
AKILLI TAHTA ETKİNLİK VE ÇALIŞMA YAPRAĞI (ÖDEV)

Web & Oyun: <https://tahta.akilliuslu.com/>

Ders: Zeka Oyunları

Sınıf Seviyesi: 1 - 4. Sınıf

Konu: Hafıza Kartları

Tarih: ____ / ____ / 202__

Öğrenci Adı Soyadı: _____

Puan: [] / 100

YÖNERGE: Kartların mekânsal konumlarını ve simgelerini zihninizde tutunuz, eşleşen çiftleri ve hafıza sorularını çözünüz.

[BÖLÜM 1: EŞLEŞEN ÇİFTLER VE KONUM ANALİZİ]

3x4 Kart Izgarasındaki Konumlar:

[1. Aslan]	[2. Elma]	[3. Fil]	[4. Muz]
[5. Elma]	[6. Aslan]	[7. Yıldız]	[8. Fil]
[9. Muz]	[10. Yıldız]	[11. Kedi]	[12. Kedi]

1. "Aslan" kartının eşi hangi numaralı kartlardadır? -> (1 ve)
2. "Elma" kartının eşi hangi numaralı kartlardadır? -> (2 ve)
3. "Yıldız" kartının eşi hangi numaralı kartlardadır? -> (7 ve)
4. "Muz" kartının eşi hangi numaralı kartlardadır? -> (4 ve)

[BÖLÜM 2: GÖRSEL HATIRLAMA TEKNİKLERİ]

1. Kartların konumunu hatırlamak için zihinde hikâye uydurma tekniğine ne denir? -> (Mnemonic / Çağrışım)
2. 16 kartlık bir oyunda kaç farklı eşleşen çift bulunur? -> (8 çift)
3. Kartları rastgele açmak yerine belirli bir sırayla taramak neden avantajlıdır? -> (Açılan yerleri unutmamayı sağlar)

[ÇOKTAN SEÇMELİ PEKİŞTİRME SORULARI]

Soru 1: Hafıza kartları oyunu beynimizin en çok hangi bilişsel işlevini güçlendirir?

- A) Görsel çalışma belleği ve odaklanma B) Hızlı koşma C) Resim çizme yeteneği D) Müzik dinleme

Soru 2: 6 çift (12 kart) bulunan bir oyunda ilk hamlede rastgele bir çifti doğru bulma olasılığı kaçtır?

- A) 11'de 1 B) 12'de 1 C) 2'de 1 D) Kesin olay

Soru 3: Görsel bilgilerin bellekte kalıcı olması için en yararlı yöntem hangisidir?

- A) Anlamlandırma ve mekânsal ilişki kurma B) Dikkati başka yere vermek C) Çok hızlı geçmek D) Gözleri yummak

CEVAP ANAHTARI: BÖLÜM 1: 1-(1 ve 6), 2-(2 ve 5), 3-(7 ve 10), 4-(4 ve 9) | BÖLÜM 2: 1-Çağrışım / Mnemonic, 2-8 çift, 3-Gereksiz denemeleri önler | TEST: 1-A, 2-A, 3-A

Öğretmen / Veli İmzası: _____

Tüm eğitsel oyunlar ve çalışma yapıtları: <https://tahta.akilliuslu.com/>
