

SİNGAPUR MATEMATİĞİ

ve

ZEKÂ OYUNLARI

1. SINIFLAR İÇİN

Hasan TOPDEMİR

KATKIDA BULUNANLAR

Çocuk Gelişimci Rabia TOPDEMİR

Matematik Öğretmeni Umut ALBAN

Dr. İbrahim SARI

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!

Bu kitap; oğlumuz Rüzgar'a ithaf edilmiştir.

1. AŞAMA

1. SEVİMLİ MAYMUN

Kazanımlar: Öğrenci, nesne sayısı 20'ye kadar (20 dâhil) olan bir topluluktaki nesnelerin sayısını belirler ve bu sayıyı rakamla yazar.

2. TAMAMLA

Kazanımlar: Öğrenci, nesnelerin sayısını belirler ve istenilen eksiklikleri tamamlar.

3. TOPLAMA YAP

Kazanımlar: Öğrenci, bir toplama işleminde verilmeyen toplananı bulur.

4. RESFEBE

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

5. EŞLEŞTİR

Kazanımlar: Öğrenci, günlük hayatta kullanılan basit cisimleri, özelliklerine göre sınıflandırır ve geometrik şekillerle ilişkilendirir.

6. DİKKAT ET

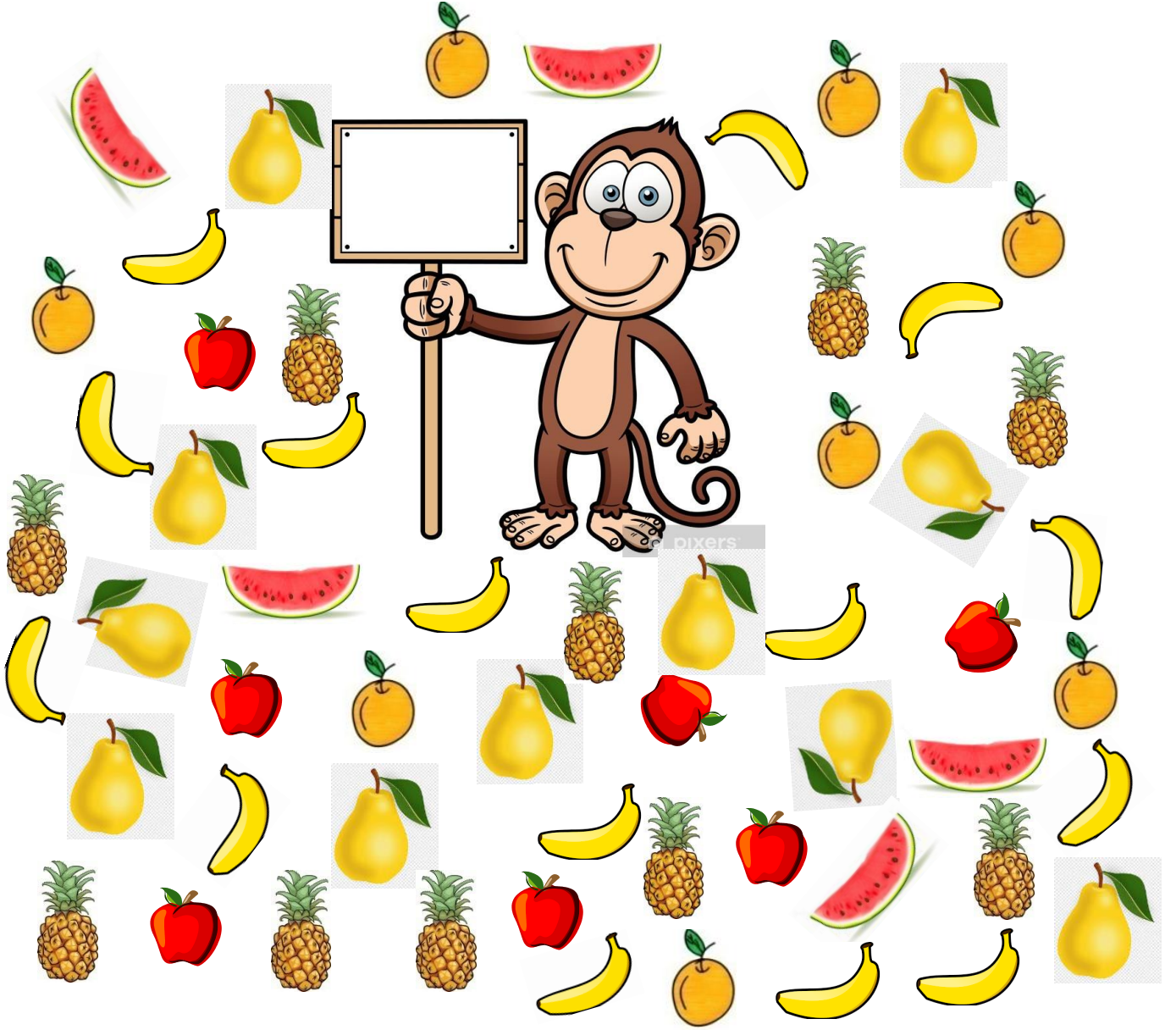
Kazanımlar: Bu alıştırma öğrencinin, dikkat ve konsantrasyonu üst seviyede tutar. Öğrencinin sözel ve sayısal strateji kurmasını sağlar.

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.

SEVİMLİ MAYMUN

Resmi inceleyelim ve maymunun en sevdiği meyve hangisidir düşünelim. En sevdiği meyveyi bulup sayalım ve rakamla kutu içine yazalım.



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

2 dakika

3 dakika

4 dakika

5 dakika

4 puan

3 puan

2 puan

1 puan

TAMAMLA

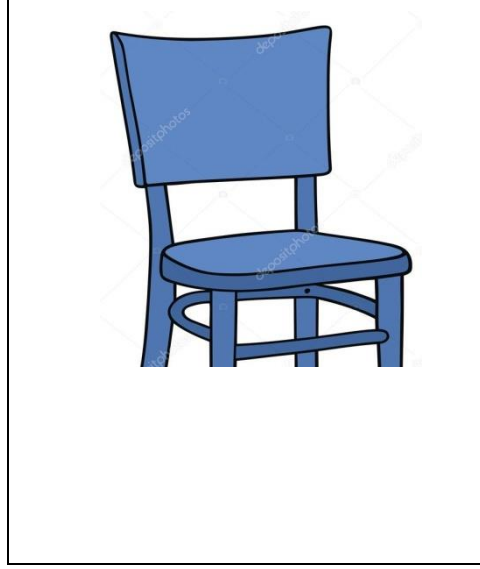
Süreniz
10 dakika

Yukarıdaki resimleri inceleyelim. İstenilen sayıda eksikleri tamamlayalım.

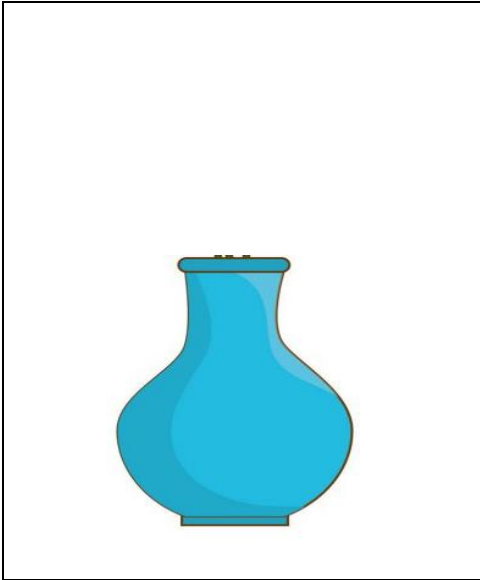
Ağaçta 12 elma var.



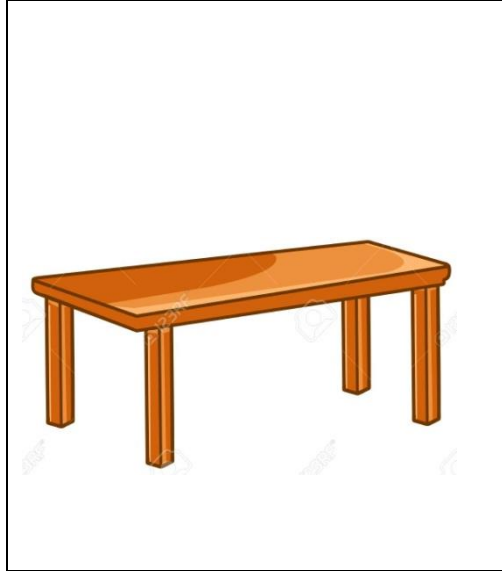
Sandalyenin 4 ayağı var.



Saksıda 6 çiçek var.



Masada 8 bardak var.



4 Yanıt

4 puan

3 yanıt

3 puan

2 yanıt

2 puan

1 yanıt

1 puan

TOPLAMA YAP

Süreniz
5 dakika

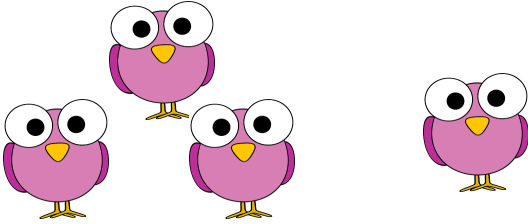
Aşağıda verilen toplama işlemlerini inceleyin ve işlemleri tamamlayın.



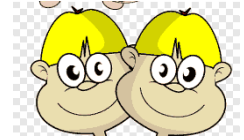
$$\boxed{2} + \boxed{3} = \boxed{}$$



$$\boxed{1} + \boxed{4} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

4 Yanıt

3 yanıt

2 yanıt

1 yanıt

4 puan

3 puan

2 puan

1 puan

RESFEBE

Verilen ipularını kullanarak, kelimeleri istenilen srede bulunuz.

rnek:



+ **M** = **KALEM**

Sreniz
6 dakika



+ **E** =



+ **KI** =

UZ +



=



+ **IK** =

4 Yanıt

4 puan

3 yanıt

3 puan

2 yanıt

2 puan

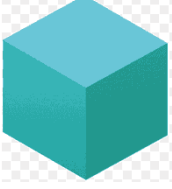
1 yanıt

1 puan

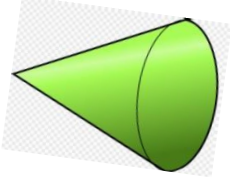
EŞLEŞTİR

Aşağıdaki 3 boyutlu şekilleri inceleyelim. Gerçek hayatta kullanılan nesnelerle eşleştirelim.

Süreniz
5 dakika



KÜP



KONİ



SİLİNDİR



KÜRE



4 Yanıt

4 puan

3 yanıt

3 puan

2 yanıt

2 puan

1 yanıt

1 puan