|  |
| --- |
| **OYUNLARIN AMACI** |
| Millî Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar doğrultusunda öğrencilerin zihinsel becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zekâ oyunları etkili bir araçtır. Akıl ve Zekâ Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme, stratejik düşünme, plan yapma, problem çözme, akıl yürütme gibi becerileri geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır. |
| **OYUNLARIN DAYANAĞI** |
| Millî Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliğinin  22. maddesinde "Sosyal etkinlikler ve diğer ders faaliyetleri kapsamında öğrencilerin ilgi ve yeteneklerini geliştirmelerine, kendilerine güven duyabilmelerine, sosyal ilişkilerde anlayışlı ve saygılı olabilmelerine, bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkân sağlamak amacıyla çeşitli yarışmalar düzenlenir" denilmektedir. |
| **TURNUVAYA KATILIM KOŞULLARI** |
| * Turnuvaya Kartal ilçesinde bulunan resmi İlkokulöğrencileri katılabilir.   Okullar her sınıf seviyesinde her oyun için 3 öğrenci ile turnuvaya katılabilir. **Zıp zıp oyunu takım oyunu olduğundan okullar 2 ‘şerli grup olarak 4 oyuncu ismi göndermelidir.** (Turnuvaya katılacak öğrencileri okul içi turnuva yaparak belirleyebilir.)   * Yarışma başvurularını öğrenciler adına okul yapacaktır. Her okuldan 1 danışman öğretmen görevlendirilmelidir. * Yarışmaya katılacak okullar başvurularını ekteki katılım formunu doldurarak en geç 2 Nisan 2019 Perşembe günü mesai bitimine kadar bildirmeleri gerekmektedir. * Başvurular [kartalmemegitim@gmail.com](mailto:kartalmemegitim@gmail.com%20) VE K12 MOS sisteminden alınacaktır.   Turnuva ile ilgili bilgilendirme Kartal İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünce resmi yazı yoluyla yapılacaktır. |
| **OYUNLARIN HEDEFLERİ** |
| * Akıl yürütme becerisinin gelişmesi * Konsantrasyon süre ve derinliğinin artması * Girişimcilik ve cesaretin artması * İlk defa karşılaşılan koşullara adaptasyonun kolaylaşması * Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisi * Yaratıcılığın gelişimi * Motor becerilerin gelişimi * Çok boyutlu görebilme, görünmeyeni canlandırabilme becerisinin artması |

|  |
| --- |
| * Çok yönlü/stratejik/eleştirel düşünebilme * Eldeki verileri doğru değerlendirme ve bunları sonuca ulaşmada verimli ve akılcı kullanabilme * Ekip çalışmasına yatkınlığın artması * Durumlar karşısında farklı çözüm yolları/stratejileri geliştirebilme * Kendini ve yeteneklerini tanıma * Hızlı düşünme ve karar verme vb. |
| **TURNUVANIN YERİ** |
| **Şehit Er Yıldıray Biroğlu İlkokulu**  **TURNUVAYI ORGANİZE EDENLER**  **TURNUVA SORUMLULARI:**  **Zafer Kamak TEL: 05468704760**  **Selçuk Acun TEL: 05069261681**  **Umut Bektaş** [**TEL: 05059594194**](TEL:5059594194) |
| **TURNUVANIN UYGULAMA ADIMLARI** |

* Turnuvalar hakem gözetiminde gerçekleşecektir.
* Oluşturulacak programa göre turnuvalar yapılacağı için turnuva süresince yarışmacıların hazır bulunmaları istenecektir.
* Oyun sırasında rakibinizin yapabileceği yanlış uygulamalar ile ilgili itirazlar o anda turnuvada görevli masa hakemlerine yapılmalıdır. Oyun sonrasında yapılacak itirazlar kabul edilmeyecektir. Turnuva başhakeminin kararı kesindir.
* Yarışmacılar süreyi iyi kullanmadıkları durumlarda, masa sorumlusu hakemler tarafından uyarılacaktır. Uyarıların artması halinde Turnuva hakemleri yarışmacıya uyarı verebilir, tekrarlanması halinde rakibini galip sayma hakkına sahiptir.
* Yarışma eleme usulü yapılacaktır. Finale kalan son 4 yarışmacı lig usulü ile yarışacak olup dereceler bu sonuçlara göre değerlendirilecektir.
* Oyun sürelerinde sınırlandırılma yoktur. Ancak kasıtlı olarak oyunun uzatılması durumunda masa hakemleri tarafından oyuncular uyarılacaktır.

**YARIŞMADA OYNANACAK OYUNLAR**

**İLKOKUL 1. VE 2. SINIFLAR: SKİPPİTY( ZIP ZIP) - HEDEF 4**

**İLKOKUL 3. VE 4. SINIFLAR: MANGALA - KORİDOR( BARİKAT)**

|  |
| --- |
| **ÖDÜLLENDİRME** |
| **BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ** ………………………. / BAŞARI BELGESİ / MADALYA  **İKİNCİLİK ÖDÜLÜ** …………………………./ BAŞARI BELGESİ / MADALYA  **ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ** ……………………/ BAŞARI BELGESİ / MADALYA  **DÖRDÜNCÜ ( MANSİYON) …………/ BAŞARI BELGESİ / HEDİYE(ZEKA OYUNU KİTABI)**  İlk üç sırayı alan okullara kupa ve sporcularına madalya |
| **TURNUVA TAKVİMİ** |
| Turnuva Duyurusu: 29 OCAK 2020  ( İlçe MEM tarafından okullara bilgilendirme yazısının gönderilmesi)  Bilgilendirme ve Eğitim Toplantısı: 25 Şubat 2019 / Salı - Saat:11.00  Son Başvuru Tarihleri: 4-15 Mayıs 2020 /  Turnuva Tarihi:  1. ve 2.Sınıflar 02 HAZİRAN 2020  3. ve 4. Sınıflar 03 HAZİRAN 2020  Turnuva Saati: 10.00 – 17.00  Turnuva Yeri: Şehit Er Yıldıray Biroğlu İlkokulu |

**KARTAL İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ İLKOKULLAR ARASI**

**AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI ŞENLİĞİ**

OYUN KURALLARI

**ZIPZIP OYUNU**

**(TÜM SINIFLAR)**

**)**

**Oyuncu Sayısı**: 4 Kişi (ikili takım)

**Oyunun Amacı: E**n çok seti yapmak.

**Oyunun Şekli ve Kuralları:**

* Oyun her sınıf seviyesi için oluşturulan takımlar arasında oynanacaktır. Takımlar iki kişiden oluşacaktır.
* Bütün taşlar oyun tahtasına rastgele şekilde (ortadaki 4 kare boş kalmak koşulu ile) yerleştirilir.
* Oyuna kura ile başlanır. Oyuna başlayan takımın 1. Oyuncusu oynadıktan sonra diğer takımın 1. Oyuncusu devam edecek daha sonra ilk başlayan takımın 2. Oyuncusu ve diğer takımın 2. Oyuncusu sırası ile oynayacaktır.
* Yatay ve dikey atlama hareketleriyle üstünden atladığınız taşın/taşların sahibi olunacak ve alınan taşlar oyun alanındaki uygun yerlere üst üste dizilecektir.
* Bir taşı elinize aldığınızda tekrarlı zıplamak şartıyla birden fazla taşın sahibi olabilirsiniz.
* Oyunda çapraz hamle yapılamayacağını unutmayın.
* Oyunda hamle bitince puanlama aşamasına geçilir. Set sayısı fazla olan takım kazanır. Set sayılarının eşitliği durumunda taşları fazla olan takım kazanır. Setlerde aynı takım oyuncalarının toplam setleri hesaplanarak sonuç tespit edilir. Eşitlik hala devam ediyorsa oyun berabere kabul edilir.

**Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.**

##### OYUNUN VİDEOSUNU AŞAĞIDAKİ LİNKTEN İZLEYEBİLİRSİNİZ.

<https://www.youtube.com/watch?v=yUg5f8rxvfE&t=8s>

**HEDEF 4**

**(1.2.SINIFLAR OYUNU)**

## Oyuncu Sayısı: 2

**Oyunun Amacı:** Yatay dikey veya çapraz olarak bir dörtlü set oluşturmak.

### Oyunun Şekli ve Kuralları:

#### Oyuncular kura ile oyuna başlayacaktır. Bir oyunda galip gelen oyuncu bir sonraki oyuna başlama hakkı kazanır. Beraberlik durumunda ilk başlamayan oyuna başlar.

#### Oyun 3 tur üzerinden oynanacaktır. 2 oyun kazanan oyuncu bir üst tura geçme hakkı kazanır. Beraberlik durumunda her iki oyuncu da bir puan kazanmış sayılır. Beraberlik durumunda tur sayısı eşitlik bozuluncaya kadar arttırılır.

* İlk sıradaki oyuncu taşını oyun tablasına bırakarak oyun başlayacaktır sonrasında diğer oyuncu hamlesini yapacak hamleler sıra ile yapılacak oyun bu şekilde devam edecektir.
* Doğrusal olarak yatay, dikey ve çaprazda ilk dörtlü oluştuğunda oyun sonlanacaktır. Bütün taşlar kullanıldığında tamamlanmış bir dörtlü set yoksa oyun berabere bitecektir. Oyuncu 4’lü yaptığını kendi görmelidir. Eğer yaptığı 4’lüyü görmeden önce diğer oyuncu dörtlü yaparsa son yapılan dörtlü geçerli sayılacaktır.

##### 

##### OYUNUN VİDEOSUNU AŞAĞIDAKİ LİNKTEN İZLEYEBİLİRSİNİZ.

<https://www.youtube.com/watch?v=YAFikl1Y6nw&t=12s>

**BARİKAT**

**(3. ve 4. SINIFLAR OYUNU)**

**Oyuncu Sayısı**: 2

**Oyunun Amacı:** Rakipten önce karşıdaki başlangıç sırasındaki noktalardan birine ulaşmak.

### Oyunun Şekli ve Kuralları:

#### Oyuncular kura ile oyuna başlayacaktır. Bir oyunda galip gelen oyuncu bir sonraki oyuna başlama hakkı kazanır. Beraberlik durumunda ilk başlamayan oyuna başlar.

#### Oyun 3 tur üzerinden oynanacaktır. 2 oyun kazanan oyuncu bir üst tura geçme hakkı kazanır. Beraberlik durumunda her iki oyuncu da bir puan kazanmış sayılır. Berberlik durumunda tur sayısı eşitlik bozuluncaya kadar arttırılır.

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engel, oyun tablasındaki yerine dizilir. Her oyuncu bir ‘piyon’ alır ve kendi tarafındaki başlangıç çizgisinin ortasındaki kareye koyar. Eşlendirme listesinde kimin oyuna başlayacağı belirtilir.

Her oyuncu, sırası geldiğinde piyonuyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen piyonuyla bir hamle yapar.

Piyonlar bir hamlede yalnızca bir kare yatay veya dikey olarak ileri veya geriye , sağa ve sola doğru hareket ettirilir. Piyonlar çapraz hareket edemez(İstisnai durumlar hariç).Piyonlar engellerin üzerinden atlayamazlar, etrafından dolaşmalıdır.

Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur. Platforma konan engellerin yeri değiştirilemez. Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaştırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktır; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde **tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır**. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır.

İki piyon arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse sırası gelen oyuncu isterse rakibinin piyonu üzerinden atlayabilir veya geri, sağa, sola hareket edebilir. Böylece bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur.

İki piyonun karşılaşmasında eğer rakip oyuncunun piyonunun hemen arkasında engel varsa oyuncu dilerse piyonu ile rakibn üzerinden atlayamadığı için çapraz gidebilir. Rakibinin piyonunun arkasında engel varsa veya piyonların arasında engel varsa piyonlar birbirinin üzerinden atlayamaz.

**OYUNUN SONU;** Karşı taraftaki son karelerden herhangi birine ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

##### OYUNUN VİDEOSUNU AŞAĞIDAKİ LİNKTEN İZLEYEBİLİRSİNİZ.

<https://www.youtube.com/watch?v=OrPcsJqln1o&list=UUcOQ46IFUwXL3jLL9x5diOA&index=11>

**MANGALA**

**(3. SINIFLAR OYUNU)**

**Oyuncu Sayısı**: 2

**Oyunun Amacı:** Hazinesinde en çok taşı biriktiren oyuncu oyunu kazanır.

**Oyunun Şekli ve Kuralları:**

#### Oyuncular kura ile oyuna başlayacaktır. Bir oyunda galip gelen oyuncu bir sonraki oyuna başlama hakkı kazanır. Beraberlik durumunda ilk başlamayan oyuna başlar.

#### Oyun 3 tur üzerinden oynanacaktır. 2 oyun kazanan oyuncu bir üst tura geçme hakkı kazanır. Beraberlik durumunda her iki oyuncu da bir puan kazanmış sayılır. Berberlik durumunda tur sayısı eşitlik bozuluncaya kadar arttırılır.

* + Her oyuncu 6’şar kuyularının her birine 4 er taş koyarak taşlarını yerleştirir.
  + Oyuncu herhangi bir kuyusundaki taşları alarak soldan sağa doğru taşlarını dağıtır. Taşları aldığı kuyuya da taş bırakması gerekir. Eğer kuyuda tek taş varsa o zaman o kuyuda taş bırakmak zorunda değildir.
  + Dağıtmaya başlayan oyuncu saat yönünün tersine doğru her kuyuya bir taş bırakmak zorundadır.
  + Dağıttığı taşlardan son koyduğu taş kendi hazinesine gelen oyuncu tekrar oynama hakkı kazanır.
  + Dağıttığı taşlardan son koyduğu taş rakibin kuyusundaki taşları çift sayı yaparsa bu kuyunun taşlarını kendi hazinesine alma hakkı kazanır.
  + Dağıttığı taşlardan son taş kendi kuyularından boş bir kuyuya denk gelirse o kuyunun karşısındaki rakibin kuyusundaki taşları alma hakkı kazanır ve kendi kuyusundaki bir taşı da alır.
  + Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır.
  + Rakibin hazinesine taş bırakılmaz pas geçilir.
  + Oyun bitince hazinedeki taşlar sayılır. Taşı fazla olan kazanır.

##### OYUNUN VİDEOSUNU AŞAĞIDAKİ LİNKTEN İZLEYEBİLİRSİNİZ.

<https://www.youtube.com/watch?v=gUbKea4fiS4&t=2s>

**REVERSİ**

**(4. SINIFLAR OYUNU)**

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oyunun Amacı**: Kendi renginde en çok taşı oyun tahtasına koyan oyunu kazanır. (33 veya üzeri taşı yerleştiren oyunda galiptir.)

**OYUNUN ŞEKLİ VE KURALLARI:**

* Oyunda 64 adet taş bulunur, taşların bir tarafı beyaz bir tarafı siyahtır.
* Başlamadan önce oyun tahtasının ortasına iki siyah iki beyaz taş çaprazolacak şekilde 4 taş konulur. (Oyun zeminindeki gibi.)
* Oyunculardan biri beyaz, biri siyah rengi seçer.
* Oyuna kimin başlayacağı eşlendirme yapılırken belirlenir.
* Oyuncu kendi taşlarının arasına rakibinin taşlarını alarak kendi rengine dönüştürür. (Yatay- dikey-çapraz)
* Oyuncu herhangi bir boşluğa taşını koyamaz. Her yaptığı hamlede rakibinin en az bir taşını kendi rengine çevirmek zorundadır.
* Oyuncu taşı koyabilmesi için rakibinin taşlarını çevirecek hamle yapmak zorundadır.
* Oyuncu rakibini kendi taşlarının arasına alırsa kendi rengine çevirme hakkına sahip olur.
* Eğer sırası gelen oyuncu hamle yapamıyorsa (rakibinin taşını kendi rengi yapamıyorsa) pas der, oynama sırası rakibine geçer.
* Oyunun sonunda taş konulacak yer kalmadığında ya da bütün taşlar kullanıldığında oyun alanında kimin rengi daha fazla ise oyunu kazanmış olur. Eğer oyun sonunda taşlarda eşitlik olursa sonuç berabere kabul edilir ve maç tekrarlanır.
* Oyuncu hamle yaptığında, hamlesini ve hangi taşları çevirdiğini hakem ve rakibi görecek şekilde yapacaktır.

##### Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.

##### OYUNUN VİDEOSUNU AŞAĞIDAKİ LİNKTEN İZLEYEBİLİRSİNİZ.

<https://www.youtube.com/watch?v=qYjfZcBJaWQ&list=UUcOQ46IFUwXL3jLL9x5diOA&index=27>

