



Şekli Bul, Çabuk Düşün  
Zile Bas!

# Find

to CATCH

PLUS+



## İÇİNDEKİLER

55 Oyun Kartı ve 1 Zil

## OYUNUN AMACI

Find to Catch oyununda her bir katta 55 Sembolden 8 inin yer aldığı ve birbirinden farklı 5 oynama modelinden oluşan dikkat, konsantrasyon, hız ve refleks kazandıran, aynı zamanda Trafik levhalarını eğlenerek öğreten harika bir oyundur. Her bir kart arasında yalnızca bir tane ortak sembol vardır ve bunun hangi sembol olduğunu bulmak oyunun amacıdır.

5 Oyun modelinden hangisini oynarsanız oynayın 2 kart arasındaki ortak sembolü bulmak, zile basıp sembolün adını yüksek sesle söylemek konusunda her zaman en hızlı olmanız gerekiyor ve oynadığınız oyunun kurallarına göre ya kartı alır, ya eşleştirir ya da elden çıkarırsınız.

## OYNAMA ŞEKİLLERİ

### 1 KARTLARI TOPLA OYUNU:

**Amaç:** Oyunun sonunda kart destesinden en çok kartı kazanan oyuncu olmak  
**Oyun;** Kartlar karıştırılarak hepsi ortaya konur. Oyuncular sırasıyla üstten birer tane kart alır. Herkes kendi kartı ile ortadaki kart destesinin en üstünde olan kartı karşılaştırır. Ortak nesneyi bulan zile basar Nesnenin adını söyler. Kartı alır ve kendi kartının üzerine yerleştirir. En çok kart alan oyunu kazanır.

### 2 ELİNDEN ÇIKART OYUNU:

**Amaç:** Elindeki kartları bitiren en hızlı oyuncu olmak  
**Oyun;** Tüm kartlar herhangi bir oyuncudan başlanarak eşit sayıda dağıtılır Son kart açık olarak ortaya yerleştirilir. Oyuncular kendi karttan ile ortadaki kartı karşılaştırma. Ortak nesneyi bulup zile basar. Nesnenin İsmiini söyler ve kartını ortadaki kartın üstüne koyar. Bu şekilde eldeki kartlar bitene kadar oyun devam eder. Kartlarını elden çıkaran en son oyuncu oyunu kaybeder.

### 3 ÇATLAK PATLAK OYUNU:

**Amaç:** Verilen kartı elden çıkarmak için diğer oyuncuların daha hızlı olmak gerekir

**Oyun:** Her bir oyuncunun eline bir kart verilir Kartlar oyuncunun avucunda açık olarak oynanır. (Kalan kartlar sonraki turlarda kullanılmak üzere kenara konulur.) Bir oyuncu kendi kartı ve bir rakibinin kartı arasındaki ortak sembolü bulup onun ismini söyler ve kartını rakibin elindeki kartın üzerine koyar Şimdi bu rakip yeni kartı ile geriye kalan diğer rakiplerinin kartları arasındaki ortak sembolü bulmalıdır. Eğer bunu yapabilirse tüm kartları bir defa da diğer oyuncuya verir. Tüm kartlar elinde kalan en son oyuncusu turu kaybeder Ve elindeki tüm kartlar yanına koyar. Kartlar bu şekilde bitene kadar turlar devam eder. Oyun sonunda en çok kart alan oyuncu oyunu kaybeder.

### 4 KARTLAR SENDE OYUNU:

**Amaç;** Oyunun sonunda ortadaki desteden en az kart almış oyuncu olmak

**Oyun;** kartlar karıştırılarak hepsi ortaya konur Oyuncular sırayla üstten birer tane kart alır Her bir oyuncu diğer oyuncuların birinin kartı ile ortadaki destenin en altındaki kart arasında ortak bir sembol bulmalıdır. Ortak sembolü bulan ve zile basıp ismini söyleyen ilk oyuncu ortada desteden kartı alır ve ortak sembolü bulduğu kartın üzerine koyar. Ortadaki kart alındığında yeni bir kart ortaya çıkar Oyun tüm kartlar alınıncaya kadar devam eder ve en az kart alan oyuncu oyunu kazanır.

### 5 KARTLAR BENDE OYUNU

**Amaç;** Diğer oyuncuların daha hızlı bir şekilde daha fazla kart toplamak

**Oyun;** Her tur için ortaya bir kart ve etrafına oyuncu sayısı kadar kart açılır. ( Geriye kalan kartları kenarda bırakın. Bunlar daha sonraki Turlarda kullanılacak )Olan kartlar ile ortadaki kartlar karşılaştırılır, Ortak nesneyi bulan zile basar Ortak nesnenin ismini söyler ve kartı alır. (Dikkat; Bu oyunda ortadaki kart asla almayınız.) Tüm kartlar alınır alınmaz kenarda duran destenin en altında bulunan kart ortaya konur böylece yeni tura başlanır. Oyuncular kazandıran kartları yanlarına koyarlar. Desteden çekilecek kart kalmayana kadar turlar devam eder

Oyun sonunda en çok kartı kazanan oyuncu oyunu kazanır.

## HATIRLATMA

- 1- Her bir oyun şekli oynanmadan önce kartlar karıştırılmalıdır.
- 2- Oyunun ön ve arkasında iki farklı Find to Catch oyunu olduğu için oynanan taraf karıştırılmamalıdır.
- 3- Oyun zil olmadan da oynanabilir.

## OYUNUN KAZANIMLARI

- 1- Seçici dikkatin geliştirilmesi
- 2- Konsantrasyon ve odaklanma
- 3- Hız ve refleks
- 4- Sürdürülebilir dikkat suresinde artma
- 5- Kur'an harflerinin eğlenerek öğrenilmesi
- 6- Trafik levhalarının eğlenerek öğrenilmesi

### ÖRNEK OYNAMA ŞEKLİ

