

SİNGAPUR MATEMATİĞİ
ve
ZEKÂ OYUNLARI
2. SINIFLAR İÇİN

1. Baskı: Beyaz Balina Yayınları, İstanbul, 2020
Yeni Baskı: Beyaz Balina Yayınları, İstanbul, 2024



SİNGAPUR MATEMATİĞİ VE ZEKÂ OYUNLARI

2. SINIFLAR İÇİN

Hasan TOPDEMİR

ISBN: 978-605-188-551-3

© Bu kitabın tüm yayın hakları Beyaz Balina Yayınları'na aittir.

Yayın yönetmeni: Bülent Oktay

Editör: Filiz Çiçek

Katkıda Bulunanlar: Çocuk Gelişimci Rabia TOPDEMİR

Matematik Öğretmeni Umut ALBAN

Zekâ Oyunları Eğitmeni Ülker TOPDEMİR

Dr. İbrahim SARI

Grafik uygulama: Ayşe Çalışkan

Baskı: **Anıt Ofset Matbaacılık ve Ambalaj San. Tic. Ltd. Şti.**

Cilt: Deniz Matbaacılık, İstanbul

Matbaa Sertifika No: 77699

Beyaz Balina Yayın Sanat Dağıtım Paz. San. ve Tic. Ltd. Şirketi

Ömerli Mah. Harmantepe Cad. No: 17 K: 4

Arnavutköy / İstanbul

Tel: 0212 – 544 41 41 / Faks: 0212 – 544 66 70

Yayınevi Sertifika No: 49238 info@beyazbalina. com. tr

SİNGAPUR MATEMATİĞİ
ve
ZEKÂ OYUNLARI
2. SINIFLAR İÇİN

Hazırlayan: Hasan TOPDEMİR

Bu kitap; oğlumuz Rüzgar'a ithaf edilmiştir.

Sevgili Ebeveynler, Öğretmenler ve Öğrenciler,

İnsan, yaşadığı dünyaya karşı sürekli merak duymalıdır. Eğitimin asıl amacı da her zaman bilginin peşinde koşan bireyler yetiştirmek olmalıdır. Yetenek ve zekânın çok çalışmakla geliştirilebildiği unutulmamalıdır.

Son yıllarda Singapur, vermiş olduğu eğitimle matematik okuryazarlığında TIMMS ve PISA gibi uluslararası değerlendirme ölçütlerinde ilk sırada yer almıştır. Singapur Matematiği'nde; bireysel öğrenme, çok ve düzenli tekrar, modelleme yöntemi, konuların soyuttan somuta doğru ilerlemesi gibi yöntemler kullanılmakta ve bunlar, matematik becerilerinin kazanılmasında çok etkili olmaktadır. Herkesin kolaylıkla benimseyebileceği bu öğretim yöntemiyle öğrencilerimizde ileride, matematik dersine karşı oluşabilecek korkunun yerini; merak ve bilgiyi eğlenerek öğrenme alacaktır.

Bu kitap, dikkat ve konsantrasyonu üst seviyede tutan, düşündüren, sayısal ve sözel zekâ becerileri kazandıran 6 aşama ve 36 özel etkinlikten oluşmaktadır.

Sevgili öğrenciler, kitaptaki etkinlikleri yaparken yönergelere uymalısınız. Kronometre kullanarak zaman tutmayı ihmal etmeyin. Verilen sürelerde aldığınız puanları, ilgili bölmelere yazmanız gerekiyor. Her aşama bittiğinde puanlarınızı toplayın. Kitabın sonunda genel değerlendirme ve cevapları bulabilirsiniz.

Haydi, şimdi hem eğlenelim hem de öğrenelim!

SİHİRLİ SAYILAR

Kazanımlar:

Öğrenci, kelimelerin içindeki sayıları belirler ve bu sayılarla işlemler yapar.



1.

AŞAMA

İPUCU TAKİBİ

Kazanımlar: Öğrenci, doğal sayılarla verilen ipuçlarını takip ederek işlemleri yapar. Aralarındaki bağlantıyı sorgular.



RESFEBE

Kazanımlar: Öğrenci, şekillerle yapılar oluşturur ve bu yapıları anlamlandırarak harfler ve şekiller arasında bağlantı kurar.

TOPLAMA

Kazanımlar: Öğrenci, bir toplama işleminde verilmeyen toplananı bulur.

KARIŞIK KELİMELER

Kazanımlar: Öğrenci, harflerin yerlerini değiştirerek kelime oluşturur, dönüşümler yapar.

DİKKAT ET!

Kazanımlar: Bu alıştırmalar, öğrencinin dikkat ve konsantrasyonunu üst seviyede tutar. Öğrencinin sözel ve sayısal strateji kurmasını sağlar.



NOT: Lütfen etkinlikleri yaparken zaman tutun!

Puanlarınızı belirlemek için etkinliklerin altındaki puan kutularını kullanın. Bu aşamanın etkinliklerini tamamladığınızda puanlarınızı toplayarak dikkatinizin hangi seviyede olduğunu öğrenebilirsiniz.

SİHİRLİ SAYILAR

Aşağıdaki kelimelerin içinde verilen sayılarla toplama ve çıkarma işlemlerini yapın.

Örnek:

RONALDO + DİKDÖRTGEN = 14

TRABZON + KÜÇÜK =

ÖZELLİK + İKİZ =

KIRKLARELİ + MADONNA =

PENALTI + FRİKİK =

DONDURMA – BEŞİKTAŞ =

ÜÇÜZ – DİKİZ =

TELEFON – KAHVALTI =

BELLİ – KİBİR =

Süreniz
8 dakika



8 işlem

5 puan



7-6 işlem

4 puan



5-4 işlem

3 puan



3-2 işlem

2 puan



1 işlem

1 puan

İPUCU TAKİBİ

Aşağıdaki ipuçlarını kullanarak boşluklara, doğru isimleri yazın.

- ✗ Esin'in puanı 15'tir.
- ✗ Samet'in puanı Esin'in puanından 10 fazladır.
- ✗ Bulut 6. sıradadır.
- ✗ En yüksek puanı Cem almıştır.
- ✗ Rüzgâr'ın puanı, Yağmur'un puanından 1 fazladır.

İSİM	PUAN
1	40
2	25
3	19
4	18
5	15
6	10

Süreniz
8 dakika



6 sonuç

5 puan



5 sonuç

4 puan



4 sonuç

3 puan



3-2 sonuç

2 puan



1 sonuç

1 puan

RESFEBE

İpuçlarını kullanarak örnekteki gibi kelimeleri bulun.

Örnek:

P + A +  = PAZAR

S +  + Gİ =

 + M =

 + L =

 + YE =

H+  +  =

Süreniz
6 dakika



5 kelime

5 puan



4 kelime

4 puan



3 kelime

3 puan



2 kelime

2 puan



1 kelime

1 puan

TOPLAMA

Kutudaki tüm sayıları örnekteki gibi toplayın ve sonuçları, alt kısımdaki boş üçgenlere yazın.

Örnek: $5 + 6 + 1 = 12$

6 51 12	8 310	4 88
7 34	9 127	13 22
5 41	10 15	20 210

Süreniz
10 dakika



8-7 sonuç

5 puan



6-5 sonuç

4 puan



4-3 sonuç

3 puan



2 sonuç

2 puan



1 sonuç

1 puan



KARIŞIK KELİMELER

Süreniz
10 dakika

Aşağıda, harfleri karışık şekilde verilmiş (örnek hariç) 11 hayvan bulunmaktadır. Kelimeleri örnekteki gibi düzelterek kutuların altına yazın.

Örnek:

LİF

ŞEKE

RAFE

FİL

İNCAPS

EKPÖK

TA

BEKLEKE

ŞUK

DİKE

KENİ

VİCVİC

IRA



11-9 kelime

5 puan



8-7 kelime

4 puan



6-5 kelime

3 puan



4-3 kelime

2 puan



2-1 kelime

1 puan

DİKKAT ET!

Aşağıdaki tabloda t ve a harflerinden toplam 26 tane vardır. Bu harfleri bulun.

i	v	r	g	z	e	k	b	w	m	r	h	w	k	p	j	k	c	a
a	h	d	c	k	r	i	c	v	h	i	e	y	p	p	n	d	u	y
g	k	l	s	p	v	p	i	v	p	k	e	n	l	k	w	z	v	s
w	c	y	w	m	a	v	m	i	u	e	i	a	i	m	c	e	i	l
v	n	r	w	e	x	p	x	o	h	e	j	k	u	d	j	n	m	n
i	p	p	i	c	d	j	a	h	c	p	v	k	d	r	p	t	g	a
b	h	o	j	j	v	b	n	r	a	b	u	u	j	d	i	f	e	k
c	o	k	x	h	r	e	n	e	d	p	v	g	u	r	p	b	i	i
z	u	c	y	t	c	h	o	j	g	b	v	f	r	y	d	ö	l	k
g	d	a	s	e	r	v	b	n	m	k	j	h	f	r	e	s	i	g
v	c	f	d	k	i	u	y	t	f	d	e	w	s	a	h	j	k	l
ş	i	ç	ö	m	n	b	v	c	f	d	z	s	w	e	t	h	y	r
t	y	f	d	s	m	b	c	s	e	u	y	b	f	l	i	p	o	u
y	t	d	s	p	ğ	l	h	n	m	ç	ö	u	g	d	x	s	a	j
u	y	t	f	v	c	w	q	n	m	o	p	k	j	h	g	f	d	s
r	a	s	j	y	o	ç	ö	l	ş	p	ğ	ü	u	r	w	e	d	t
a	z	x	c	v	b	k	h	u	y	t	r	e	w	q	a	s	d	f
g	h	j	k	l	ş	i	ç	ö	m	n	b	v	c	x	z	a	q	s
t	c	d	e	r	f	v	t	g	b	n	h	y	u	j	m	ö	k	t

Etkinliği en kısa sürede tamamlayıp aldığınız puanın altındaki boş kutuya, tik (onay) işareti yapın.



5 dakika
5 puan



6 dakika
4 puan



7 dakika
3 puan



8 dakika
2 puan



9 dakika
1 puan