



## KUTU OYUNLARI KULÜBÜ

<b>Kulüp Lideri</b>	Yunus Emre Bilgin								
<b>Kulüp Amacı:</b>	Belirlenen kutu oyunlarını derinlemesine kavramalarını ve öğrenme becerilerinin gelişmesini sağlamak								
<b>Kulüp Kontenjanı:</b>	12-16 kişi(karşılıklı oynanacak oyunlar için öğrenci sayısının çift sayı olması gerekmektedir.)								
<b>Kulübün Uygulanacağı Seviyeler:</b>	<table border="1"><tr><td>5 ve 6 Yaş Grubu</td><td></td></tr><tr><td>1 ve 2.Sınıflar</td><td></td></tr><tr><td>3 ve 4.Sınıflar</td><td><b>Uygundur</b></td></tr><tr><td>5,6 ve 7.Sınıflar</td><td></td></tr></table>	5 ve 6 Yaş Grubu		1 ve 2.Sınıflar		3 ve 4.Sınıflar	<b>Uygundur</b>	5,6 ve 7.Sınıflar	
5 ve 6 Yaş Grubu									
1 ve 2.Sınıflar									
3 ve 4.Sınıflar	<b>Uygundur</b>								
5,6 ve 7.Sınıflar									
<b>Öğrenciler bu kulübe katılmaları için 3 neden:</b>	<p>Etkileşim kurmak ve eğlenceli zaman geçirmek</p> <p>Zeka oyunları ile kendimizi geliştirmek</p> <p>Dikkat ve motivasyon ile zinde kalmak</p>								
<b>(Varsa) Kullanılacak Malzemeler:</b>	QBİTZ SMART CUPS KORİDOR TRAFFİC Kutu oyunları temin edilecek.								
<b>Öğrencilerin Sorumlulukları:</b>	İş birliği içerisinde öğrenme becerilerini geliştirmek								
<b>Ürünlerin Sergileneceği Alan:</b>	Kulübün son 2 haftasında kendi kutu oyunlarını tasarlayan gruplar oyunlarını diğer öğrencilere tanıtır ve oynatır. (Derslikler)								

**Not:** Kulüp lideri yukarıdaki maddelerden oluşan ve “Neden bu kulübü seçmeliyim?” sorusuna cevap veren bir tanıtım hazırlamalıdır. Kulübünüzü tanıtacak bu tanıtım videosu, 5 Eylül Pazartesi gününe kadar teamse kulüpismi\_kulüplideriismi şeklinde isimlendirerek eklenmelidir.