

ZEKA KÜPLERİ PROJESİ

MANGALA TURNUVASI

Amaç: Yaş ve Cinsiyet farkı gözetmeksizin oynanabilen Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu, çocukların zekâ potansiyelinin, zihinsel, sosyal ve duygusal becerilere dönüşmesini sağlar. Bu beceriler, günlük hayattaki problemlere yaratıcı çözümler bulmayı kolaylaştırır ve çocukların akademik başarısını artırır.

Hedef Kitle: Anaokulu, ilkököl (1,2,3. Ve 4. sınıflar), Ortaokul(5.6.7.ve 8.sınıflar) ve Lise (9.10.11.ve 12.sınıflar) düzeyinde öğrenim gören tüm öğrenciler katılabilir.

Turnuvanın Yapılacağı Yer: Adiyaman Esentepe Anadolu Lisesi-Kapalı Spor Salonu

Tarih: 17-18/04/2018

Saat: 09.00-16:00

Çalışmanın Yürütülmesi:

*Her okuldan en fazla 3 öğrenci belirlenmesi sağlanacaktır.

*Mangala turnuvasına katılacak öğrencilerin bilgileri Adiyaman Ar-Ge Web sayfasındaki duyurular da belirtilen linkten başvuru gerçekleştirilmiş olacaktır. Bu başvurular dışındaki başvurular kabul edilmeyecektir. **Bu tarih en son 6 Nisan 2018 olacaktır.**

* Mangala turnuvası daha önce belirlenen 4 temel kural esasında yapılacaktır. (Oyun 4 kurala göre oynanacaktır.)

Temel kurallar aşağıda belirtilmiştir.

1. Herkes turnuvaya kendi mangalasını getirmek zorundadır.
2. Oyuncu seçimi kurallarla önceden belirlenecektir.
3. Turnuva eleme usulü ile ilerleyecektir. (Bir üst tura çıkma yolu)
4. Her oyuncu toplam 5 el oynayacak. Kazanan 1 puan berabere kalma durumu 0.5 puan olarak hazneye yazılacak.5 elin sonunda puanı çok olan bir üst tura çıkmış olacaktır.

5. Oyunu biten el kaldıracak jüri üyelerimiz puanları not edecek sonra 2.oyuna geçilmiş olacaktır. Turnuvaya zamanında gelmeyen hükmen yenik sayılacaktır.
6. Oyun esnasında anlaşmazlık olursa **en son kararı jüri verecektir.**
7. 17-18 Nisan tarihlerinde İl geneli (merkez ve ilçeler dâhil) yıldızlar ve gençler grubunda ilk 3'e girenler belirlenecektir. Final maçları yapılacak ve ilk 3 belirlenmiş olacaktır.
8. Oyun bitiminde yıldızlar ve gençler grubunda 1.2.ve 3. olanlara ödül verilecektir.
9. **Turnuva öncesi her türlü sorular için Zeka oyunları Formatörü Abdurrahman ÜNAL (0506 737 3210) ile görüşülebilir.**
Mail: unal3258@gmail.com

Kategori sistemi (----kura yöntemi ile eşleşmeler olacaktır)

*Anaokulları –ilkokullar arası ----- yıldızlar grubu
Ortaokullar ve Lise öğrencileri aralarında ----- gençler grubu

Projenin Faydaları:

Mangala Oyunu oynayan kişi;

Dikkatini yoğunlaştırma

Odaklanma

Ezberci zihniyetten uzaklaşma

Strateji düşünme

Öngörme

Sosyal Gelişim

Tasarlama

İnce motor becerileri

Analiz etme

Parça Bütün ilişkisi kurma

Görsel algı

Hafıza

Özgüven

Zihinde canlandırma

İpuçlarından faydalanma

Dil Gelişimi

Çözüm yöntemi kullanma

Becerilerinin gelişmesine fayda sağlamış olacaktır.
Aynı zamanda Mangala Oyunu oynayan kişi;
Başarısızlık karşısında yılmamayı, başarı için sistemli ve disiplinli çalışmayı,
Kuralları anlamayı, kurallara uymayı,
Kazanmayı, kaybetmeyi, kazananı kutlamayı ve sabrı öğrenecektir.

JÜRİ ÜYELERİ	
Abdurrahman ÜNAL (Juri Başkanı)	
İpek ÖZEN	
Ramazan ÜNAL	
Mehmet GENCEL	

ETKİNLİK TAKVİMİ		
Sıra No	Konu	Tarih
1	Okulların Mangala Başvuru son tarihi	6 Nisan 2018
2	1.Aşama Turnuvasının Yapılması 2.Aşama Finalin Yapılması (Merkez ve İlçeler Beraber Belirlenen Salonda olacak)	17-18 Nisan.2018
3	Ödül Töreni(yer daha sonra bildirilecektir)	25 Nisan 2018

Not 1: Öğrenci Kayıtları Adiyaman ARGE web sitesinde link açılarak yapılacaktır.

Not 2: Mangala için temel kurallar;

- Toplam 48 taşla oynanan Mangala'nın oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'lı iki sıra halinde dizilmiş 12 küçük göz ve her oyuncunun kendi taşlarının yer aldığı iki büyük kasa gözü bulunuyor.
- Oyuna başlarken oyuncular 48 taşı her kutuda 4'er tane olacak şekilde dağıtırlar.
- Her oyuncunun önündeki 6 göz kendi bölgesi, karşısındakiler ise rakibinin bölgesi olarak bilinir.
- Kura sonucu oyuna başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesindeki gözlerin birinden 4 taş alarak oyuna başlar ve saat yönünün aksine giderek her bir göze bir taş bırakarak ilerler. Eğer son taş kasa gözüne denk geldiyse oyuncunun yeniden oynama hakkı vardır.
- Oyuncu taşları tek tek bir sağındaki gözlere kaydırırken, eğer kendi bölgesinin sonunda elinde taş kaldıysa rakibinin bölgesine geçerek taşları rakibinin gözlerine bırakmaya devam eder.
- Eğer bıraktığı taşlar rakibinin gözündeki taş sayısını çift sayı yaparsa oyuncu o gözdeki taşların hepsine sahip olarak onları kasasına katar.
- Eğer oyuncu rakibinin bölgesini bitirdiğinde de elinde hala taş kaldıysa ve bu taş kendi bölgesindeki boş bir göze denk geliyorsa o zaman oyuncu hem bu göze denk gelen tek taşı hem de rakibinin karşı gözündeki taşları alarak kasasına katar.

Not 3: Turnuva zamanı mutlaka herkes mangala oyununu getirmelidir.

Proje Koordinatörleri

Orhan İNCEYOL

Ar-Ge Üyesi

İletişim:0416 216 16 28

Burcu UĞURLU

Ar-Ge Üyesi