

## "ENERJİ TAŞIYICILARI" KART OYUNUNUN KURALLARI

FCHgo EPDM Ekibi, Ekim – Aralık 2019

### *Tanımlar*

**Kart:** Her kart belirli bir enerji taşıyıcısını sembolize eder (kartlar Carriers\_Card\_Game.pdf dosyasından yazdırılabilir)

**Yönetici:** Oyunu yöneten kişi (genelde öğretmen)

**Oyuncu:** Oyunu oynayan kişilerden biri (genelde öğrenci)

**Takım:** Oyuncu grubu

**Dönüştürücü / bağlayıcı:** Doğanın güçlerinin enerji değişimi yaptığı nesne veya cihaz.

## (1) DÖNÜŞTÜRÜCÜYÜ/BAĞLAYICIYI BUL

### **Yaş**

8 - 12

### **Oyuncu sayısı**

2 - 8 arası

### **Materyaller**

Oyunda kullanılacak enerji taşıyıcılarını sembolize eden birkaç kart (öğretmen oyundan önce öğrencilerin bilmedikleri enerji taşıyıcılarını kart setinden çıkarabilir).

### **Enerjinin metaforik yönleri**

Enerji, doğanın güçlerinin temsilcileri (enerji taşıyıcıları) tarafından taşınır.

### **Oynanış şekli**

Oyuncular 2-4 kişilik takımlara ayrılırlar. İlk turdan önce yönetici desteden bir kart seçer ve oyunculara gösterir. Bu kart, göz önünde bulundurulacak enerji taşıyıcısını sembolize eder. Her takım, önceden belirlenmiş olan bir süre içerisinde (1-2 dakika) mümkün olan en çok sayıda dönüştürücüyü/bağlayıcıyı tek bir sütuna ya da enerji taşıyıcısını giriş/çıkış ögesi olarak gösteren iki farklı sütuna yazar (aşağıdaki örneğe bakınız).

Süre sona erdiğinde her takım listesini gösterir. Oyuncular şu kurallara göre puanlandırılırlar: Sadece bir takım tarafından belirtilen dönüştürücü/bağlayıcı için 3 puan verilir. Birden fazla ekip tarafından belirtilen dönüştürücü/bağlayıcı için ise 1 puan verilir.

Oyun birkaç tur boyunca (4 - 8 arası) devam eder.

**Örnek:**

Seçilen enerji taşıyıcısı: Hareket eden su

<b>Oyuncu 1</b>		<b>Oyuncu 2</b>	
<i>Sütun 1 (taşıyıcı giriş ögesi)</i>	<i>Sütun 2 (taşıyıcı çıkış ögesi)</i>	<i>Sütun 1 (taşıyıcı giriş ögesi)</i>	<i>Sütun 2 (taşıyıcı çıkış ögesi)</i>
Türbin	Pompa	Su değirmeni	Pompa
Su değirmeni	Nehir		
	Şelale		

Puanlar:

Takım 1: 1+3 (sütun 1) + 1+3+3 (sütun 2) = 11 (toplam puan)

Oyuncu 2: 1 (sütun 1) + 1 (sütun 2) = 2 (toplam puan)

## (2) ENERJİ TAŞIYICISINI BUL

### Yaş

8 - 10

### Oyuncu sayısı

2 - 8

### Materyaller

Dönüştürücü/bağlayıcı listesi (çocukların daha iyi bildiklerini seçin):

<i>Dönüştürücü</i>	<i>Giriş enerji taşıyıcısı</i>	<i>Çıkış enerji taşıyıcısı</i>
Ampul	Elektrik	Işık
Vantilatör	Elektrik	Sıcak hava
Araba motoru	Yakıt	Hareket eden hava
Tren motoru	Elektrik	Hareket
Yelkenli	Hareket eden hava	Hareket
Su ısıtıcısı	Gaz	Sıcak su
Araba radyatörü	Sıcak su	Sıcak hava
Güneş enerjisi paneli	Işık	Elektrik
Güneş enerjili ısıtıcı	Işık	Sıcak su
Hidrolik pompa	Hareket	Basıncılı su
Bisiklet pompası	Hareket	Basıncılı hava
Yel değirmeni	Hareket eden hava	Hareket/dönüş
Su değirmeni	Hareket eden su	Hareket/dönüş

(Öğretmen listeye ekleme yapabilir)

### Enerjinin metaforik yönleri

Enerji, doğanın güçlerinin temsilcileri (enerji taşıyıcıları) tarafından taşınır.

Taşıyıcılar belirli konumlarda / nesnelere (bağlayıcı / dönüştürücü olarak adlandırılırlar) etkileşime girerler.

### Oynanış şekli

Oyuncular 2-4 ekibe ayrılırlar. Her turun başında yönetici yukarıdaki listeden rastgele bir dönüştürücü/bağlayıcı seçer ve oyunculara seçimini söyler. Her takım 15 saniye içerisinde giriş ve çıkış taşıyıcılarını tespit edip not eder. Doğru tespit edilen her enerji taşıyıcısı için ekibe 2 puan verilir (yönetici / öğretmen ayrıca hakemdir). Her yanlış cevap 1 puanın silinmesine yol açar. Ekipler, hakemin kararına itiraz edebilirler. Bu durumda hakemi doğru bir seçim yaptıklarına ikna etmek zorundadırlar.