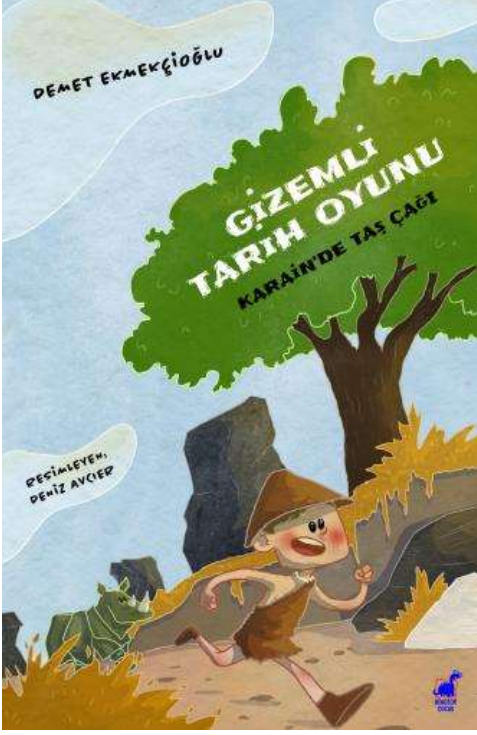


# GİZEMLİ TARİH OYUNU – KARAIN’DE TAŞ ÇAĞI



**Yazar** : Demet Ekmekçiöglü

**Resimleyen:** Deniz Avcıer

**Sayfa** : 112

**ISBN** : 9786055648725

**Önerilen sınıflar:** 3.- 4. - 5. Sınıf

**PYP Temalar :** Bulduğumuz Zaman ve Mekân

Kendimizi Düzenleme Biçimimiz,

Gezegeni Paylaşmak

**Temalar:** Bilim ve Teknoloji, Doğa ve Evren,  
Zaman ve Mekân, Arkadaşlık, Arkeoloji, Buluşlar,  
İcatlar, Geçmiş Yaşam, Hayaller, Tarih Öncesi

## Kitabın Konusu

Toprağın altında ve üstünde yatan binlerce yıllık değerler... Hepsi de arkeologlar tarafından keşfedilmeyi bekliyor. Ufuk bir arkeolog değil ama o yıl yaz tatilinde gerçek bir keşif yapar. Hem de arkeologların yıllardır çalıştığı alanın yanı başındaki Karain Mağarası'nın içinde! Taş Çağı döneminden çok önemli bilgiler sunan mağara, Ufuk için de unutulmayacak bir maceranın başlangıcıdır. Bu heyecanlı keşif, her zaman tasarlamak istediği bilgisayar oyunu için de müthiş bir ilham kaynağı olur.

Gizemli Tarih Oyunu, arkeoloji, tarih ve doğa hakkında macera ve heyecan dolu bir okuma yolculuğu sunuyor.

## Kitabın sorgulamaları ve kazanımları

- İcat, buluş ve keşiflerin nedenlerini sorgular.
- Geçmişten günümüze icat, buluş ve keşiflerin toplumları nasıl etkilediğini sorgular.
- İcat, keşif ve buluşların dünyamızı nasıl değiştirdiğini sorgular.
- Farklı iletişim becerileri geliştirir.
- Etkili iletişimin bilinçli kullanımının ilişkilerimize etkilerini gözlemler.
- İletişim kurarken kendini anlaşılır ve açık bir dille ifade eder.
- Güçlü yönlerini ve güçlendirilmesi gereken yönlerini fark eder.
- Davranışlarının kendisini ve arkadaşlarını nasıl etkilediğini fark eder.