

S'Match!

Çarkı döndürüp ok un gösterdiği özelliğe göre iki kartın yerini anımsayabildirmisin ?

S'Match! ile hafıza oyunu çok yönlü ve zevkli hale geliyor .

S'Match! ile oynarken çocuklar önemli öğrenme ve sosyal becerilerini geliştirme şansı bulacaklardır.

Bunlar: hafıza ve konsantrasyon, özellikleri ayırt etme, resim ve kelime tanıma, görsel olarak ayırt etme, sınıflandırma, sayma, eşleştirme, ince motor becerileri, yönergeleri izleme, sıra bekleme, kazanma ve kaybetme.

Yaş: 4 yaş ve üzeri, **Oyuncu:** 2 - 6

İçindekiler: 1 adet S'Match! çarkı, 30 adet resimli kart.

Amaç: En çok eşleştirmeyi yapan oyuncu olmak.

Not: Resimlerin altında İngilizce karşılıkları yazması nedeni ile İngilizce kelime öğretiminde bu oyundan yararlanılabilir. Ayrıca oyun yalnız resimlere odaklanarak Türkçe olarak da oynanabilir.

Hazırlık: Tüm S'Match! kartlarını karıştırdıktan sonra ters çevirerek dizin. S'Match! çarkına tüm oyuncuların erişebildiğinden emin olun.

Oyun:

1. Oyuna en küçük oyuncu başlar ve soldan devam eder.
2. Her seferinde S'Match! çarkına sırası gelen oyuncu basar. Çark durduğunda, çarkın üzerindeki ok üç bölgeden birini gösterecektir. Bu üç bölge oyundaki üç özelliği simgeler; renk (color), grup (category) ve sayı (Number).
3. Oyuncu çarktaki ok'un gösterdiği bölgeye göre eşleştirme yapmaya çalışarak iki kartı çevirir. Renk eşleştirmede; renkleri aynı olan, grup eşleştirmede; nesnelere aynı olan, sayı eşleştirmede; sayıları aynı olan iki kartı bulmaya çalışır.
4. Eğer seçtiği iki kart ok'un gösterdiği gibi eşleştirilebiliyorsa bu kartlar oyuncuda kalır ve aynı oyuncu çarkı tekrar çevirir. Eğer eşleştirme yapılamıyorsa oyuncu açtığı kartları kapatıp yerine koymadan önce diğer oyunculara gösterir. Bu bütün oyunculara kartların yerlerini ve özelliklerini akıllarında tutmaları için şans verir.
5. Yalnızca iki kart kaldığında oyuncular bu kartların herhangi bir şekilde eşleştirilip eşleştirilemeyeceğine karar verir. Eğer eşleştirmek mümkün değilse oyun sona erer. Eğer kartlar bir veya daha fazla özelliğe göre eşleştirilebiliyorsa oyuncular eşleştirme yapılan kadar çarkı döndürürler.
6. Tüm oyuncular kartlarını sayarlar. En çok kart toplamı olan oyuncu birinci olur.

UYARI: Küçük parçalar içerdiğinden, yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

Lütfen bilgileri referans için saklayınız.

S'Match! oyununu çocuğunuzun düşünce becerilerini geliştirmek için nasıl kullanacağınıza dair ipuçları :

1. Eğlenerek Başlayın: Çocuğunuza kartlarla ve çarkla serbest bir şekilde oynama şansı vererek başlayın. Üç farklı özelliği - renk, grup ve sayı - kullanarak eşleştirme çalışmaları yapın. Deneyimlerimize göre çocuklar en fazla gruplara göre eşleştirmede zorlanıyorlar. Oyuna başlamadan önce çocuğunuza birkaç tane gruba göre eşleştirme göstermeniz onun anlamasına yardımcı olacaktır. Çocuklara oyunu keşfetme ve kartlardaki resimlerle tanışma fırsatı vererek onları eğlenceli bir oyuna hazırlamış olacaksınız.

2. Hafıza Becerilerini Genişletin: S'Match! oynamak çocuğunuzun hafıza becerilerini inşa etmek için harika bir yol. S'Match!, kartlar açıldığında oyuncular her karta ait üç farklı bilgiyi (renk, grup ve sayı) akıllarında tutmak zorunda oldukları için klasik hafıza oyunlarından daha zorlayıcı olabilir. Çocuğunuza ara sıra açılmış olan bir önceki kartın üzerindeki resmin ne olduğunu hatırlamaya çalışmasını isteyebilirsiniz.

3. Her Yerde Eşleştirmeler Bulun: Çocuk için bir özelliği eşleştirmek belli bir resmin eşleştirilmesine göre büyük bir fikirdir. Çocuğunuz S'Match! oyununda bu fikre alıştığı zaman nerede olursanız olun eşleştirmeler aramak için fırsatlar yakalayın. Yatak odasında aynı renkte iki eşya bulabilirmisin? Alışveriş yaparken aynı gruptan iki nesne bulabilirmisin? Günlük yaşamda S'Match! oyunundaki eşleştirme şekillerini gündeme getirmek çocukların eşleştirme fikrini keşfetmelerine yardımcı olur ve dünya hakkındaki düşüncelerine yeni bir anlayış getirmeleri için onları destekler.

4. Odaklanmayı Deneyimletin: Çocuğunuz bir resmin yerini ve özelliklerini aklında tutabilmek için odaklanmanın çok önemli olduğunu öğrenecektir. Bu geliştirilmesi gereken önemli bir yaşam becerisidir. Çocuğunuzla odaklanmanın ne demek olduğu, daha iyi odaklanmasına neyin yardımcı olduğu ve odaklanmanın niçin önemli olduğu hakkında konuşun.

5. Oynama Stratejilerinizi Cümlelere Dökün: Çocuğunuza kartın yerini ve özelliklerini aklında tutması için kullandığı düşünme sürecini tanımlamasını rica edin. Bu süreci dile getirme çocukların ne yaptıklarını ve bunu neden yaptıklarını anlamalarına yardımcı olur. Çocuğunuzun size söylediğini dikkatle dinleyin ve onurlandırın. – bu gururlanma ve akıllı düşünürünüzün parlamasına izin verme zamanıdır.

6. İngilizce Okumaya Hazırlanan Minikleri Destekleyin: S'Match! kartlarında bilindik resimlerle bu resimlerin İngilizce isimleri aynı yerde bulunmaktadır. Böylece henüz İngilizce okumaya başlamamış veya yeni başlamış çocuğunuz bu ikisi arasında bağlantı kurmaya başlayabilir. Bu gruptaki çocuklar bir resmin ismini okuyabildiklerinde kendilerini inanılmaz bir şekilde başarılı hissederler. Çocuğunuz kartların yüzünü çevirdikçe resimleri isimlendirmeleri için cesaretlendirin. Bu yazı – resim bağlantısını güçlendirecektir.

7. Kazara Ortaya Çıkan Fırsatları Yakalayın: Oyun sırasında çocuğunuz bilmeyerek doğru şekilde eşleşen iki kartın yüzünü çevirebilir. (bu kartlar aramadığı kartlar bile olsa) Bu çocuğumuzun resimlerin bir veya daha fazla ortak özellikleri paylaşmanın yollarını tanımalarına ve pür dikkat olmanın ve umulmayı aramanın ne kadar önemli olduğunu açıklamaya yardımcı olacak harika bir öğrenim fırsatı sağlar.

8. Başarıyı Kutlayın: Çocuğunuzun yaptığı her eşleştirmenin sonunda komik bir kutlama yapın. Bu bir çak, size özel gizli bir tokalaşma, solucan dansı veya başka bir kutlama olabilir. Bir oyuncu kazandığında ve Zingo diye bağırdığında ortam kahkaha sesleri ile dolar.

9. Yürekten Övün: İşte bu size verebileceğimiz en iyi tavsiye; çocuğunuzun ne kadar akıllı olduğu için değil, düşünmeye harcadığı çaba ve çabalarının sayesinde başardığı sonuçlar için övün.

10. Eğlenin: S'Match! tüm yaş grupları için eğlenceli bir düşünce oyunudur. Eşsiz büyük düğmeli S'Match! çarkı eğlenceye dokunsal bir boyut kazandırır. Umarız S'Match! hem sizin hem de çocuğunuz için eğlence dolu saatler sağlar.



ThinkFun® akil oyunları tasarlayan lider bir markadır. 1985 den beri birçok ödül kazanmış oyunlar tasarlamıştır.

Çocuklar ve yetişkinler, eğlenceli meydan okumalarla dolu saatler geçiren, uygulamalı, düşünmeyi kışkırtan oyunların tasarlanmasında ThinkFun'a güvenirlir.

ThinkFun yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adanmıştır.

Diğer eğitici ve eğlenceli ThinkFun oyunları ve bilgi için lütfen sitelerimizi ziyaret ediniz:

www.ThinkFun.com

www.anne.com.tr

(ThinkFun® Türkiye dağıtıcısı)