

İMAM HATİP OKULLARI ARASI AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI TALİMATNAMESİ

TURNUVANIN ADI:

İmam Hatip Okulları Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası

TURNUVANIN KONUSU:

Akıl ve Zekâ Oyunları

TURNUVANIN AMACI:

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 ilindeki İmam Hatip okulları öğrencilerini kapsamaktadır. Müsabakalar Mangala, Abalone, Koridor kategorilerinde gerçekleştirilecektir. Her kategoride her oyun için üç(3) (İHO) öğrencinin başvurusu kabul edilecektir.

DAYANAK :

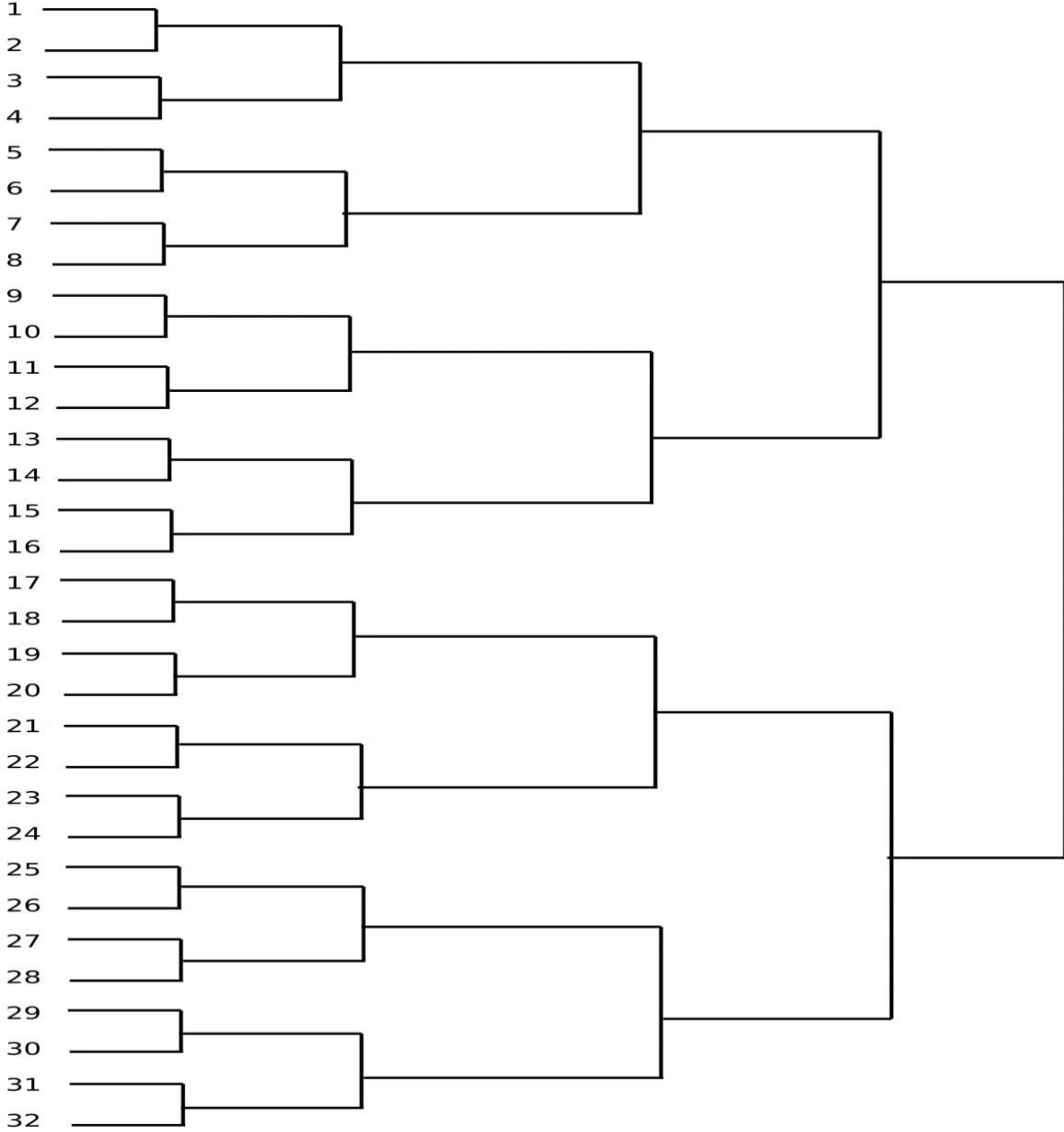
- 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu
- Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

GENEL ŞARTLAR:

1. Yarışmaya İmam Hatip Okulları öğrencileri katılabilecektir.
2. **Okullar her oyun kategorisinden 3 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 doldurulduktan sonra öğrenci ve danışman öğretmenin isimleri değiştirilemez.**
3. Her kategoride başvuru süreleri içinde başvuru yapan öğrenciler yarışmaya dâhil edilecektir.
4. Yarışmalar ilan edilen tarih ve saatte ilgili okulda gerçekleştirilecektir.
5. Yarışmaya katılım ve öğrenci ihtiyaçları okulların kendi imkânlarıyla sağlanacaktır.
6. Her kategori belirlenen öğrenci yalnızca kendisi için belirlenen bir oyuna müracaat edebilecektir.
7. Müsabakalar eleme usulü olacaktır.
8. Eşleşmeler kura usulü belirlenecektir. Eşleştirmeler turnuvadan önce alfabetik sıraya göre yapılacaktır.
10. Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında öğrenci belgesi ve nüfus cüzdanı bulundurmaları zorundadır.
11. Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma komisyonuna yazılı olarak yapılacaktır. Komisyon, 1 hakem başkanı ve 2 hakemden oluşan yarışma komisyonu ilgili Din Öğretimi projeler komisyonu yarışmalar yürütme kurulu tarafından oluşturulur. Kurulun vereceği kararlar kesindir. Kurul kararlarına itiraz edilemez.
12. Yarışma yapılacak kategoriler ve sınıfları şu şekildedir:

Mangala : İHO
Koridor : İHO
Abalone : İHO

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



3. Ve 4. olan yarışmacılar kendi aralarında yarışacaklardır.

YARIŞMA ÖDÜLLERİ:

15. Her kategoriden yarışmada dereceye giren ilk 3 öğrenciye ;

1.lık ÖDÜLÜ : Madalya+300 TL

2.LİK ÖDÜLÜ: Madalya+200 TL

3.LÜK ÖDÜLÜ:Madalya+100 TL

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

OYUNLARIN OYNANACAĞI OKULLAR

Şehit Ömer HALİSDEMİR Kız AİHL

ZEKA VE AKIL OYUNLARI YARIŞMASI YÜRÜTME KOMİSYONU

Başkan : Yusuf YILMAZ İl Milli Eğitim Şube Müdürü

Üye : Hüseyin ULUSOY Tel: 0 505 491 2501

Üye : İlke BEŞKEN Tel: 0 505 774 1763

Üye : Uğur TETİK Tel: 0 532 305 2737

ÖNEMLİ TARİHLER

Başvuru Tarihleri :01.02.2020 – 15.02.2020

Müsabaka Tarihi : 20.04.2020 Pazartesi saat: 09.00

Ödül Töreni : Müsabakaların Yapıldığı Okullarda Aynı Gün

Ayrıntılı bilgi için: info@kodizmir.com

Başvuru Formu: www.kodizmir.com

Yukarıdaki şartname Bayraklı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünce düzenlenecek olan "İMAM HATİP OKULLARI ARASI AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI " 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: 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 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. 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.

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.

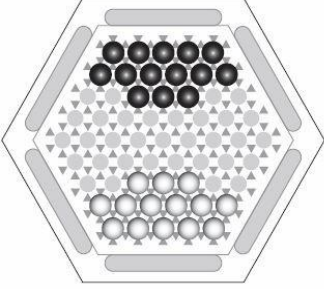
3 set üzerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır.

OYUNUN AMACI: Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkararak 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:

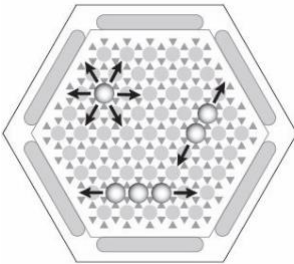
- oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

HAREKET ETME

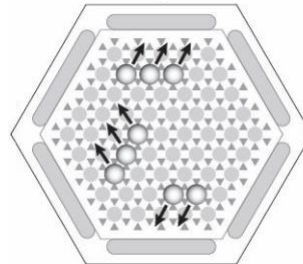
Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi birisinin doğrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu aşağıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

- 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



Şekil-3

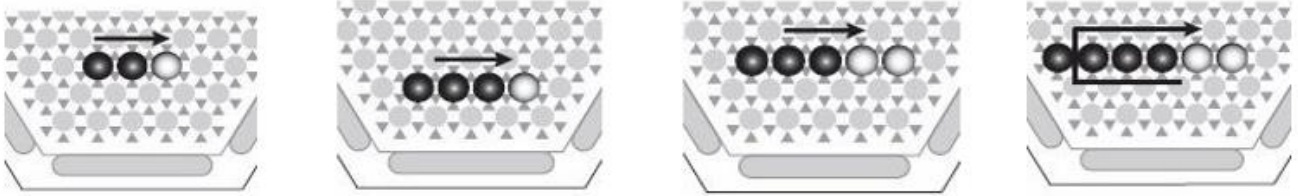
Bir çizgi halinde hareket: Toplar bitişikteki boş bir alana doğru hareket ettirilir.

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

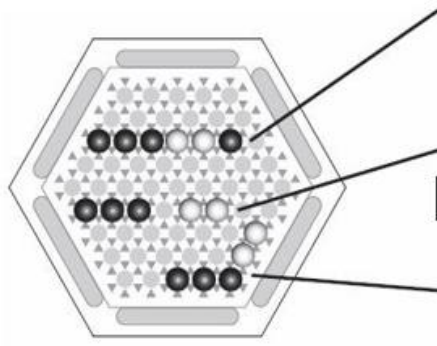
SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK

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-7



Beyaz topların arkasında boş alan yok.

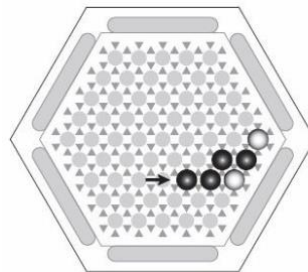
Siyah toplar ile beyaz toplar arasında boşluk var.

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 eksende 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.

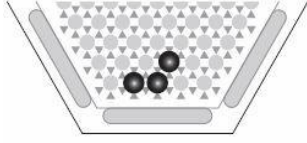
OYUNDA ZAMAN KISITLAMASI

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.

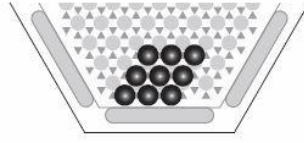
SÖZLÜK

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 gruba 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 ekseni 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.

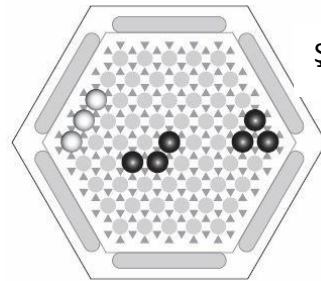
Tekli: Aynı renkte başka bir topa bitişik olmayan tek başına bulunan top.

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

Çoklu: Sayıları ve pozisyonları ne olursa olsun aynı renkteki bitişik topların 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

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 yönlerde 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.

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 yanyana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde (kendi büyük kuyusunda) en fazla taş biriktirmeye çalışır. Oyun sonunda en çok taş 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 taş alır. Bir adet taş 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 taş 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.

Oyun sonunda taşlar da sayılacak. Not edilecek.

