



T.C.  
İZMİR VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 78782266-821.05-E.18957447

11/10/2018

Konu : İzmir İli İlkokullar Arası  
Zeka ve Akıl Oyunları

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği.  
b) Bayraklı Kaymakamlığı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünün 20/09/2018 tarihli ve 16967922 sayılı yazısı.  
c) İzmir İli Sosyal Etkinlikler ve Yarışma Düzenleme Kurulunun 09/10/2018 tarihli ve 03 Nolu Toplantı Tutanağı.

Bayraklı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünün ilimizde bulunan resmi/özel tüm ilkokul öğrencilerine yönelik, ekli şartname esasları doğrultusunda “İzmir İli İlkokullar Arası Zeka ve Akıl Oyunları” turnuvası düzenleme talebi incelenmiştir.

Söz konusu yarışmanın şartnamesi ilgi (a) yönetmelik doğrultusunda komisyonumuzca incelenmiş olup, ilgi (c) tutanağa göre; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yürürlükte olan tüm yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul/ilçe millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Harun YAZAR  
Millî Eğitim Müdür V.

OLUR  
11/10/2018

Ahmet Ali BARIŞ  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

T.C.  
BAYRAKLI KAYMAKAMLIĞI  
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ  
İLKOKULLAR ARASI ZEKA VE AKIL OYUNLARI TURNUVASI

**PROJENİN ADI:**

1. 2. 3. ve 4. Sınıflar Zekâ ve Akıl Oyunları Turnuvası

**PROJENİN KONUSU:**

Zeka Ve Akıl Oyunları

**PROJENİN AMACI:**

Projemizle amacımız; çocuklarımızın eğlenirken zekasını ve zihinsel becerilerini geliştirmek, odaklanma ve konsantrasyon gelişimini sağlamak,üst düzey düşünce becerisi kazandırmak,potansiyeli olan öğrencileri fark etmek ve fark ettirmek,arkadaşları ile oynayabilecekleri bir zeka oyununu öğrenmelerini sağlamak,oyun yoluyla aralarındaki diyalog sürecini güçlendirmek,internet bağımlılığından uzaklaşmalarını sağlamak ve yeni arkadaşlıklar kurmalarına olanak tanımaktır.

**KAPSAM**

Proje İzmir ilinde Resmi ve Özel İlkokullardaki 1.- 2.- 3.- 4. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Müsabakalar Mangala, Üç taş, Set, Koridor, Eşleştirme, Reversi, Abalone, Pentago kategorilerinde gerçekleştirilecektir. Her kategoride ilk 64 öğrencinin başvurusu kabul edilecektir.

**DAYANAK :**

- 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu
- Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

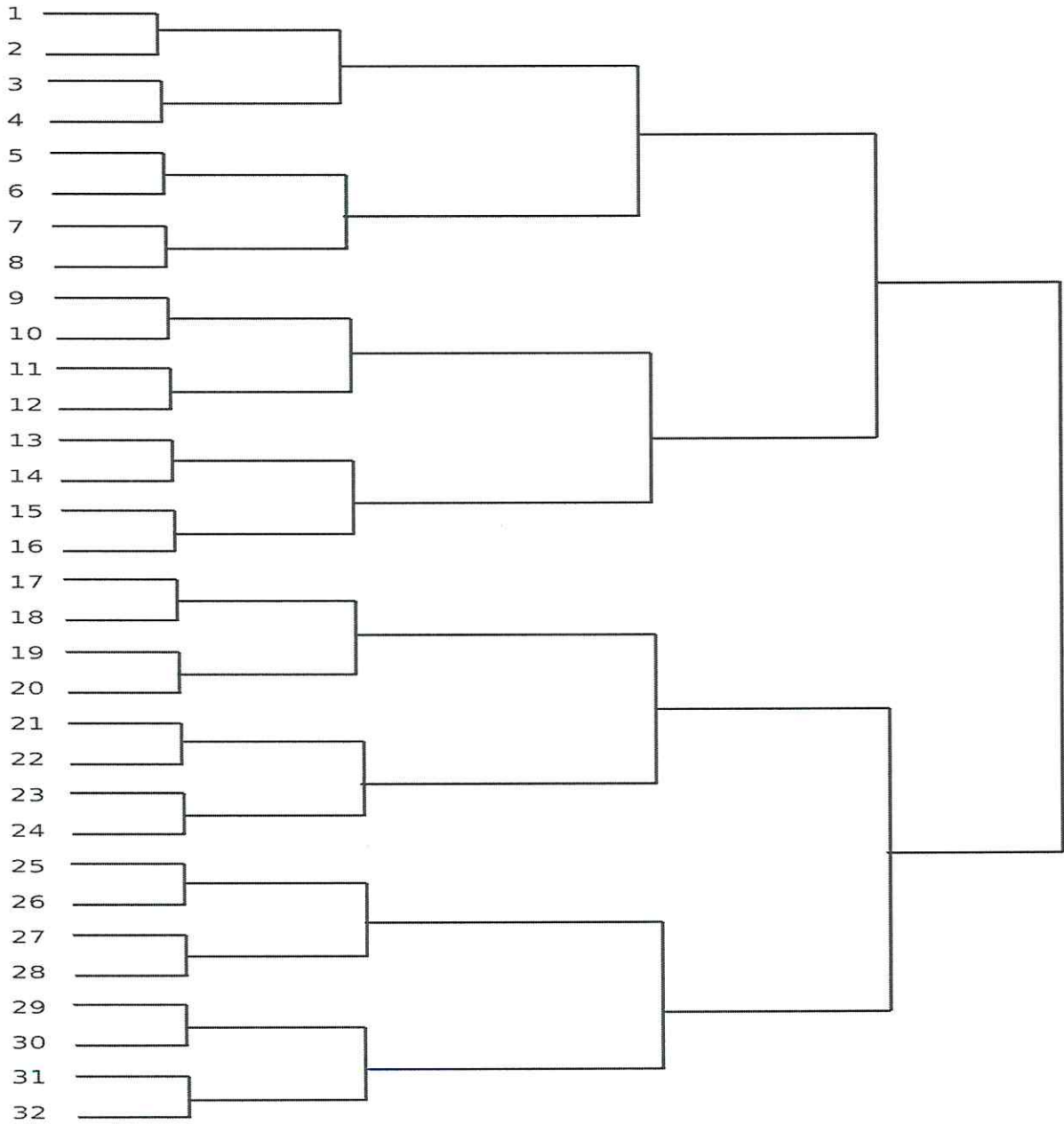
**GENEL ŞARTLAR:**

1. Yarışmaya Resmi ve özel ilkokulların 1. 2. 3. ve 4. sınıf öğrencileri katılabilecektir.
2. Okullar her oyun kategorisinden en fazla 2 öğrenciyle başvuru yapabileceklerdir. Başvurular internet üzerinden gerçekleşecektir. Yarışmaya başvurular kurumsal olarak yapılacak olup başvuru formunda istenen öğrencilerin ve danışman öğretmenin bilgileri eksiksiz doldurulacaktır. Başvuru formu doldurulduktan sonra öğrenci ve danışman öğretmenin isimleri değiştirilemez.
3. Her kategoride başvuru süreleri içinde başvuru yapan ilk 64 öğrenci yarışmaya dahil edilecektir.
4. Her yarışma ilan edilen tarih ve saatte ilgili okulda gerçekleştirilecektir.
5. Yarışmaya katılım ve öğrenci ihtiyaçları okulların kendi imkanlarıyla sağlanacaktır.
6. Her sınıf düzeyi (1. 2.3. ve 4.sınıf) kendisi için belirlenen oyuna müracaat edebilecektir.
7. Müsabakalar eleme usulü olacaktır.
8. Eşleşmeler kura usulü belirlenecektir.
10. Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında öğrenci belgesi ve nüfus cüzdanı bulundurmamak zorundadırlar.
11. Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma komisyonuna yazılı olarak yapılacaktır. Komisyon, 1 ilçe özel büro yetkilisi, 1 hakem başkanı ve 2 hakemden oluşan yarışma komisyonu ilgili ilçe yürütme kurulu tarafından oluşturulur. Komisyonun vereceği kararlar kesindir. Komisyon kararlarına itiraz edilemez.

12.Yarışma yapılacak kategoriler ve sınıfları şu şekildedir:

Üçtaş : 1. SINIFLAR  
Eşleştirme : 1. SINIFLAR  
Mangala : 2. SINIFLAR  
Pentago : 2. SINIFLAR  
Koridor : 3. SINIFLAR  
Reversi : 3. SINIFLAR  
Abalone : 4. SINIFLAR  
Set : 4. SINIFLAR

13.Yarışmalarda 64 öğrenci katılacak şekilde planlanmış olup, buna göre ilk karşılaşmalar kura ile belirlenecek ve ön eleme maçı yapılacaktır. Kazanan 32 öğrenci tek eleme usulüne göre karşılaşacaklardır. Bu usul (tek eleme) şu şekildedir:



3. Ve 4. olan yarışmacılar kendi aralarında yarışacaklardır.

Not: Şayet katılan öğrenci sayısı 64'den az olursa, bu fikstüre göre uyarlanıp turnuva düzenlenecektir.

14. Sadece Set oyunu; aynı okuldan gelen öğrencilerin oluşturacağı iki kişilik takımlar halinde oynanacaktır. Dolayısıyla başvuru yaparken de okullar set oyununa 2 öğrenciyle başvuru yapacaklardır.

### YARIŞMA ÖDÜLLERİ :

15. Her kategoriden yarışmada dereceye giren öğrencilerden;

1. olan oyunculara **Bisiklet**

2. olan oyunculara **Lego Seti**

3. ve 4. olan oyunculara **Zeka Oyunu** hediye edilecektir.

Yarışmaya katılan her öğrenciye katılım sertifikası verilecektir.

### OYUNLARIN OYNANACAĞI OKULLAR

Üçtaş	: Şehit Uzman Çavuş Ali Akdoğan İlkokulu
Eşleştirme	: Osman Faruk Verimer İlkokulu
Mangala ve Pentago	: Şehit Polis Fethi Sekin İlkokulu
Koridor ve Reversi	: Mustafa Kemal Anadolu Lisesi Spor Salonu
Abalone ve Set	: Zehra Semahat Erişen İlkokulu Spor Salonu

### ZEKA VE AKIL OYUNLARI YARIŞMASI YÜRÜTME KOMİSYONU

**Başkan** : Şuayip ÜNER İlçe Milli Eğitim Müdürü

**Üye** : Nilgün YETİŞİR Özel Büro Tel: 0232 3487905

**Üye** : Oğuz KAYALIOĞLU Tel: 0 530 516 4166

### ÖNEMLİ TARİHLER

**Başvuru Tarihleri** : 03.12.2018 – 20.04.2019

**Müsabaka Tarihi** : 03.05.2019 saat: 09.00

**Ödül Töreni** : Müsabakaların Yapıldığı Okullarda Aynı Gün

**Ayrıntılı bilgi için** : [www.bayrakli.meb.gov.tr](http://www.bayrakli.meb.gov.tr)

**Yazışma adresi** : [bayraklimem35@gmail.com](mailto:bayraklimem35@gmail.com)

**Başvuru Formu** : [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSejjd3Le0v5TZjmejapVpg4iPd-tHIDgvYUKD\\_14ZdOHidYg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSejjd3Le0v5TZjmejapVpg4iPd-tHIDgvYUKD_14ZdOHidYg/viewform)

Yukarıdaki şartname Bayraklı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne düzenlenecek olan “BAYRAKLI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ İZMİR İLİ İLKOKULLAR ARASI ZEKA VE AKIL OYUNLARI YARIŞMASI” nın şartlarını, başvuru şeklini, ödülleri, yarışma programına ilişkin usul ve esasları kapsar.

## OYUNLAR VE KISACA KURALLARI

**Mangala oyunu:** 3 set üzerinden oynanacaktır. Oyuncular galibiyet durumunda 1, mağlubiyet durumunda 0, beraberlik durumunda 0,5 puan alacaktır. Mangala oyununda 3 set sonunda beraberlik durumu olursa 1 uzatma maçı yapılacaktır. Uzatma maçının berabere bitmesi durumunda ise 4 setteki (3 set normal, 1 set uzatma) toplam taş sayılarından en fazla taşı olan oyuncu belirlenecektir.

**Üç Taş Oyunu:** 5 set olarak oynanır. Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan alır.

Toplamda 3 galibiyet alan ilk oyuncu oyunu kazanır.

**Abalone:** Tek set oynanacaktır. Kurallar çerçevesinde rakibin 6 topunu oyun alanı dışına ilk çıkaran kazanacaktır.

Oyuna her zaman siyah taşlar başlar. Siyah taşın sahibinin belirlenmesi için kura çekimi yapılır. Taşların dizilimi, 5 taş arkada 6 taş ortada 3 taş ise önde olacak şekildedir. Oyunda taşlar üç şekilde hareket ettirilebilir: Bir taşı en yakınındaki bir deliğe iki veya üç taşı çizgisel bir yöne iki veya üç taşı kendilerinin yan taraflarına (taşlar aynı yönde hareket ettirilmelidir.) Hamle yapılırken taşlar bir delikten fazla hareket ettirilemezler. Hamle sırasında her oyuncunun sadece bir adet (rakip oyuncunun taşını oyun alanının dışına itse dahi) hamle hakkı vardır. Rakibinin 6 taşını oyun dışına atan kazanır. Rakip Oyuncunun Taşlarını İttirme (Sumito) eğer aynı çizgi üzerinde bir oyuncunun taşları diğer oyuncunun taşları ile bitişikse ve rakip oyuncunun taşından bir veya iki fazla taşı var ise bu durumda taşı fazla olan oyuncu rakibinin taşlarını bir deliği geçmeyecek şekilde itebilir; bu hamleye Sumito denir. Sumitonun olması için rakip oyuncunun taşlarının arkasında bir adet boş delik bulunması lazımdır. Sumito sadece çizgisel yönde olabilir yatay şekilde olmaz. 3 adet Sumito vardır: 2-1 Sumito: Kendi iki taşınızla rakibin bir taşını itersiniz 3-1 Sumito: Kendi üç taşınızla rakibin bir taşını itersiniz 3-2 Sumito: Kendi üç taşınızla rakibin iki taşını itersiniz Eğer rakip çizgisel yönde üç veya daha fazla taş dizmişse bu taşları rakibin dizdiği yönde itemezsiniz. Abalone 'de aynı anda en fazla üç taş hareket ettirilebilir.

**Koridor:** Koridor oyunu 3 set üzerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır. Oyun platformu üzerindeki en son çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve 1 puan alır.

**Eşleştirme: 20** çift (40 kart)'la oynanır. Oyuncuların toplam süre olan 3 dakika içerisinde tüm kartları eşleştirmesi hedeflenmiştir. Kartların resimli tarafları yere bakacak şekilde 4 sıra halinde yan yana 10 adet kart dizilir. Oyuncu rasgele iki kart açar, eğer kartlar birbirinin eşiyse kartları alır ve tekrar diğer kartlardan iki tane açar. Farklı kartlar çıkarsa oyun diğer rakibe geçer. Oda iki kart açar eşleşen kartı bulursa yeniden iki kart seçer, değilse oyun rakibe geçer.

3 dakikadan önce eşleştiren oyuncu oyunu kazanır. Şayet 3 dakika içinde hepsini eşleştiren oyuncu olmazsa süre sonunda en fazla eşleştirmeyi yapan oyuncu kazanmış olur. Eşleştirme sayıları eşitse 1 dakika daha süre verilir. Süre sonunda eşitlik devam ederse 1 dakikalık süre verilmesine devam edilir. Yoksa en fazla eşleştiren oyuncu oyunu kazanmış olur.

**Reversi:** Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi, kura yöntemi ile belirlenir. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş konur. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekmektedir. Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümlerle, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa,

onlar da renk deęiřtirerek oyuncunun tařının rengini alır. Ele geirilen tařlar ters dner (renkleri deęiřir) ve oyuncunun kendi tařı olur. Eęer oyuncu mevcut durumda rakibin hibir tařını ele

Geiremiyorsa, hamle sırası rakibe geer. Oyuncu geerli bir hamle yapamıyorsa, bu durum hakkında "Hamle yapamazsınız" mesajıyla bilgilendirilir ve hamle sırasını "boř" bir hamle yaparak rakibine geer. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geer. Üstteki kural, rakip iin de geerlidir. Her iki oyuncunun da pas dedięi durumda oyun otomatik olarak biter. Tüm kareler dolduęunda veya geerli bir hamle yapılamaz hale gelindięinde oyun biter. Oyun bitiminde tabla üzerinde en ok rengi grnen kazanır.

Oyun tek set oynanacaktır.

**Pentago:** Oyuncuların oyun sırasında oynayacaęı tař rengi kura yntemi ile belirlenir. İlk oyuncu 4 boř paradan istedięi yere bilyesini yerleřtirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 paradan birini saat ynne doęru 90 derece evirmek zorundadır. 4 paradan iinde bilye olan tablanın evrilmesi gereklidir, boř tabla evrilemez. İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra dięer oyuncuya sıra geer. Bilyelerini yatay, dikey veya apraz Őekilde sıralı bir biimde 5' li olarak sıralayan ilk oyuncu kazanır. Eęer tüm alanlar dolduęu halde kimse sıra halinde 5'li bilye oluřturamadıysa oyun berabere biter. Hakem kurulunun belirledięi zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

3 set zerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır.

**Set:** Oyunda ama masanın zerine aık olarak yerleřtirilmiř olan 12 kartın iinden bir SET oluřturan 3 kartı bulmaktır.

Her bir kartın deęiřen 4 zellięi bulunmaktadır:

- 1.ŐEKİLLER: Her bir kart **oval**, **kıvrımlı** veya **baklava** dilimli Őekiller ierir.
- 2.RENKLER: Őekiller **kırmızı**, **mor** veya **yeřildir**.
- 3.SAYI: Her bir kart **bir**, **iki** veya **** Őekil ierir.
- 4.DESEN: Őekiller **ii dolu**, **ii boř** veya **izgilidir**.

Bir SET her bir zellięin her  kartta da birebir aynı olması veya tamamen farklı olması ile oluřur. Tüm zellikler baęımsız olarak bu kurala uymak zorundadır.

Őekil, ya 3 kartta da **aynı** ya da 3 kartın her birinde de **farklı** olmalıdır.

Renk, ya 3 kartta da **aynı** ya da 3 kartın her birinde **farklı** olmalıdır.

Sayı, ya 3 kartta da **aynı** ya da 3 kartın her birinde **farklı** olmalıdır.

Desen, ya 3 kartta da **aynı** ya da 3 kartın her birinde **farklı** olmalıdır

Oyun 3 set zerinden oynanacaktır.

Set oyunu, aynı okuldan gelen ęrencilerin oluřturacaęı 2 kiřilik takımlar olarak oynanacaktır. Her turda 2 takım ma yapacaktır (2+2 =4 kiři)

Kartlar hakem tarafından açıldıktan sonra "set" diyerek doğru seti gösteren öğrenci gösterdiği seti alır. Eğer hatalı set gösterirse daha önce yapmış olduğu set geri alınır. Daha önce set oluşturulmamış ise yaptırım uygulanmaz.

Bir takım oyuncusu set gösterirken aynı anda "set " denilmesi halinde oyun sırası diğer takıma geçer. Eğer set gösteren takım tekrar "set" demesi halinde yine oynar.

Kartlar bittiğinde set tamamlanır. Toplamda 2 set kazanan takım maçı kazanmış olur.

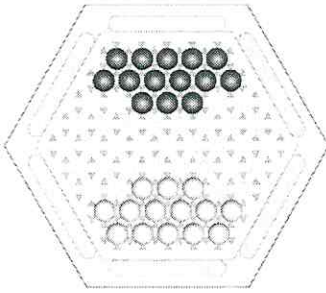
## ABALONE OYUN ÖZELLİKLERİ

**OYUNUN AMACI:** Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkaran ilk oyuncu olmak.

**İÇİNDEKİLER:** Altıgen oyun alanı, 14 adet siyah top, 14 adet beyaz top ve oyunun

kuralları. **HAZIRLIK**

Topları aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi başlangıç pozisyonlarına yerleştirin (Şekil-1). Her iki oyuncu bir renk seçer. Siyah her zaman oyuna ilk başlar. Oyuncular hamleleri sırasıyla yapar.



Şekil-1

**OYUN:** Sırası gelen oyuncu yalnızca bir kez hamle yapabilir. Bu hamle:

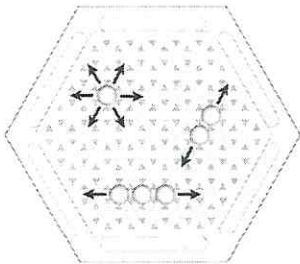
- oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

**HAREKET ETME**

Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi birisinin doğrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu aşağıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

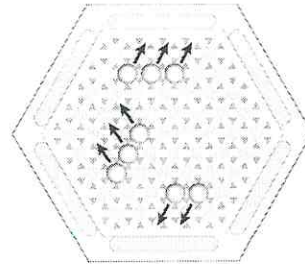
- 1 top bitişiğinde bulunan ve top olmayan bir boşluğun üzerine getirilebilir.
- 2 veya 3 tane yanyana sıralanmış top grup olarak hareket ettirilebilir. Hepsi birlikte ve aynı yönde hareket ettirilmelidir.

İki tip hareket vardır:



Şekil-2

Bir çizgi halinde hareket: Toplar bitiştirteki boş bir alana doğru hareket ettirilir.



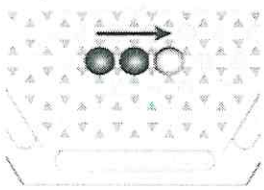
Şekil-3

Ok gibi hareket: Toplar sıraları bozulmadan yana doğru bir boşluk hareket ettirilir.

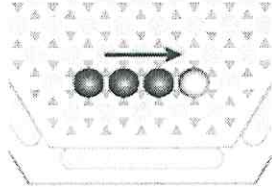
## SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK

Sayısal üstünlüğünüzün olduğu bir pozisyonda rakibinizin toplarını itebilirsiniz. Eğer her ikinizde aynı sayıda toplara sahip iseniz sumito yapamazsınız (rakibinizin toplarını itemezsiniz). Sumito yalnızca toplar aynı çizgide olduğunda yapılabilir.

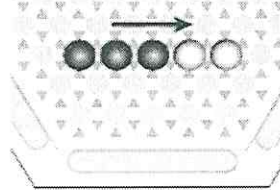
Sumito yalnızca itilen topların arkasında boş bir alan veya oyun alanının kenarı varsa yapılabilir. Sumito için yalnızca 3 olanak vardır:



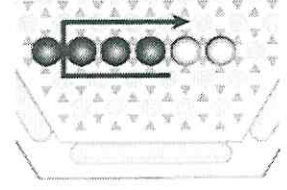
Şekil-4  
2 topa karşı 1 top



Şekil-5  
3 topa karşı 1 top



Şekil-6  
3 topa karşı 2 top

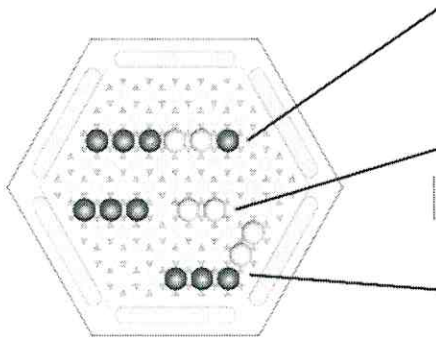


Şekil-6 tekrar  
4 topa karşı 2 top

## 4. siyah top hareket etmez

Kural Dışı Sumitolara Örnekler:

Şekil-7



Beyaz topların arkasında boş alan yok.

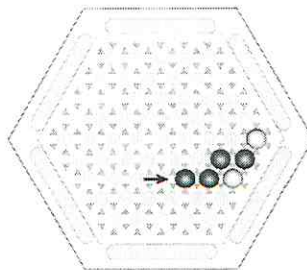
Siyah toplar ile beyaz toplar arasında boşluk var.

Siyah toplar beyaz toplar ile aynı sırada değil.

Bir oyuncunun bir hamlede kullanabileceği en çok top sayısı 3 olduğu için kendisinden çok daha fazla sayıdaki toplara karşı bile kesin bir savunma oluşturur! Bu durumda rakibiniz yan yana duran toplarınızın savunma pozisyonunu bozmak için farklı bir eksenle bir yol bulmaya ihtiyacı olacak.

## TOPLARI ÇIKARMAK

Eğer bir top bir sumito sonucu oyun alanının dışına itilirse o top oyundan çıkar (Şekil-8).



Şekil-8

Siyah toplar beyaz topu çıkarabilir.



## OYUNUN SONU

Rakibinin 6 topunu oyun alanından çıkaran ilk oyuncu oyunu kazanır.

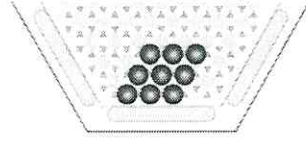
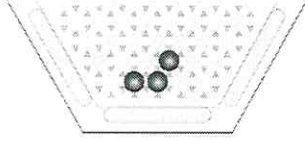
## OYUNDA ZAMAN KISITLAMASI

Her bir oyuncuya sınırlı bir zaman dilimi (10 veya 15 er dakika gibi) vermek mümkündür. Turnuvalar ve yarışmalar her zaman sınırlandırılmış zaman dilimleri kullanılarak oynanır.

## SÖZLÜK

Yay: Bir yay oluşturan aynı renkteki bitişik 3 topun oluşturduğu grup. Şekil-9 da örnek bir yay görülür.

Şekil-9



Şekil-10

Top: Bir grubun temel elemanlarından her biri. Her bir oyuncu 14 toptan oluşan bir grupla oyuna başlar.

İkili: Aynı renkteki iki bitişik topun oluşturduğu grup.

Blok: Grubun emniyetini garantileyen aynı sırada, aynı renkteki 3 topun oluşturduğu grup (Şekil-10).

Ok gibi hareket: İki veya üç topun başlangıç çizgilerine paralel bir çizgi boyunca aynı anda itildiği hareket.

Tek çizgide hareket: İki veya üç topun hiza çizgisinin eksenini boyunca aynı anda itildiği hareket.

Tek başına: Rakip grubun ortasında bulunan, ayrı kalmış tek bir top. Tek başına topu, oyuncusuna avantaj sağlar.

Kalkan: Bir üçgen oluşturan aynı renkteki 3 bitişik topun grubuna verilen isim.

Mızrak: Tek bir çizgi oluşturan aynı renkteki 3 bitişik topun grubuna verilen isim.

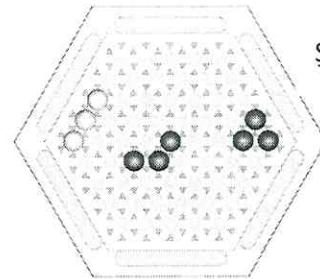
Tekli: Aynı renkte başka bir topa bitişik olmayan tek başına bulunan top.

Denge: Aynı güçteki iki rakip top grubunun yan yana dizildiği sabit durum. 3'e karşı 3, 2 ye karşı 2 vs.

Çoklu: Sayıları ve pozisyonları ne olursa olsun aynı renkteki bitişik topoların oluşturduğu gruba verilen isim.

Sumito: İki rakibin oluşturduğu top çizgisinde aralarındaki sayısal üstünlük durumu. 3'e karşı 2, 3'e karşı 1, 2 ye karşı 1.

Üçlü: Sıralanmış olsun veya olmasın aynı renkteki bitişik üç topun oluşturduğu gruba verilen isim. Bir üçlü, Şekil-11 de görüldüğü gibi 3 formda bulunabilir: Mızrak, Yay veya Kalkan.

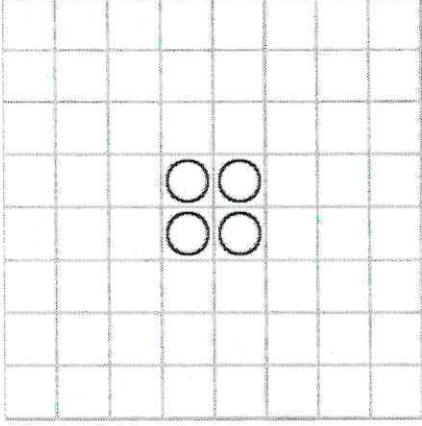


Şekil-11

## REVERSİ OYUN ÖZELLİKLERİ

### Başlama Pozisyonu ve Oyun Hedefi

Temel versiyonu 8x8 lik kare tahtada oynanır, Oyun boş alanda başlar.



Bu oyunun hedefi tahtada rakibinizden daha fazla taş bulunduraktır. Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamle yapılamaz hale geldiğinde oyun biter.

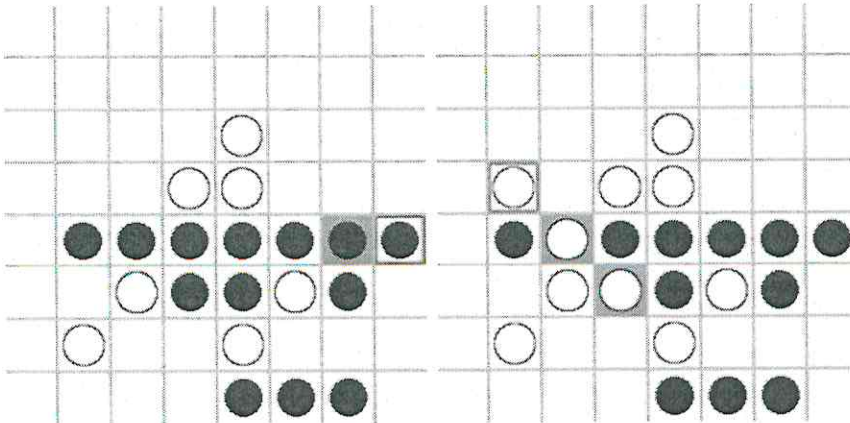
### Hamleler

Reversi özel taşlarla oynanır, bir taraf siyah, diğer taraf beyazdır. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşı koyamaz- Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiçbir taşını ele geçiremiyorsa, hamleyi rakibe geçirmelidir.

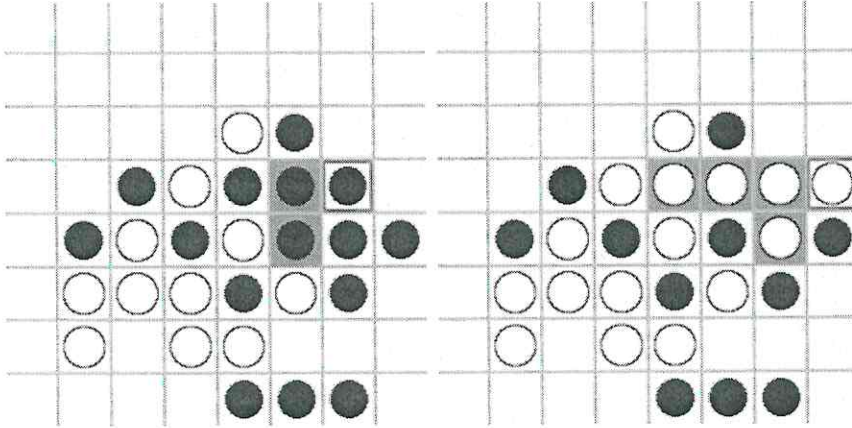
Tek istisnası hiç kimsenin taşının ele geçirilemeyeceği ilk iki hamlelerdir ve her iki oyuncu da taşlarını en ortadaki dört yuvarlağa yerleştirmelidirler. Dört yuvarlak dolduktan sonra, aşağıda rakibin taşları nasıl ele geçirilir bölümündeki kurallar geçerlidir.

### Rakibin Taşları Nasıl Ele Geçirilir

Oyuncu yatay dikey veya çapraz olarak taşlarını rakibin taşları ile kendi taşları etrafına dizmelidir. Aşağıdaki resim beyazın siyah taşları ele geçişini gösterir (beyazın hamlesinden önce ve sonra).



Sıradaki resim taşları bir kerede birçok yöne doğru ele geçirebileceğinizi gösterir (Beyazın hamlesinden önce ve sonra).

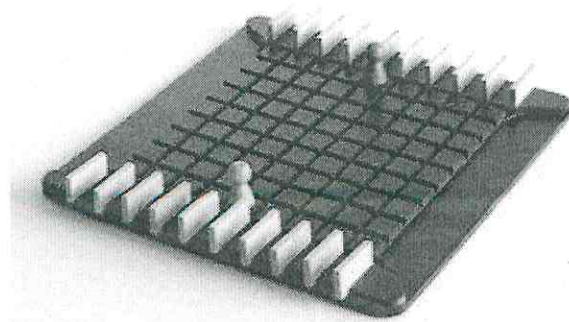


#### Diğer Önemli Kurallar

- Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa, bu durum hakkında "Hamle yapamazsınız" mesajıyla bilgilendirilir ve hamle sırasını "boş" bir hamle yaparak rakibine geçirir- devam et butonlarından birine basar. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer.
- Üstteki kural, rakip için de geçerlidir. Her iki oyuncunun da pas dediği durumda oyun otomatik olarak biter.

### KORİDOR OYUN ÖZELLİKLERİ

Koridor oyunu çocukların mantık yürütme ve stratejik düşünmesini sağlayan ilginç bir oyundur. Uluslararası birçok ödül sahibi olan bu oyunda amaç rakibin hareket eden piyonunu engellemeye çalışırken kendi piyonunuzu rakipten önce karşı tarafa geçirmektir. Oyunun orijinal ismi Quoridor olan bu oyunu Türkçe olarak koridor oyunu olarak tercüme edebiliriz.



## KORİDOR OYUNU NASIL OYNANIR ?

Oyunda 81 kareye bölünmüş bir oyun tahtası ve 2 adet oyun taşına ihtiyaç vardır. Oyunun amacı her iki oyuncu da tahta üzerindeki oyun taşı olan piyonunu karşı tarafa önce olarak geçirmektir. Her iki tarafta sahip olduğu engel tahtalarını ilerleyen piyonun önüne değişik şekillerde koyarak engellemeler yapabilir, piyonun yolunu farklı yönlere doğru değiştirebilir. Oyunun ismi de bu engel tahtalarının oluşturduğu koridorlardan gelmektedir. Oyuncunun piyonu oluşan bu koridorlar içinde yol almak zorundadır.

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engel tahtası oyun platformunun en arka sırasına dizilir. Her oyuncu sırası geldiğinde taşıyla bir hamle yapmayı ve bir engel koymayı seçer. Oyuncunun sahip olduğu engeller bitmişse mecburen taşıyla bir hamle yapar. Engel koymadaki amaç, oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaştırmak, ya da rakibinin yolunu uzatmaktır. Oyun içinde her zaman rakibe en az bir geçiş karesi bırakacak şekilde engel tahtalarını oyun platformu üzerine yerleştirmek gerekir. Rakip oyuncunun taşını tamamen hareketini kısıtlayacak şekilde engelleme yapılamaz. Oyuncuların taşları engellerin üzerinden atlayamazlar, engellerin çevresinden dolaşmak zorundadırlar. Oyun platformu üzerindeki en son çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

## ÜÇ TAŞ OYUN ÖZELLİKLERİ

Üç taş bilinen en eski ve en kolay zeka oyunlarından bir tanesidir. Öğrenilmesi kolay ve kuralları basittir. İster bir kağıt üzerine çizilip ister yere toprak üzerine çizilip oynanır. Oyunda iki oyuncu vardır. Her oyuncunun farklı renklerde 3'er taşı bulunur. Oyuncular oyuna kura çekerek başlar.

### **Oyunun Amacı**

Her oyuncu taşlarını hareket ettirerek alt alta, yan yana veya çapraz bir şekilde sıralamayı amaçlar. İlk sıralayan oyunu kazanır.

### **Oyunun Kuralları**

Kura sonucuna göre oyuna ilk başlayan oyuncu bir taşı istediği bir yere yerleştirir. Ardından diğer oyuncu bir taş yerleştirir.

Oyuncular sırasıyla taşlarını yerleştirirler.

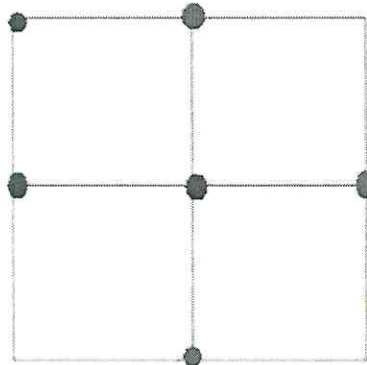
Eldeki taşlar bitene kadar hamle yapılmaz. Tüm oyuncular taşlarını yerleştirdince hamle yapılır.

Sırası gelen oyuncu bir taşı en yakın ilk boş bölüme çizgi üzerinden kaydırarak hareket ettirir.

Taşlarını aynı çizgi üzerine üç taşı dizen ilk oyuncu oyunu kazanır.

Üç Taş Oyunu 5 set olarak oynanır. Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan alır.

Toplamda 3 galibiyet alan ilk oyuncu oyunu kazanır.



### Mangala Oyunu Nasıl Oynanır?

Mangala Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine kuyusu bulunmaktadır.

Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır. Oyuncular 48 taşı her bir küçük kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtır. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibin bölgesidir. Oyuncular hazinesinde (kendi büyük kuyusunda) en fazla taşı biriktirmeye çalışır. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu o seti kazanmış olur.

### Mangala Oyununun Kuralları

Oyunun 4 ana temel kuralı vardır.

- 1. Temel Kural:** Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır.

Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sıra geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

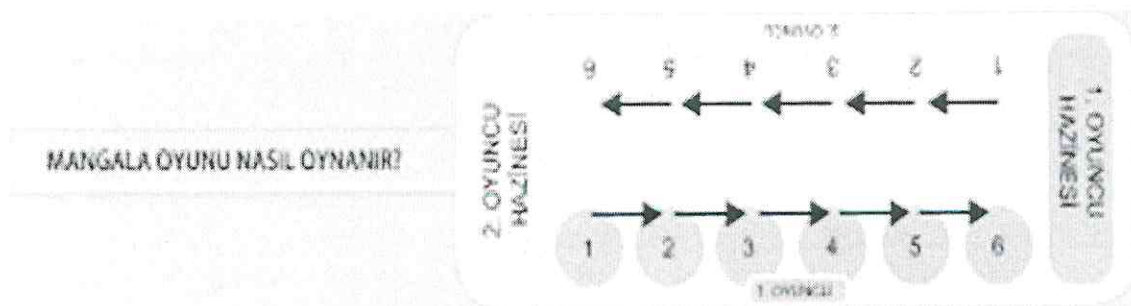
- 2. Temel Kural:** Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2, 4, 6, 8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

- 3. Temel Kural:** Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

- 4. Temel Kural:** Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır.

Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.



## KART EŞLEŞTİRME OYUN ÖZELLİKLERİ

Kapalı kart eşleştirme çalışmaları görsel hafıza gelişimi açısından çok etkili etkinliklerdir. Kapalı kartlar arasından aynı olan iki figürü bulmaya çalışmak, önceki açılan kartların yerini uzun süreli bellekte tutmak ve bir sonraki hamlede mantık yürüterek doğru kartları açmak, oyunun gereklerindedir.

Birden çok oyuncu ile oynanması kurallara uyma ve sıra bekleme becerisini geliştirirken, sosyal gelişimi de destekler. Böylece okul döneminde veya arkadaş topluluklarında oyun oynarken kurallara uymaya daha meyilli olur. Sıra bekleme becerisi geliştiği için, karşısındaki bireye saygı duymayı ve hak korumayı da öğrenir.

### **Kurallar:**

20 çift (40 kart)'la oynanır. Oyuncuların toplam süre olan 3 dakika içerisinde tüm kartları eşleştirmesi hedeflenmiştir. Kartların resimli tarafları yere bakacak şekilde 4 sıra halinde yan yana 10 adet kart dizilir. Oyuncu, rasgele iki kart açar, eğer kartlar birbirinin eşiyse kartları alır ve tekrar diğer kartlardan iki tane açar. Farklı kartlar çıkarsa oyun diğer rakibe geçer. Oda iki kart açar eşleşen kartı bulursa yeniden iki kart seçer, değilse oyun rakibe geçer.

3 dakikadan önce eşleştiren oyuncu oyunu kazanır. Şayet 3 dakika içinde hepsini eşleştiren oyuncu olmazsa süre sonunda en fazla eşleştirmeyi yapan oyuncu kazanmış olur. Eşleştirme sayıları eşitse 1 dakika daha süre verilir. Süre sonunda eşitlik devam ederse 1 dakikalık süre verilmesine devam edilir. Yoksa en fazla eşleştiren oyuncu oyunu kazanmış olur.

## PENTAGO OYUN ÖZELLİKLERİ

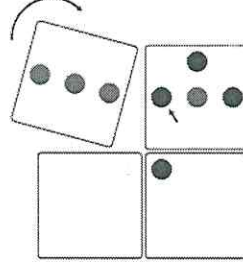
İki kişi ile oynanan üst düzey bir zeka ve strateji oyunudur. Pentago oyunu özel bir oyun tahtası üzerinde oynanmaktadır.



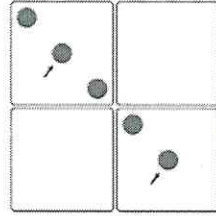
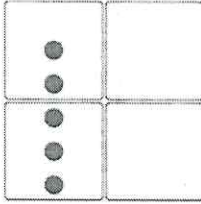
18 beyaz ve 18 siyah taş ile oynanır.

Oyun tahtası 360 derece döndürülebilen 4 bölmeden oluşmaktadır.

Oyuncu oyun tahtasına bir taşını koyup ardından bölmelerden birisini 90 derece çevirmek zorundadır.



Pentago strateji ve zeka oyununda amaç 5 adet aynı renk misketi yatay, dikey ve çapraz olarak bir sıraya koymaktır.



Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez. İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5'li olarak sıralayan ilk oyuncu kazanır. Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5'li bilye oluşturamadıysa oyun berabere biter. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

3 set üzerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır.

### SET OYUN ÖZELLİKLERİ

Her bir kartın değişen 4 özelliği bulunmaktadır:

- 1.ŞEKİLLER: Her bir kart **oval**, **kıvrımlı** veya **baklava** dilimli şekiller içerir.
- 2.RENKLER: Şekiller **kırmızı**, **mor** veya **yeşil**dir.
- 3.SAYI: Her bir kart **bir**, **iki** veya **üç** şekil içerir.
- 4.DESEN: Şekiller **içi dolu**, **içi boş** veya **çizgilidir**.

Bir SET her bir özelliğin her üç kartta da birebir aynı olması veya tamamen farklı olması ile oluşur. Tüm özellikler bağımsız olarak bu kurala uymak zorundadır.

Şekil, ya 3 kartta da aynı ya da 3 kartın her birinde de farklı olmalıdır.

Renk, ya 3 kartta da aynı ya da 3 kartın her birinde farklı olmalıdır.

Sayı, ya 3 kartta da aynı ya da 3 kartın her birinde farklı olmalıdır.

Desen, ya 3 kartta da aynı ya da 3 kartın her birinde farklı olmalıdır

Oyun 3 set üzerinden oynanacaktır.

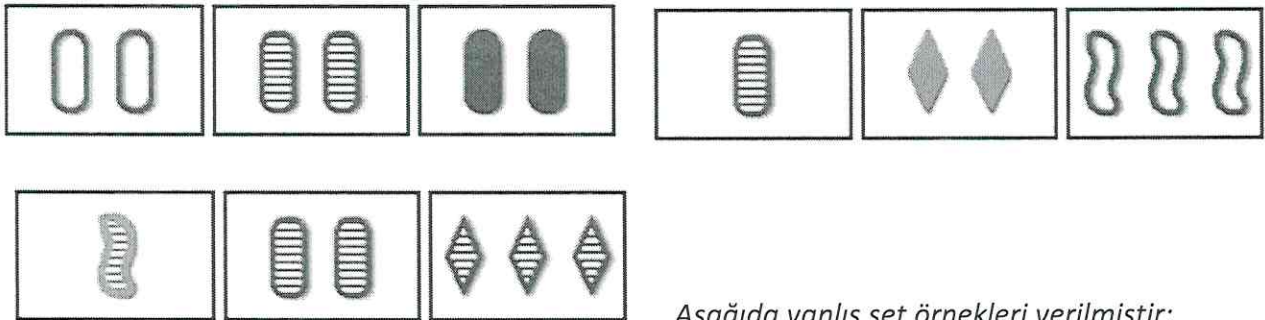
Set oyunu, aynı okuldan gelen öğrencilerin oluşturacağı 2 kişilik takımlar olarak oynanacaktır. Her turda 2 takım maç yapacaktır (2+2 =4 kişi)

Kartlar hakem tarafından açıldıktan sonra "set" diyerek doğru seti gösteren öğrenci gösterdiği seti alır. Eğer hatalı set gösterirse daha önce yapmış olduğu set geri alınır. Daha önce set oluşturulmamış ise yaptırım uygulanmaz.

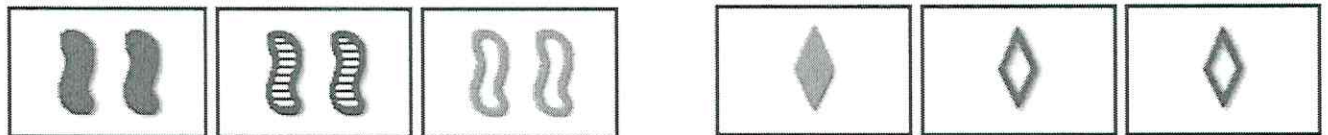
Bir takım oyuncusu set gösterirken aynı anda "set " denilmesi halinde oyun sırası diğer takıma geçer. Eğer set gösteren takım tekrar "set" demesi halinde yine oynar.

Kartlar bittiğinde set tamamlanır. Toplamda 2 set kazanan takım maçı kazanmış olur.

Aşağıda doğru set örnekleri verilmiştir:



Aşağıda yanlış set örnekleri verilmiştir:



Renkler hepsi farklı olmalıydı

İki kırmızı olmamalıydı

Kırmızılardan bir tanesi mor olmalıydı

Desenler hepsi farklı olmalıydı

iki içi boş olmamalıydı

mor rengin veya kırmızının birinin

İçi çizgili desenli olmalıydı



İZMİR İLİ ARAŞTIRMA, YARIŞMA SOSYAL ETKİNLİK DÜZENLEME DENETLEME VE ONAYLAMA KURULU  
TOPLANTI TUTANAĞI  
(2018-2019)

Toplantı No : 03  
Toplantı Tarihi : 09/10/2018  
Toplantı Yeri : İl Millî Eğitim Müdürlüğü Temel Eğitim Bölümü  
Toplantı Saati : 10:00

2018-2019 eğitim öğretim yılında Araştırma Yarışma Sosyal Etkinlik Düzenleme Denetleme ve Onaylama Kurulu, İl Millî Eğitim Müdürlüğü Temel Eğitim Bölümünde toplandı.

İyi dilekler ile toplantı başladı. Yapılan yoklamada kurul üyelerinin hazır bulunduğu görüldü. İlimiz okullarında yapılması planlanan etkinlikler Müdürlüğümüz Araştırma Yarışma Sosyal Etkinlik Düzenleme Denetleme ve Onaylama Kurulunca değerlendirilmiş ve aşağıdaki kararlar alınmıştır.

KARAR


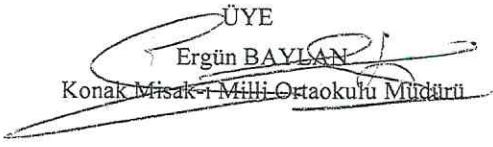

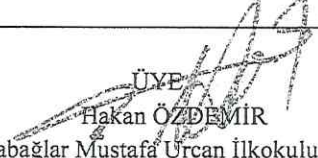
İlgi: Bayraklı Kaymakamlığı İlçe Millî Eğitim Müdürlüğünün 20.09.2018 tarihli ve 16967992 sayılı yazısı.

Bayraklı İlçe Millî Eğitim Müdürlüğünün ilimizde bulunan resmi/özel tüm ilkokul öğrencilerine yönelik "İzmir İli İlkokullar Arası Zeka ve Akıl Oyunları" adlı turnuvayı düzenlemesi ve turnuva sonunda yapılacak değerlendirmede;

**Her Kategoride Dereceye Giren İlkokul Öğrencileri**

- Birinci : Bisiklet
- İkinci : Lego Seti
- Üçüncü : Zeka Oyunu
- Dördüncü : Zeka Oyunu

ile ödüllendirilmeleri kurulumuzca uygun görülmüştür.

 <p>BAŞKAN Selime ŞENTÜRK DOĞRAMACI Şube Müdürü</p>	 <p>ÜYE Ergün BAYLAN Konak Misak-ı Milli Ortaokulu Müdürü</p>
 <p>ÜYE Kadriye AKHAN Karabağlar Şehit Yahya Efiloğlu İmam Hatip Ortaokulu</p>	 <p>ÜYE Hakan ÖZDEMİR Karabağlar Mustafa Ürcan İlkokulu Müdürü</p>