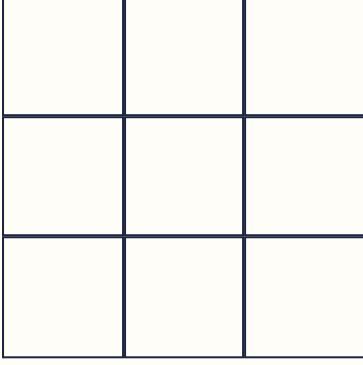


Malzemesiz iki oyun, bir sır

XOX ve taş çekme: kâğıt, kalem, 15 çöp yeter.

XOX



1. Sırayla X ve O koyulur.
2. Yatay, dikey ya da çapraz üç tane yan yana getiren kazanır.
3. Dolup kimse kazanmazsa berabere.

Sorun: “İlk hamlede ortayı almak neden iyi?”

Sırrı için kademeli ipucu

1) “Elinde 1, 2 ya da 3 çöp kalırsa ne olur?” 2) “Rakibe kaç çöp bırakırsam kazanırım?” 3) “4 çöp bırakırsam...?”

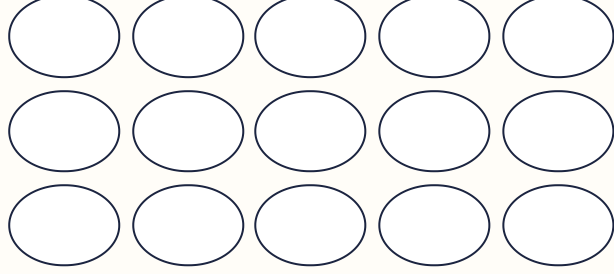
Nasıl oynanır?

- Hamleden sonra sorun: “Bunu neden seçtin?”
- Bazen siz kaybedin; kaybetmeyi göstermek de öğretir (“Aa, iyi hamleymiş!”).
- 10-15 dakika, bitmeden bırakın: “Yarın devam edelim.”

Dürüst not

Strateji oyunlarının, özellikle satrancın, okul becerilerine etkisi tartışmalı; oyunu keyfi için oynayın.

Taş çekme (15 çöp)

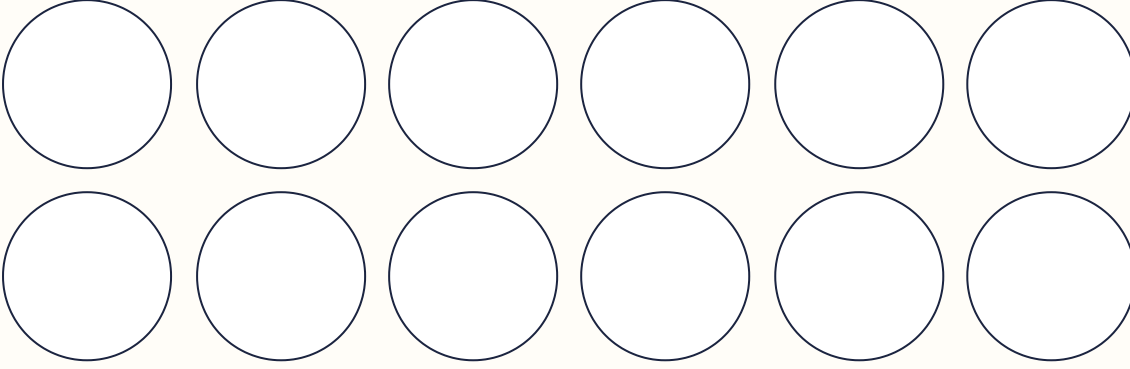


1. Ortada 15 çöp (ya da fasulye).
2. Sırayla 1, 2 ya da 3 çöp alınır.
3. **Son çöpü alan kazanır.**

Sorun: “Kaç bırakırsam güvendeyim?” Sırrı çocuk bulsun; ipucu: 4’ün katları.

Evde mangala

Basit sürüm; yöre kuralları değişir, evde birlikte karar verin.



12 kuyu (iki sıra 6'şar; **yumurta kutusu** tam uyar) + her oyuncuya bir hazine kabı. Her kuyuya 4 fasulye ya da taş.

1. Kendi sıranızdan bir kuyu seçin, içindeki taşları alın.
2. Saat yönünün tersine, her kuyuya **bir taş** bırakın; kendi hazinenize de bırakın, rakibinize bırakmayın.
3. Son taş **kendi hazinenize** düşerse bir hamle daha oynarsınız.
4. Son taş **kendi tarafınızda boş** bir kuyuya düşerse, karşısındaki kuyunun taşlarını da alıp hazineye koyarsınız.
5. Son taş **rakip tarafta** bir kuyuya düşer ve orayı çift sayı yaparsa, o kuyunun taşları sizindir.
6. Bir tarafın kuyuları bitince oyun biter; kalan taşlar o tarafın sahibine gider. Hazinesi çok olan kazanır.

Düşündüren sorular

“Son taş hangi kuyuya düşer?” (hamleden önce tahmin) · “Hangi kuyuyu seçersem bir hamle daha alırım?” · “Rakip şimdi ne oynar?”

Dama için tek soru

Her hamlede iki yöne bakın: “Taşım yenebilir mi? Ben bir taş yiyebilir miyim?”