "kek" ya da "panda" olabilir.



TATLI

YUMUŞAK

ŞEFFAF



ÇİZGİLİ

ISLAK

GÜRÜLTÜLÜ

KİRLİ

EĞLENCELİ

GENİŞ

KIRMIZI

HAFİF

SICAK

LEZZETLİ

KORKUNÇ

YAPIŞKAN





İNCE

YUVARLAK

AĞIR



PARLAK

HIZLI

SİYAH

HIŞIRTI LI

ESKİ

RAHAT

SİVRİ

SOĞUK

RENKLİ

KÜÇÜK

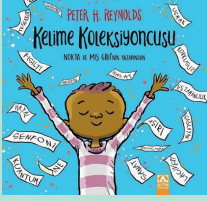
KARELİ

PİS
KOKULU





TEGV Kütüphanesi



KELİME KOLEKSİYONCUSU

Etrafındaki çeşitli kelimeleri keşfeden ve bunları biriktiren Can, uzun veya kısa, sevimli ya da düşündürücü, iki veya çok heceli gibi pek çok kategoride kelime bulup biriktiriyor. Kelimelerle zenginleşen dünyada, onların büyüüne kapılıp siz de Can gibi bir kelime koleksiyoncusu olabilirsiniz. Kelimelerin dünyasına dair eğlenceli bir keşif imkânı sunan kitaba TEGV noktalarından ulaşabilirsiniz.



BİR KIŞ GECESİ

Birbirinden farklı sesler, kokular ve hayat eşliğinde bir kış gecesinin büyüüne kapılmaya ne dersiniz?

Etrafınızdaki farkına varamadığınız sesleri duymanızı sağlayacak, unutmadığınız sesleri ve kokuları hatırlatacak ve büyüü bir yolculuğa çıkaracak bu kitabı TEGV kütüphanelerinde ya da Okuma Adası kitaplıklarında bulabilir ve kendi kendinize bir kış gecesine ışlanabilirsiniz.



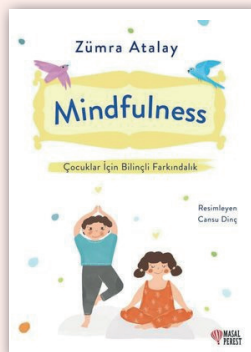
Mindfulness(Mayndfulnis) yani başka bir deyişle bilinçli farkındalık, merak ve nezaketle şimdiki anda olmaktır. Mesela bazen beden bir yerdeyken, zihninde başka bir yerdeymiş gibi hissettiğin anlar oluyor mu? Örneğin sınıfta ders dinlerken beden sınıfta olsa bile aklın dışarıdaki güzel havada, dön oynadığın oyunda ya da akşam gideceğin etkinlikte olabilir! Merak etme, bu herkesin başına gelebilir. Bedenimizin olduğu yere, yani şimdiki ana gelme becerisi öğrenilebilir bir şeydir.



Duyularımız, dünyayı keşfedebilmek için bir araçtır. Yaşamla temasımız duyularımız sayesinde olur. Keşfettiklerimizi görerek, dokunarak, işiterek, koklayarak, tadına bakarak tanırız. Duyularının yardımıyla şimdiki anda olup bitenlere dikkat edebilirsin. Onlara "Benim 5 Duyum" diyebilirsin! Beş duyun her zaman seninle, sadece onları nasıl kullandığını biraz daha fark etmeye ihtiyacın olabilir. Beş duyuyu biraz daha yakından tanımaya ne dersin? Şimdi etrafında olan üç şeyi gör. Rengine, şekline bak ve sesli bir biçimde hangi nesneleri gördüğünü söyle. Kulaklarını aç ve etraftan işitebildiğin üç farklı ses duymaya çalış. Bunlar yüksek veya alçak sesler olabilir. Neler duydu? Şimdi de ellerinle üç nesneye dokun. Bu üç nesne giysilerin, oturduğun yer ya da etrafındaki kişiler veya nesneler olabilir. Parmaklarının ucunda, ellerinde hissettiklerini tanımla. Dokunduğun nesneler nasıldı? Sert, yumuşak, pürüzlü, sıcak, soğuk olabilir. Eğer şu an için uygunsa üç farklı yiyecek al. Önce her birini kokla ve aldığın kokuları tanımla. Ne kokuyor, nasıl kokuyor? Bu yiyeceklerin her birini veya bir kısmını tat. Tadarken ağızda iyice çiğnemeyi unutma. Sence çiğnerken tatlar değişti mi? İstersen bu beş duyundan yararlanarak "Duyular Günlüğü" tutabilirsin.



Bu kitap okulda, evde ve arkadaşlarının ilişkilerinde sana yardımcı olacak. İçerisindeki açıklamaları ister ebeveynlerinin, öğretmenlerinin rehberliğinde; istersen kendi başına okuyabilirsin. Kitabın içindeki ses kayıtlarına ulaşarak meditasyon yapabilir, hikâye dinleyebilir ve mindfulness becerilerini geliştirecek egzersizleri uygulayabilirsin.



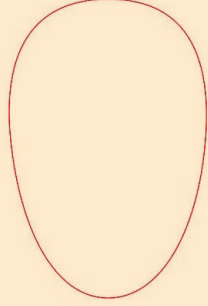
OTOPORTRE ÇİZMEK!!!

Portre, bir insanın bedeninin üst kısmını gösteren resim ya da fotoğraftır. Portre bir insanın nasıl biri olduğunu ya da nasıl biri olmak istediğini gösterir. Günümüzde kendimizin selfie fotoğraflarını ve başkalarının fotoğraflarını çekeriz. Kendi portreni yani "Otoportren" o anki durumunu, ruh halini gösterebilir.

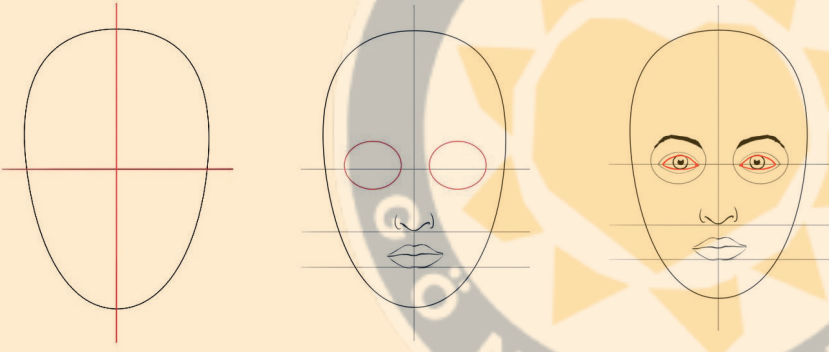
Bu durumda otoportre ve portre arasındaki fark nedir?
Otoportre kişinin kendi portresidir, portre başkasının portresidir.

Şimdi biz de elimize bir küçük ayna alalım ve otoportremizi çizelim!

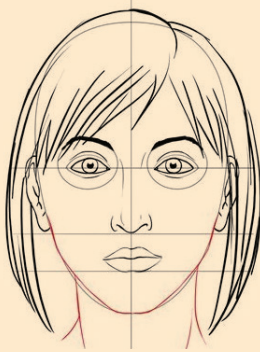
1- Aslında yuvarlaktan daha oval olan doğru kafa şekli ile başlar.



2-Kafayı yarı uzunlamasına ve bir kez yatay olarak tek çizgi ile kesin. Bu yönergeler, her şeyin doğru yere gelmesini ve daha sonra yüzün oranlarının doğru olmasını sağlar.



3-Gözler yatay çizgiye gelir. Gözler genellikle yuvarlaktan daha badem şeklindedir (küçük aynaya kendinize bir bakın). Bir başka pratik kural: gözler arasındaki mesafe çoğu insan için yaklaşık bir göz uzunluğudur. Sonra, yüzün alt yarısını tekrar ikiye bölün - bu çizgi alt burun çizgisidir. Küçük aynada burnunuzun tam şeklini kontrol edin. En alt çizginin üstüne dudakları çizin.



Sonunda saçlarımızı yapıyoruz.
Ben devam edeceğim diyenler boya kalemleri ile kendi otoportrelerini renklendirebilirler!

Şimdi sıra evde kim varsa portresini çizmeye! Kolay gelsin!





Merhaba, aşağıda yaşadığın şehirle ilgili sorular var, bakalım yaşadığın yeri ne kadar tanıyorsun? Cevabını bilmediğin sorularda etrafındakilerden yardım alabilirsin, evinde harita varsa harita da sana soruları cevaplamada yardımcı olabilir.

1. Bu yöreye ait bir türkü, şarkı ismi biliyor musun?

.....

2. Yaşadığın şehre komşu şehirleri biliyor musun?

.....

3. Yaşadığın şehirde ya da yakınlardaki dağın ismini biliyor musun?

.....

4. Yaşadığın şehirde ya da yakınlarındaki akarsuyun adını biliyor musun?

.....

5. Yaşadığın şehirde ya da yakınlarındaki göl, gölet, baraj gölünün adını biliyor musun?

.....

6. Yaşadığın şehirde en çok hangi meyve sebze yetiştiriliyor? Şehrinizin neyi meşhur?

.....

7. Yaşadığın şehirde meşhur bir yemek var mı?

.....

Başka şehirdeki bir arkadaşın seni 3 günlüğüne ziyarete gelecek, onu nerelerde gezdirirsin? Bir gezi planı yapar mısın? Bu planı yaparken şehrinin yukarıdaki doğal güzelliklerini de unutma...

1. Gün

2. Gün.....

3. Gün.....

Son olarak öyle bir resim çiz ki gördüğümüzde hemen senin şehrin tahmin edelim.

.....

ATIK PİLLER

Pilleri Doğaya Atmayalım

Kullanım ömrünü tamamlamış veya uğramış olduğu fiziksel hasarlar sonucu kullanılmayacak duruma gelmiş olan pille-re "atık pil" denir.

- Atık piller içerdikleri ağır metaller ve diğer kimyasallar nedeniyle sulama sularına ve toprağa karıştıkları zaman çevreyi ve insan sağlığını olumsuz etkileyebilirler.
- Tüklenen pilleri çöpe atmayın, toprağa gömmeyin, akarsulara, göllere, denizlere atmayın ve yakmayın.
- Pilleri delmeyin, ezmeyin ve özellikle düğme şeklindeki minik pilleri küçük çocukların ulaşacakları yerlere koymayın.
- Akmış pilleri çıplak elle tutmayın, ağızınıza almayın.
- Atık pilleri naylon torba, karton kutu ve kavanozda biriktirerek marketlerde, okullarda, muhtarlıklarda, belediyelerin belirlediği toplama merkezlerinde bulunan atık pil kutuların atın.
- Sevgili çocuklar, atık pillerin toplanması için düzenlenecek kampanyalara gönüllü olarak katılmayı unutmayın.



Daha önce hiç şekilli sudoku oynadın mı? Oynamadıysan yapman gereken ilk şey renkli kalemler bulmak

Mor, kırmızı, sarı, yeşil ve mavi renkli kuru boya kalemi (farklı renklerde olur)

Etkinlik kâğıdının en üstünde sudokuyu oluşturan şekiller var. Sen de satır, sütun ve küçük 9'lu kareleri doldururken bu şekillerden yararlanabilirsin. Eksik olan şekilleri bul ve boş karesine çizmeye hemen başla.

A 10x10 grid puzzle featuring various geometric shapes. The shapes include triangles (red, blue, yellow), circles (yellow, blue), squares (blue, purple, yellow), rectangles (purple, blue, yellow), and diamonds (purple, blue, yellow). The grid is set against a light pink background with a large, faint watermark in the center that reads "EĞİTİM" and "ÖĞRETİM".

İKİLİ KOD SİSTEMİ

Hayatımızda İngilizce, Almanca farklı diller olduğu gibi, bilgisayarların da kendi dilleri vardır. Bilgisayarlar harfleri, sayıları ve sembolleri bizim klavyeden yazdığımız gibi anlayamaz. Bilgi depolamak ve göndermek için ikili kod sistemini kullanır.

İkili kod, bilgiyi temsil etmek için yalnızca iki seçeneğin kullanılması anlamına gelir. Bu iki seçenek "1" ve "0" dır. İkili koddaki her "1" veya "0" bit olarak bilinir. Sekiz biti bir araya getirdiğinizde, ikili kod satırı(bayt) elde edersiniz.

Harfler, sayılar ve sembollerle çalışırken, her bir karakter kendi benzersiz ikili kod sistemiyle temsil edilir. Örneğin, "A" harfi "0100 0001" olarak temsil edilir. Bu kodun tamamı, Bilgi Alışverişi için Amerikan Standart Kodu anlamına gelen ASCII olarak bilinen bir sistemi temel alır. ASCII, bilgisayarların iletişim biçimini standartlaştırmak için 1960'larda geliştirildi. Klavyede gördüğünüz her karakterin ASCII ile temsil edilen kendi baytı vardır.

İkili Bileklik etkinliğinde kendi adının baş harfinin yanında yer alan kutucuklara uygun şekilde aşağıda boş verilen bileklik için uygun kutucukları istediğin renkte doldurabilirsin. Farklı isimler, harfler yazmak istersen ise boş bir sayfaya kendi bilekliğini oluşturabilirsin!



İsim: _____

Tarih: _____

İkili Bileklik

İkili Kod Çözme Anahtarı

A	■□■ ■■□	N	■□■ ■■□
B	■□■ ■■□	O	■□■ ■■□
C	■□■ ■■□	P	■□■ ■■□
D	■□■ ■■□	Q	■□■ ■■□
E	■□■ ■■□	R	■□■ ■■□
F	■□■ ■■□	S	■□■ ■■□
G	■□■ ■■□	T	■□■ ■■□
H	■□■ ■■□	U	■□■ ■■□
I	■□■ ■■□	V	■□■ ■■□
J	■□■ ■■□	W	■□■ ■■□
K	■□■ ■■□	X	■□■ ■■□
L	■□■ ■■□	Y	■□■ ■■□
M	■□■ ■■□	Z	■□■ ■■□

Adınızın ilk harfini bulun.

Aşağıdaki bilekliğin karelerini yukarıdaki harfin karelere uyacak şekilde istediğiniz renklerde doldurun. Bilekliği kesin ve takmak için iki ucunu bileğinize bantlayın. Artık bilekliğiniz hazır!



□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---



Dışlarımızın Çürümesini Ne Engeller Acaba?

Aşağıda bazı davranışları gösteren resimler var.

Bunlardan diş çürüklerini önleyeceğini düşündüklerinin yanına ✓ koyar mısın?





Dans Çemberi



Hazırlık

- Farklı renkte hulahoplar (aile bireyi sayısı kadar)
- Oyun alanına dağınık bir şekilde hulahopları yerleştirin.
- Kullanılacak müzikleri hazırlayın.

Güvenlik

- ▲ Çarpıp düşürülebilecek kırılgen objeleri oyun alanından uzaklaştırın.

Açıklama

- Müzikle birlikte aile bireyleri renkli hulahopların etrafında dans etmeye başlarlar.
- Müzik durduğunda oyun lideri bir renk söyler.
- Aile bireyleri söylenen renkteki hulahopa koşar.
- Doğru renkteki hulahopa ilk ulaşan kişi 1 puan kazanır.
- Müzik tekrar başlatılır ve oyun devam eder.
- Oyunun sonunda (süre bittiğinde) en çok puanı alan aile bireyleri oyunu kazanır.

Uygulama Önerileri

- Hulahop yerine renkli iplerden daire oluşturabilirsiniz.
- Aile bireyleri belirli bir dans stilini kullanabilir.
- Hulahop ya da renkli iplerin sayısı azaltılabilir.

* Allianz Motto Hareket, Allianz Türkiye'nin Kurumsal Sosyal Sorumluluk programıdır.

Allianz



Aldım Verdim



Hazırlık

- Orta çizgi oluşturabilmek için tebeşir ya da ip

Güvenlik

- ▲ Çarpıp düşürülebilecek kırılabilir objeleri oyun alanından uzaklaştırın.

Açıklama

- Aile bireyleri iki eşit takıma ayrılır. (Zıppır grubu, Kıpır grubu)
- Düz bir çizgi çizilir ve iki takım, birbirlerine on adım uzaklıkta olacak şekilde çizginin iki yanına ayrılır.
- Grupların başındaki birer kişi karşılıklı olarak adımlama yapar.
- Önce A takımının ilk üyesi "Aldım!" der ve bir adım atar. Sonra B takımının ilk üyesi "Verdim!" der ve bir adım atar.
- Sıra A takımı üyesine geçer, "Ben seni," der ve bir adım atar. B takımı üyesi "Yendim" der ve bir adım atar.
- Takım üyelerinden birinin diğerinin ayağına basacağı mesafeye ulaşıncaya kadar oyun devam eder. Ayağına basılacak duruma gelen takım üyesi oyundan çıkar.
- Oyunu diğer takım üyeleri oynamaya devam eder.
- En sona kalan kişi oyun lideri olur.

Uygulama Önerileri

- Bu oyun başka bir oyunda takım oluştururken takımı seçmek için de kullanılabilir.

* Allianz Motto Hareket, Allianz Türkiye'nin kurumsal sosyal sorumluluk programıdır.

Allianz