T.C. ÇAYIROVA KAYMAKAMLIĞI

İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI YÖNERGESİ

 Oyunlar 2(iki) aşamalıdır. Birinci aşamada yarışmaya katılacak okul içerisinde ön eleme turnuvası yapılarak veya okul danışman öğretmen aracılığı ile doğrudan yarışmaya öğrenci seçilir. Her okuldan her oyun için aynı sınıf düzeyinden 1 asıl 1 yedek oyuncu belirlenir. İkinci aşamada ise belirlenen öğrenciler AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASINA katılacaktır.

 Oyunlar Eleme Usulü yapılacaktır.

Oyunlar hakkında:

REVERSI

1. OYUNUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ
* Oyun tablası 260 mm 8x8 kare boşluklardan oluşmaktadır.
* 64 adet, 250 mm çapta çift renkli (siyah – beyaz) oyun taşı bulunmaktadır.
* Oyun üretiminde kullanılan malzemenin Uluslararası sağlık standartlarına uygun olup lisanslı ürün olması gerekmektedir.
1. OYUN KURALLARI
* Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir.
* Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş konur. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekmektedir. Eğer tarafl­ardan birinin taş koyduğu bölümle, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa, onlar da renk değiştirerek oyuncunun taşının rengini alır. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiç bir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer.

MANGALA

MANGALA OYUNU'NUN TARİHÇESİ

Mangala Türk zeka ve strateji oyunu ile ilgili tarihi araştırmalar oyunun Sakalar, Hunlar ve Göktürkler döneminde oynandığını göstermektedir. Günümüzde pek çok Türk halkında unutulan bu oyun, konargöçer bozkır hayatını son yüzyıllara kadar devam ettiren Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi bazı Türk halkları arasında günümüze kadar gelmiştir.

Türkler yerleşik hayata geçip şehirlerde yaşamaya başladıktan sonra da bu oyunu oynamaya devam etmişlerdir. Nitekim Karahanlılar, Selçuklular ve nihayet Osmanlıların da Mangala adıyla oyunu devam ettirdiğini görüyoruz. Bunu XVI. yüzyıla ait Osmanlı minyatürlerinden de izlemek mümkündür.

Araştırmacı Philip Townshend’e göre bir toplumda, insanlarda en çok beğenilen ve örnek alınan niteliklerden şu yedisi Mangala oyunuyla ilgilidir:

1- Kurnazlık: Oyunun stratejisini planlamak ve oyun kurallarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilmek.

2- Uyanıklık: Karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem.

3- Önceden görme: Hazırladığı oyun manevrasına karşı rakibinin tepkisini kestirebilme yeteneği.

4- Esneklik: Beklenmedik durumlarda hemen tepki gösterebilme yeteneği.

5- Direnme: Tüm şaşırtmalara karşın, kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneği.

6- Sağgörü: Oyunda rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneği.

7- Bellek: Hasmının sağgörüsüne karşın, onun durumunu ve gücünü ne denli saklarsa saklasın kestirebilme yeteneği.

1. OYUNUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

1 adet 24x 26x6 cm ortasından iki mandalla açılan oyun kutusu

48 adet eni 160 mm yüksekliği 80 mm kırmızı taş

Kutunun içinde çapı 5 cm olan 6- 6 karşılıklı sıralanmış kuyu

Kutunun içinde 5x21.5 cm boyutlarında 2 adet hazine bulunmaktadır.

* Oyun üretiminde kullanılan malzemenin Uluslararası sağlık standartlarına uygun olup lisanslı ürün olması gerekmektedir
1. OYUN KURALLARI

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. Oyunda 4 ana temel kural vardır.

1. TEMEL KURAL: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan 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.

2. TEMEL KURAL: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin 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 taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır.

HEDEF 5

* + 1. OYUNUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ
* İki kişi arasında oynanan rekabete dayalı strateji oyunu
* Hedef 5 oyunu 28 adet kırmızı ve 28 adet yeşil ahşap pul ile oynanan bir oyundur.
* Oyun ve pulları tamamen kendi malzemesinden üretilmiştir.
* Hedef 5 oyunu 8 adet sütun ile oynanan bir oyundur.
* Sırası gelen oyuncu oyun pullarını 8 boş yerden birine atar.
* İlk beşli grubu yapan oyuncu oyunu kazanır.
* Aynı zamanda en çok beşli grup yapan oyuncu kazanır şeklinde de oynanır.
	+ 1. OYUN KURALLARI
* Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir. Her oyuncu sıra ile birer tane taş atar.
* Yatay – dikey – çapraz olarak 5 tane aynı renkte pulu önce bir araya getiren oyuncu oyunu kazanır.

Q-BİTZ(Q-BİG)

1. OYUNUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

• Oyun 1-4 kişi ile oynanabilir.

• Oyunda, 80 adet Q-Bitz kart, 4 adet ahşap tabla ve 4 farklı renk setinden oluşan 64 adet küp bulunmaktadır.

• Oyun üretiminde kullanılan malzemenin uluslararası sağlık standartlarına uygun olup lisanslı ürün olması gerekmektedir.

2. OYUN KURALLARI

• Bu oyunda amaç, kartların üzerindeki şekilleri küplerle ahşap tablanın içine oluşturmaktır. Bunu yaparken zamanla ve rakiplerle yarışılır.

• Oyun başlamadan önce kartlar tüm öğrencilerin önünde karıştırılır. Görevli öğretmen karıştırma işlemini yaptıktan sonra üstteki kartı masanın ortasına koyarak oyunu başlatır. Öğrencilerin karta dokunması veya kartın yönünü değiştirmesi yasaktır.

• Kartın üzerindeki şekli, ahşap tablanın içine küplerle yapan öğrenci yüksek sesle “BİTTİ” diyerek bırakır. O andan itibaren düzeltme yapamaz. Doğru şekilde en hızlı yapan öğrenci kartı kazanır.

• Oyun, turnuva sırasında 5 kart üzerinden oynanacaktır. 5 oyunun sonunda en çok kart toplayan öğrenci masanın kazananı olur.

 •Eşitlik durumunda, eşitler arasında bir kart daha oynanır.

• Final oyunu 7 kart üzerinden oynanır.