**DENİZLİ ÖĞRETMENLER ARASI “AKLINLA BİN YAŞA ÖĞRETMENİM”**

**AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI ŞARTNAMESİ**

**1. GİRİŞ**

Turnuva Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü koordinasyonunda gerçekleştirilecektir..

**2. YARIŞMANIN AMACI**

Bu turnuvayı düzenlemekteki temel amacımız Akıl ve Zeka oyunlarını öğretmenlerimize tanıtmak ve aynı zamanda bu oyunları hayatlarına katmalarıyla gelişimine katkı sağlamaktır.

Öğretmenlerimiz arasında akıl ve zeka oyunlarını yaygınlaştırarak, öğrencilerimizin zeka ve strateji geliştirme becerilerinin gelişimine katkıda bulunmaktır.

Öğretmenler arasında birlik beraberliği sağlamak ve farklı ilçelerdeki öğretmenlerin bir araya gelmesini amaçlamak.

**3. YARIŞMANIN HEDEFİ**

* Öğretmenler, öğrencilerin zeka oyunlarıyla bireysel çalışmalar ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyacak, geliştirecek ve özgüvenlerini artıracak, başarı için sistemli ve disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanacak ve başarısızlık halinde yılmadan alternatif çözümler ve stratejiler oluşturma tutum ve davranışlarını geliştireceklerdir.
* Öğretmenler, öğrencilerin daha sosyal, kendini ifade edebilen ve üreten bireyler olarak yetişmesine katkı sağlayacaktır.

**4. KATILIM ve BAŞVURU ŞARTLARI**

Yarışma Denizli il genelinde resmi ve özel okullarda görev yapan tüm öğretmenler katılabilir. Her öğretmen birde bireysel bir takım oyununa katılabilir.

Okul başvurularında her okuldan iki bayan, iki erkek öğretmen olmak şartıyla 4 kişilik takımla başvuru yapılacaktır. Her okul en fazla iki takımla katılabilir. 4 kişiden az öğretmeni olan okulların öğretmenleri başka okulla birleşebilir.

Her kategori için kontenjan sınırlaması vardır.

Başvuru formu [hizmetici20@meb.gov.tr](mailto:hizmetici20@meb.gov.tr) adresine mail atılarak yapılacaktır. Ayrıntılı bilgi almak isteyenler 0554 5812555 telefondan bilgi alabilirler.

**5. HEDEF KİTLE**

Yarışma Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Denizli geneli tüm resmi ve özel okullarda çalışan öğretmenlerimiz arasında toplam üç kategoride yapılacaktır.

**6. DEĞERLENDİRME ŞEKLİ VE ÖLÇÜTLERİ**

Turnuva yarışma kategorilerine göre eleme usulü ile yapılacaktır. Elemelerde rakipler kura ile belirlenecek ve turnuva öncesi kura sonuçları ilan edilecektir. Takım oyunu yarışmasında yarışacak takım sayısı başvuruya göre ayarlanacaktır.

Turnuva karşılaşmasına zamanında gelmeyen yarışmacı elenmiş sayılacaktır.

Turnuvaya katılan öğretmenlerin kategorilerine göre belirtilen oyunları bilmeleri gerekmektedir.

**Turnuva da Bireysel alanda 2 farklı oyun oynanacaktır. Bunlar;**

**1. Oyun:** Match Madness Oyunu

**2. Oyun**: Kulami Oyunu

**Takım oyunu 3 aşamada oynanacaktır. Bunlar;**

**1. tur** Pomela Oyunu

**2. tur** Qbitz Extreme Oyunu

**3. tur** Equilibrio Oyunu

**MATCH MADNESS OYUNU:**

. Bir turda farklı puan derecesinden olmak kaydıyla 7 asil 3 yedek şekil kartı uygulanır.

. Bloklarını istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu o kartı kazanır. En çok kart kazanan iki yarışmacı bir üst tura geçer.

. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.

. Süre ölçümünde zamanlayıcılar (kum saati, kronometre vb.) kullanılır.

. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı ‘Bitirdim' diye masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Gözlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra istenen şekil doğru yapılmış ise hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder.

. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

**KULAMİ OYUNU:**

. Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir.

. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

. 8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun tablasında ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir. Daha sonra oyuncuların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.

. Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu yerleştirir.

. Rakibin bilye yerleştirdiği tabla üzerine ilk seferde bilye yerleştirilemez, üzerinde pul olan bilyenin olduğu tablaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.

. Oyuncu bir önceki elde bilyesini yerleştirdiği tabla üzerine bir sonraki elde bilyesini yerleştiremez.

. Bilyeler arasında boşluk olabilir. Oyuncular kurallar dâhilinde istedikleri hazneye bilye yerleştirebilirler.

. Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yer kalmadığında oyun biter.

. Oyuncular kendi renginin herhangi bir sıra oluşturup oluşturmadığına bakarlar.

5 ve 5'ten fazla aynı sayıda ve aynı renkte bilyenin yatay, dikey ve çapraz olarak birleşmesi ile vektörel puan hesaplanır. Aynı renkteki bir taşın birden fazla vektörel puanı olabilir, buna göre puanlama yapılır (vektörel puanlama)

. Oyuncular kendi renginin en büyük alanını tanımlar. En büyük alan birbirine sadece yatay ve dikey doğrultuda birleşik olan bilye sayısına bağlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre puan kazanırlar (en büyük alan puanlaması).

. Son olarak oyuncular tablaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduğu tablalar alınmaz. Puanlar tabladaki bilye sayısına göre değil hazne sayısına göre verilir. Örneğin 4 hazneli bir tablanın puanı 4 olur (adacık – tabla puanlaması)

. Oyun sonunda üç farklı puanlama türü elde edilir, vektörel, en büyük alan ve adacık - tabla puanlaması. Siyah ve kırmızı bilyelere ait bu üç puanlama yapıldıktan sonra alt alta yazılarak toplanır. En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır. Ve bir üst tura geçer.

**TAKIM OYUNLARI**

1. **AŞAMA POMELA OYUNU:**

2 Erkek ve 2 bayandan oluşan takımlar bir erkek bir bayan olarak eşleşir. Tutamaçları birer adet ellerine alarak birlikte elmayı karşıdaki sepete taşırlar. Sepete elmayı bırakan ekip geri dönerek tutamaçları diğer takım arkadaşlarına verirler. Bu şekilde takımlar tüm elmaları sepete taşımaya çalışır. Toplam süre 4 dakikadır. Her taşınan elma 5 puandır. Bu süre zarfında takımlar kaç elma taşıdıysa çarpı 5 puan alır. Ve takımın puan hanesine yazılır.

**NOT:** Elma ağacından elmalar el ile alınamaz tutacaklar yardımı ile alınmalıdır. Sepete doğru ilerlerken düşen elma tekrar elma ağacına götürülmeli ve sırada olan oyuncu/oyunculara tutacaklar teslim edilmelidir. Oyuncu/oyuncular bir elmayı başarı ile sepete koyduktan veya elmayı düşürdükten sonra elma tutacaklarını sıranın başındaki oyuncu/oyunculara teslim ederek sıranın sonuna geçer.

1. **AŞAMA QBİTZ EXTREME OYUNU:**

Yarışma başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır. Toplam süre 5 dakikadır. Her kart 7 puan değerindedir. Her oyuncu süre zarfında seçilen karttaki desenleri küplerle yapmaya çalışır. Süre bitiminde takım toplam kaç kart yaptıysa çarpı 7 puan alır. Ve takımın puan hanesine eklenir.

1. **AŞAMA EQUİLİBRİO OYUNU:**

Equilibrio oyunu 5 yaş ve üzeri herkesin oynayabileceği, görsel algı, dikkat, geometriksel zeka ve farklı bakış açılarını geliştiren bireysel bir oyundur. Oyunun içeriğinde 60 farklı zorluk aşaması olan bir kitapçık ve 18 adet parça bulunmaktadır. Amacımız kitapçıkta görünen resmi, kitapçığın alt tarafında bize gösterilen parçaları kullanarak dikeyde inşa etmektir.

Takımların her bir oyuncusu 5 dakikalık süre zarfında seçilen bir modeli yapmaya çalışır. Süre zarfında şekli bitiren oyuncu bitti dedikten sonra şekli 10 saniye yıkılmadan durursa o takımın oyuncusu 15 puanı takımına kazandırır. Ve her takımın bu oyundan aldığı puan kendi hanesine eklenir.

Üç oyunun puanı toplanarak takımlar sıralanır. İlk üç takım dereceye girer.

**7. UYGULAMA TAKVİMİ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | TURNUVAYA BAŞVURULARIN YAPILMASI |
| 31 EKİM 2019 | Turnuvaya Katılacak Öğretmenlerin ve Okul Takımların Bilgilerinin  Son Teslim Tarihi |
| 21 KASIM 2019 | Turnuvaların Yapılması |
| 24 KASIM 2019 | Ödül Töreninin Yapılması  (Öğretmenler günü kutlama programında verilecektir.) |

**8. ÖDÜLLENDİRME**

Yarışmada Dereceye giren yarışmacılara her kategoride ayrı ayrı olacak şekilde aşağıdaki şekilde ödüllendirilecektir.

BİREYSEL KATEGORİLER İÇİN;

BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ : Çeyrek Altın

İKİNCİLİK ÖDÜLÜ : Çeyrek Altın

ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ : Çeyrek Altın

TAKIM OYUNU İÇİN;

BİRİNCİ OLAN TAKIM : Zeka Oyunları Seti

İKİNCİ OLAN TAKIM : Zeka Oyunları Seti

ÜÇÜNCÜ OLAN TAKIM : Zeka Oyunları Seti

Turnuvaya katılan her yarışmacıya katılım belgesi verilecektir.

**9. DİĞER HÜKÜMLER**

**Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası Yürütme Komitesi**

**Turnuva Sorumlusu** **Turnuva Koordinatörü**

Mustafa VURAL Sabri VARIŞLI

İl Milli Eğitim Şube Müdürü Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni

0 505 658 6187 0 554 581 2555

BİREYSEL OYUNA KATILMA FORMU

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **OKUL ADI** | **ADI SOYADI** | **KATILACAĞI OYUN** | **İLETİŞİM NO** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

TAKIM OYUNUNA KATILMA FORMU

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **OKUL ADI** | **ADI SOYADI** | **İLETİŞİM NO** |  |
| BAYAN |  |  |  |  |
| BAYAN |  |  |  |  |
| ERKEK |  |  |  |  |
| ERKEK |  |  |  |  |