

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

PROJENİN ADI:

1.,2.,3. , 4.,5.,6.,7. ve 8. Sınıflar Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası

PROJENİN KONUSU:

Akıl ve Zekâ 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 İlkokullar ve Ortaokullar 1.- 2.-3.-4.- 5.- 6.-7.- 8. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Turnuva Equilibrio, Koridor, Mangala, Abalone 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 ile resmi ve özel ortaokulların 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencileri katılabilecektir.
2. Okullar her oyun kategorisinden en fazla 2 öğrenciyle başvuru yapabileceklerdir. Başvurular internet üzerinden gerçekleştirilecektir. Yarışmaya başvurular kurumsal olarak yapılacak olup başvuru formunda istenen öğrencilerin ve danışman öğretmenin bilgileri eksiksiz doldurulacaktır. Başvuru formu öğrenci ve danışman öğretmenin isimleri başvuru tarihleri arasında düzeltilebilir.
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 yarışmaya katılan okulun kendi imkanlarıyla sağlanacaktır.
6. Her sınıf düzeyi kendisi için belirlenen oyuna müracaat edebilecektir.
7. Müsabakalar eleme usulü olacaktır.
8. Eşleştirmeler turnuvadan önce alfabetik sıraya göre yapılacaktır. (Okul Adlarına Göre)
10. Yarışmaya katılan öğrenciler yarışma günü yanlarında öğrenci belgesi ve nüfus cüzdanı bulundurmaları 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:

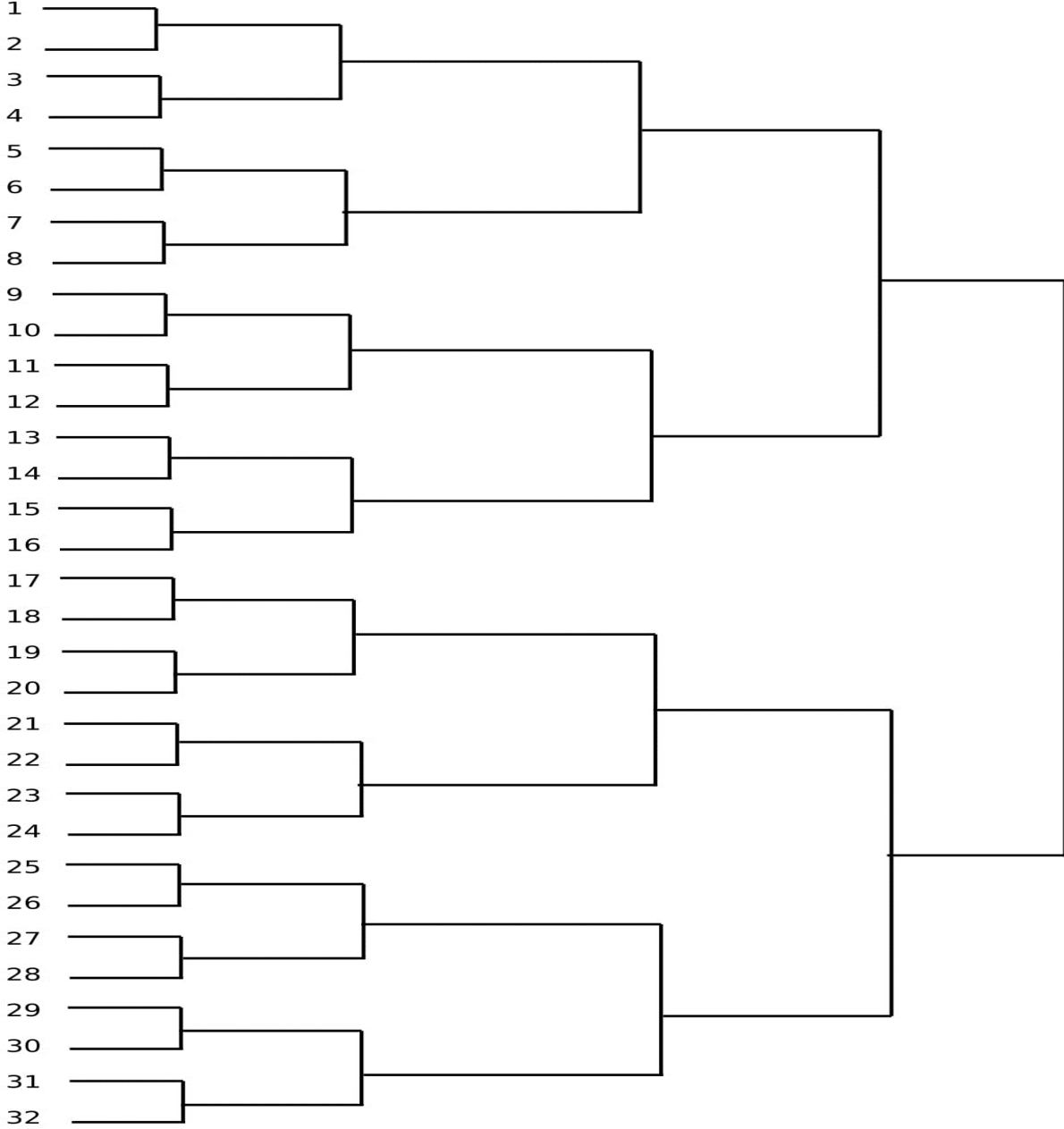
Equilibrio : 1.VE 2.SINIFLAR

Koridor : 3.VE 4.SINIFLAR

Mangala : 5. VE 6. SINIFLAR

Abalone : 7. VE 8. SINIFLAR

13.Yarışmalarda 64 öğrenci katılacak şekilde planlanmış olup, 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.

YARIŞMA ÖDÜLLERİ:

15. Her kategoriden yarışmada dereceye giren ilk 4 öğrenciye;

1.LİK ÖDÜLÜ : 350 TL

2.LİK ÖDÜLÜ: 250 TL

3.LÜK ÖDÜLÜ: 150 TL

4.LÜK ÖDÜLÜ: ZEKA OYUNLARI SETİ

Turnuvaya katılan tüm öğrencilere madalya verilecek olup ayrıca dereceye giren ilk üç öğrencinin okuluna kupa verilecektir.

OYUNLARIN OYNANACAĞI OKULLAR

1. ve 2. sınıflar : 100.YIL AZERBAYCAN HALK CUMHURİYETİ İLKOKULU

3. ve 4. sınıflar : 100.YIL AZERBAYCAN HALK CUMHURİYETİ İLKOKULU

5. ve 6. sınıflar : PİYALE İLKOKULU

7. ve 8. sınıflar : PİYALE İLKOKULU

ZEKA VE AKIL OYUNLARI YARIŞMASI YÜRÜTME KOMİSYONU

Başkan: Şuayip ÜNER İlçe Milli Eğitim Müdürü

Üye : Nilgün YETİŞİR

Üye : Hüseyin KANDEMİR

Üye : Oğuz KAYALIOĞLU Tel: 0 530 516 4166

ÖNEMLİ TARİHLER

Başvuru Tarihleri: 11.10.2021 – 28.02.2022

Başvuru Linki: <https://forms.gle/w55c3UXjA9CnFLLNA>

Turnuva Tarihi: 26.03.2022 Cumartesi saat: 09.00

KAYIT saat: 09.00 TURNUVA SAATİ: 10.00

Ödül Töreni: Müsabakaların Yapıldığı Okullarda Aynı Gün

Yazışma adresi: bayrakliozelburo@gmail.com

Yukarıdaki şartname Bayraklı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne düzenlenecek olan “BAYRAKLI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ İZMİR İLİ İLKOKULLAR ARASI AKIL VE ZEKA 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.

Abalone: 3 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 İki veya üç taşı çizgisel bir yöne İki 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. 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. 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.

Equilibrio: Bir turda 5 şekil kartı uygulanır. Her bir kart 1 puan değerinde olup, en fazla puanı alan yarışmacı İsviçre Sistemine göre 1, diğer oyuncu 0 puan alır. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı 'Bitirdim' diyerek el kaldırır ve masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diğer yarışmacı/yarışmacılar dizilime devam eder. Gözlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra oyuncu tarafından yapılan şekil, verilen kart ile eşleşiyorsa hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder. Oyunda dizilimini bitirmeden "bitirdim" diyen ya da centilmenlik dışı harekette bulunan oyuncu uyarı cezası alır. Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder.

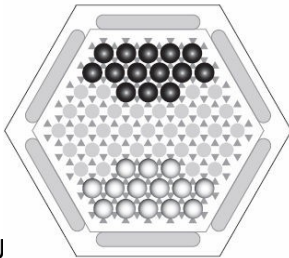
ABALONE OYUN ÖZELLİKLERİ

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

OYU

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

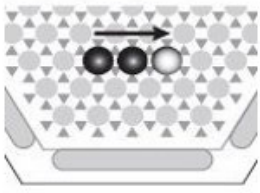
- Oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

HAREKET ETME

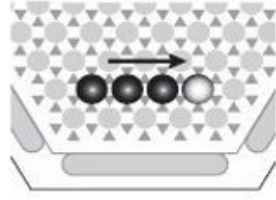
Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi

birisinin dođrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu ařađıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

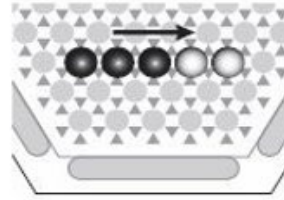
- 1 top bitiřinde bulunan ve top olmayan bir bořluđun üzerine getirilebilir.
- 2 veya 3 tane yanyana sıralanmıř top grup olarak hareket ettirilebilir. Hepsi birlikte ve aynı yönde hareket ettirilmelidir.



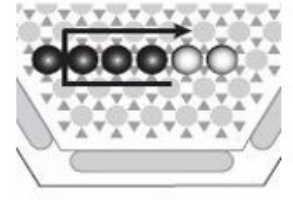
řekil-4
2 topa karřı 1 top



řekil-5
3 topa karřı 1 top



řekil-6
3 topa karřı 2 top



řekil-6 tekrar 4 topa
karřı 2 top

Bir çizgi halinde hareket: Toplar bitiřikteki boř bir alana dođru hareket ettirilir.

Ok gibi hareket: Toplar sıraları bozulmadan yana dođru bir bořluk hareket ettirilir.

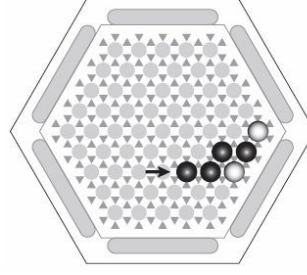
SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK:

Sayısal üstünlüđünüzün olduđu bir pozisyonda rakibinizin toplarını itebilirsiniz. Eđer her ikinizde aynı sayıda toplara sahip iseniz sumito yapamazsınız (rakibinizin toplarını itemezsiniz). Sumito yalnızca toplar aynı çizgide olduđunda yapılabilir.

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

TOPLARI ÇIKARMAK

Eğer bir top bir sumito sonucu oyun alanının dışına itilirse o top oyundan çıkar (Şekil-7).



Şekil-7

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. Abalone oyunu için sınırlandırılmış zaman 8-10 dakika arasında değişebilir. Turnuva saati kullanacaktır.

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 yönler 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 veya bir engel koymayı seçer. Engeller yatay ve iki kare

arasını kapsayacak şekilde konur, dikey konmaz. Oyuncunun sahip olduđu engeller bitmiŖse mecburen taŖıyla bir hamle yapar. Engel koymadaki amaç, oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaŖtırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktır. Oyun iinde her zaman rakibe en az bir geiŖ karesi bırakacak şekilde engel tahtalarını oyun platformu üzerine yerleŖtirmek gerekir. Rakip oyuncunun taŖını tamamen hareketini kısıtlayacak şekilde engelleme yapılamaz. Oyuncuların taŖları engellerin üzerinden atlayamazlar, engellerin evresinden dolaŖmak zorundadırlar. Oyun platformu üzerindeki en son izgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaŖan oyuncu oyunu kazanır.

MANGALA OYUNU ZELLİKLERİ

Mangala Oyunu Nasıl Oynanır?

Mangala Oyunu iki kiŖi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karŖılıklı 6'Ŗar adet olmak üzere 12 kk kuyu ve her oyuncunun taŖlarını toplayacađı birer byk hazine kuyusu bulunmaktadır.

Mangala Oyunu 48 taŖ ile oynanır. Oyuncular 48 taŖı her bir kk kuyuya 4'er adet olmak üzere dađtır. Oyunda her oyuncunun nnde bulunan yan yana 6 kk kuyu, o oyuncunun blgesidir. KarŖısında bulunan 6 kk kuyu rakibin blgesidir. Oyuncular hazinelerinde (kendi byk kuyusunda) en fazla taŖı biriktirmeye alıŖır. Oyun sonunda en ok taŖı toplayan oyuncu o seti kazanmıŖ olur.

Mangala Oyununun Kuralları

Oyunun 4 ana temel kuralı vardır.

1. Temel Kural: Kura neticesinde baŖlama hakkı kazanan oyuncu kendi blgesinde bulunan istediđi kuyudan 4 adet taŖı alır. Bir adet taŖı aldıđı kuyuya bırakıp saatin tersi ynnde, yani sađa dođru her bir kuyuya birer adet taŖ bırakarak elindeki taŖlar bitene kadar dađtır.

Elindeki son taŖ hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taŖ varsa, sıra geldiđinde bu taŖı sađındaki kuyuya taŖıyabilir. Hamle sırası rakibine geer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taŖ oyunun kaderini belirler.

2. Temel Kural: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldıđı taŖları dađtırırken elinde taŖ kaldıysa, rakibin blgesindeki kuyulara da taŖ bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taŖ, rakibinin blgesinde denk geldiđi kuyudaki taŖların sayısını ift sayı yaparsa (2, 4, 6, 8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tm taŖların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geer.

3. Temel Kural: Oyuncu taŖları dađtırırken elinde kalan son taŖ, yine kendi blgesinde yer alan boŖ bir kuyuya denk gelirse ve eđer boŖ kuyusunun karŖısındaki kuyuda da rakibine ait taŖ varsa hem rakibinin kuyusundaki taŖları alır hem de kendi boŖ kuyusuna bıraktıđı taŖı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geer.

4. Temel Kural: Oyunculardan herhangi birinin blgesinde yer alan taŖlar bittiđinde oyun seti biter. Oyunda kendi blgesinde taŖlarını ilk biten oyuncu, rakibinin blgesinde bulunan tm taŖları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiđi son ana kadar hi dŖmez.

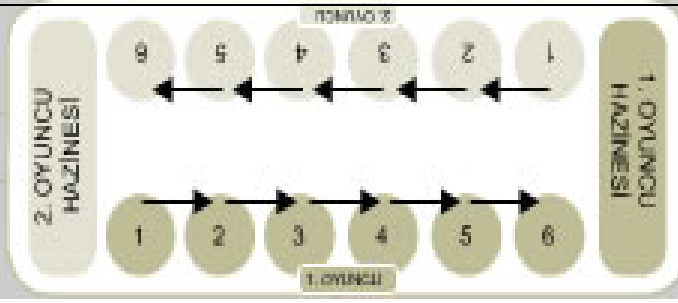
Mangala Oyunu 3 set olarak oynanır.

Kuyusunda biriken taŖları dađıtan oyuncu rakibinin hazinesine taŖ koymadan dađıtmaya devam eder.

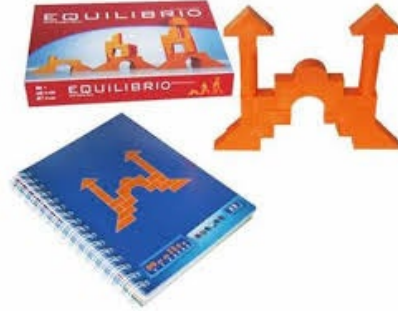
Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

Oyun sonunda taŖlar da sayılacak. Not edilecek.

MANGALA OYUNU NASIL OYNANIR?



EQUILIBRIO OYUNU ÖZELLİKLERİ



Equilibrio oyunu 5 yaş ve üstü çocuklar için dikkat, görsel algı, ince motor, problem çözme, plan yapma, uzamsal düşünme ve inşaa becerilerini geliştiren tek kişilik bir akıl oyunudur.

Equilibrio oyun seti 18 adet geometrik parça ve 60 sayfalık bir kitapçık içerir.

Oyunun amacı kitapçıkta gördüğümüz modelleri Equilibrio parçaları ile dikey olarak inşaa etmektir.

Equilibrio Nasıl Oynanır?



·Kitapçıktan veya kartlardan bir görev seçilir.

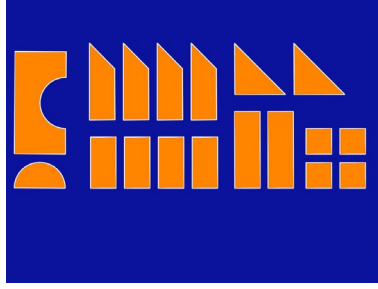
·Her görevde kitapçığın veya kartların sol alt köşesinde o görevde hangi geometrik parçalardan kaç adet kullanmamız gerektiği belirtilmiştir.

·Belirtilen bu parçaları dikeyde yerleştirilerek seçilen görevdeki model yapılmaya çalışılır.

· Yarışma boyunca oyuncular modeli ilk ve doğru şekilde yapmaya çalışırlar.

Equilibrio geometrik Őekiller, yn, mesafe, denge ve ađırlık merkezi kavramlarının đrenilmesini destekler.

Equilibrio oyun taŐları :



Oyun Kuralları

1. Turnuva baŐlamadan nce tm geometrik Őekillerin tam olup olmadıđı kontrol edilir ve masa zerinde yer alan evanın stne sınırlandırma olmaksızın yerleŐtirilir. Eva zerinde yapılacak dzenleme iin yarıŐmacılara ekstra bir sre verilmeyecektir.
2. Turnuvada yarıŐmacılara orjinal kitapıkta yer alan dizilimlerden Őekiller sorulacaktır.
3. Turnuva İsvire Sistemi ile oynanacak olup iki kiŐinin karŐılaŐması sonucunda daha fazla kartı dođru ve nce bitiren oyuncu 1 puan alacaktır.
4. YarıŐmacılar kendilerinden istenen Őekli verilen paralarla oluŐturmaya alıŐırlar. Paraları istenen Őekil ile dođru eŐleŐtiren ilk yarıŐmacı 1 puan alır.
5. Bir turda 5 Őekil kartı uygulanır. Her bir kart 1 puan deđerinde olup, en fazla puanı alan yarıŐmacı İsvire Sistemine gre 1, diđer oyuncu 0 puan alır.
6. İstenen Őeklin yapımını ilk tamamlayan yarıŐmacı 'Bitirdim' diyerek el kaldırır ve masa gzlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diđer yarıŐmacı/yarıŐmacılar dizilime devam eder. Gzlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra oyuncu tarafından yapılan Őekil, verilen kart ile eŐleŐiyorsa hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder.
7. Oyunda dizilimini bitirmeden "bitirdim" diyen ya da centilmenlik dıŐı harekette bulunan oyuncu uyarı cezası alır. Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder.
8. Durum ve Őartlara gre yarıŐmalar sre sınırlı yapılabilir.
9. Sre lmnde zamanlayıcılar (kum saati, kronometre vb.) kullanılır.