



İSTANBUL - SANCAKTEPE  
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

T.C. SANCAKTEPE KAYMAKAMLIĞI  
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ  
SANCAKTEPE AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI  
YÖNERGESİ  
-2023-

## OYUNLARIN AMACI

Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar doğrultusunda öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zekâ oyunları etkili bir araçtır. Akıl ve Zekâ Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

## OYUNLARIN DAYANAĞI

Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim 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.

## OYUNLARA KATILIM KOŞULLARI

- Turnuvaya Sancaktepe ilçesinde bulunan **resmi - özel ilkokul ortaokul ve lise** öğrencileri katılabilirler.
- Okullar her sınıf seviyesinde en fazla 4 öğrenci, Orbit oyunu için her sınıftan en fazla iki takım yani 4 öğrenci, lise kategorisinde her okuldan toplam 4 oyuncu ile turnuvaya katılabilir. (**Turnuvaya katılacak öğrenciler okul içi turnuva ile belirlenecektir.**)
- Başvurular bireysel olarak değil, okul başvurusu olmalıdır.
- Yarışmaya katılacak okullar başvurularını ekteki katılım formunu doldurarak en geç 05/05/2023 Cuma günü mesai bitimine kadar bildirmeleri gerekmektedir.
- Başvurular Google Form aracılığı ile Müdürlüğümüzün göndereceği katılım formuna yapılacaktır.

Turnuva ile ilgili bilgilendirme Sancaktepe İlçe Milli Eğitim Müdürlüğümüzce resmi yazı yoluyla yapılacaktır.

## OYUNLARIN HEDEFLERİ

- Akıl yürütme becerisinin gelişmesi
- Konsantrasyon süre ve derinliğinin artması
- Girişimcilik ve cesaretin artması
- İlk defa karşılaşılan koşullara adaptasyonun kolaylaşması
- Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisi
- Yaratıcılığın gelişimi
- Motor becerilerin gelişimi
- 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/stratejileri geliştirebilme
- Kendini ve yeteneklerini tanıma
- Hızlı düşünme ve karar verme vb.

## TURNUVANIN UYGULAYICISI

### SANCAKTEPE İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

#### TURNUVA SORUMLULARI

Uğur KARAYİĞİT  
5059594194

Özge KARACA  
5469710897

## TURNUVANIN UYGULAMA ADIMLARI

- Turnuvalar hakem gözetiminde gerçekleşecektir.
- Oluşturulacak eşleşmelere göre oyunlar oynanacağı için turnuva süresince yarışmacıların hazır bulunmaları istenecektir.
- Oyun sırasında rakibinizin yapabileceği yanlış uygulamalar ile ilgili itirazlar o anda turnuvada görevli masa hakemlerine yapılmalıdır. Oyun sonrasında yapılacak itirazlar kabul edilmeyecektir.

- Yarışmacılar süreyi iyi kullanmadıkları durumlarda, masa sorumlusu hakemler tarafından uyarılacaktır. Uyarıların artması halinde Turnuva Hakemleri yarışmacıyı diskalifiye etme hakkına sahiptir.
- Her tur sonunda sonuçlara göre yeni eşleştirme yapılacaktır. Her yarışmacı belirlenen tur sayısı kadar oynayacaktır maç kaybedildiğinde elenme söz konusu değildir.
- Oyun sürelerinde sınırlandırılma yoktur. Ancak kasıtlı olarak oyunun uzatılması durumunda masa hakemleri tarafından oyuncular uyarılacaktır.
- Oyunlarda dokunulan taş oynanır kuralı geçerlidir. Yapılan hamle eğer kurallara uygunsuzsa geri alınmaz.

## **YARIŞMADA KULLANILACAK OYUNLAR**

- 1. Sınıflar **Atla Topla (Birer oyuncu karşılıklı)**
- 2. Sınıflar **Reversi (Birer oyuncu karşılıklı)**
- 3. Sınıflar **Köşe Kapmaca (Birer oyuncu karşılıklı)**
- 4. Sınıflar **Orbit (İki kişilik takım olarak)**
- 5. Sınıflar **Orbit (İki kişilik takım olarak)**
- 6. Sınıflar **Köşe Kapmaca (Birer oyuncu karşılıklı)**
- 7. Sınıflar **Koloni (Birer oyuncu karşılıklı)**
- 8. Sınıflar **Koloni (Birer oyuncu karşılıklı)**
- Lise kategorisi **Mangala**

## **KAYIT FORMU**

<https://forms.gle/u9HSpuSww3w8jyJP7>

# ÖDÜLENDİRME

Her kategori için;

**BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ** Madalya ve Kupa

**İKİNCİLİK ÖDÜLÜ** Madalya ve Kupa

**ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ** Madalya ve Kupa

## TURNUVA TAKVİMİ

**Okul içi turnuvaların yapılması:** 24 - 28 Nisan 2023

**Son Başvuru Tarihi(öğrencilerin belirlenmesi):** 2 MAYIS 2023 / Salı

**Turnuva Tarihi:** 10 - 11 MAYIS 2023

**Turnuva Saati:** 09.30 – 17.00

**Turnuva Yeri:** Sancaktepe Karanfil Teknoloji Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

## ATLA TOPLA

### (1. SINIFLAR 2 kiři)

**Oyunun Amacı:** Her renkten eřit sayıda kazanarak en ok seti yapmak.

**Oyunun Őekli ve Kuralları:**

- Bütün tařlar oyun tahtasına rastgele Őekilde (ortadaki 4 kare boř kalmak kořulu ile) yerleřtirilir.
- Oyuna eřlendirmede belirtilen Oyuncu bařlayacak sıra ile birer hamle yapılarak oynayacaktır
- Yatay ve dikey atlama hareketleriyle ũstünden atladıđınız tařın/tařların sahibi olunacak ve alınan tařlar oyun alanındaki uygun yerlere ũst ũste dizilecektir.
- Bir tařı elinize aldıđınızda tekrarlı zıplamak Őartıyla birden fazla tařın sahibi olabilirsiniz.
- Oyunda apraz hamle yapılamayacađını unutmayın.
- Oyunda hamle bitince puanlama ařamasına geilir. Set sayısı fazla olan takım kazanır. Set sayılarının eřitliđi durumunda fazla olan tařlar sayılır. Eřitlik hala devam ediyorsa oyun berabere kabul edilir. Beraberlikte 1 puan bۆlüşölür.

**Tur sayısı katılımcı sayısına gۆre belirlenecektir.**

**İpucu Strateji:** En ok tařı almaya deđil renklerinizi sũrekli kontrol ederek en ok seti yapmaya alıřınız.

## REVERİ

### (2. SINIFLAR 2 kiři)

**Oyuncu Sayısı:** 2

**Oyunun Amacı:** Kendi rengine en çok taři oyun tahtasına koyan oyunu kazanır. (33 veya üzeri taři yerleřtiren oyunda galiptir.)

#### **OYUNUN ŐEKLİ VE KURALLARI:**

- Oyunda 64 adet taři bulunur, tařların bir tarafı beyaz bir tarafısiyahtır.
- Bařlamadan önce oyun tahtasının ortasına iki siyah iki beyaz olacak Őekilde 4 tařkonulur. (Oyun zeminindeki gibi.)
- Oyunculardan biri beyaz, biri siyah rengi seđer.
- Oyuna kimin bařlayacađı eřlendirme yapılırken belirlenir.
- Oyuncu kendi tařlarının arasına rakibinin tařlarını alarak kendi rengine dđnüřtürür. (Yatay-dikey-çapraz)
- Oyuncu herhangi bir bořluđa tařını koyamaz. Her yaptıđı hamlede rakibinin en az bir tařını kendi rengine çevirmek zorundadır.
- Oyuncu taři koyabilmesi için rakibinin tařlarını çevirecek hamle yapmak zorundadır.
- Oyuncu rakibini kendi tařlarının arasına alırsa kendi rengine çevirme hakkına sahip olur.
- Eđer sırası gelen oyuncu hamle yapamıyorsa (rakibinin tařını kendi rengi yapamıyorsa) pas der, oynama sırası rakibine geđer.
- Oyunun sonunda tař konulacak yer kalmadıđında ya da bütün tařlar kullanıldıđında oyun alanında kimin rengi daha fazla ise oyunu kazanmıř olur. Eđer oyun sonunda tařlarda eřitlik olursa sonuđ berabere kabul edilir ve 1 puan bölüřülür.
- Oyuncu hamle yaptıđında, hamlesini ve hangi tařları çevirdiđini hakem ve rakibigörecek Őekilde yapacaktır.
  - ***Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.***
  - ***İpucu Strateji: Oyun alanının köřelerini rakibe kaptırmamak önemlidir.***

## KÖŞE KAPAMACA

### (3. SINIFLAR 2 kişi)

#### NASIL OYNANIR?

Her oyuncuya 4 farklı renkte üçer adet toplam 12 küp dağıtılarak oyun başlar.

Oyunda amaç; bir kare oluşturacak şekilde 4 köşeye 4 farklı renkte küp yerleştirip sayı kazanmaktır.

Oyuncuların ellerinde küp kalmadığında oyun biter.

Oyun esnasında oyuncular, oluşturdukları her kare için 1 puan kazanır.

Oyun sonunda en fazla puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

- 1 Oyuncular tahtaya bıraktığı taşın yerini değiştiremez ya da geri alamaz.
- 2 Oyuncu hamlesini yaptığında eğer köşe oluşturmuş ve bunu fark etmemişse bu hamle için daha sonra farketse bile puan alamaz. Puan alabilmesi için rakibi hamle yapmadan önce görmelidir.
- 3 Oyuncular oyuna eşlendirmeye göre oyuna başlayacaktır hamleler sıra ile oynanacaktır.
- 4 İlk sıradaki oyuncu belirlediği stratejiye göre taşını oyun platformuna bırakarak oyun başlayacaktır sonrasında diğer oyuncu hamlesini yapacak hamleler sıra ile yapılacak oyun bu şekilde devam edecektir.
- 5 2 oyuncunun da taşı bittiğinde oyun sona erer toplanan puanlardan kimin kazandığı belirlenir kazanana 1 kaybedene 0 puan verilir beraberlik durumunda 1 puan eşit olarak paylaşılır
- 6 Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.

**ORBİT**  
**(4 ve 5. Sınıflar 4 kişi ikişerli takım)**

**NASIL OYNANIR?**

Oyuna başlamadan önce oyuncular önlerinde bulunan her beyaz daire için 5, toplam 20 taş alırlar. Taşlar her daireye, her renkten birer tane olacak şekilde beşerli dizilir.

Kura ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir.

Sırası gelen oyuncu önünde bulunan taşlardan, istediği sıradakilerin hepsini alarak sağa doğru birer birer elindeki taşlar bitene kadar taşların üzerine bırakır.

Oyuncu eline aldığı taşların diziliş sırasını değiştirmeden, en alttan başlayarak taşları bırakır.

Eğer oyuncu elindeki taşların diziliş sırasını değiştirir ya da elindeki taşları düşürecek olursa oynama hakkını kaybeder ve taşlarını geri bırakmak zorunda kalır. Sıra sağdaki oyuncuya geçer.

Oyuncu taşlarını tek tek bırakırken boşluk bulunan kısımlara da taş bırakmak zorundadır.

Elindeki taşlar bittiğinde, iki renk üst üste gelen taşlar varsa oyuncu bu taşları kazanır ve bunları dışarı alır.

Oynama sırası sağdaki oyuncuya geçer, oyun bu şekilde devam eder.

Önündeki taşları ilk bitiren oyuncu, oyun alanında kalan taşların da sahibi olur.

Kazanılan her taş 5'er puan olarak toplanır. En fazla puanı olan kişi oyunu kazanır.

**Oyunun Şekli ve Kuralları:**

- Oyun oluşturulan takımlar arasında oynanacaktır. Takımlar iki kişiden oluşacaktır.
- Oyuna eşleştirme belirtilen takımın 1. Oyuncusu başlayacak diğer takımın 1. Oyuncusu devam edecek daha sonra ilk başlayan takımın 2. Oyuncusu ve diğer takımın 2. Oyuncusu sırası ile oynayacaktır
  - Oyunda hamle bitince puanlama aşamasına geçilir. Sayısı fazla olan takım kazanır. Sayıların eşitliği durumunda oyun berabere kabul edilir. Beraberlikte 1 puan bölüşülür.
  - Oyunda taşlar oyuncunun eline sığmayacak kadar biriktiğinde oyuncu taşları ikiye bölüp dağıtabilir.
  - Dağıtım yaparken oyuncu taşları döker yada devirirse taşları düzeltip dağıtıma devam eder. O hamledeki ikili yaptığı taşları alma hakkını kaybeder.
  - Takım oyuncuları oyun esnasında birbirini yönlendiremezler.

**Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.**



## 6. SINIFLAR KÖŞE KAPMACA

### NASIL OYNANIR?

- Her oyuncuya 4 farklı renkte üçer adet toplam 12 küp dağıtılarak oyun başlar.
- Oyunda amaç; bir kare oluşturacak şekilde 4 köşeye 4 farklı renkte küp yerleştirip sayı kazanmaktır. Oyuncuların ellerinde küp kalmadığında oyun biter.
- Oyun esnasında oyuncular, oluşturdukları her kare için 1 puan kazanır.
- Oyun sonunda en fazla puanı olan oyuncu oyunu kazanır.
  - Oyuncular tahtaya bıraktığı taşın yerini değiştiremez ya da geri alamaz.
  - Oyuncu hamlesini yaptığında eğer köşe oluşturmuş ve bunu fark etmemişse bu hamle için daha sonra fark etse bile puan alamaz. Puan alabilmesi için rakibi hamle yapmadan önce görmelidir.
  - Oyuncular oyuna eşlendirmeye göre oyuna başlayacaktır hamleler sıra ile oynanacaktır.
  - İlk sıradaki oyuncu belirlediği stratejiye göre taşını oyun platformuna bırakarak oyun başlayacaktır sonrasında diğer oyuncu hamlesini yapacak hamleler sıra ile yapılacak oyun bu şekilde devam edecektir.
  - 2 oyuncunun da taşı bittiğinde oyun sona erer toplanan puanlardan kimin kazandığı belirlenir kazanana 1 kaybedene 0 puan verilir beraberlik durumunda 1 puan eşit olarak paylaşılır
  - Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.

## KOLONİ

(7. ve 8. Sınıflar 2 oyuncu)

### NASIL OYNANIR?

- Oyun, oyuncuların sırayla kendilerine ait renkteki kartları 12x12 birim karelerden oluşan ahşap zemin üzerine yerleştirmesiyle oynanır. Kartların üzerindeki siyah daireler kartların hangi renge ait olduğunu gösterir.
- Kartlar, üst üste gelmeyecek ve panodan taşmayacak şekilde yerleştirilmelidir. Birbirleriyle bitişik hale getirilen aynı renkteki kartlar koloni oluşturur.
- Oyuna başlarken kartımızı istediğimiz yere koyarak başlayabiliriz. Oyunun amacı, aynı renkteki en büyük koloniyi oluşturmaktır.
- İki oyuncu da panoya kart yerleştiremediği zaman oyun sona erer.
- Oyunun sonunda oyuncular, kolonilerindeki kendi renklerine ait her birim kareyi sayarlar.
- Yerleştirilemeyen kartlar oyuncuların elinde kalır.
- Oyuncuların ellerinde kalan kartlarda, rakip oyuncunun renginde kaç birim kare varsa, bu kareler rakibin kolonisine dahil edilir ve en geniş koloniyi oluşturan oyuncu oyunu kazanır.

Oyuncular oyuna eşleştirmeye göre oyuna başlayacaktır hamleler sıra ile oynanacaktır.

İlk sıradaki oyuncu belirlediği stratejiye göre taşını oyun platformuna bırakarak oyun başlayacaktır sonrasında diğer oyuncu hamlesini yapacak hamleler sıra ile yapılacak oyun bu şekilde devam edecektir.

Oyun sonunda kazanan 1 kaybeden 0 puan alır, beraberlik durumunda 1 puan bölüşülür.

Oyun sonunda bir oyuncunun kart koyacak yeri yoksa sıra diğer oyuncuya geçer.

Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.

## Lise Mangala

Oyuncu Sayısı: 2

Oyunun Amacı: Hazinesinde en çok taşı biriktiren oyuncu oyunu kazanır. Oyunun Şekli

ve Kuralları:

- Oyuna kimin başlayacağı eşleştirme ile belirlenir.
- Her oyuncu kuyularının her birine 4 er taş koyarak taşlarını yerleştirir.
- Oyuncu herhangi bir kuyusundaki taşları alarak soldan sağa doğru taşlarını dağıtır. Taşları aldığı kuyuya da taş bırakması gerekir. Eğer kuyuda tek taş varsa o zaman o kuyuda taş bırakmak zorunda değildir.
- Dağıtmaya başlayan oyuncu sağa doğru her kuyuya bir taş bırakmak zorundadır.
- Dağıttığı taşlardan son koyduğu taş kendi hazinesine gelen oyuncu tekrar oynama hakkı kazanır
- Dağıttığı taşlardan son koyduğu taş rakibin kuyusundaki taşları çift sayı yaparsa bu kuyunun taşlarını kendi hazinesine alma hakkı kazanır.
- Dağıttığı taşlardan son taş kendi kuyularından boş bir kuyuya denk gelirse o kuyunun karşısındaki rakibin kuyusundaki taşları alma hakkı kazanır ve kendi kuyusundaki bir taşı da alır.
- Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır.
- Oyun bitince hazinedeki taşlar sayılır. Taşı fazla olan kazanır. Eşitlik durumunda beraberlik için 1 puan paylaşılır.

**Tur sayısı katılımcı sayısına göre belirlenecektir.**