



Çöpçü Avı oyunu

Bu oyunda, küçük takımlar bir görev listesinden matematiksel olarak ilginç öğeleri seçerler ve resimlerini çekerler. Etkinlik, matematik için temel olan keşif, yaratıcı düşünce ve olaylara farklı bir perspektiften bakma ile ilgili.

Çöpçü avı oyunu için en uygunu 12 yaş üstü 3-5 çocuklu takımlar ya da aileler (The scavenger hunt should ideally be played by teams of 3-5 kids ages 12 and up, or families (yetişkinler gençlere yardım da edebilirler). IDM kutlamaları koşullarınıza göre de uyarlanabilir.

1 - Konuma karar verin

Katılımcıların öğeleri aramasına izin verilecek alanı tanımlayın. Okul arazisi içinde, bir park, birkaç sokak, küçük bir mahalle, tarihi bir site olabilir. Hem grupların bağımsız keşifler yapabilmeleri için yeterince büyük, hem de yolları kesişecek ve hep birlikte oynadıklarını hissedecek kadar küçük olması en iyisi.

Etkinliği, Matematik Yolu adı verilen ve tüm katılımcıların bir rehberle birlikte belirli bir yolu izleyerek, yol boyunca öğeleri aradığı bir varyasyon olarak yapılandırmak da mümkündür. Bir Matematik Yolu, insanların normalde kendi başlarına gidemeyecekleri alanlarda (örneğin, bir okul binasının özel alanları) ve insanların gözden kaçırabilecekleri matematiksel veya tarihsel ilgi alanlarına odaklanmaya izin verir.

2 - Zaman sınırı belirleyin

Hafif bir telaş yaratmak ve insanların ilgisini çekmek için bir zaman sınırı belirleyin. Önerimiz 45 dakika. Etkinlik, "tüm öğeler bulunduğunda" sona ermemeli ki bulguları geliştirme şansı olsun. Ortak çalışmaya dayalı bir etkinlik yaptığımızdan, ekipler listelerini tamamlamak için birbirlerine yardımcı olabilirler.

3 - Öge listesini tanımlayın

Grupların bulması gereken 10 öğelik bir kontrol listesi oluşturun. Yeni zorluklar yaratabileceğiniz bazı boş kartlar da dahil olmak üzere örnek (IDM web sitesinden ayrı olarak indirilebilir) resimli kartlar sunuyoruz. Bulduğunuz bölgedeki mevcut imkanlara veya yaş gruplarına göre etkinliği uyarlayabilirsiniz.

Öğeler, belirli matematik bilgisi olmayan kişiler tarafından bile kolayca tanımlanabilmelidir. Mesele problem çözmek değil, çevremize bir matematikçi gibi bakmaktır.

4 - Öğeleri tespit etmek

Listedeki bir öge bulunduğunda ekip bunun fotoğrafını çekmelidir. Kamera yoksa veya yaş uygunsa, bulunan eşyaları çizmek, bunları kartın arkasına yazmak veya konumlarını bir numara veya çıkartma ile oyun alanının bir haritasına işaretlemek de mümkündür.

Resmi “sahnelemek” (bulmak yerine yaratmak) de katılımcılara önerilmesi gereken geçerli bir strateji. Yönergelerin yaratıcı yorumlanması teşvik edilmeli. Pek çok öge farklı şekillerde yorumlanabilir ve alternatif anlamları göz önünde bulundurmamak sorun değil (hatta daha bilimsel olur).

5 - Bulguları paylaşın

Av bittikten sonra tüm gruplar bulgularını paylaşır. Katılımcılar azsa, birlikte oturup telefon ekranlarından bulduklarını birbirlerine gösterebilirler. Daha büyük gruplar ise çeşitli metodlar kullanabilirler: resimleri basmak ve duvara asmak, muhtelif sosyal ağlarda paylaşmak, veya büyük ekranda gösterilebilecek çevrimiçi bir galeriye yüklemek gibi. En etkili ve en basit çözüm için teknik bilgisi olanlardan faydalanın.

Bu bir takım oyunu ve tek kazananı olmayacak, maksat eğlenmek ve olaylara farklı bir açıyla bakmak, matematiğin farklı dallarının parçası olan şeylerin bazı yönlerine odaklanmak. Oyunun sonunda, katılımcılara rozet verebilir ve kutlama özçekimleri yapabilirsiniz.

Etkinlik öncesinde

1. Oyun sahasını ve zaman sınırı belirleyin
2. Öge listesini tanımlayın.
3. Takımların nasıl oluşacağını ve resimlerin nasıl çekileceğini planlayın.
4. Bulguların nasıl paylaşılacağına karar verin.

Etkinlik sırasında

1. Buluşup oyunu anlatın
2. Takımları kurun
3. Konum, zaman ve buluşma noktası bilgilerini verin
4. Bulunacak öğelerin olduğu kartları dağıtın
5. Ava çıkın!
6. Bulguları paylaşın
7. Selfie çekerek kutlayın!

Kartlar

- **Türkçe**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-tr.pdf>
- **English**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-en.pdf>
- **Español**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-es.pdf>
- **Français**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-fr.pdf>
- **Deutsch**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-de.pdf>

Yarat ve paylaş!

#idm314hunt ve #idm314 hashtag'lerini kullanarak sorularınızı, düşünce biçiminizi, tartışma ve sonuçlarınızı paylaşın.

Yeni fikirler? Yollayın, seneye kullanalım.

© 2020 IMAGINARY gGmbH

Bu çalışma [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) altında lisanslıdır.

Illustrated cards are licensed under a [Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Image credits found at

https://github.com/IMAGINARY/idm314-hunt-cards/blob/master/image_licenses.md