

Ba

SAPANCA

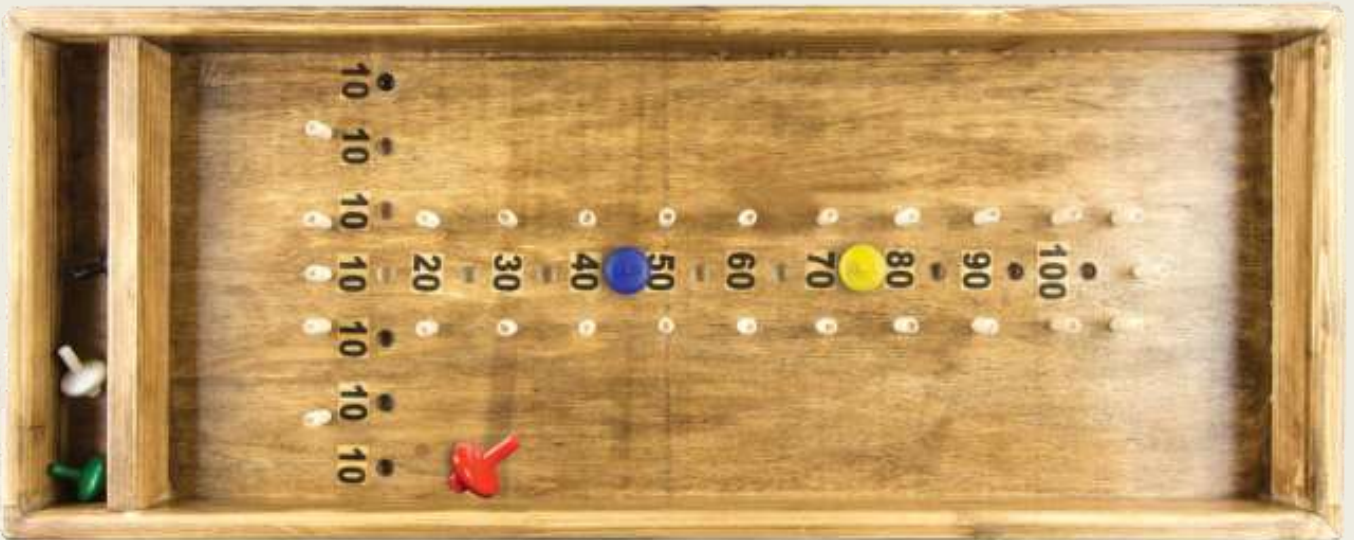
OYUNLAR



ALENGİR

Ucunda kavela bulunan ahşap top oyun tablasının alt uç bölgesinde bulunan deliğe yerleştirilir. Oyun tablasında minik topacların bulunduğu bölmeden bir topa alınır alt kısımda sıralı 5 kavelanın yan yana durduėu bölgede döndürölür. Oyun tablası iki el ile ahşap top üzerinde saėa sola yukarı aőaėı hareket ettirilir ve dönen topacın en yüksek puanı kazandıran deliėe girmesi için aba gösterilir. Bir topa herhangi bir deliėe yerleőtirilemeden dönmesini durdurursa o topa oyun dıőı kalır. Oyuncu toplam 6 topacı ile oyunu tamamlar ve topladıėı puan o oyuncunun skoru olarak kayıt altına alınır. Bir sonraki oyuncuya geilir. En ok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanmıő olur.

Alengir, el-göz koordinasyonu ve motor becerileri geliőtiren, dikkat ve odaklanma üzerinde olumlu etkiye sahip eėlenceli bir oyun olmakla birlikte iyi bir eėitim materyali özelliėi de taőır.

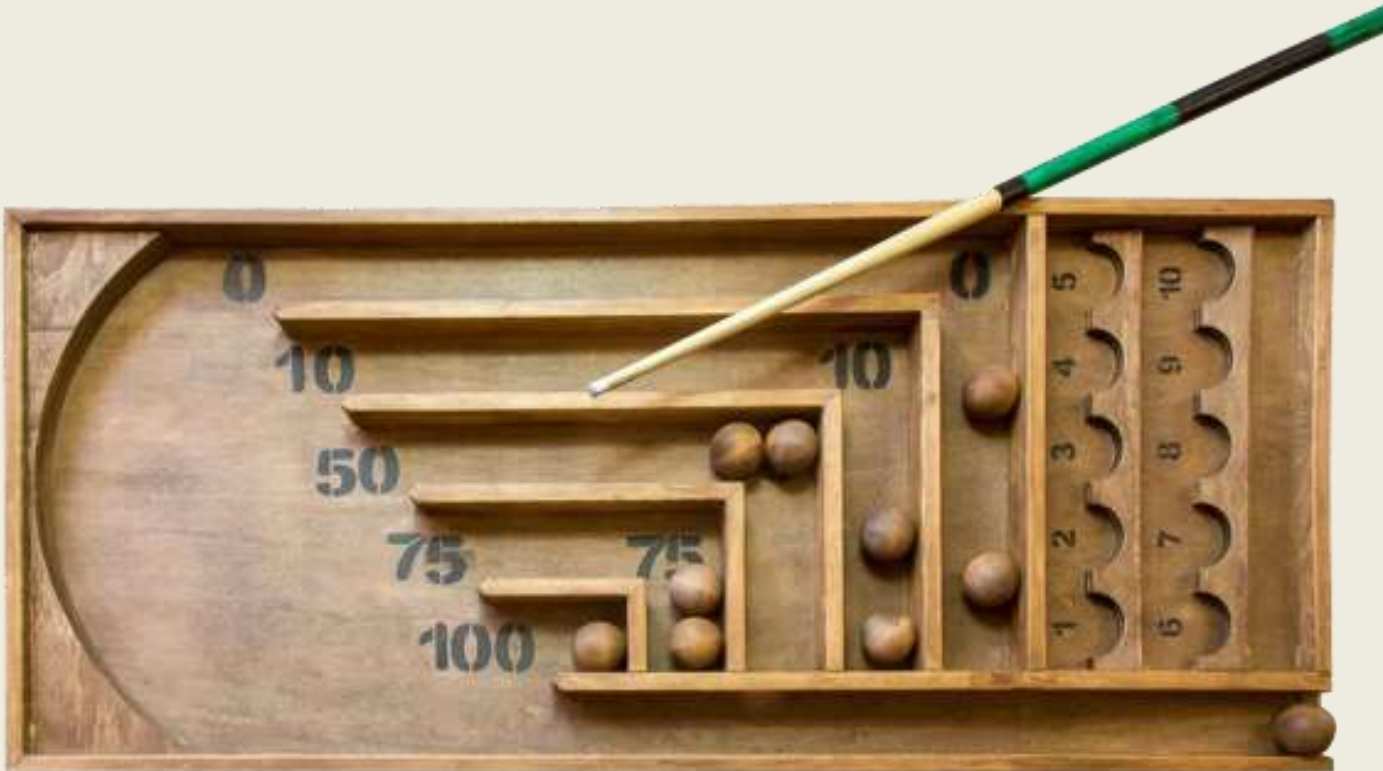




BİLARDO

Her bir oyuncu oyuna 5 ahşap top ile başlar. Toplara isteka ile hareket vererek en yüksek puanı toplamayı hedefler. İkinci denemeden sonra başlangıç noktasına geri dönen her bir top oyun dışı kalır. İlk 5 topun kullanılmasından sonra şayet oyuncu sıfır puan çekmiş ise o oyuncu oyun dışı kalır. İkinci 5 topun fırlatılması hakkını elde edebilmek için ilk 5 topta en az 10 puan almış olmak gerekir. 10 topun sonunda en yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır.

Bilardo el-göz koordinasyonu, dikkat, denge, psikomotor sistem ve motor becerilerin gelişmesi üzerinde olumlu etkiye sahip eğlenceli bir oyun olmakla birlikte iyi bir eğitim materyali olma özelliği de taşır.





S A P A N C A

SHUFFLEBOARD BOND

Her bir oyuncu her defasında sadece bir disk kaydırma hakkına sahiptir. Diskini kaydıran oyuncu kenara çekilir ve sıra diğer oyuncuya geçer. Kaydırma alanı üzerinde hedef, sahip olduğunuz disk en yüksek puan alanına ulaştırmaktır. Elbette burada ki diğer önemli bir strateji de diğer oyuncuyu yüksek puan alanından veya kaydırma alanından dışarıya itmektir. Her bir oyuncu 4 adet diskini kaydirdikten sonra oyun alanında disklerin bulunduğu tarafa geçilir, kazanılan puanlar toplanır. Oyunu, başlangıçta belirlenen puanı (15 veya 21) ilk toplayan oyuncu kazanmış olur.

Puanlama;

Puanlama sırasında herhangi bir disk masanın en sonunda bulunan oyuncu puan alır diğer oyuncu ise puan alamaz. Ayrıca oyuncunun disklerinden herhangi bir tanesi, rakibin oyun alanında en geride kalan diskinden daha geride ise geride kalan disk veya disklerden puan alamaz ve aşağıda ki puanlama yöntemi ile o setteki toplam puan belirlenir.



PUKET II

Eş zamanlı olarak iki oyuncu oyuna başlar. Her bir oyuncu kendi oyun bölgesinde bulunan ahşap diskleri köprü altından karşı bölgeye geçirmeye çalışır. Ahşap disklerle sadece fırlatma lastiği ile hareket verilir. Oyun dışına çıkan disk, hangi oyuncu tarafından dışarı atılmış ise o oyuncunun alanına yeniden yerleştirilir. Alanını tamamen boşaltan oyuncu oyunu kazanır.

Puket – II el-göz koordinasyonunu geliştiren dikkat ve motor beceriler üzerinde olumlu etkiye sahip eğlenceli bir oyun olmakla birlikte iyi bir eğitim materyali olma özelliği de taşır.





TEKE TEK

İki oyuncunun aynı anda oynayabildiği bir oyundur. Her bir oyuncunun kendi bölgesinde dört çukur vardır ve oyuna dört ahşap top ile başlar. Oyuncular topları yuvarlayarak çukurlara yerleştirmeye çalışır. Birbirinin bölgesine kaçırılan toplar o bölgede oynayan oyuncu tarafından oynanır. Tüm toplarını diğer bölgeye gönderen oyuncu kendi bölgesine top gelene kadar beklemek durumunda kalır. Atılan top rakibinin bölgesinde ki çukura yerleşirse bu rakibinizin lehine bir hamle olarak kabul edilir. Kendi bölgesinde bulunan çukurları daha önce dolduran oyuncu oyunu kazanır.

TekeTek oyununu sınırlı bir zaman içerisinde en fazla puanı toplama biçimi ile de kurala bağlayıp oynayabilirsiniz.

TekeTek el-göz koordinasyonu, dikkat, motor becerilerin gelişmesi, sayma, toplama ve yarışma kültürünün oluşması üzerinde olumlu etkiye sahip eğlenceli bir oyun olmakla birlikte iyi bir eğitim materyali olma özelliği de taşır.





ZİGZAG

Ahşap top kıvrımlı yolun başlangıç kısmına konulur. Kıvrımlı yol bağlı olduğu elcik kullanılarak yukarı, aşağı, sağa ve sola hareket ettirilir. Bu hareket sayesinde topun kıvrımlı yol üzerinde ilerlemesi ve en uç noktaya kadar taşınması hedeflenir. Hedefe ulaşan oyuncu en yüksek puanı alır. Yolu tamamlayamayan oyuncu topu düşürdüğü bölgede ki puan ile turu tamamlar.

Zigzag, tur sayısı ve oyuncu sayısı serbest olarak planlanıp oynanabilecek el-göz koordinasyonu ve motor becerileri geliştiren, dikkat ve odaklanma üzerinde olumlu etkiye sahip eğlenceli bir oyun olmakla birlikte iyi bir eğitim materyali özelliği de taşır.





S A P A N C A

KANCA & HOOK

Kanca, iki kiři ile oynanan bir düello oyunudur. Temel mantığı, yüzükleri kancalara geçirmek şeklinde özetlenebilir. Başlangıçta ahşap bardak orta yuvada bulunur. İki oyuncu sayarak aynı anda oyuna başlar. Yüzük yukarı doğru çekilir, kancaya doğru yumuşak serbest düşme hareketi ile ve yandan bir açı oluşturularak bırakılır. Yüzüğü kancaya geçiren oyuncu ahşap bardağı bir yuva ileri taşır. Ahşap bardağı oyun dışına çıkaran oyuncu oyunu kazanır.

UYARI; Kancaları üzerinde taşıyan ahşap kavela el ile tornada işlenmektedir. Dolayısıyla işlem boşluklarını alıp kavelanın her iki uçtan yuvaya sıkı oturması için maskeleme bandı kullanılmış olabilir. Ayrıca yüzük ve kanca arasında ki ip mesafesi de kontrol edilerek oyun paketlenmiştir. Zaman içerisinde yüzük ve kanca arasında ip mesafesi ile ilgili bir değişiklik yapmak gerekirse kancaları çevirerek bu işlemi yapabilirsiniz.





HOKEY

Hava masasının geleneksel ahşap versiyonudur. Kolunuzu orta çizginin ilerisine taşırmadan, ahşap tutamaçları kullanılarak kendi kalenizi koruyun ve ahşap diski rakip kaleye atmaya çalışın. Oyunu, süre veya sayı üzerinden kurgulayabilirsiniz.

Hokey oldukça eğlenceli, yarışma ruhunu disipline eden ve centilmenlik duygusunun gelişmesine olanak sağlayan bir oyundur. Ayrıca el-göz koordinasyonu, dikkat ve motor becerilerin gelişmesi üzerinde olumlu etkiye sahip eğlenceli bir oyun olmakla birlikte iyi bir eğitim materyali olma özelliği de taşır.





S A P A N C A

KÜÇÜK ATLAR

Küçük Atlar oldukça uzun bir geçmişe sahip eğlenceli bir oyundur. Şans ve stratejinin birlikte rol oynadığı oyun, aile içinde eğlenceli zaman geçirmek için de ideal bir araçtır. 2 veya 3-4 oyuncu ile oynanabilen oyunda her bir oyuncunun 4 ahşap atı vardır. Her oyuncu seçtiği atları başlangıçta kendi rengin de olan padok da tutar. Oyuncuların atlarını padoktan çıkarıp başlangıç noktasına getirebilmeleri için zar ile 6 atması gerekir. Bu kural her bir atın padoktan çıkabilmesi için geçerlidir. 6 atan her oyuncu ikinci bir zar atma hakkı daha kazanır. Oyun saat yönünde ilerler. Parkur da 1'den fazla atınız bulunabilir. Parkurun numaralı bölgesi hariç hiç bir alanın da 2 at birlikte bulunamaz. Atınız parkurda kendi atınız ile aynı alana düşerse padoka geri döner diğer yarışçı atlar ile karşılaşır rakip at kendi padokuna geri döner. Yarış anında atlar birbirini sollayamaz. Attığınız zar bir atı sol lamanızı gerektiriyorsa sayarak o atın bir gerisine kadar ilerleyip kalan sayı kadar geri gelmeniz gerekmektedir. Atlar son düzlüğe yani numaralı bölgeye girebilmek için giriş noktasında ki alana gelmek zorundadır. Numaralı bölge giriş noktasına sadece tam sayı atışı ile gelebilirsiniz. Son düzlükte ki ilerleyiş sırasında atılan zarın yüzeyinde okunan sayı atın gideceği basamağı işaret eder ve atınız basamak atlayarak ilerleyemez. Son düzlük de her at her basamağı (1-2-3-4-5 ve 6) tek tek geçmek zorundadır. Örneğin atınızın giriş bölgesinden içeri girebilmesi için 1 atmak zorundasınız ve içeri giren atınızın ilerlemesi için sırayla 2-3-4-5 ve 6 atmanız gerekir. Son düzlükte 6 nolu bölgeye gelen atın bitiş çizgisini geçebilmesi için 6 atmanız gerekir. 4 atını da bitiş çizgisinin dışına taşıyan oyuncu bu zorlu mücadeleyi kazanmış olur.





KÜÇÜK ATLAR

Hedef 16 bir matematik oyunudur. 2 veya daha fazla kişi arasında oynanabilir. Oyunun başlangıcında el yapımı şimşir ahşap pullar oyuncular arasında eşit olarak paylaştırılır. Kimin oyuna başlayacağı zar atışı ile belirlenir ve en yüksek zarı atan oyuncu oyuna başlar. Oyuncu 3 zarı aynı anda atar ve zarların yüzeyinde gelen sayılardan, 4 işlemi kullanarak 16 elde etmeye çalışır. İşlem sırasında her bir rakamı bir kere kullanır. Ancak 4 işlemi istediği gibi kullanabilir. Şayet oyuncu 16'yı elde edemezse eksik veya fazlası kadar pulu kasaya geri koyar. Pullarını tamamen kasaya geri veren oyuncu oyunu kaybetmiş olur ve oyun dışı kalır. Oyun tek oyuncu kalıncaya kadar devam eder.

Hedef 16 oyunu matematiksel düşünme yeteneğini, işlem becerisini güçlendirir.

Ayrıca ihtimaller üzerinde düşünebilme becerisini geliştirici etkiye sahip bir oyun ve eğitim materyalidir.

Örnek;

A oyuncusunun zar atışında gelen sayılar aşağıdaki gibi olsun,

1.zar:3

2.zar:4

3.zar:2

İşlem Sırası; $3 \times 4 = 12$ ve $12 + 2 = 14$

Sonuç; Oyuncu 16'ya ulaşamamış ve 14'de kalmıştır ve sahip olduğu pullardan 2 tanesini kasaya iade etmesi gerekir.



Ba

SAPANCA

PLAYSTATION 5

Video Oyun konsolu



PlayStation®5





ÜCRETLENDİRME

Oyunlar ;

Her biri 3 saatlik kiralama olarak teslim edilmektedir.

Oyunların 3 saatlik kiralama ücreti **200 ₺** dir.