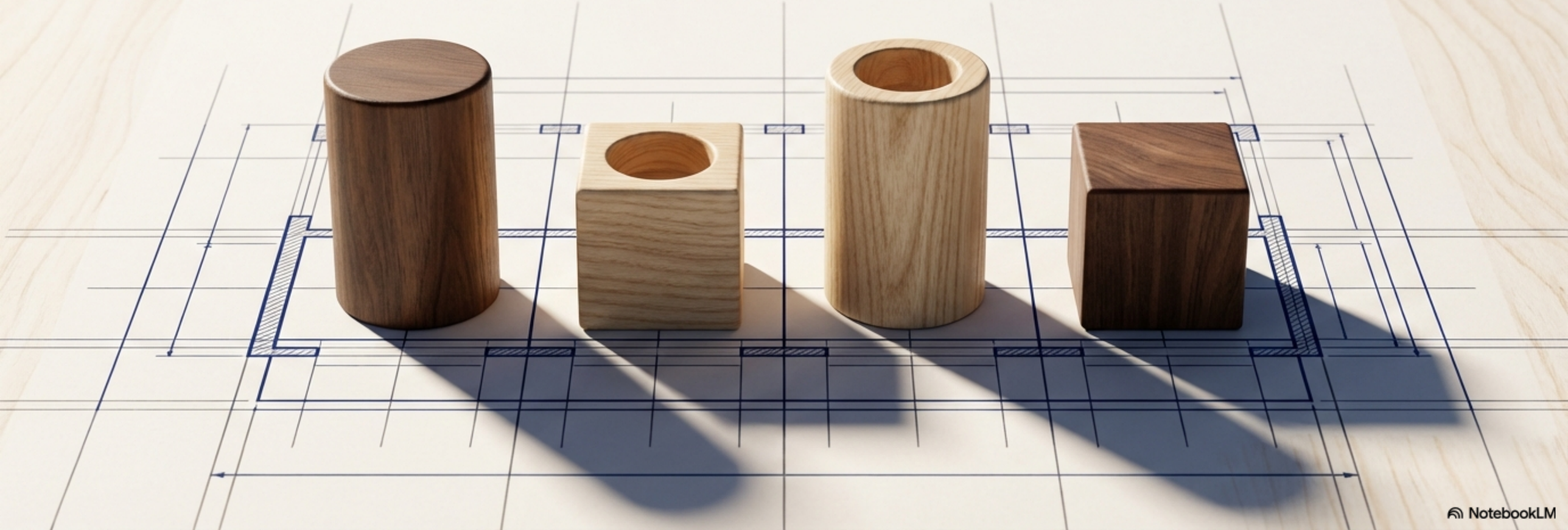
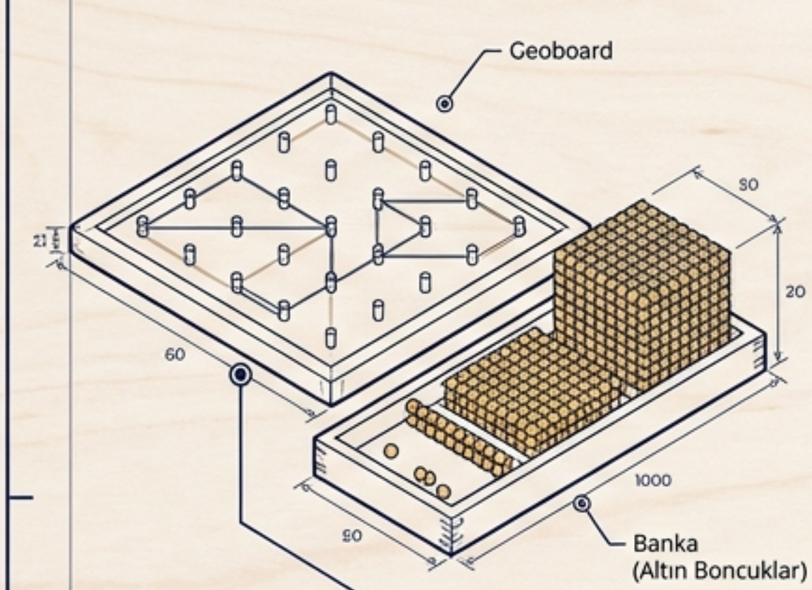
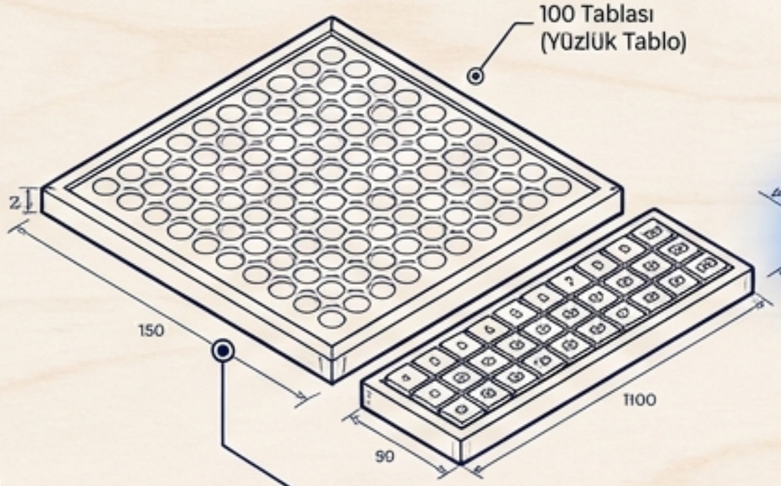
Altı Yaşında Strateji: Bir Quarto Deneyimi

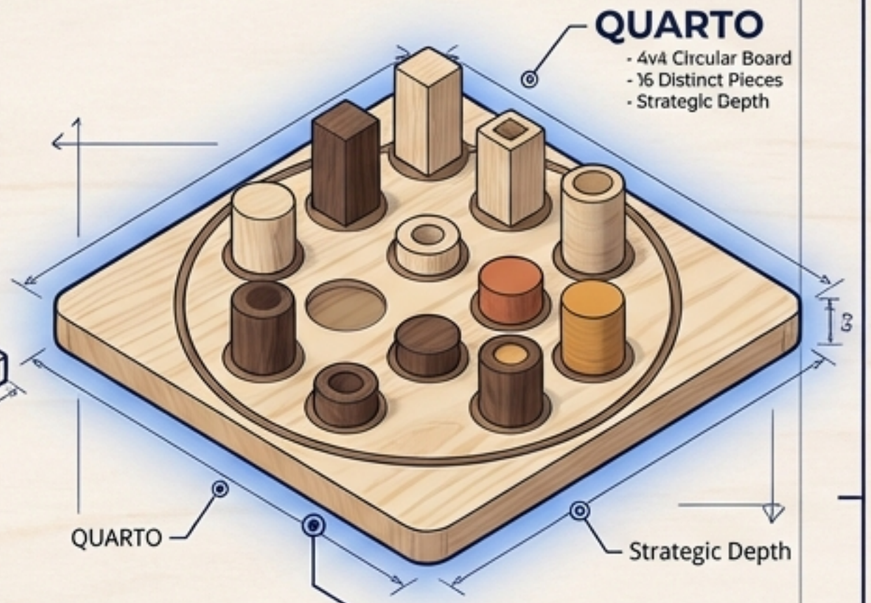
Somut araçlardan soyut düşünmeye geçiş.



NotebookLM



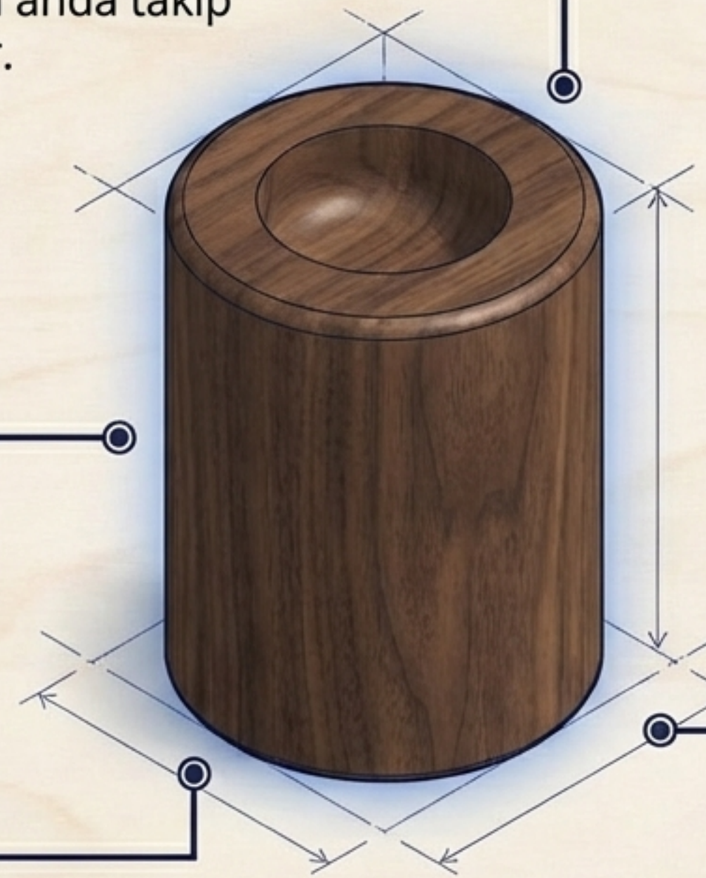




6 yaş grubuyla temel araçlar (geoboard, banka, 100 tablası) hem somut hem soyut olarak tamamlandıktan sonra yeni bir faza geçildi. Görsel algı ve stratejiyi birleştiren, dünyanın en çok ödül alan akıl oyunlarından biri: Quarto.

NotebookLM

Hedef basit ama karmaşık: Tahta üzerinde, ortak bir özelliğe sahip 4 taşı yatay, dikey veya çapraz dizmek. Toplam 16 eşsiz taş, her birinin aynı anda takip edilmesi gereken 4 farklı özelliği var.



Boy
(Uzun / Kısa)

Renk
(Koyu / Açık)

Şekil
(Silindir / Kare Prizma)

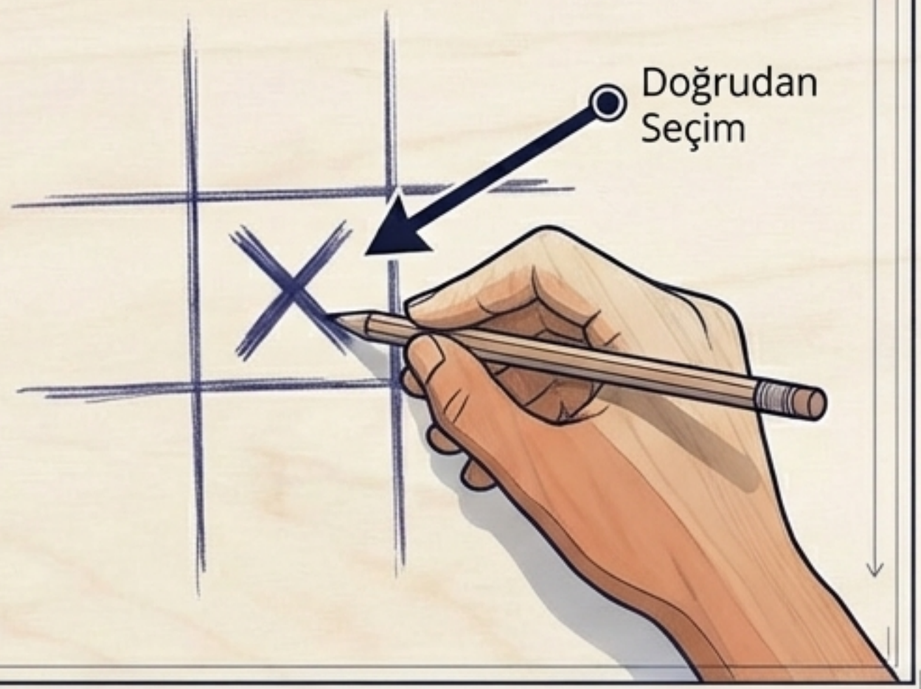
Yüzey
(Delikli / Düz)

NotebookLM

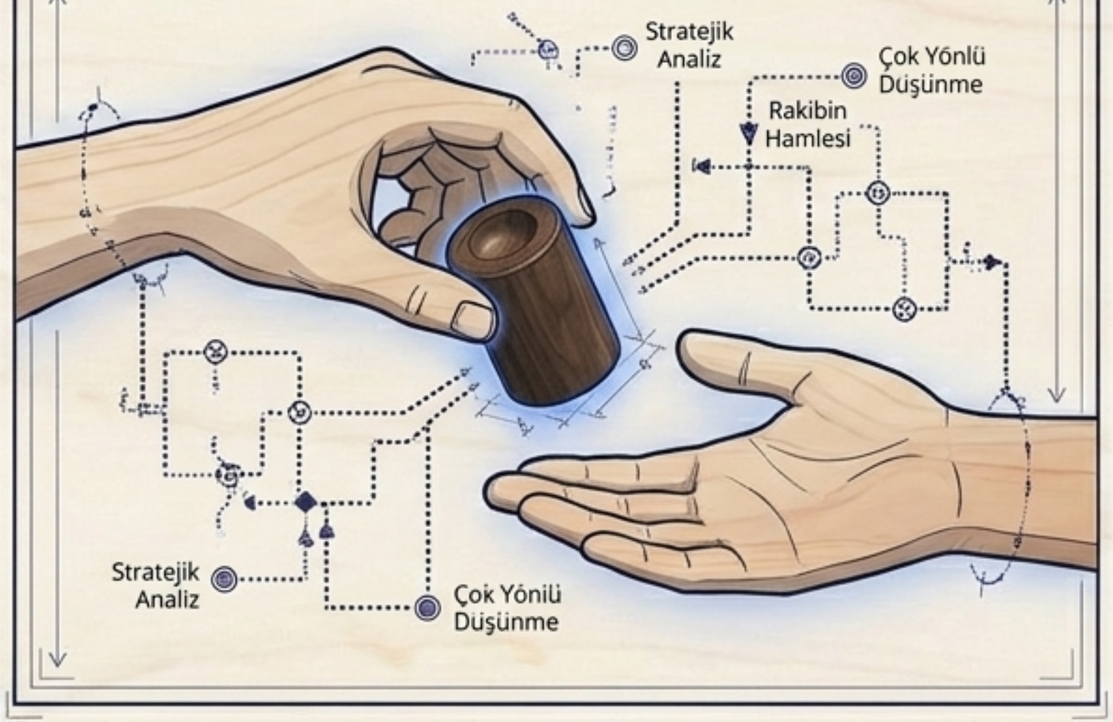
Oyunu Değiştiren Kural

Quarto, klasik “XO” oyununa benzer ancak onu dünyanın en iyi strateji oyunlarından biri yapan çok ilginç bir kuralı vardır: Oynayacağınız taşı **siz değil, rakibiniz seçer.**

Klasik XO



Quarto



NotebookLM

Quarto!

1



Oyuncu A taş seçer ve B'ye verir.

2



Oyuncu B taşı tahtaya yerleştirir.

3



Oyuncu B yerdeki taşlardan birini seçip A'ya verir.

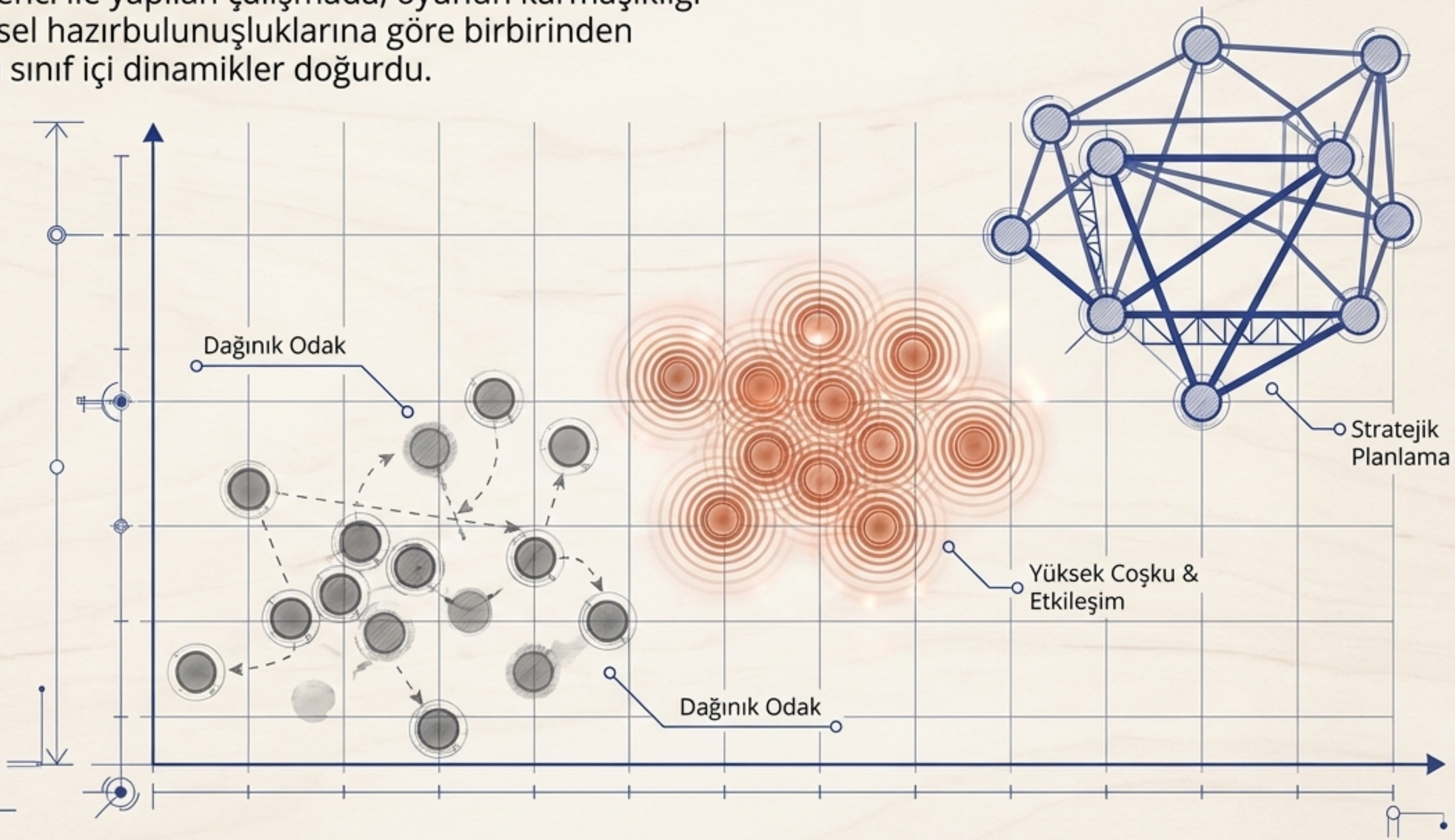
⚠ Eğer 'Quarto' demeyi unutursan, rakibin sırası geldiğinde dizini çalıp oyunu kazanabilir!

Oyun, taş seçimi ile başlar ve taşlar bitene veya biri seriyi fark edene kadar karşılıklı bir döngüde devam eder.

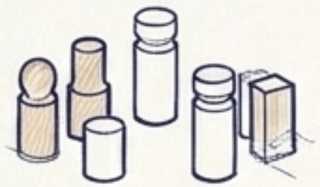
NotebookLM

Saha Gözlemi: 30 Öğrenci, 3 Farklı Reaksiyon

Yaklaşık 30 öğrenci ile yapılan çalışmada, oyunun karmaşıklığı çocukların bilişsel hazırbulunuşluklarına göre birbirinden tamamen farklı sınıf içi dinamikler doğurdu.



NotebookLM

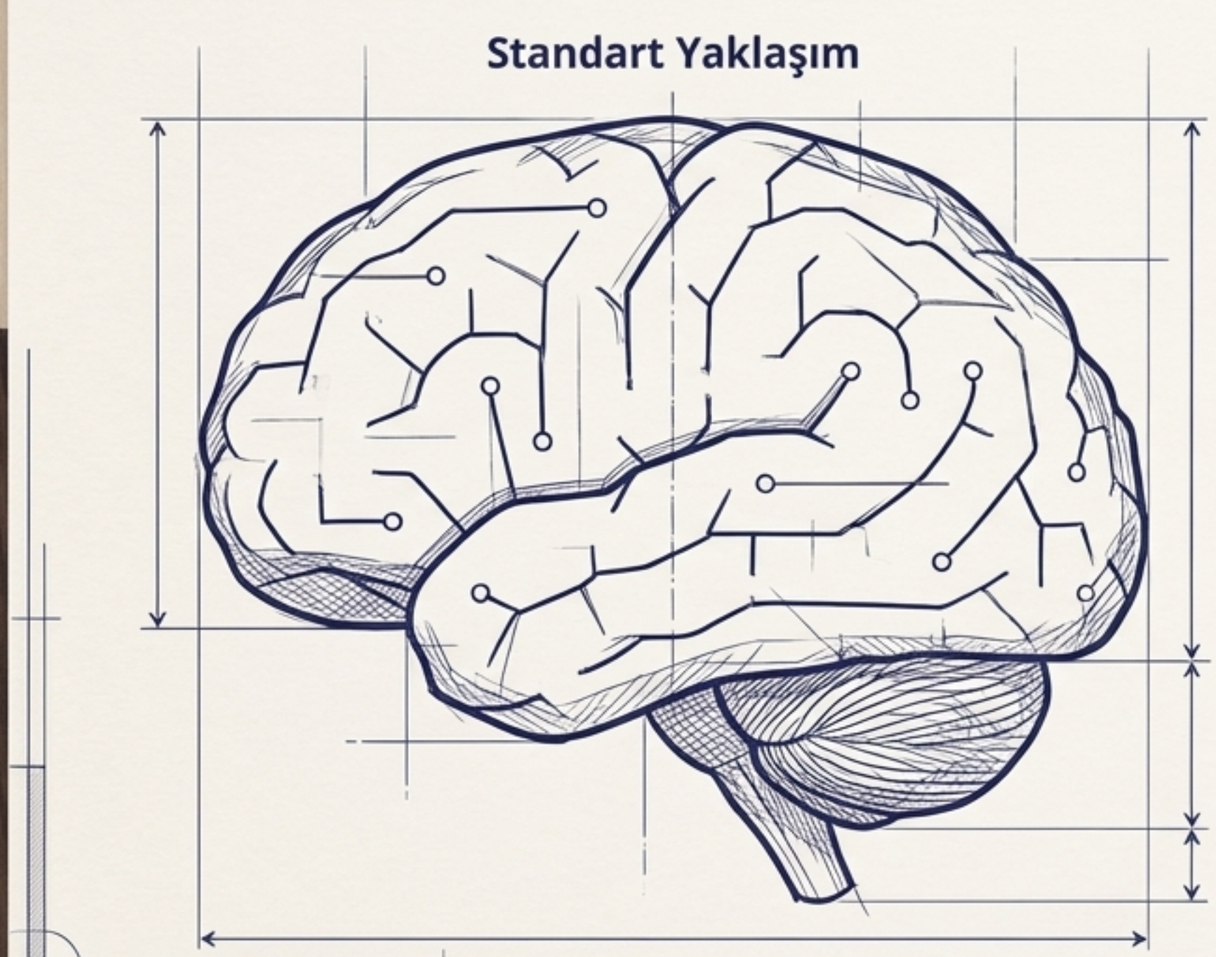


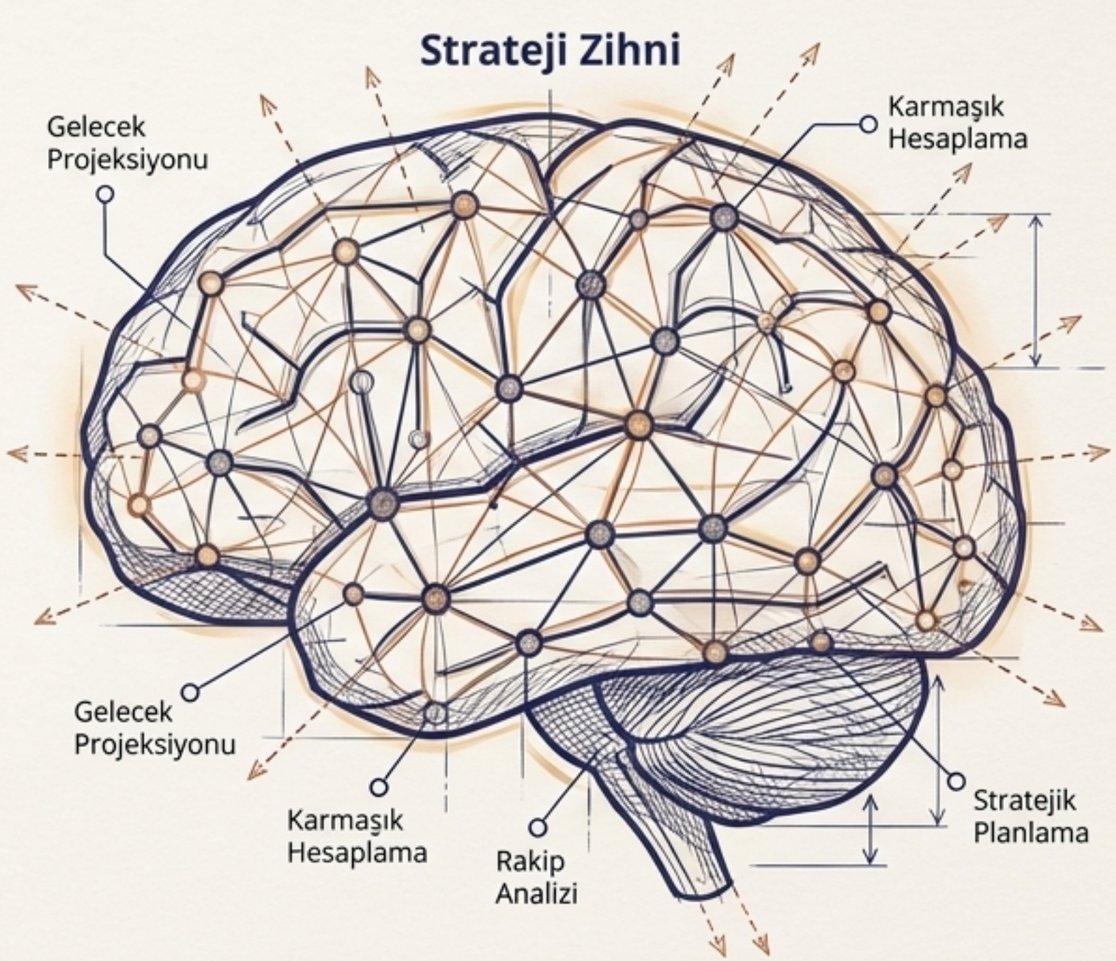
	Odak Problemi Olanlar	Öğrenmeye Hevesliler	Satranç Geçmişi Olanlar
Kurallara Tepki	Kuralları dinlerken bile sıkılıp anında oynamak istediler.	Çok güzel dinleyip, tam kavrayana kadar tekrar tekrar oynadılar.	Kuralları hızla kavradılar, ezbere değil düşünerek dinlediler.
Hamle Mantığı	Mantığı oturtamadan tahtaya taş koydular; puan aldıklarını bile söyleyince fark ettiler.	Deneme yanılma ile ustalaştılar, öğretmenin göremediği hamleleri bile görerek kazandılar.	Her hamleyi düşünerek yaptılar, rakibe bilinçli taş seçerek stratejik tuzaklar kurdular.
Duygusal Durum	Çabuk sıkıldılar, verimli çalışma gerçekleşmedi.	Yenildiklerinde tekrar oynamak istediler, büyük keyif aldılar.	Strateji kurmanın verdiği büyük heyecan ve tatminle oynadılar.

NotebookLM

Satranç Etkisi: Önceden Eğitilmiş Zihin

En dikkat çekici bulgu; satranç kursuna giden veya benzeri strateji oyunlarına aşina olan çocukların, kuralları sadece hızlı kavramakla kalmayıp, anında analitik düşünceye geçiş yapabilmesiydi. Bu çocuklar hamlelerini ezbere değil, rakibin zihnini okuyarak ve ona göre taş seçerek yaptılar.

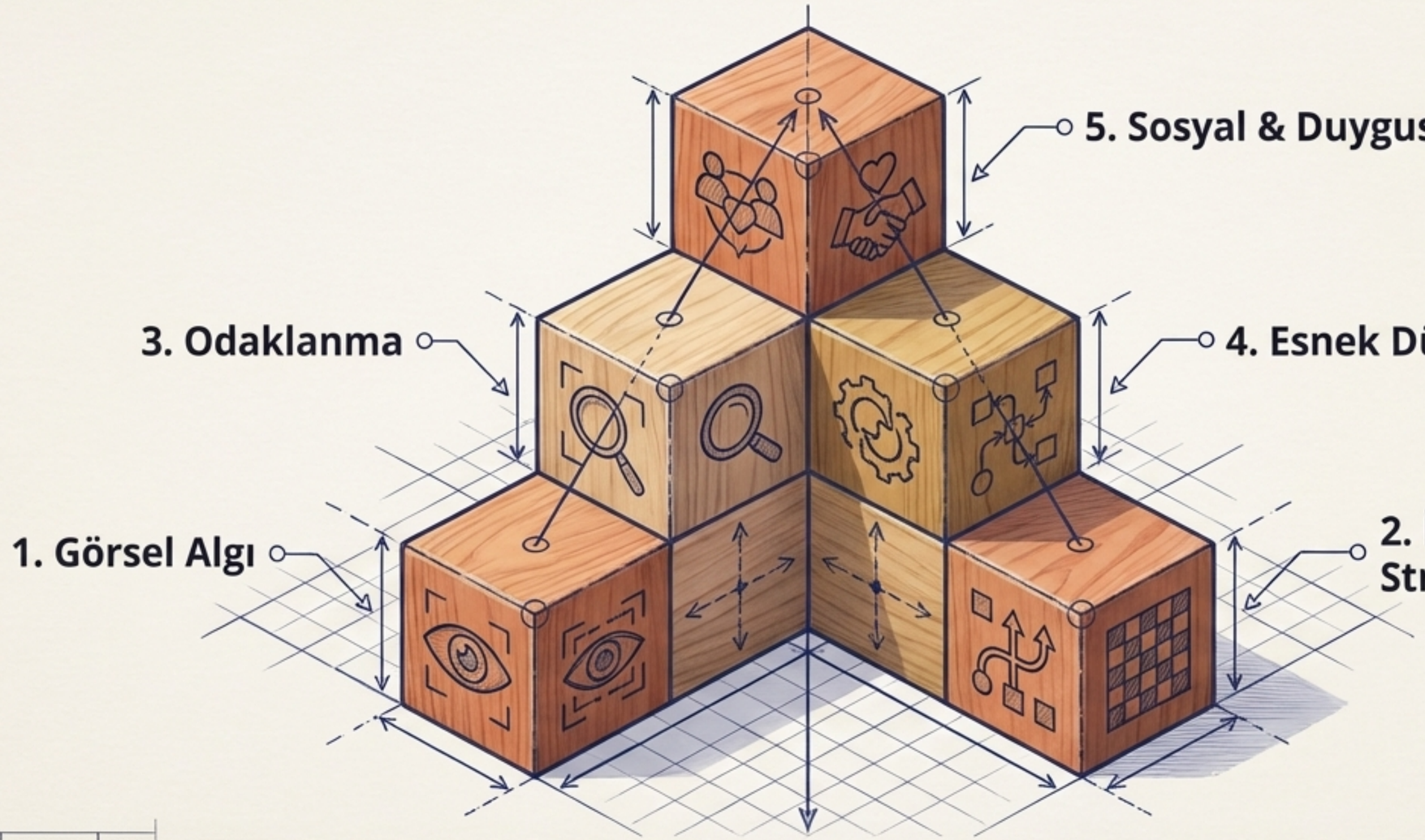




NotebookLM

Zihin Jimnastiği Çerçevesi

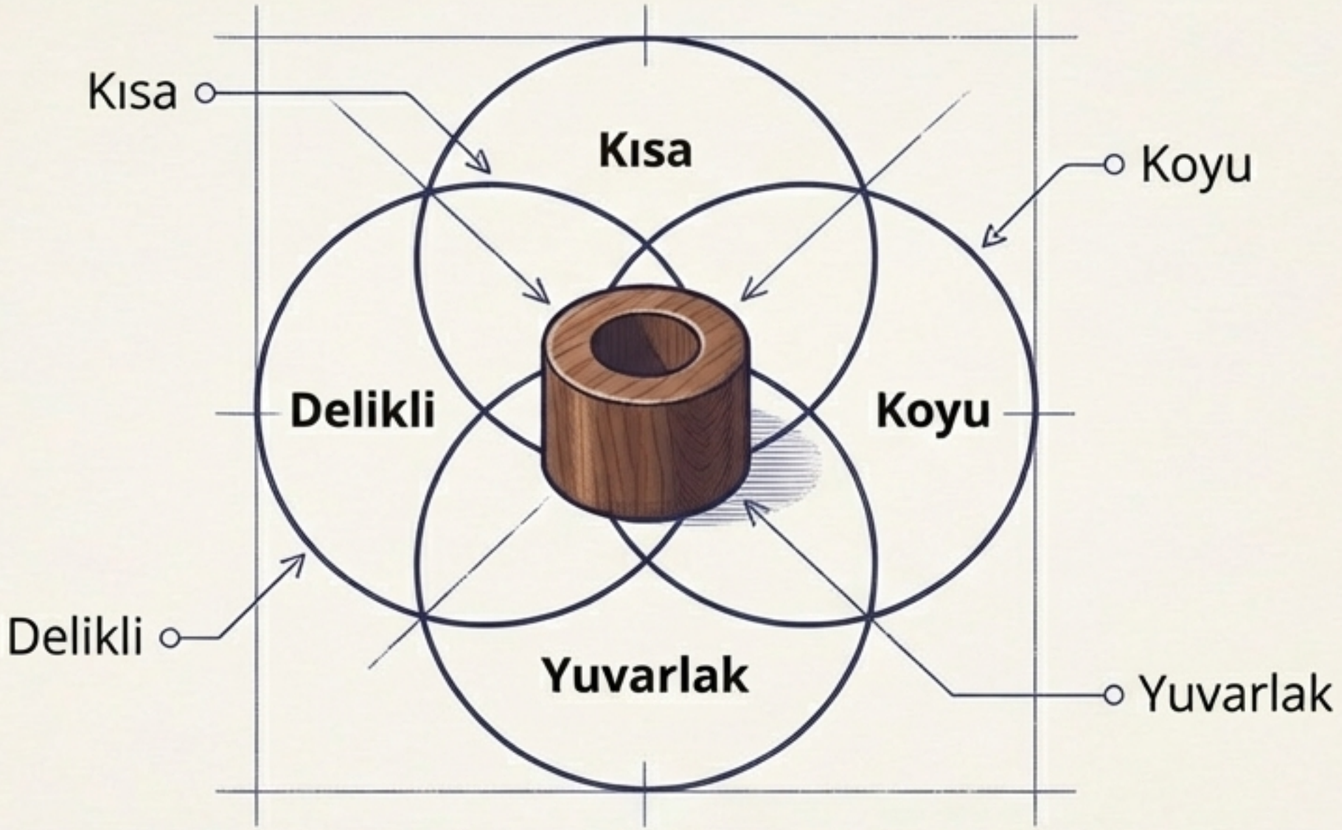
Quarto gibi strateji oyunları sadece bir eğlence aracı değildir. Somut işlem döneminden karmaşık düşünceye geçen 6 yaş çocukları için bu oyun, 5 temel alanda kusursuz bir zihin jimnastiği görevi görür.



NotebookLM

1. Görsel Algı ve Sınıflandırma

Bir taşın aynı anda hem kısa, hem delikli, hem koyu, hem de yuvarlak olduğunu fark edebilmek, nesneleri birden fazla özelliğine göre analiz etmeyi gerektirir.



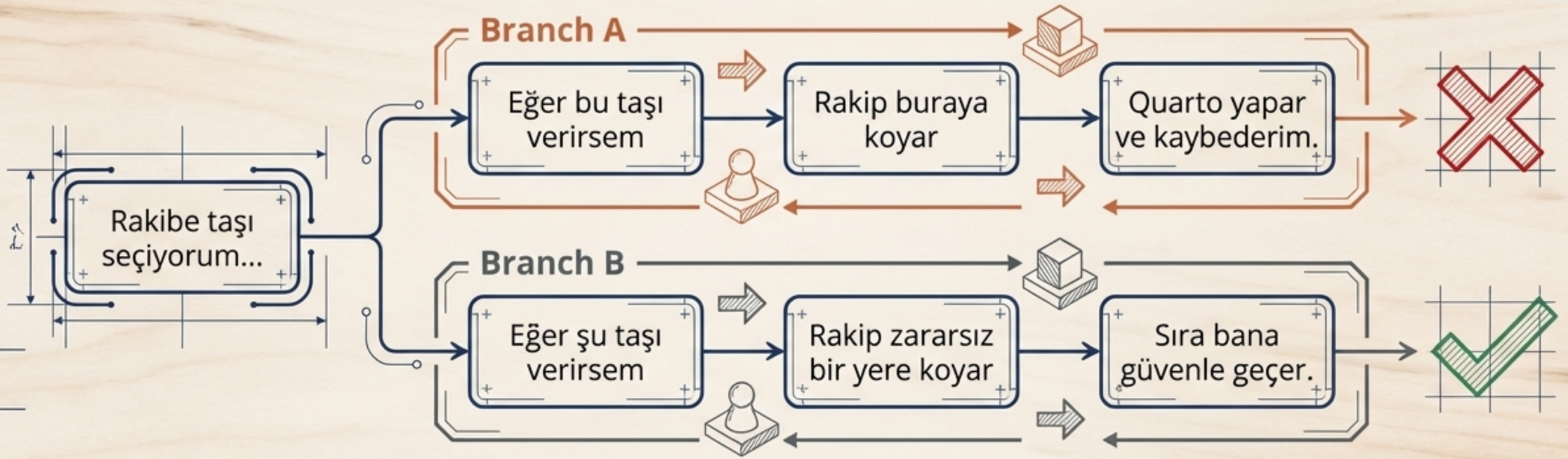
Insight Box

Kazanım: Matematiksel gruplandırma ve kümeler oyan mantığının temelleri atılır.

NotebookLM

2. İleriye Dönük Strateji ve ‘Tersine Mühendislik’

Genellikle “şimdi”ye odaklı olan 6 yaş çocuğu, rakibe taş verme zorunluluğu sayesinde “Ben bu taşı verirsem o nereye koyar?” sorusunu sormaya başlar.



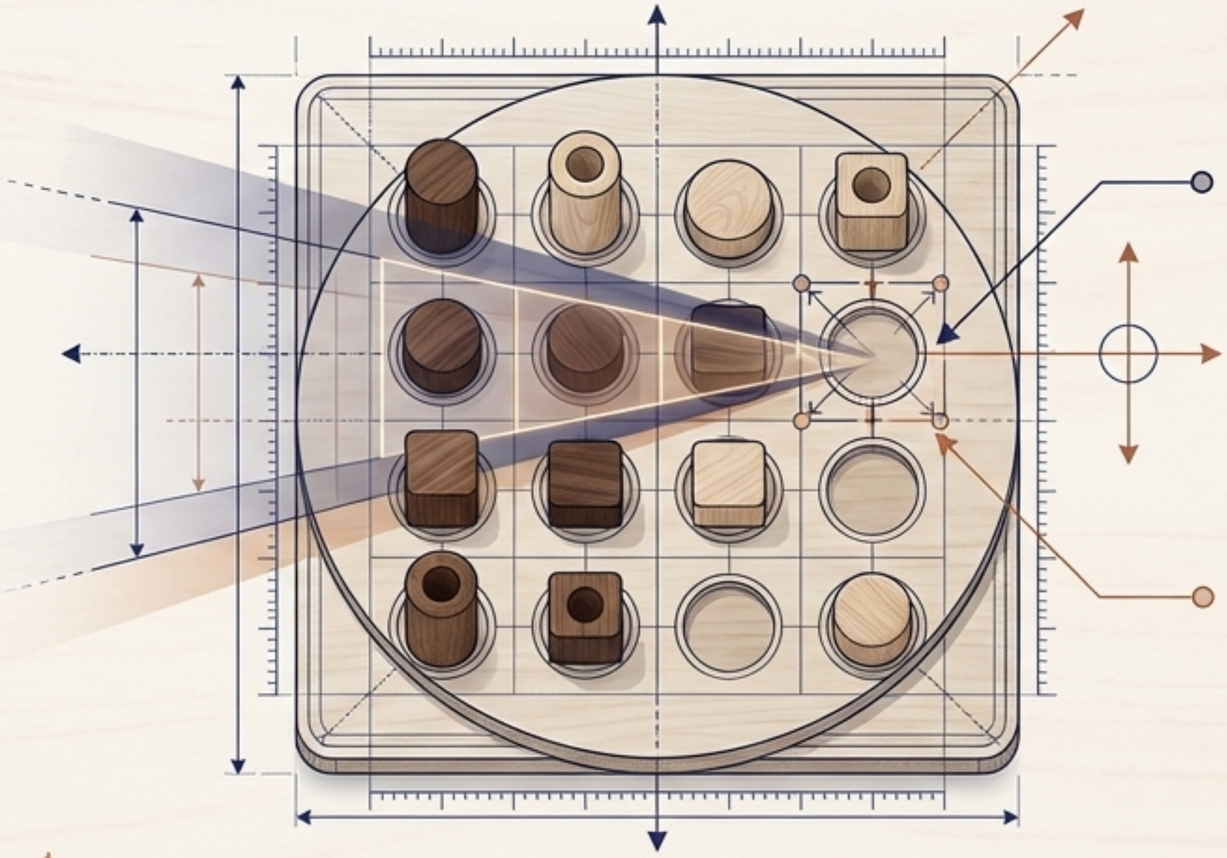
Insight Box

Kazanım: Sebep-sonuç ilişkisi kurma ve bir sonraki adımı planlama yetisi (yürütücü işlevler) gelişir.

NotebookLM

3. Dikkat ve Odaklanma Süresi

Dikkat süresinin doğal olarak kısa olduğu 6 yaş döneminde, kazanabilmek için masadaki her bir hamleyi ve her bir taşın özelliğini kesintisiz takip etme zorunluluğu vardır.

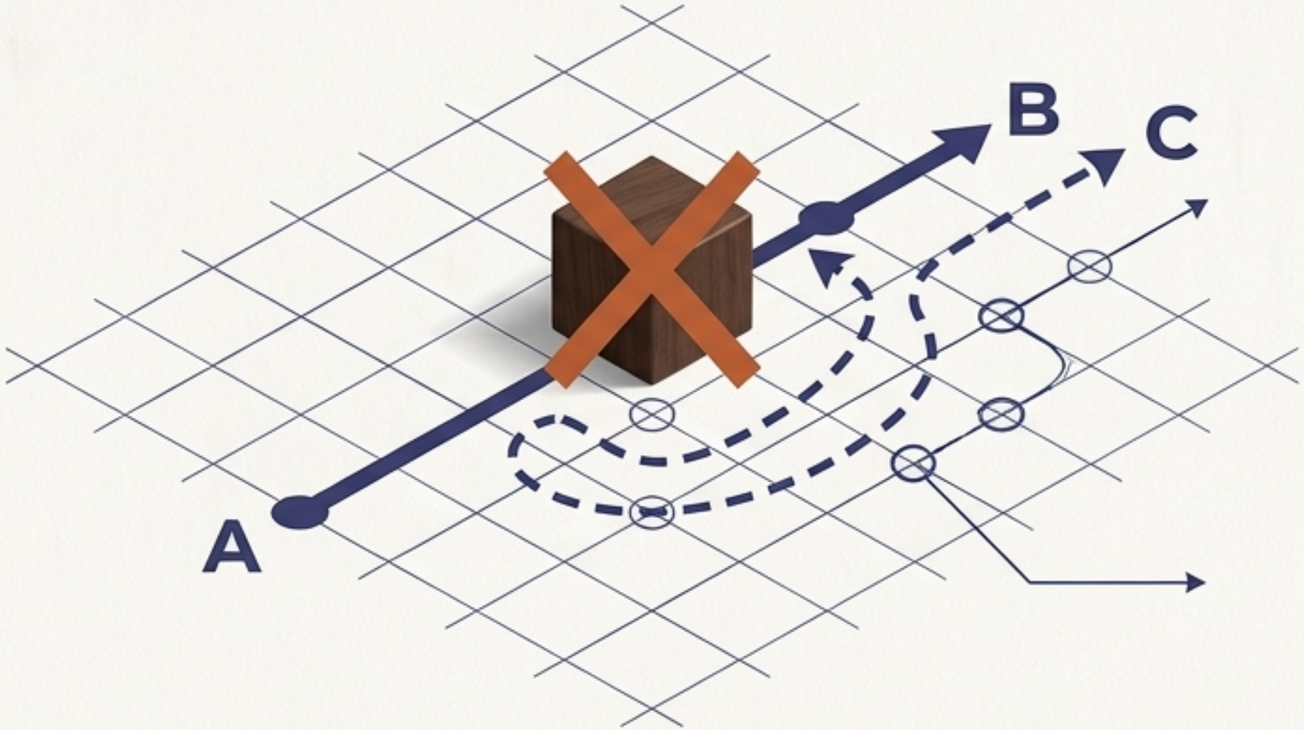


Kazanım: Bir göreve odaklanma süresi organik olarak uzar ve "ayrıntılara dikkat etme" alışkanlığı kazanılır.

NotebookLM

4. Esnek Düşünme ve Problem Çözme

Kendi planladığı kusursuz bölge rakibi tarafından kapatıldığında veya eline hiç beklemediği bir taş tutuşturulduğunda, çocuk anında yeni bir strateji üretmek zorundadır.



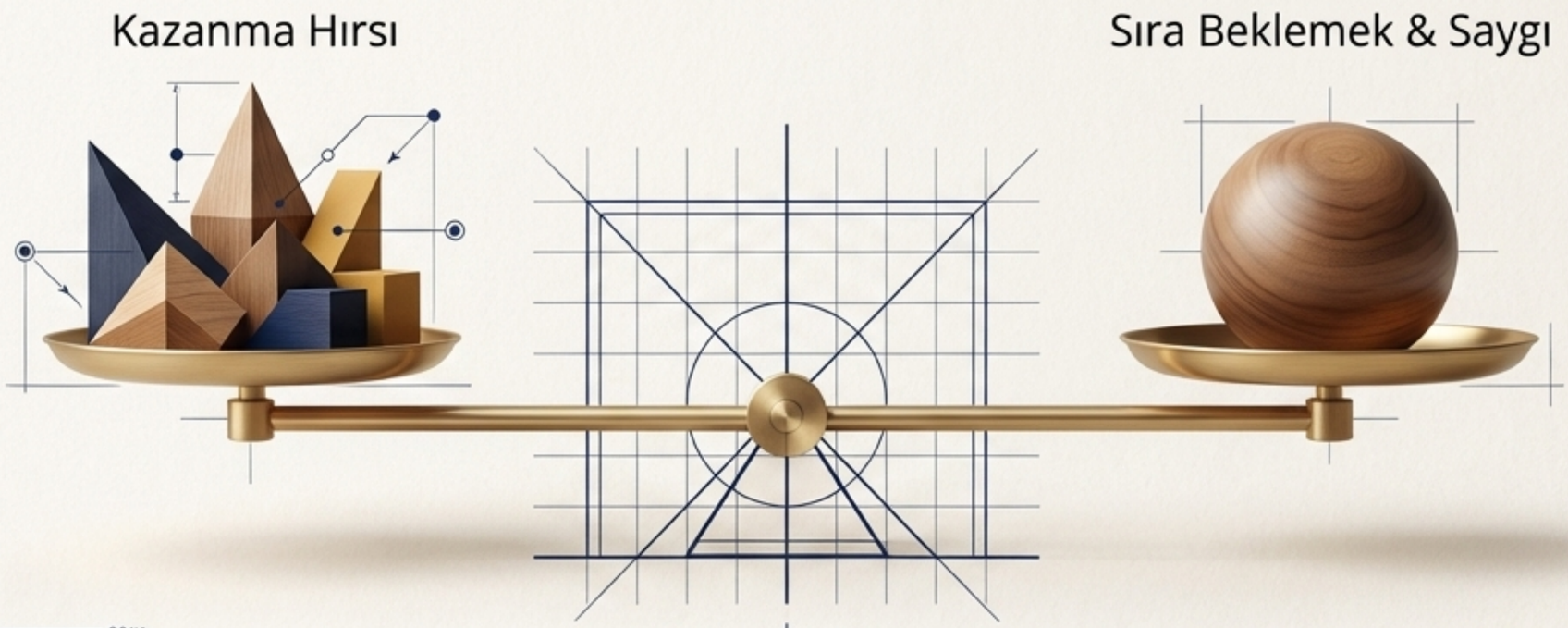
Insight Box

Kazanım: Hayal kırıklığıyla başa çıkma ve sabit bir fikre saplanıp kalmadan alternatif çözümler üretebilme becerisi desteklenir.

NotebookLM

5. Sosyal ve Duygusal Gelişim

Başkasının senin için seçtiği taşa razı olmak ve kazanma/kaybetme döngüsünü masanın kuralları içinde yaşamak, bu yaş grubu için çok kritik bir duygusal **sınav**dır.

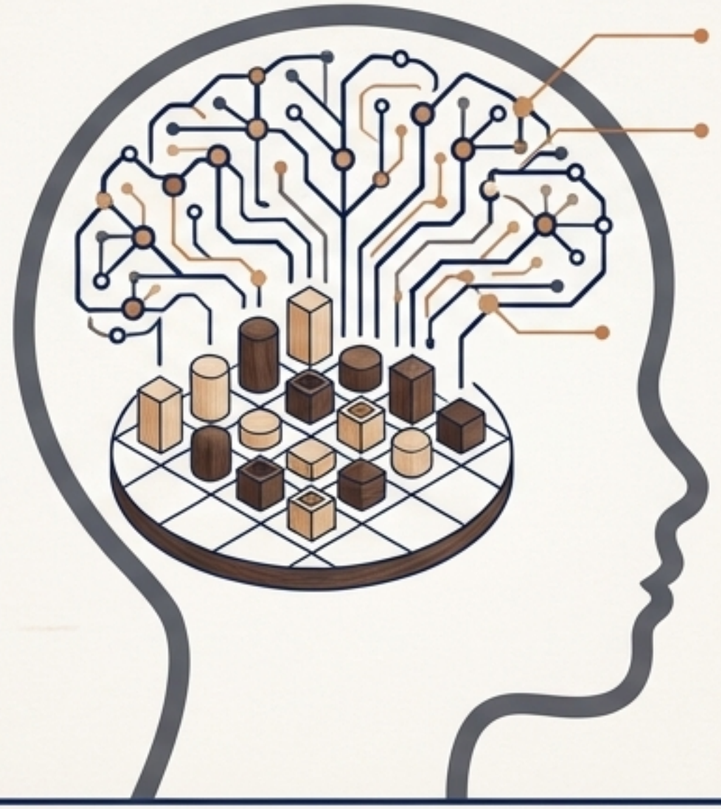


Insight Box

Kazanım: Özdenetim becerisi gelişir; fevri hamleler yerine kontrollü hareket etmeyi ve etik kurallar çerçevesinde deneyimlemeyi öğrenirler.

NotebookLM

Sentez: Oyunun Ötesindeki Bilişsel Antrenman Sahası



Quarto, masada ahşap taşlarla oynanan bir oyun gibi görünse de, aslında 6 yaşındaki bir çocuğun görsel, analitik ve duygusal zekasını aynı potada eriten bir simülasyondur. Erken yaşta bu "zihin jimnastiği" ile tanışan beyinler, gelecekteki karmaşık problemleri çözmek için kendi altyapılarını şimdiden inşa ederler.

NotebookLM