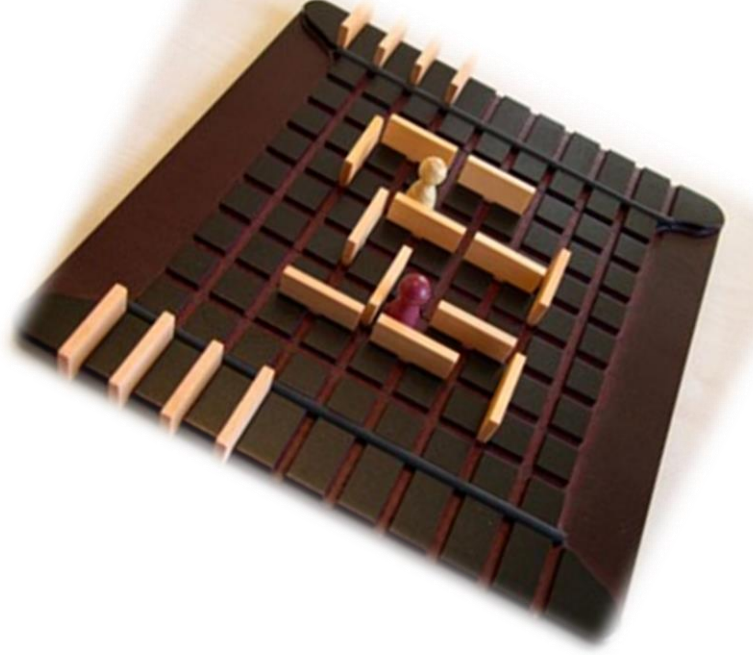
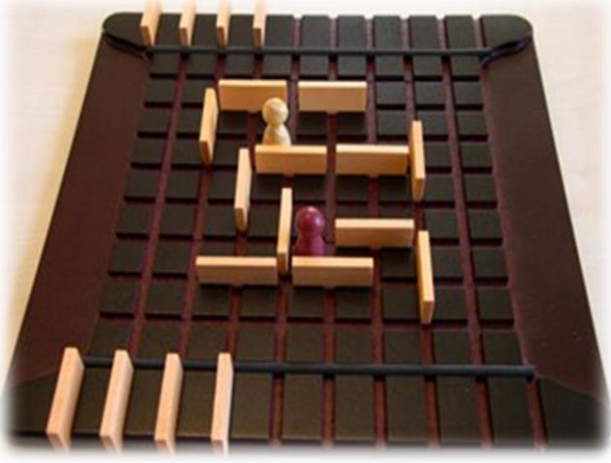


TC  
SIVAS VALİLİĞİ  
LÜTFİ FİKRET TUNCEL İLKOKULU



**KORİDOR ZEKA VE STRATEJİ OYUNU TURNUVA ŞARTNAMESİ**

Hazırlayanlar

Lütfi Fikret Tuncel İlkokulu

2019-2020  
Merkez/Sivas

## OYUNUN AMACI:

Milli Eğitim Temel Konusunda belirtilen genel amaçlar doğrultusunda öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zekâ oyunları etkili bir araçtır. Çünkü biliyoruz ki eğlenerek öğrenmeyi sağlayan zekâ oyunları çocukların zihinlerini açan ve yeni şeyler öğrenmelerini sağlayan oyunlardır. Çocukların yeteneklerini geliştiren ve yeni yetenekler kazanmasını sağlayan zekâ oyunları, hızlı karar verme, bir sonraki adımı düşünme ve olasılık hesaplama mantığını geliştiren oldukça faydalı oyunlardır. Karakter gelişimine de olumlu katkıları olan bu oyunlar, çocukların planlı hareket etme becerilerini geliştiren ve kötü alışkanlıkların önüne geçen eğlencelerdir. Zekâ oyunları ile bilgi ve becerisini arttıran çocukların kendine olan güveni artmakta, kendi sınırlarını tanıması sağlanmaktadır.

## OYUNUN DAYANAĞI:

MADDE 7 – (1) Eğitim kurumlarında öğrencilerde özgüven ve sorumluluk duygusu geliştirmek, öğrencileri şiddet ve zararlı alışkanlıklardan korumak, öğrencilere yeni ilgi alanları ve beceriler kazandırmak, öğrencilerin yeteneklerini sergilemesine imkân vermek, millî, manevi ve kültürel değerleri yaşatmak, yaygınlaştırmak ve bu değerlerin yeni nesillere aktarımını sağlamak, öğrencilerde gönüllülük bilincini özendirme, engellilik, yaşlılık, insan ve çocuk hakları ile toplumsal cinsiyet eşitliği konularında farkındalık oluşturmak amacıyla bilimsel, sosyal, kültürel, sanatsal ve sportif alanlarda sosyal etkinlik çalışmaları yapılır.

(2) Öğrenci kulübü ve toplum hizmeti çalışmaları kapsamında; yarışma, tören, mezuniyet günü, tanıtım günü, anma günü, yayın, müzik, halk oyunu, tiyatro, kampanya, ziyaret, gösteri, şenlik, şiir dinletisi, turnuva, konferans, panel, sempozyum, imza günü, fuar, sergi, kermes, gezi, proje hazırlama ve benzeri etkinlikler ile okul içi izcilik ve gençlik kampları faaliyetleri ile sportif yarışmalar yapılabilir.

(3) (Değişik:RG-1/9/2018-30522) Çalışmalara katılan öğrencilere Sosyal Etkinlik Katılım Belgesi (EK-1), çalışmalarda üstün gayret gösteren öğrencilere Sosyal Etkinlik Başarı Belgesi (EK-2), katkı sağlayan öğretmen, veli, üniversite, kurum ve kuruluşlara ise eğitim kurumu müdürü tarafından Sosyal Etkinlik Teşekkür Belgesi (EK-3) verilir. Sosyal Etkinlik Başarı Belgesi alan öğrenciler, okul-aile birliği imkânları ölçüsünde ayrıca ödüllendirilebilir.

## KORİDOR TURNUVASI KATILIM KOŞULLARI:

- Yarışmaya Sivas ilinde bulunan resmi ve özel ilkokul öğrencileri katılabilirler.
  - Aynı okuldan en çok 3 öğrenci başvurabilir.
  - Bireysel başvurular kabul edilmeyecektir (Okul Tarafından Resmi Olarak Yapılmalı) .
  - Başvurular elden veya 702001@meb.k12.tr veya [lutfifikrettuncel@gmail.com](mailto:lutfifikrettuncel@gmail.com) yapılmalıdır.
- Turnuva ile ilgili bilgilendirme Lütfi Fikret Tuncel İlkokulu Müdürlüğünün resmi web sayfası olan <http://lutfifikrettuncelilkokulu.meb.k12.tr/> internet adresinden ve resmi yazı yoluyla yapılacaktır.

## OYUNUN UYGULAYICISI:

Akıl ve Zeka Oyunları Kulübü (Lütfi Fikret Tuncel İlkokulu Müdürlüğü)

Adres: Esentepe Mah. Tarık Sok. No 3 58020 SİVAS

İletişim : 0346-24-124-22

Yarışma Sorumlusu: Hatice GÜN Okul Müdürü

İletişim : 0553 421 30 58

Kordinatör Öğretmenler: Sinan KOÇ-Hasan YOĞUN-Kadir MERMER

İletişim:

Sinan KOÇ :0543 403 51 56

Hasan YOĞUN:0530 924 52 99

Kadir MERMER:05512401586

## TURNUVANIN GENEL KURALLARI:

### Puanlama:

Altı tur oynanacak oyunda her maçta kazanan 1,kaybeden 0,beraberlik durumunda ise 0,5 puan kazanacaktır.Sonuç öğrencilerin görebileceği bir alanda sergilenecektir.

### İsviçre Sistemi(Lig Üsülü):

- Oyunlardaki ilk eşleşmeler kura ile yapılacaktır.
- Oyuna başlama çekilişinde oyuncular oyuna ilk başlama veya taş renginden birini tercih edecektir.
- İkinci ve sonraki turdaki eşleşmeler eşit puanlı oyuncular kendi aralarında olacak şekilde bilgisayar alfabetik sıralamasına göre en üstteki en alttaki ile eşleştirilecektir. Gerekli görüldüğü takdirde program kullanılarak eşleşme yapılacaktır. Aynı puanlı oyuncuların teksayı olması halinde en yakın puanlı ilk oyuncu ile eşleşme yapılacaktır.

## UYGULA TAKVİMİ

Sıra No	YAPILACAK FAALİYETLER	TARİHLERİ
1.	Yarışma Şartnamesinin hazırlanması ve onaya sunulması	01.11.2019

## ÖDÜLLENDİRME

### ÖĞRENCİ ÖDÜLLERİ

DERECE	ÖDÜL	
1.	Çeyrek Altın	Başarı Belgesi
2.	Gram Altın TL	Başarı Belgesi
3.	200 TL	Başarı Belgesi
Not:Diğer katılımcı öğrencilere ,katılım belgesi verilecektir.		

### DANIŞMAN ÖĞRETMEN ÖDÜLLERİ(Dereceye giren öğrencilerin kordinatör öğretmenine turnuva oyun seti)

DERECE	ÖDÜL
1.	Zeka Oyunu Seti(Koridor)
2.	Zeka Oyunu Seti(Koridor)
3.	Zeka Oyunu Seti(Koridor)

## YARIŞMA TAKVİMİ

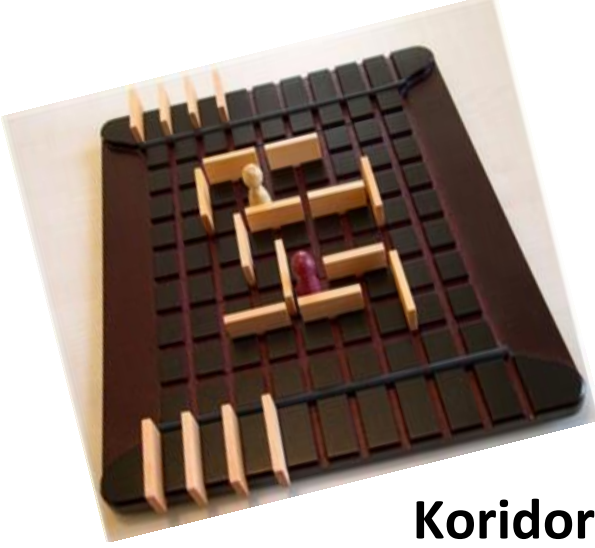
YARIŞMA TAKVİMİ VE DEĞERLENDİRME		
Aşama NO:	Yarışma Süreci.	Tarih:
1.	Yarışma izinlerin alınması	Kasım 2019
2.	Yarışma duyurusunun yapılması	Kasım 2019
3.	Başvuru tarihi(Başlangıç)	12Kasım 2019
4.	Son başvuru tarihi	13Nisan 2020
5.	Yarışmanın yapılması ve ödül töreni	19 Nisan2020
6.	SAAT:	10:00



## SİVAS VALİLİĞİ

Lütfi Fikret Tuncel İlkokulu Müdürlüğü

## KORİDOR



## OYUNUN BAŞLAMA POZİSYONU VE HEDEFİ

Koridor akıl ve zeka oyununda 81 karelik bir oyun platformu bulunur ve oyuncuların 10'ar adet "engel" adı verilen taşları vardır. Bunlara bazen blok ismi de verilir. Bu engel taşlarının yanında 1'er de piyonları bulunur oyuncuların. Engeller oyun tahtasının ucuna ileride kullanılmak üzere dizilir ve en öndeki 9 karenin ortasına da piyon konur.

## Koridor Zekâ ve Strateji Oyunu Oyun Kuralları

Koridor (Quoridor) oyununda da her oyunda olduğu gibi belli kurallar vardır. Bunları liste halinde yazmak anlaşılması açısından çok daha kolay olur. Koridor oyunu 2 Kişi ile oynanır (duruma göre daha fazla oyuncu ile de oynanabilir, aşağıda anlatacağız).

- 1-Herhangi bir piyonun diğerine üstünlüğü yoktur. Kura ya da yazı tura ile kimin oyuna ilk başlayacağı seçilir.
- 2-Oyuna engelleri hizalama çubuğunun önündeki küçük karelerin bulunduğu ilk sıradan başlanır.
- 3-Sırası gelen oyuncu ya piyonunu hareket ettirir ya da engel koyar. Aynı hamle sırasında hem piyonu hareket ettirip hem de engel koyamazsınız.
- 4-Piyonlar yalnızca sağa, sola, ileri ya da geri olmak üzere sadece bir kare ilerleyebilirler. Burada küçük bir istisna vardır. Eğer iki piyon karşı karşıya gelirse ve gidecek başka bir yön yoksa hamle sırası kimde ise o oyuncu rakip piyonun üzerinden atlayabilir. Bu sayede 2 kare ilerlemiş olur.
- 5-Piyonlar çapraz hareket edemez.
- 6-Piyonlar engellerin üzerinden atlayamaz.
- 7-Platforma konan engellerin yeri değiştirilemez.
- 8-Rakibin 4 tarafı engeller ile kapatılamaz. Mutlaka rakip oyuncuya çıkış yapabileceği en az bir kare alan bırakılmalıdır.
- 9-Oyuncunun sahip olduğu engeller biterse piyonu ile hamle yapmak zorundadır. Bu yüzden engellerinizi mantıklı şekilde harcamanız gerekiyor. Çünkü oyun sonuna doğru çok kritik görev görebiliyorlar.
- 10-Oyun platformu üzerindeki en son sıradaki 9 kareden birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.
- 11-Oyunu derseniz set set, derseniz de tek set olarak oynayabilirsiniz.
- 12-Oyunun kuralları bu şekilde. Oyunun süresi ile ilgili herhangi bir kısıtlama yok. Ancak ideal oyun süresi yarım saat, ideal hamle süresi ise 2 dakika civarındadır. Elbette ki süreyi esnetebilirsiniz. Herhangi bir bağlayıcılığı yoktur. Özellikle yeni başlayanlar ya da çocuklar için süre biraz daha uzatılabilir. Kararı size kalmış.



**Lütfi Fikret Tuncel İlkokulu**  
**Koridor Zekâ ve Strateji Oyunu Turnuvası**

**KORİDOR ZEKA VE STRATEJİ OYUNU TURNUVA**  
**BAŞVURU FORMU**

<b>ÖĞRENCİNİN:</b>	
Adı Soyadı (Asil 1)	
Sınıfı	
Yaşı	
<b>ÖĞRENCİNİN:</b>	
Adı Soyadı (Asil 2)	
Sınıfı	
Yaşı	
<b>ÖĞRENCİNİN:</b>	
Adı Soyadı (Asil 3)	
Sınıfı	
Yaşı	
<b>DANIŞMAN ÖĞRETMENİN:</b>	
Adı Soyadı	
Okulu	
Telefonu	
e-mail adresi	
<b>OKUL BİLGİLERİ</b>	
Okul Adı	
Okul Müdürü Telefonu	
Okul e-mail adresi	
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Bu bilgiler kişinin muvaffakati ile alınmıştır.</b></li></ul>	

**ÖNEMLİ NOT:** Koridor Oyunu Başvuru Formu sadece okulumuzun e mail adresine gönderilecek olup DYS sistemi üzerinden formların gönderilmemesi rica olunur.

**Lütfi Fikret Tuncel İlkokulu**  
702001@meb.k12.tr veya [lutfifikrettuncel@gmail.com](mailto:lutfifikrettuncel@gmail.com)