

A Matematik Sohbeti – Genel

Doğumdan itibaren çocuk çok çeşitli deneyimlerle karşılaşır ve örüntüleri keşfeder.

Çocuğunuzu, henüz ne söylediğinizi anlamadan önce bile matematikle tanıştırın.

Gösterin, Tanımlayın ve Sorun: Sayılar, şekiller, boyutlar, dokular ve renkler içeren kelimeler kullanın. Nesnelerin özelliklerini ve birbirleriyle ilişkilerini tanımlayın ve sorun. Sayılar, şekiller, boyutlar, dokular ve renkler içeren kelimeler kullanın. Nesnelerin özelliklerini ve birbirleriyle ilişkilerini tanımlayın ve sorun.



2



Matematik Masal Saati Sohbeti

Hikayedeki Şeyleri Tartışın: Çocuğunuzun matematiğı birlikte geçirilen keyifli bir zaman olarak görmesini sağlamak için masal saatini



kullanın. Hikayedeki birşeyler tartışın. Bir topu gösterin: 'Top yuvarlak ve sarı. Bu odanın duvarı da sarı. Bu odada yuvarlak bir şey bul.'



3

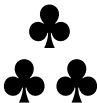


Matematik Sohbeti - Temizlik Yapma

Özellikler ve Kategoriler: Kitaplar nereye gidiyor? Küçük şeyler şu kutuya gider, büyük şeyler yer olan yere gider. O alan yeterince büyük mü?



İlişkiler: Bu, diğer şeyin üstüne veya altına gider.
Düz şeyler yuvarlak şeylerin altına gider.



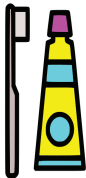
4
♣

Matematik Sohbeti – Uyku Vakti

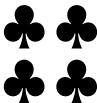


Sıralı Adımlar:

Yatmaya gitmek ve
kalkmak çoğunlukla
sırayla yapılan
adımları içerir.



Adımları ve bazı şeylerin neden diğerlerinden önce veya sonra yapılması gerektiğini tartışın.



5
♣

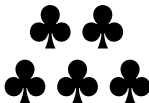
Matematik Yemek Saati Sohbeti

Mutfak Alışverişi ve Yemek Hazırlığı:



İki soğan isteyin (iki parmak göstererek). Sıvıları veya tozları ölçün.

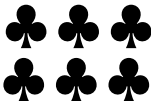
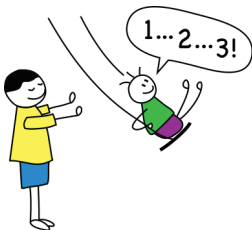
Masa kurma ve toplama: Her şeyden 4 tane alarak 4 kişilik bir masa kurun. Yemekten sonra ürünleri nasıl temizlendiklerine ve kaldırıldıklarına göre ayırın.





Matematik Salıncak Sohbeti

Sayma ve Geriye Sayma: Salıncakta çocuğunuzla birlikte sayın. Her itişte '1, 2, 3, 4, 5' diye sayın. Çocuğunuz 5'e kadar saymayı öğrendikten sonra 5'ten geriye doğru da saymaya başlayın. Bazen 0'da başlayın veya bitirin.





Matematik Oyun Saati Sohbeti

Oyun Alanı: Oyun yapıları içinde şekiller arayın. İnsanları, salıncakları ve basamakları sayın ve karşılaştırın.



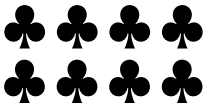
Ev: Ne kadar yüksek bir kule inşa edebilirsiniz ve kiminki daha yüksek?
Oyun nesnelerinin farklı şekilleri, boyutları, renkleri ve dokuları nelerdir?





Matematik Sohbeti – Dışarıda

Gözlem Yapma: Mor bir araba görürseniz onu gösterin ve diğer mor arabaları sayın. Binaların boyutlarını, şekillerini ve tasarımlarını karşılaştırın. Dur tabelasındaki sekizgeni gördüğünüz diğerleriyle eşleştirin.





Matematik Alışveriş Sohbeti

Mağazada Matematik: Ürünleri sayın veya kuyrukların ne kadar uzun olduğunu sayıp en kisasını bulun.



Mağaza ürünlerinin şekillerini **gösterin**.
Konumları ve boyutları **tanımlayın** - küçük bir ürün bir rafın üstündedir; bir şeyin arasında veya yanındadır.

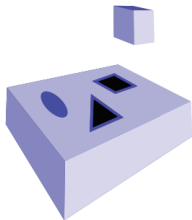


10

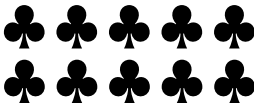


Şekil İçinde Şekil

Şekil Delikleri: Bir kutuda şekil delikleri açın ve nesneleri bu deliklerden geçirin.



Deliklerin etrafını çizmek için renkler kullanın (örneğin kırmızı üçgen) ve çocuğunuz bir oyuncak delikten geçirdiğinde şeklin adını söyleyin.



J

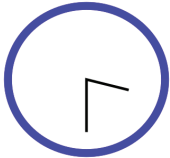


Şekil Avı

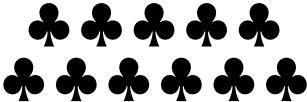
Ne Görüyorum?: Bu 'Ne Görüyorum?' (I Spy) oyununa benzer.

Oyuncu 1: 'Büyük mavi bir daire düşünüyorum.'

Oyuncu 2: 'Görüyorum! Bu saat!'

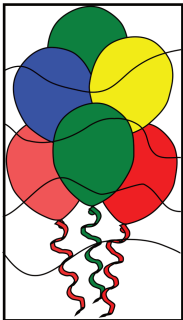


Sırayla gözlemleyin ve bulun. Şekillerle başlayın, boyut ve renk ekleyin, ardından şekil içinde şekiller ekleyin.



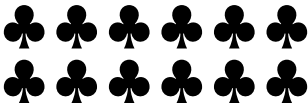


Yapboz Bulmacası



Kendi Yapbozunuz:

Çocuğunuzun bir karton veya sert kağıt parçası üzerine resim yapmasını veya çizim yapmasını sağlayın. Kağıdı büyük parçalara kesin. İşte yapboz!



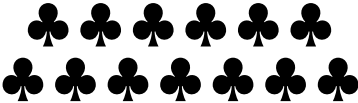
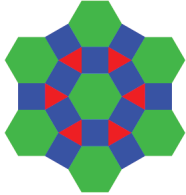
K



Renkli Döşemeler

Kendi Kupalarınız: Desen blokları kullanın
veya sert kağıttan 'karolar' yapın.

Her şekil için farklı bir
renk kullanın. Bir desen
oluştururken şekillerin
ve renklerin adlarını
söyleyin. Gördüğünüz
zeminlerde ve
duvarlarda karolu
desenleri gösterin.





Çamaşır Ayıklama



Aynı ve Farklı: Nesneleri aynı veya farklı kılan özelliklerle pratik yapın. Birlikte yıkanacak renklere göre ayırın. Temizken türüne (ve boyutuna) göre ayırın. İki benzer çorabın neden bir çift oluşturduğu hakkında konuşun. Hangi kıyafetler daha yaşlı veya daha genç insanlar içindir?



2



Nesne Avı



Versiyon 1: Bulmacacı nesneyi tanımlar ve Tahminci onu bulmaya çalışır.

Versiyon 2: Tahminci evet/hayır soruları sorar ve sonunda tahmin eder. Renk, boyut, ağırlık, miktar ve ilişkiler (içinde, üstünde, yanında) gibi fikirlerle pratik yapın.



3



Desenler



Hareket Desenleri: Oyuncu 1: Bir desen yapın – Oyuncu 2'ye tekrar etmesi için meydan okuyun: adım, alkış, zıplama.

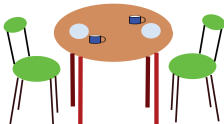
Oyuncu 2: Tekrarlar ve ardından desene ekleme yapar: adım, alkış, zıplama, tokat. Sesler, şekiller, hareketler ve diğer eğlenceli özellikleri içeren desenler oluşturun. Odalara girmek için gizli kodlar için desenler kullanın.



4



Sayı Avı



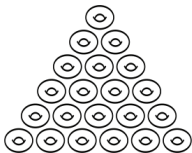
Çevremizdeki Sayılar: Bir sayı seçin, örneğin 2. Çevrenizde 2'nin ortaya çıktığı tüm yolları bulmak için bir hazine avı yapın. Duvardaki veya tabeladaki bir sayı olabilir veya iki sandalye veya iki tabak gibi bir şeyden iki tane olarak ortaya çıkabilir.



5



Sayı Canavarı (Gobblers)



Zar Oyunu:

Yiyecek parçalarıyla
gösterildiği gibi bir
üçgen yapın.

Sırayla zar atın.

Zar dokunulmamış bir sırayla eşleştğinde, o
sırayı kaldırın ve yiyin (nefis) veya bir yığına
koyun. Yığınlar kullanılırsa, daha büyük
yığını olan oyuncu kazanır!



6



Bir Fazla Bir Eksik

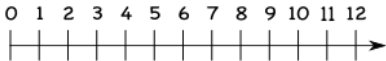


Miktar Ekleme ve Çıkarma: 'Bir fazla' ve 'bir eksik' soruları sorun: 'Bir tane daha (veya bir tane eksik) ister misin?' Yavaş yavaş mevcut miktarı eklemeye başlayın. Öğelerin sayısını birlikte sayın, belki 2 elma dilimi, ve çocuğunuza bir tane daha mı yoksa bir tane eksik mi istediğini sorun.





Duvarda Sayı Doğrusu



Sayı Doğrusu Oluşturma: Duvara 0'dan başlayan ve en az 20'ye kadar giden (resimdeki sadece 12'ye kadar gidiyor) bir sayı doğrusu yerleştirin, sayılar soldan sağa doğru artar. Çentik işaretleri ve okunması kolay sayılar kullanın.



8



Kendi Mağazanız

Alışveriş Oyunu:

Küçük fiyatlı
etiketler oluşturun.
Etiketleri evinizdeki
eşyaların



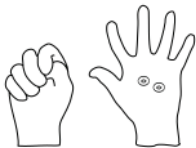
(oyuncaklar, yiyecekler, kitaplar vb.) üzerine
koyun. Çocuğunuza harcaması için sahte
kağıt para verin. Bir 'satın alma' işleminden
sonra çocuğunuzun ne kadar parası kaldığını
hesaplamasını sağlayın.



9



Eldeki Diğer Sayı



Sayı Bölme Oyunu: Bir kase küçük eşyayla, çocuğunuzun sizin için birkaç tanesini saymasını sağlayın.

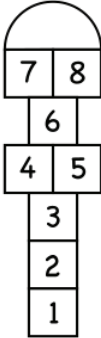
Bunları elleriniz arasında bölün ve bir açık el uzatın. Çocuğunuz açık eli sayar ve tutmak için bir el seçer – diğer eli siz alırsınız. Kase boşaldığında, kimde daha fazla olduğuna bakın.



10



Seksek



Sayı Sıralama: Seksek bir sayı doğrusu olarak ve sayıların ileri ve geri sırasını vurgulamak için harikadır.

Küçük çocuklar için kuralların çoğunu esnetin ve zıplamayı adımlamayla değiştirin.



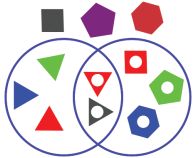
J



Daireler İçinde Gitme

Gruplama: 'Deliği var' veya 'üçgenler' gibi bir özellik için bir daire kullanın. Bazı nesneleri alın ve bu özelliğe sahip olanları dairenin içine,

diğer her şeyi dışına koyun. 2 daire kullanırken, bunların örtüşmesini sağlayın ve özellikleri seçin, böylece bazı şeyler her iki özelliğe de sahip olur.



Q

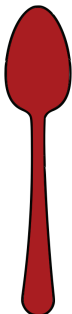


Aynı ve Farklı



Karşılaştırma Yapma:

Birbirine biraz benzeyen iki ürün seçin. Nasıl aynılar? Nasıl farklılar? Bir kaşık ve bir çatal için, benzerler çünkü onlarla yemek yersiniz. Farklılar çünkü biri sivri, diğeri yuvarlaktır.





Bunlardan Biri Diğerlerine Benzemiyor



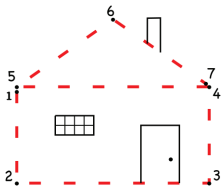
Farklı Olanı Bulma: Birinin farklı olduğu dört maddelik bir set kullanın.

Meydan okuma: Diğerlerine benzemeyeni belirleyin ve nedenini açıklayın. Bu ürünlerle, çocuğunuz kırmızı olmadığı için mavi kareyi veya kare olmadığı için üçgeni seçebilir.





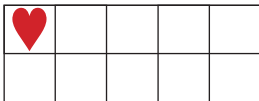
Noktaları Birleştir



Çizim Tamamlama:

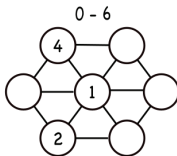
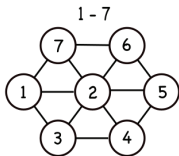
Numaralandırılmış noktaları birleştirerek çizimleri tamamlayın. Bir ev çizimi alın, bazı düz

çizgileri numaralandırılmış noktalarla değiştirin ve ardından orijinal çizimi yeniden oluşturmak için noktaları birleştirin.





Ada Gezintisi - Sayma

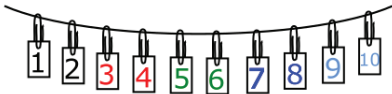


Yol Bulma: Numaralandırılmış adalar (daireler) köprülerle (çizgiler) bağlanmıştır. Adaları sırayla bağlayan bir yol bulun. Zorluk eklemek için bazı sayıları dışarıda bırakın.

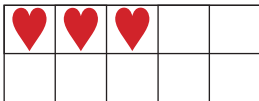
3



İpli Sayı Doğrusu



İp Oyunu: İp kullanarak bir sayı doğrusu yapın. İp boyunca 10'a kadar olan sayıları tutturmak için ataşlar kullanın. Olası etkinlikler: 1) İki sayıyı değiştirin ve hatayı bulun. 2) Bir sayıyı dışarıda bırakın ve eksik olanı bulun.

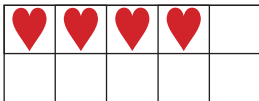


4
♥

Simetrik Şekiller



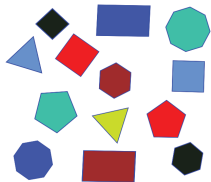
Kağıt Katlama: Bir kağıt parçasını bir kez katlayın ve ayna görüntüsü olan bir tasarım yapmak için kesin. Yüzleri, lambaları veya şekilleri kesin. Çiçekler gibi iki yönde ayna görüntüsü tasarımları oluşturmak için iki kez katlayın.



5



Yerdeki Şekiller



Şekil Koşusu:

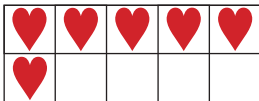
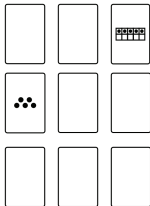
Resimdekiler gibi
büyük şekilleri alın
ve yere koyun.
Çocuğunuza bazı
şekil bilgileri

verin (örneğin 'dört kenarlıdır') ve onu o
şekle veya şekillere koşturmayı davet edin.



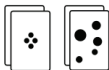
Hafıza Meydan Okuması

Hafıza Oyunu: Kartları 3x3'lük bir ızgaraya yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirin; gerisini bir çekme destesine koyun. Sırayla 2 kartı çevirin. Kartlar eşleşirse, onları tutun, çekme destesinden yenilerini koyun, tura devam edin. Eşleşmezse, kartları geri çevirin, tur biter. En çok kartı olan oyuncu kazanır.



7
♥

Go Fish! (Balıęa Git!)



Kart Oyunu: Herkese 5 kart daęıtın, gerisi çekme destesinde. Bir oyuncu, kartlarından birinin eşini istemek için birini seçer. Varsa teslim edilir. Yoksa 'Balıęa Git!' derler ve çekme destesinden bir kart seçilir. Eşleşen çiftler 'kitaplara' konur. En çok kitabı olan kazanır.

♥	♥	♥	♥	♥
♥	♥			



Kartlarla Tombala

Tombala Oyunu:

Oyuncular 4x4'lük
bir ızgarada yüzü
yukarı bakacak
şekilde koymak
için rastgele
kartlar seçerler.

3	♠	♣	
		♠	
♠	0		♣
	7	♣	♠

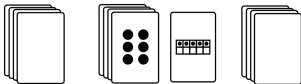


Çekme destesinden kart çekin - her oyuncu
en fazla bir eşleşen kartı çevirir. Bir sırada 4
kartı olan ilk oyuncu kazanır - 'Bingo!'

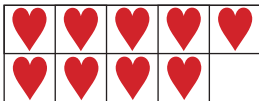
♥	♥	♥	♥	♥
♥	♥	♥		

9
♥

Bir veya iki içinde



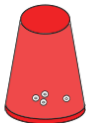
Hızlı Tepki Oyunu: Yüzü aşağı bakan kartları 2 oyuncu arasında bölün. Sırayla orta yığına yüzü yukarı bakacak şekilde bir kart koyun. Kart bir önceki karttan bir fazla, aynı veya bir eksikse, ilk söyleyen tüm yığını alır. Varyant: 2 kart hedef toplama ulaştığında bağırın.



10



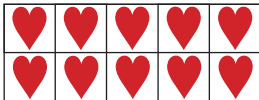
Görünmez Toplama ve Çıkarma



Kutuda Ekleme

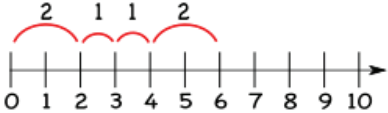
Çıkarma: Bir kutuya
bazı şeyleri koyun ve
onları sayın ve

çocuğunuzdan o kadar parmak kaldırmasını
isteyin. Ardından, kutuya bir veya iki nesne
ekleyin (veya çıkarın) ve şimdi kutuda kaç
nesne olduğunu sorun. Bu çok kolay hale
geldiğinde, bir seferde iki nesneden
fazlasını ekleyin veya çıkarın.

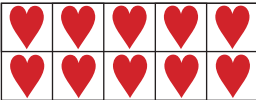




Nim



Hedef Sayı Oyunu: Bir hedef kullanın, örneğin 10. Çocuğunuzun önce başlayıp başlamayacağını seçmesine izin verin. 0'dan başlayarak, her kişi toplama 1 veya 2 ekler. Hedefe ulaşan kazanır. Hedefte başlayarak, 1 veya 2 çıkararak çıkarmayı kullanın - 0'a ulaşan kazanır.

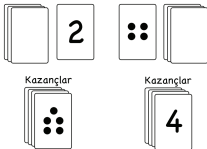




Savaş - Karşılaştırma

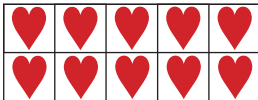
Büyük Kart Kazanır:

Yüzü aşağı bakan
kartları 2 oyuncu
arasında bölün. Üstteki
kartları çevirin - daha



büyük olan kart kazanır. Kartlar eşleşirse,
sonraki kartları çevirin ve kazanan dördünü
de alır. En çok kartı olan oyuncu kazanır.

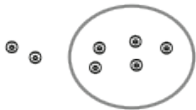
Varyasyon: daha küçük kart kazanır.



K



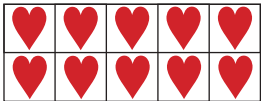
Sığdırma



Miktar Sınırları:

Çocuğunuza örneğın yedi tane küçük nesne verin ve bunları birlikte sayın.

Başka bir sayı seçin, örneğın beş. Mümkünse çocuğunuzdan yediden beş nesne almasını isteyin. Bazen, işleri canlı tutmak için çok büyük sayılar isteyin.





Tek En Küçük Sayı



Sessiz Sayı Seçimi:

Gruplar: Her oyuncu sessizce bir sayı seçer. Sayma 1'de başlar. Her yeni sayıda, o sayıya sahip olan herkes el kaldırır.

Birden fazla el varsa, 'elendiler' ve sayma devam eder. Sadece bir el kaldırılırsa kazanırlar!



2
♠

Bir Sayı Düşünüyorum



Sayı Tahmin Oyunu:

Bulmacacı: '0 ile 8 arasında bir sayı (6) düşünüyorum.'

Soru Soran: 'Sayınız 3 ile nasıl karşılaştırılır?'

Bulmacacı der ki: 'Sayım 3'ten büyük (veya küçük veya eşit).'

Meydan okuma: Sayıyı olabildiğince az turda keşfedin.



3



Flaş Sayılar



Miktar Tanıma:

Miktarları tanımlamak için bir onluk çerçeve çizimi flaşlayarak pratik yapın.

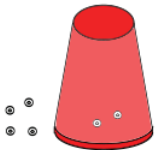
Veya ellerinizdeki parmakları gösterin ve çocuğunuzun toplamı tanımasını sağlayın. İki el gerektiğinde, onluk çerçevede olduğu gibi bir elin 5 parmağı kaldırılmış olmalıdır.



4



Ne Eksik?



Saklanan Nesneleri

Bulma: Diyelim ki 6 kuru üzümünüz var. İzlenmeden, 2 tanesini kapatın.

Çocuğunuz baktığında, görünen 4 kuru üzümü sayın ve kaç tanesinin kapalı olduğunu sorun. 4'ten ileriye doğru veya 6'dan geriye doğru sayarak 4 ile 6 arasındaki farkı bulun.



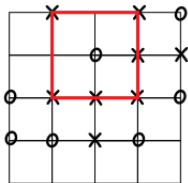
5



Kareleri Bulma

Kare Oluřturma

Oyunu: 5x5'lik bir ızgara yapın. izgilerin kesiřtięi noktalara sırayla jeton koyun.



Kazanmak iin herhangi bir boyuttaki bir karenin kşelerine 4 jeton getirin.

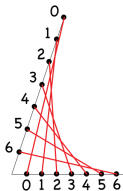
ocuęunuz geliřtike apraz kenarlı karelere izin verin.



6

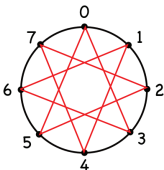


Noktaları Birleştirir - İp Sanatı



Desen Çizimi:

Bir açının karşı kenarları boyunca aynı sayıya sahip noktaları birleştirerek çizimler yapın.



Veya bir daire üzerine eşit aralıklarla örneğin 8 nokta koyun. Noktaları sırayla birleştirerek veya her ikinci noktayı veya her üçüncü noktayı birleştirerek desenler oluşturun.



7
♠

Torba Hikayeleri



Matematik Hikayeleri Oyunu:

Sizin ve çocuğunuzun birer torbası var. Bir kişi bir hikaye oluşturur: 'Torbanızda 3 kuru üzüm var ve bende bir tane daha var. Bende kaç tane var?'

Zamanla bunları daha karmaşık hale getirin.

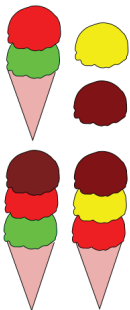
Örnek: 'Senden 2 eksik kurabiyem var.

Birlikte 6 tanemiz var. Kaç kurabiyem var?'



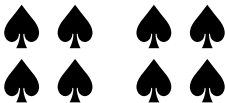
8
♠

Matematik Hikayeleri



Hesaplama Hikayeleri:

Hikayeler hesaplamalara ilgi katar. **Örnek:** İki arkadaşım ve ben dondurma yiyoruz. Her arkadaşıma kendime aldığımdan bir kepçe fazla veriyorum. On kepçe dondurma varsa, kaç kepçe alabilirim?



9



Arasında Oyunu



Bahis ve Tahmin Oyunu: Her oyuncu 20 jeton alır. Bir oyuncuya yüzü yukarı bakacak şekilde 2 kart ve yüzü aşağı bakacak şekilde 1 kart dağıtın. Bu oyuncu üçüncü kartın diğerlerinin arasında olduğuna dair 0 ila 3 jeton bahse girer. Doğruysa, oyuncu bu jetonları diğer oyuncudan alır. Yanlışsa, o kadar jeton verilir.



10



Estimation Game



Hızlı Tahmin Oyunu: Kuyrukta duran bir grup insan gibi bir grubun boyutu için kimin en iyi tahmini yapabileceğini görün. Kendinizi hızlı bir tahmin yapmaya zorlayın, böylece kimse sayma yapmaz. Sonra kimin en yakın olduğunu görmek için sayın.





Karşıt Örnekler

İfade Mantiğı: Diğerlerine 'doğru' ifadelerinizde neyin yanlış olduğunu bulmaları için meydan okuyun.

Tip 1: Bir şey her zaman doğrudur. Örnek: Tüm bisikletlerin iki tekerleği vardır.

Tip 2: 'Eğer ____ ise, o zaman ____' formundaki ifadeler. Örnek: Bir kişi daha uzunsa, o zaman daha yaşlıdır.





Kod Kırıcı

3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

Gizli Kod Oyunu: Bulmacacı, 1 ile 5 arasındaki sayıları kullanarak örneğin '321' şeklinde bir kod oluşturur. Kırıcı bir tahmin yapar ve Bulmacacı ne kadar yakın olduğunu söyler.

Tahmin 131 ise, Bulmacacı 'bir yer doğru, bir yer doğru sayıya sahip ancak yanlış yerde' der. Kod kırılana kadar oynayın.





8 Kaydırmalı Bulmaca

6	1	2
	8	5
4	3	7



1	2	3
4	5	6
7	8	

Kaydırmalı Izgara Oyunu: 3x3'lük bir ızgaraya 1'den 8'e kadar numaralandırılmış kağıt parçaları koyun. Bir parça komşu bir boş alana taşınabilir.

Meydan okuma: Parçaları sıraya koyun. Cevaptan geriye doğru hareket ederek bu bulmacaları oluşturun.



Joker

İki tane 4 neden öğle yemeğini atladı? ...
*Çünkü çoktan 8 oldular / yediler (İngilizce 'ate'
ve '8' ses benzerliği esprisi).*

2 ile 0 neden ayrıldı?...
Çünkü aralarına biri (1) girdi.

Joker

Joker

0, 8'e ne dedi? ...
'Güzel kemer!'

Geniş açılar neden bu kadar depresif? ...
Çünkü hiçbir zaman dik / haklı (right) değiller.

Joker

Erken Aile Matematiđi (EFM) Evre 1 ve 2

Çocuđunuzun ilk dört yılında bu eđlenceli matematik etkinliklerinin tadını birlikte çıkarın. Bu materyal sinek, karo, kupa ve maça sıralamasıyla ilerler.

Daha Fazla Bilgi İin: ok daha fazla erken aile matematiđi eđlencesi iin www.EarlyFamilyMath.org adresini ziyaret edin.



www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-turkish

Early
Family
Math



math for love

© Telif Hakkı Early Family Math 2026

Kart arkası izimi: Chen Liu



EarlyFamilyMath.org
MathForLove.com