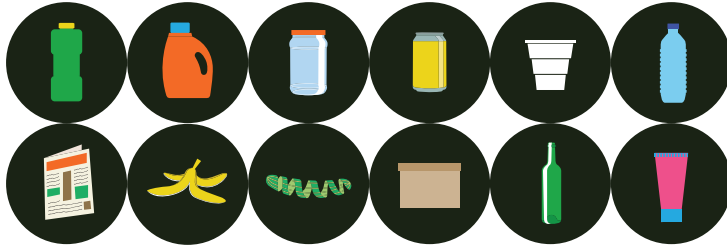
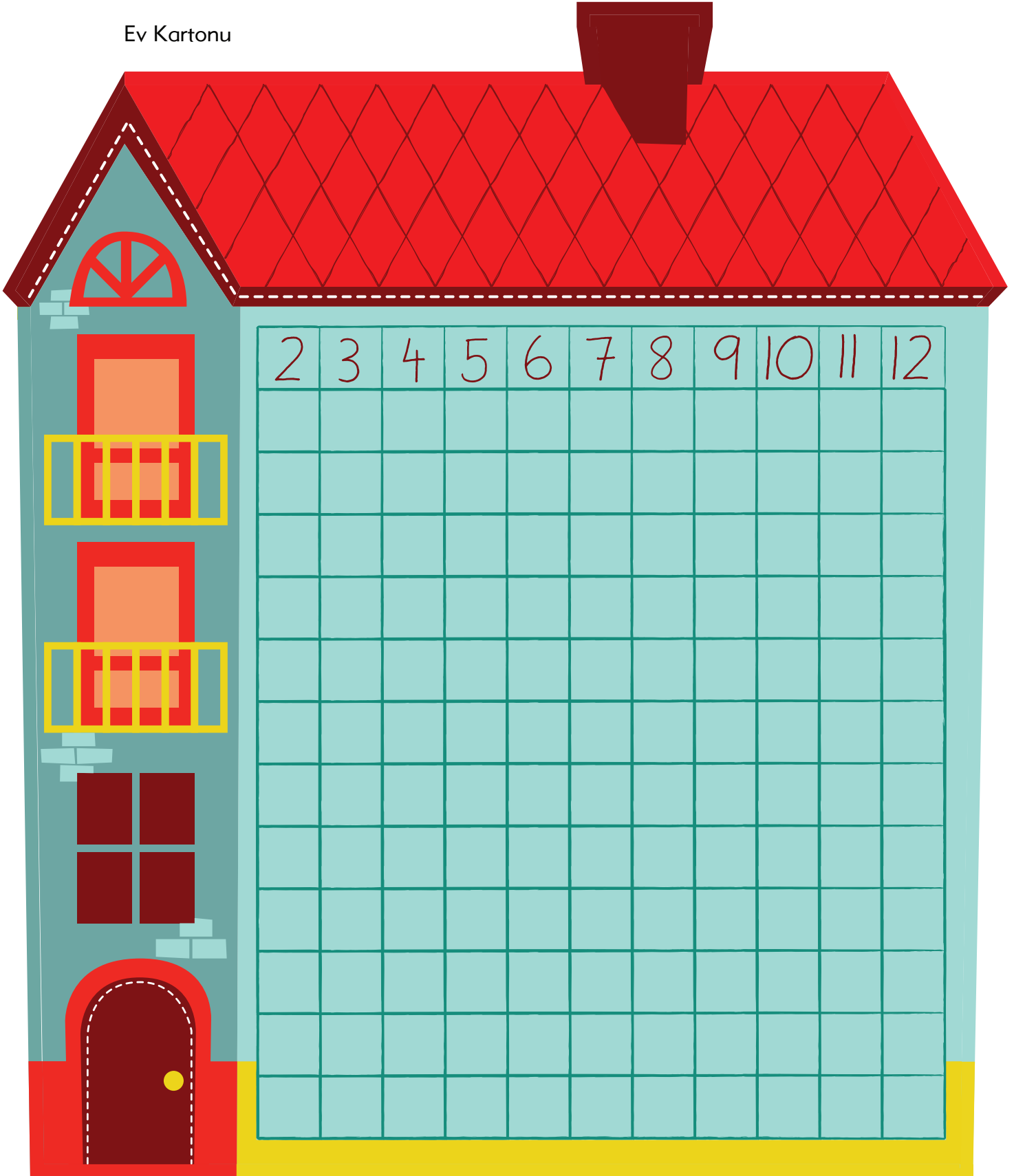


Atık Toplama Oyunu - 2

Pullar

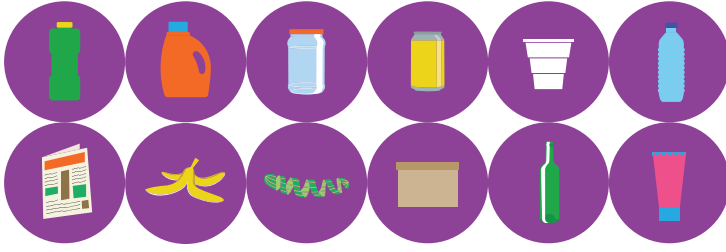


Ev Kartonu

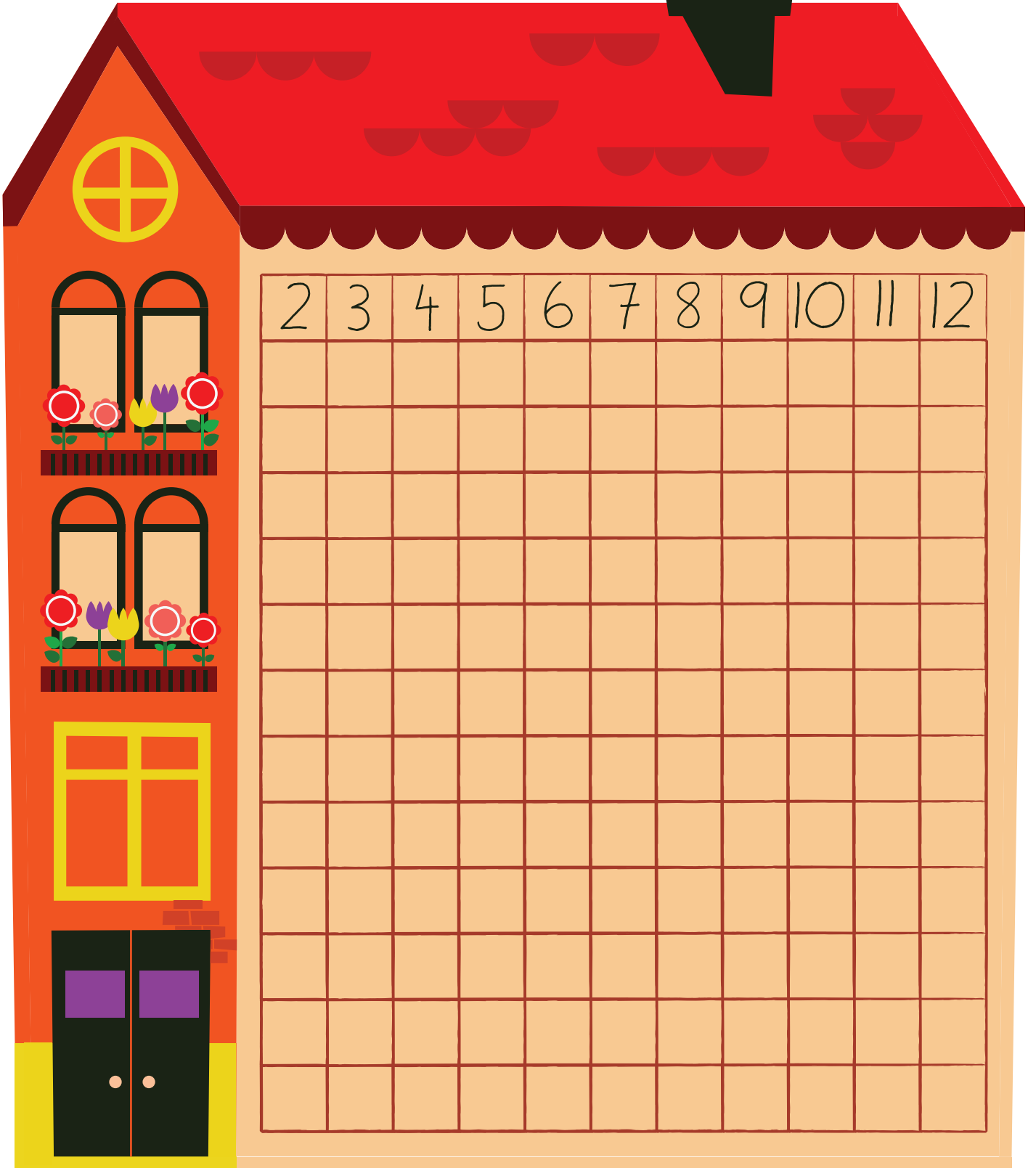


Atık Toplama Oyunu -1

Pullar



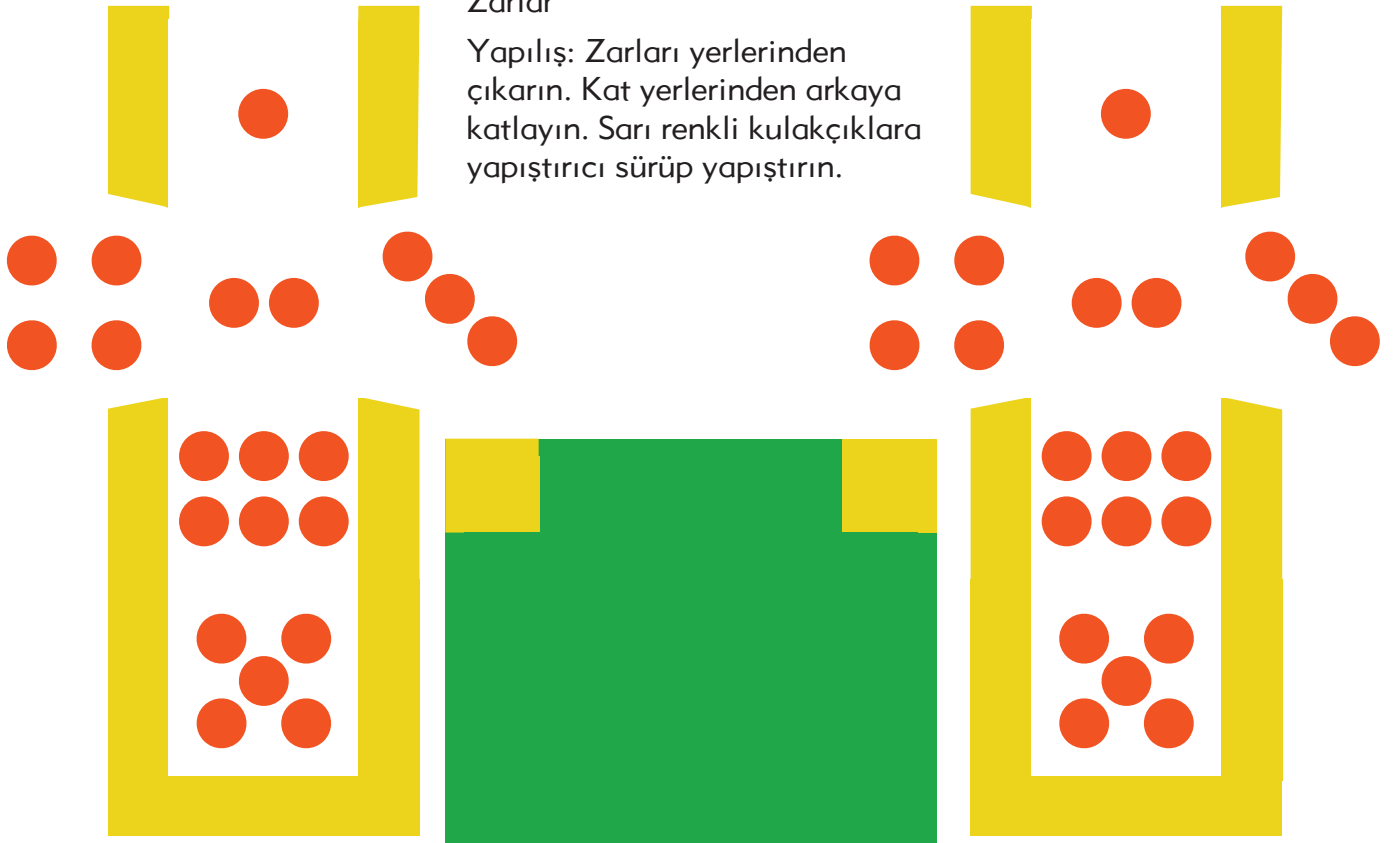
Ev Kartonu



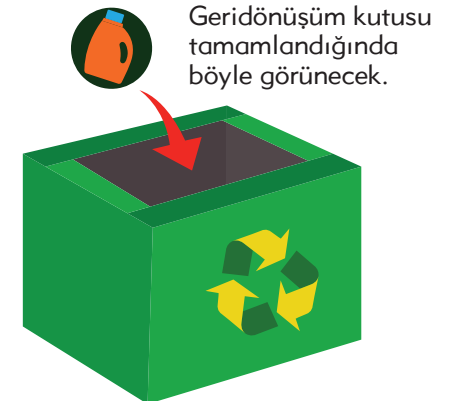
Atık Toplama Oyunu -3

Zarlar

Yapılış: Zarları yerlerinden çıkarın. Kat yerlerinden arkaya katlayın. Sarı renkli kulakçıklara yapıştırıcı sürüp yapıştırın.

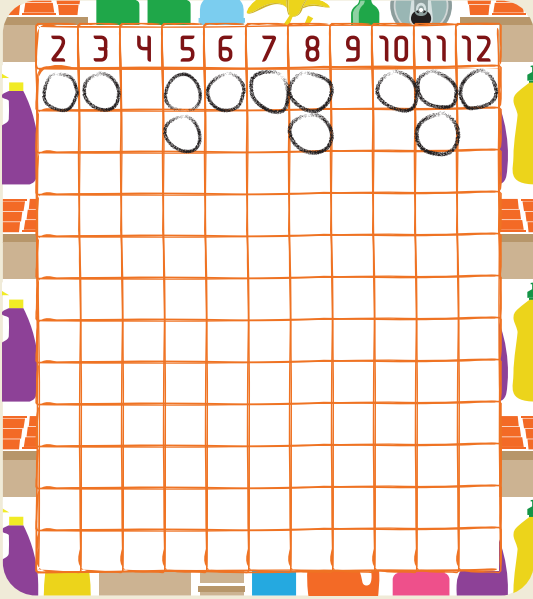


Geridönüşüm Kutusu
Yapılış: Geridönüşüm kutusunu yerinden çıkarın. Kat yerlerinden arkaya katlayın. Sarı renkli kulakçıklara yapıştırıcı sürüp yapıştırın.



- Oyuncular ev kartonuna yerleştirdikleri pulların yerlerini, kayıt kağıdı üzerinde daire çizerek gösterirler. Örneğin bir oyuncu 2, 3, 6, 7, 10, 12 sayılarının altındaki kutulara birer pul yerleştirmişse kayıt kâğıdında bu sayıların altındaki birer kutuya daire çizer; 5, 8 ve 11 sayılarının altındaki kutulara ikişer pul yerleştirmişse kayıt kâğıdında bu sayıların altındaki ikişer kutuya birer daire çizer.

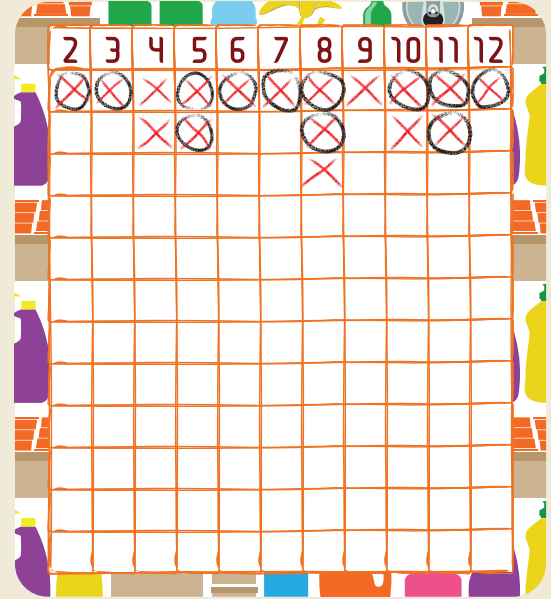
Ev kartonunda atık pulları yerleştirilen kutuların yerlerinin kayıt kâğıdında gösterilişi.



Oyuncular oyuna bu şekilde sırayla devam eder. Ev kartonuna yerleştirdiği atık pullarının tümünü ilk toplayan oyuncu oyunu kazanır. Diğer oyuncu zar atarak oyuna devam eder ve elde ettiği sonuçları kayıt kâğıdına kaydeder.

- Her seferinde yalnızca bir atık pulu alınır.
- Oyun bittiğinde oyuncular, kayıt kâğıtlarına bakarak her sayının kaç kez geldiğini inceler.

Yandaki kayıt kâğıdının oyun bittikten sonraki görünümü.



- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.
- İlk oyuncu zarları atar ve iki zarda gelen sayıları toplar. Ev kartonunda, bu sayının altındaki kutuda atık pulu varsa bu pulu alıp geridönüşüm kumbarasına atar. Ayrıca kayıt kâğıdında bu pul için çizdiği dairenin içine çarpı işareti koyar. Örneğin zarlarda 3 ve 5 geldiyse toplam 8 eder. Oyuncu ev kartonunda 8'in altındaki kutuda atık pulu varsa alır ve kayıt kâğıdında 8'in altındaki dairenin içine çarpı işareti koyar.
- Ev kartonunda, oyuncunun zarlarda gelen sayıları toplayıp bulduğu sayının altındaki kutularda atık pulu yoksa ya da kalmamışsa oyuncu atık pulu alamaz. Ama kayıt kâğıdında bu sayının altındaki boş kutuya çarpı işareti koyar. Örneğin zarlarda 2 ve 2 gelmişse toplam 4 eder. Oyuncunun ev kartonunda 4'ün altındaki kutularda atık pulu yoksa oyuncu yalnızca kayıt kâğıdında 4'ün altındaki boş kutuya çarpı işareti koyar.

Oyunu atık pullarınızın yerini değiştirmeden ve değiştirerek birkaç kez daha oynayın. Acaba atık pullarınızı hangi düzende yerleştirirseniz oyunu kazanma olasılığınız daha fazla olur?

Bu tek zarla oynanan bir oyun olsaydı sonuç aynı mı olurdu?



Meltem Ceylan Alibeyoğlu
meltem.alibeyoglu@darussafaka.net
Çizim: Nazlı Tunalı