**2018-2019 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI**

**KAPTAN AHMET ERDOĞAN ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ**

**ZEKA OYUNLARI TURNUVASI ŞARTNAMESİ**

**ZEKA OYUNLARININ AMACI**

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

**ZEKA OYUNLARININ DAYANAĞI**

 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 olabilmelerini, bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkan sağlamak amacıyla çeşitli yarışmalar düzenlenir” denilmektedir.

**YARIŞMAYA KATILIM KOŞULLARI**

* Yarışmaya Rize’de bulunan ilkokul 4. sınıf öğrencileri ile ortaokul 5., 6., 7., ve 8. sınıf öğrencileri katılabilirler.
* Tüm resmi ve özel okullar yarışma kapsamındadır.
* Her kategoriye aynı okuldan iki asil iki yedek öğrenci başvurabilir.
* Bireysel başvurular kabul edilmeyecektir.
* Başvuru için <http://kaptanahmeterdogan.meb.k12.tr> internet adresinde yer alan “Zeka Oyunları Turnuvası Başvuru Formu” doldurulup kaptanaherguneysu@gmail.com adresine mail olarak gönderilecektir.

**YARIŞMANIN UYGULANACAĞI YER**

Kaptan Ahmet Erdoğan Anadolu İmam Hatip Lisesi

Adres: Küçükcami Mahallesi Akçal Caddesi No:38 Güneysu/RİZE

Okul Telefonu: 0464 344 31 95

Yarışma Sorumlusu: Fatma Betül FIRAT

İletişim: 0553 229 40 53

**YARIŞMANIN UYGULAMA ADIMLARI**

* 4. sınıflar, 5. ve 6. sınıflar, 7. ve 8. sınıflardan oluşan üç kategori şeklinde oyunlar gerçekleştirilecektir.
* Yarışmaya başvurular kurumsal olarak yapılacak olup; başvuru formunda öğrencilerin ve danışman öğretmenin ismi belirtilecektir.
* Yarışma başvuru formuna her kategori için 2 asil 2 yedek öğrenci bilgisi girilmelidir.
* Aynı kategoride yarışacak 2 öğrencinin ikisi de aynı sınıf seviyesinden seçilebilir.
* Yarışmaya katılmak isteyen kurumların Kaptan Ahmet Erdoğan Anadolu İmam Hatip Lisesi <http://kaptanahmeterdogan.meb.k12.tr> adresinde yer alan formu doldurarak kaptanaherguneysu@gmail.com adresine mail olarak göndermeleri gerekmektedir.
* Yarışmaya katılmak isteyen her kurum başvuru formunda belirtilen bir danışman öğretmen ve öğrenciler ile birlikte yarışma alanına gelmelidir.
* Yarışmacılar yarışma günü yarışma saatinden yarım saat önce yarışma alanında bulunmak zorundadırlar.
* Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında nüfus cüzdanını bulundurmak zorundadırlar.
* 1.Aşama (Ön eleme) Sınavında kendi kategorisinde ilk 12’ye giren öğrenciler; belirtilen tarihte , kendi kategorisinde yer alan oyunlardan oluşan 2.Aşamaya (Turnuva) katılmaya hak kazanacaktır.
* Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma jürisine yazılı olarak yapılacaktır. Komisyonun vereceği kararlar kesindir. Komisyon kararlarına itiraz edilemez.
* Oyunlarda çekilen fotoğraflar web sitesi ve görsel mecralarda kullanılabilecektir.

**1.AŞAMA (ÖN ELEME) YÖNERGESİ**

**1.1** Ön eleme sınavına başvuruda bulunan ve katılım koşullarını sağlayan tüm öğrenciler katılabilecektir.

**1.2** Sınav kitapçığında yer alan tüm oyunlar her kategori için geçerlidir.

Sudoku; 4.sınıflar kategorisinde 6x6 boyutlarında, diğer kategorilerde 9x9 boyutlarında sorulacaktır.

Kendoku; 4.sınıflar kategorisinde iki işlem, diğer kategorilerde 4 işlem içermektedir.

Diğer oyunlar sınıf seviyelerine göre kolaydan zora doğru değişiklik gösterecektir.

**1.3** Oyunların puanlaması aşağıdaki gibidir:

Sudoku: 15 puan

Kendoku: 15 puan

Çit: 15 puan

Apartmanlar: 15 puan

Kare Karalamaca : 15 puan

ABC Bağlama: 15 puan

Sözcük Merdiveni: 10 puan

**1.4** Sınav süresi 1 saat olarak belirlenmiştir.

**2.AŞAMA (TURNUVA) YÖNERGESi**

1. **Turnuva Genel Kuralları**
	1. 1.Aşama(Ön Eleme) sonrası kendi kategorisindeki öğrenciler arasında ilk 12 ye girmeye hak kazanan öğrenciler katılacaktır.
	2. Her oyun başında oyuncular kura ile eşleştirilecektir. Bir oyuncuya, sonraki oyunların kurasında daha önce oynadığı bir oyuncu çıkması durumunda kura tekrar çekilecektir. Her oyuncu üç oyunda da farklı bir oyuncu ile eşleştirilecektir.
	3. Her oyunun galibiyet ve beraberlik puanları birbirinden farklıdır;

**4. Sınıf kategorisinde:**

Hedef 4 oyununda; 3 oyun sonunda galibiyete 30 puan, beraberliğe 15 puan verilir.

Mangala oyununun sonunda; iki tarafa da aldıkları taş sayısı kadar puan verilir.

Q-bitz oyununda; 20 dakika sonunda kazanılan kart sayısının 5 katı kadar puan verilir.

**5.ve 6. Sınıf kategorisinde:**

Reversi oyununda oyun sonunda; iki tarafa da kendi renginin taş sayısı kadar puan verilir.

Architecto oyununda 20 dakika sonunda; iki tarafa kazanılan kart sayısının 3 katı kadar puan verilir.

Colours oyununda 20 dakika sonunda; iki tarafa kazanılan kart sayısının 3 katı kadar puan verilir.

**7.ve 8.sınıf kategorisinde:**

Kulami oyununun galibiyet puanı 40, beraberlik puanı 20’dir.

Koridor oyununun galibiyet puanı 40, beraberlik puanı 20’dir.

Pentago oyununun galibiyet puanı 40,beraberlik puanı 20’dir.

* 1. Her oyunun 20 dakika içinde bitirilmesi beklenir. Oyunun 20 dakika sonunda bitmemesi durumunda;

**Hedef 4 için**; iki oyuncu berabere kalmış sayılır ve 15’er puan alırlar.

**Mangala için**; mevcut durumda hazinelerdeki taşlar sayılır, iki tarafa da hazinesindeki taş sayısı kadar puan verilir.

**Reversi için**; mevcut durumda siyah ve beyaz taşlar sayılır ve iki tarafa da kendi renginin taş sayısı puan olarak yazılır.

**Kulami için**; mevcut durumda iki oyuncunun da sahip olduğu tablalar ayrılır,

**Koridor için**; iki oyuncu berabere kalmış sayılır ve 20’şer puan alırlar.

**Pentago için**; iki oyuncu berabere kalmış sayılır ve 20’şer puan alırlar.

* 1. Tüm oyunlarda oynanılan taş geri alınamaz.
	2. Oyun esnasında tereddüt oluştuğu durumlarda karar mercisi jüri üyeleridir.
	3. Üç tur sonucunda en yüksek puandan en düşük puana doğru sıralama yapılacak olup ilk 3’e giren öğrencilerden belirlenecektir. Öğrenciler arasında eşitlik olması durumunda ilk tur oynanan oyundan başlanarak eşitlik bozulana kadar oyunlar tekrar oynatılacaktır.
1. **Turnuva Oyunları**
	1. Turnuva üç kategoride olup 4. sınıflar aynı kategoride, 5. ve 6. sınıflar aynı kategoride, 7. ve 8. sınıflar aynı kategoride yarışacaklar.
	2. Turnuvada turlara göre oynanacak oyunlar;

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TURNUVA AŞAMALARI** | **4. SINIFLAR** | **5. ve 6. SINIFLAR** | **7. ve 8. SINIFLAR** |
| 1. **TUR**
 | **Hedef 4** | **Reversi** | **Pentago** |
| 1. **TUR**
 | **Q-Bitz** | **Architecto** | **Kulami** |
| 1. **TUR**
 | **Mangala** | **Colours** | **Koridor** |

**KAZANANLARIN ÖDÜLLENDİRMESİ**

Her üç kategori (4. Sınıflar,5.-6.sınıflar,7.-8.sınıflar) ayrı ayrı değerlendirilecek olup,

**Birinci :** Bisiklet

**İkinci:** Tablet

**Üçüncü:** Akıllı saat ile ödüllendirilecektir.

Ayrıca;

Birinci, İkinci ve Üçüncü öğrencilere madalya, diğer öğrencilere katılım belgesi verilecektir.

Öğrencisi ilk üç dereceye giren danışman öğretmene plaket verilecektir.

**TURNUVA SPONSORU**

Güneysu Belediyesi

**YARIŞMA TAKVİMİ**

2018-2019 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem.

Yarışmaya Son Başvuru Tarihi: 7 Kasım 2018

Birinci Aşama (Ön Eleme) Tarihi: 11 Kasım 2018

Birinci Aşama Sonuçlarının İlan Edilmesi: 12 Kasım 2018

İkinci Aşama (Turnuva) ve Ödüllendirme Tarihi: 18 Kasım 2018

**YARIŞMANIN JÜRİ ÜYELERİ**

 Turnuvanın birinci ve ikinci aşamasındaki oyunlarda değerlendirmeleri ve yapılacak itirazları karara bağlar.

* Fatma Betül FIRAT
* Fatma TARAKÇI
* Melih YORGANCIOĞLU
* Muhammet Raşit KAYA