

ADYAMAN FEN LİSESİ AKIL VE ZEKA OYUNLARI

T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
ADYAMAN FEN LİSESİ MÜDÜRLÜĞÜ



ADYAMAN
2019-2020



ADYAMAN FEN LİSESİ AKIL VE ZEKA OYUNLARI

T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
ADYAMAN FEN LİSESİ MÜDÜRLÜĞÜ

OYUNLARIN AMACI

Öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zeka oyunları etkili bir araçlardan biridir. Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

OYUNLARIN DAYANAĞI

Öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde etkili rolü olan akıl ve zeka oyunları ile ilgili; Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliğinin 22. maddesinde "Sosyal etkinlikler ve diğer ders faaliyetler 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. Bu sebeple, akıl ve Zeka Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

OYUNLARIN HEDEFLERİ

- Akıl yürütme becerisinin gelişmesi
- Konsantrasyon süresi ve derinliğinin artması
- Girişimcilik ve cesaretin artması
- Okuduğunu anlama, anladığını uygulama becerisi ve hızının artması
- İlk defa karşılaşılan koşullara adaptasyonun kolaylaşması
- Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisi kazanma

- Yaratıcılığın gelişimi
- Motor becerilerin gelişimi
- Çok boyutlu görebilme, görünmeyeni canlandırabilme becerisinin artması
- Çok yönlü/stratejik/eleştirel/soyut/pratik düşünebilme
- Eldeki veriler doğru değerlendirme ve bunları sonuca ulaşmada verimli ve akılcı kullanabilme
- Ekip çalışmasına yatkınlığın artması
- Durumlar karşısında farklı çözüm yolları/stratejiler geliştirebilme
- Kendini ve yeteneklerini tanıma
- Hızlı düşünme ve karar verme becerisinin artması

Yarışma Adı	Adıyaman Fen Lisesi Akıl ve Zeka Oyunları		
Başlama- Bitiş Tarihi	9 Aralık 2019 27 Aralık 2019	Yer	Adıyaman Fen Lisesi Akıl Oyunları Alanı
Başvuru Tarihleri	27 Kasım 2019 5 Aralık 2019	Sistem	Bütün oyunlarda eleme sistemi uygulanacaktır

OYUNLARA KATILIM KOŞULLARI VE UYGULANACAK ADIMLAR

- 1- Yarışmaya Adıyaman Fen Lisesi 9-10 -11- 12. sınıf öğrencileri katılabilirler.
- 2- Akıl ve zeka oyunları yarışması beş farklı oyun üzerinden yapılacaktır.
Kullanılacak oyunlar; Sudoku, ABC Bağlamaca, Satranç, Koridor ve Mangaladır.
- 3- Bir öğrenci birden fazla oyun için başvuruda bulunabilir.
- 4- Oyunlarda kız – erkek ve yaş kategorileri ayrımı yapılmayacaktır.
- 5-Turnuvaya belirtilen başvuru süresinde müracaat etmek.
- 6-Turnuvanın yapılacağı saatte gelmeyen oyuncu turnuvadan elenir.
- 7- Turnuvadaki bütün oyunlarda eleme sistemi uygulanacaktır.
- 8- Turnuvada centilmenlik dışı davranışlarda bulunan oyuncu diskalifiye edilir.
- 9-Turnuva müsabakaları ders saatleri dışında yapılacaktır.
- 10-Yarışmaya katılım gönüllülük esasına dayanır. Velilerden ayrıca izin alınmayacaktır.
- 11-Turnuva komisyonu şartnamede değişiklik yapma hakkını saklı tutar

12- Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma başhakemine yapılacaktır. Başhakemin vereceği kararlar kesindir. Başhakemin kararlarına itiraz edilemez.

13- Bütün oyunlarda eşleştirmeler oyunları düzenleme komisyonu tarafından yapılacaktır.

14- Oyunlarda çekilen fotoğraflar web sitesi ve görsel mecralarda kullanılabilir.

OYUNLARIN TAKVİMİ

Başvuru tarihi: 27 Kasım 2019 - 5 Aralık 2019

Turnuva Başlangıç Tarihi : 9 Aralık 2019

Turnuva Bitiş Tarihi : 27 Aralık 2019

OYUNLARIN DÜZENLEME KURULU

Komisyon Başkanı	Abdullah TURHAN	Müdür Yardımcısı
Üye	Latif BOZKURT	Öğretmen
Üye	Coşkun POLAT	Öğretmen

OYUNLAR

SATRAŇ



Genel Hükümler

- 1-TSF satranç yarışmaları talimatları, prosedürleri ve uygulama yönergeleri ile FIDE satranç kuralları geçerlidir.
- 2- Notasyon uygulaması zorunlu olmayacaktır.
- 3- UKD puanı olan oyuncular ilk turda eşleştirilmeyecektir.
- 4- Turnuvada her oyuncuya 20 dakika verilecektir.
- 5- Beraberlikte önce taş puanı sonra oyuncunun kalan süresine bakılacaktır.
- 6- Taş rengi kura ile belirlenecektir.

MANGALA



Mangala Türk Zeka ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur. Oyuna kura ile başlanır. Oyunculardan biri 1 adet taşı, rakibine göstermeden avucunun içine saklar. Rakibine hangi avucuna sakladığını sorar. Rakibi

sakladığı taşın hangi elinde olduğunu tahmin eder. Eğer bilirse oyuna başlar. Bilemez ise taşı avucuna saklayan oyuncu oyuna başlar. Oyunda 4 temel kural vardır.

1.TEMEL KURAL:Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde 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, sırası 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, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Eğer rakibinin kuyularına taş bıraktıktan sonra da elinde taş kaldıysa Rakibinin hazinesine taş bırakmadan kendi bölgesine 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 boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar.Eğer oyuncunun bölgesinde yer alan boş kuyunun karşısına denk gelen kuyuda rakibinin taşı yoksa oyuncu kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı almaz. Heriki durumda da hamle sırası rakibine geçer.

4.TEMEL KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez. Oyun seti bittiğinde, oyuncular hazinelerinde ki taşları sayarlar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur. Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır. (Katılan öğrenci sayısına göre turnuva komisyonu 3 set üzerinden oynatma hakkını saklı tutar.)

KORİDOR



Oyun İçeriği:

- 81 kareye ayrılmış bir oyun tahtası veya platformu
- 20 adet engel tahtası, 2 adet piyon.

Amaç:

Rakibinden önce karşıya ulaşmak ve aynı zamanda rakibin sizden önce oyunu bitirmesini engellemektir.

İki Oyuncu İçin Uygulanan Kurallar

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engel tahtasını, oyun tahtasının kendisine ait bölümüne dizer. Oyuna başlayacak oyuncu kura ile belirlenir. Her oyuncu kendi piyonunu, engellerin önündeki sıranın orta karesine yerleştirir.

Oyunun Oynanışı

Her oyuncu, sırası geldiğinde taşıyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer.

Taş Hamleleri: Taş hamleleri ile her seferinde öne, arkaya veya yanlara doğru sadece bir kare gitme şartı ile hamle yapılabilir. Eğer engelleri bitmişse mecburen taşıyla bir hamle yapar. Taşlar engellerin üzerinden atlayamazlar, çevresinden dolaşmak zorundadırlar.

Engel Koyma: Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur. 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.

Karşı Karşıya Gelme: İki rakip oyuncunun taşı, arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu rakip oyuncunun taşının üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin taşının arkasında engel varsa oyuncu taşını bu taşın sağına veya soluna getirebilir, yani çapraz gidebilir.

Oyunun Bitişi:

Karşı çizgideki son kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

SUDOKU

Yanda gördüğümüz 9x9 boyutlarında boş sudokudur. 9x9 Klasik sudoku, 9 satır, 9 sütun ve 9 bölgeden oluşmaktadır. Klasik sudoku sorusu altta soldaki resimdeki gibidir. Soruda, 81 adet rakamdan bazıları yerleşmiş olarak verilir. Verilmeyen kısımlara ise 1'den 9'a kadar olan rakamlar öyle yerleştirilmelidir ki sudokunun her satırında 1'den 9'a kadar olan rakamların hepsi bulunmalı ve 1'den 9'a olan rakamlar sadece birer defa yer almalıdır. Aynı kural, sütunlar ve bölgelerde de sağlanmalıdır.

Üç Temel Kural

Sudoku sorularında belirlenmiş miktarda rakam sudoku içine yerleştirilmiş olarak verilir. Daha sonra belirlenmiş 3 temel kurala uygun olacak şekilde rakamları yerleştirmemiz istenir.

* Her satırda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

* Her sütunda tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

* Her bölgede tüm rakamlar bulunmalı ve bu rakamlar sadece birer defa yer almalıdır.

9				8		3		
			2	5		7		
	2		3					4
	9	4						
			7	3		5	6	
7		5		6		4		
		7	8		3	9		
		1						3
3								2

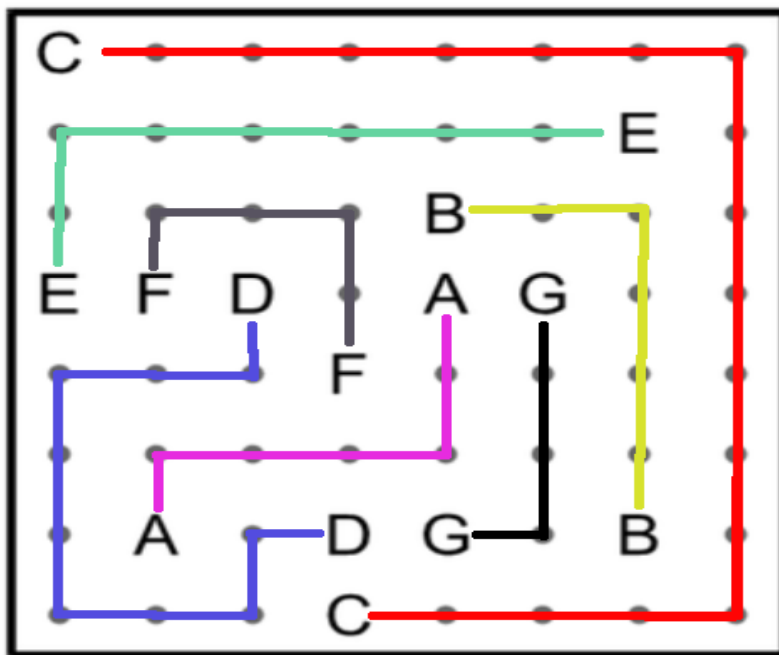
9	7	6	4	8	1	3	2	5
1	4	3	2	5	9	7	8	6
5	2	8	3	7	6	1	9	4
6	9	4	5	1	8	2	3	7
8	1	2	7	3	4	5	6	9
7	3	5	9	6	2	4	1	8
4	6	7	8	2	3	9	5	1
2	5	1	6	9	7	8	4	3
3	8	9	1	4	5	6	7	2

ABC Bağlamaca

ABC Bağlamaca, eşit aralıklı harfler ve noktalardan oluşan karesel bir zemin üzerinde hazırlanmış zekâ oyunudur. Oyundaki amaç harfleri çiftleri ile eşleştirmektir. Yani A harfi ile diğer A harfini, B harfi ile diğer B harfini, C harfi ile C harfini gibi... Harfleri rastgele eşleştirmiyoruz. Bunu yaparken uymamız gereken bazı kurallar var..

Amaç

- Tüm noktaları kullanarak aynı harfleri birbirine bağlamaktır.
- Harfleri bağlamak için yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanabilirsiniz.
- Yerleştirdiğiniz çizgilerin birbiriyle kesişmemelidir.
- Oyun sonunda tüm noktalar kullanılmış olmalıdır.



Turnuva afişi:

ADİYAMAN FEN LİSESİ

AKIL VE ZEKA

OYUNLARI TURNUVASI

Turnuva Başvuru : 27 Kasım - 05 Aralık 2019

Turnuva Başlama ve Bitiş : 09 - 27 Aralık 2019

Yer : Adıyaman Fen Lisesi Akıl Oyunları Alanı

09 ARALIK
2019

Not: * Tüm oyunlarda eleme sistemi uygulanacaktır.

* Şartname okulumuz web sayfasında duyurulacaktır.

Başvurular Latif BOZKURT ve Coşkun POLAT'a yapılacaktır.

KORİDOR



1

SATRANÇ

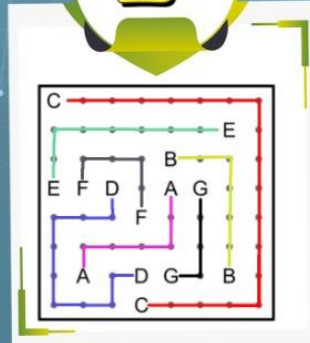


3

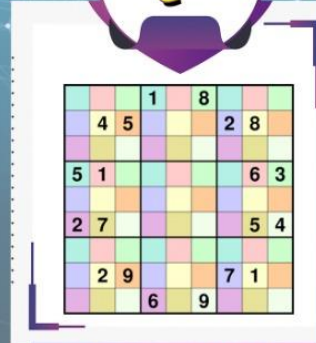
MANGALA



5



ABC BAĞLAMA



SUDOKU



adiyamanfenlisesi



adiyamanfenlisesi



adiyamanfenlisesi



afenlisesi

0 416 216 16 24

<http://adiyamanfenlisesi.meb.k12.tr>

959458@meb.k12.tr