



# 4. Geleneksel Çayırova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Akıl ve Zeka Oyunları Şartnamesi



24 MAYIS 2023

## OYUNLARIN AMACI

Öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zeka oyunları etkili 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 Ortaöğretim 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. 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 becerisinin, anladığını uygulama becerisinin ve okuma hızının artması
- İlk defa karşılaşılan koşullara adaptasyonun kolaylaşması
- Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisi kazanma
- Yaratıcılığın gelişmesi
- Motor becerilerin gelişmesi
- 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/stratejiler geliştirebilme
- Kendini ve yeteneklerini tanıma
- Hızlı düşünme ve karar verme becerisinin artması

## OYUNLARA KATILIM KOŞULLARI

- 1) Yarışmaya Kocaeli iline Çayırova ilçesinde bulunan resmi ve özel ilkokul 1., 2., 3., 4. Ve Ortaokul 5., 6., 7. sınıf öğrencileri katılabilirler.
- 2) Yarışmaya kurum müdürü, danışman öğretmen, komisyon görevlileri ve öğrenciler gönüllük esasına dayalı olarak başvuru yapabilecektir.
- 3) Yarışmaya katılacak okullar başvuru yapacaklardır. (Okul Başvuru Formu [babatutmaz@gmail.com](mailto:babatutmaz@gmail.com) adresine gönderilecektir. )
- 4) Bireysel başvurular kabul edilmeyecektir.
- 5) Yarışma duyurusu ve şartnamesi DYS üzerinden ve <http://cayirova.meb.gov.tr> internet adresinden ilan edilecektir.
- 6) Her okul her oyundan bir öğrenci ile katılım sağlayacaktır.

## OYUNLARIN UYGULAMA ADIMLARI

- 1) Yarışmaya ilkokullarda 1., 2., 3. ve 4. sınıf öğrencileri, ortaokullarda 5., 6. ve 7. sınıf öğrencileri katılabilecektir.

- 2) Akıl ve Zeka Oyunları Yarışması dört kategoride yapılacaktır.

Kullanılacak oyunlar; 1., 2., 3. SINIFLAR : Hedef 5,  
2., 3. , 4. SINIFLAR : Q-Bitz,  
3., 4., 5., 6. SINIFLAR : Mangala,  
4., 5., 6.,7. SINIFLAR : Reversi dir.

- 3) Yarışmaya katılacak okullar e-posta yoluyla başvuru yapacaklardır. (Başvuru Formu [babatutmaz@gmail.com](mailto:babatutmaz@gmail.com) adresine gönderilecektir. )

- 4) Yarışmaya başvuran öğrenciler; en az bir en fazla üç danışman öğretmen gözetiminde yarışma alanına gelmelidir.

- 5) Turnuvaya başvuran gönüllü öğretmen şunları taahhüt etmiş sayılır;

- Okulunda oyunları öğrenmeye meraklı gruplar kurarak ilgili oyunları öğretecektir.
- Yapılacak yarışmada gerekli çalışmalarda bilgi ve birikimi ile destek olacaktır.
- Belirtilen komisyonlarda (hakem kurulu, düzenleme kurulu vb.) verilen görevleri yerine getirmek için gerekenleri yapacaktır.

- 6) Yarışmalar **24.05.2023 Çarşamba günü** saat 10.00'da **Türkan Göktürk İlkokulu Spor Salonunda** başlayacaktır.

- 7) Yarışmacılar turnuva günü yarışma saatinden **1 saat önce** yarışma alanında bulunmak zorundadırlar.

8)Yarışma yeri ve saatleri aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

YARIŞMAYA KATILACAK SINIFLAR	YARIŞMANIN ADI	YARIŞMANIN YAPILACAĞI YER	YARIŞMA TARİHİ VE SAATİ
1., 2., 3. SINIFLAR	HEDEF 5	TÜRKAN GÖKTÜRK İLKOKULU SPOR SALONU	24.05.2023 10:00
2., 3., 4. SINIFLAR	Q-BİTZ	TÜRKAN GÖKTÜRK İLKOKULU SPOR SALONU	24.05.2023 10:00
3., 4., 5., 6. SINIFLAR	MANGALA	TÜRKAN GÖKTÜRK İLKOKULU SPOR SALONU	24.05.2023 10:00
4., 5., 6.,7. SINIFLAR	REVERSİ	TÜRKAN GÖKTÜRK İLKOKULU SPOR SALONU	24.05.2023 10:00

9) Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında öğrenci belgesi ve nüfus cüzdanı bulundurmak zorundadırlar.

10) Yarışma ile ilgili her türlü itiraz, yarışma jüri komisyonuna yazılı olarak yapılacaktır. Jüri komisyonunun vereceği kararlar kesindir. Jüri komisyonu kararlarına itiraz edilemez.

11) Oynularda çekilen fotoğraflar web sitesi ve görsel mecralarda kullanılabilir.

12) Yarışma yönergesi ve oyunlar hakkında detaylı bilgiye <http://cayirova.meb.gov.tr> adresinden ulaşılabilir.

13) Yarışmada TAZOF tarafından belirlenen oyun kuralları uygulanacaktır. Yarışma kurallarına aşağıdaki linklerden ulaşabilirsiniz.

YARIŞMAYA KATILACAK SINIFLAR	YARIŞMANIN ADI	YARIŞMA KURALLARI LİNKİ
1., 2., 3. SINIFLAR	HEDEF 5	<a href="https://cayirovamevlanailkokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/41/09/706655/dosyalar/2023_04/26121625_HEDEF-5.docx">https://cayirovamevlanailkokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/41/09/706655/dosyalar/2023_04/26121625_HEDEF-5.docx</a>
2., 3., 4. SINIFLAR	Q-BİTZ	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=94dVv4A1r-Y&amp;list=PLbNA5YIfjmV_g_Dn3h-SioT-mtwwyFv8w&amp;index=5">https://www.youtube.com/watch?v=94dVv4A1r-Y&amp;list=PLbNA5YIfjmV_g_Dn3h-SioT-mtwwyFv8w&amp;index=5</a>
3., 4., 5., 6. SINIFLAR	MANGALA	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=21ARSLWRTk4&amp;list=PLbNA5YIfjmV_g_Dn3h-SioT-mtwwyFv8w&amp;index=3">https://www.youtube.com/watch?v=21ARSLWRTk4&amp;list=PLbNA5YIfjmV_g_Dn3h-SioT-mtwwyFv8w&amp;index=3</a>
4., 5., 6.,7. SINIFLAR	REVERSİ	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=94dVv4A1r-Y&amp;list=PLbNA5YIfjmV_g_Dn3h-SioT-mtwwyFv8w&amp;index=5">https://www.youtube.com/watch?v=94dVv4A1r-Y&amp;list=PLbNA5YIfjmV_g_Dn3h-SioT-mtwwyFv8w&amp;index=5</a>

Oyun Kuralları DYS'den okullara metin olarak gönderilecektir.

14) Tek taraflı olarak, iş bu Şartname' de müdürlüğümüz tarafından yapılan herhangi bir değişiklik, söz konusu <http://cayirova.meb.gov.tr> internet adresinden yayınlandığı tarihten itibaren yürürlüğe girer.

## YARIŞMA ESASLARI TEKNİK KONULAR

**1.KAYIT KONTROL İŞLEMLERİ:** Tüm 24.05.2023 günü 09.00-09.30 saatleri arasında yapılacaktır.

### 2.YARIŞMA USULÜ:

**2.1.** Çayırova 4. Geleneksel Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında İsviçre sistemi kullanılacaktır.

**2.2.** Turnuva **5 tur** oynanacak olup turnuva düzenleme kurulu katılımcı sayısına göre tur sayısını ve programı değiştirmeye yetkilidir. Böyle bir değişiklik **teknik toplantıda** duyurulur.

**2.3.** Birinci tur eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen yarışmacıların geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil edilecektir.

**2.4.** Birinci tur başladıktan sonra gelen yarışmacılar bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra turnuvaya yeni yarışmacı alınmaz.

**2.5.** İki tur mazeretsiz olarak turnuvaya katılmayan yarışmacı turnuvadan çıkarılır.

**2.6.** Turnuva başlangıç sıralaması, yarışmacıların soyadlarının alfabetik sıralanması ile elde edilir.

**2.7.** Tüm eşlendirme ve sonuçlar, Turnuva Whatsapp grubundan duyurulacaktır. **Turnuva İletişim İçin Whatsapp Gurubu**

## 4. Geleneksel Çayırova İlçe MEM Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası

WhatsApp grubu



(<https://chat.whatsapp.com/JzZNEKdaz1PAVxR7TxzwGI>)

### 3.EŞİTLİK BOZMALAR:

**3.1.** İsviçre sistemi turnuvada derecelerin eş puanla paylaşılması halinde sırası ile: Çayırova 3. Geleneksel Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında sırasıyla Bucholz-1 (alttan), Sonneborn-Berger, Bucholz Bucholzu, Aralarındaki Maç, Galibiyet Sayısı ve Kura Çekimi eşitlik bozma yöntemleri uygulanır.

**3.2.** Berger sistemi turnuvada derecelerin eş puanla paylaşılması halinde sırası ile: Aralarındaki Maç, Sonneborn-Berger, Galibiyet Sayısı, Kura Çekimi eşitlik bozma yöntemleri uygulanır.

### OYUNLARIN ÖDÜLLENDİRİLMESİ

Tüm turnuvalarda ilk üçe giren öğrenciler ödüllendirilecektir.

1. 750 ₺ + **Madalya**

2. 500 ₺ + **Madalya**

3. 250₺ + **Madalya**

### TURNUVA TAKVİMİ

TURNUVANIN İLANI	: 27 Nisan 2023
BAŞVURULAR	: 27 NİSAN – 19 MAYIS 2023
OKUL ELEMELERİ	: 28 NİSAN – 19 MAYIS 2023
ÖĞRENCİ İSİM LİSTELERİNİN VERİLMESİ	: 19 MAYIS 2023
FİNAL MAÇLARININ YAPILMASI	: 24 MAYIS 2023
ÖDÜL TÖRENİ	: 24 MAYIS 2023

### OYUNLARIN DÜZENLEME KURULU

Komite Başkanı	: Azmi TUNÇ (Çayırova İlçe Milli Eğitim Müdürü)
Komite Üyesi	: Gülcan ÇİMEN (Çayırova İlçe Milli Eğitim Şube Müdürü)
Komite Üyesi	: Emrullah YILDIZ ( Mehmet Akif İlkokulu Müdürü)
Komite Üyesi	: Haldun BABATUTMAZ (Çayırova Mevlana İlkokulu Müdürü)
Komite Üyesi	: Halil İbrahim YILDIZ (Çayırova Ahmet Yesevi İlkokulu Müdürü)

### OYUNLARIN JÜRİ KOMİSYON ÜYELERİ

Turnuvanın her aşamasındaki oyunlarda değerlendirmeler ve yapılacak itirazları karara bağlar.