

EDEB-ZEKÂ KÜPÜ PROJESİ

MANGALA OYUNU YARIŞMA ŞARTNAMESİ

Amaç: Öğrencilerin; zekâ gelişimine katkıda bulunmak, analitik düşünme teknikleriyle tanışmalarını sağlamak, eğlenceli vakit geçirirken farklı düşünme biçimleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

Öğrencilerimizin inovatif düşünme, analiz etme, karşılaşılabileceği problemlere alternatif çözümler üretme becerilerini geliştirmek için;

- Sosyal iletişimi güçlü bireyler olmalarına katkı sağlamak,
- 21. yy becerilerini kazanabilmelerini sağlamak,
- Anlayış, hoşgörü ve iletişim becerilerini güçlendirmek,
- Duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlamak,
- Kendi öz saygılarının gelişimine katkı sağlamak,
- Yeniden kullanım becerisine inovatif fikirlerle katkı sunmak,
- Problem çözme sürecinin farkındalığını sağlamak.

Hedef Kitle: Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı merkez ve tüm ilçelerdeki resmi ve özel okullardaki

- Anasınıfı
- İlkokul 1. 2. 3. ve 4. Sınıflar
- Ortaokul 5. 6. 7. ve 8. Sınıflar
- Lise 9. 10. 11. ve 12. Sınıflar

öğrencilerini kapsamaktadır.

Hakem Kurulu: Zeka oyunları alanında eğitim almış ve sertifikası olan öğretmenlerden oluşacaktır.

Yarışma Alanı

1. Mangala

Yarışma koşulları ve esasları:

1. Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı merkez ve tüm ilçelerdeki resmi ve özel okullardaki
 - Anasınıfı
 - İlkokul 1. 2. 3. ve 4. Sınıf
 - Ortaokul 5. 6. 7. ve 8. Sınıf
 - Lise 9. 10. 11. ve 12. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır
2. Yarışmaya başvuracak olan öğrencilerin katılımı gönüllülük esasına bağlıdır.
3. Katılımcı öğrenci sayısı anaokul için 150, ilkokul 200, ortaokul 200 ve lise için 100 olmak üzere maximum kontenjan ayrılmıştır.
4. EDEB-Zeka Küpleri projesinde “Komisyonun Oluşturulması ve Görevleri” kısmında “Okullar ilgili yarışmalara en az 3 en fazla 5 öğrenci ile katılım sağlayabilirler.” Maddesi bu yarışma için aşağıda belirtilen şekilde düzenlenmiştir.
 - Her okul en fazla 3 öğrenci ile yarışmaya katılabilir.
5. Başvuran okul sayısı **anaokullar için 15, ilkokullar için 30, ortaokullar için 30, liseler için 15 okulun** altında olduğu takdirde ilgili kategorideki **yarışma yapılmayacaktır.**
6. Anaokul, ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin danışman öğretmeni olmak zorundadır.
7. Mangala Oyunu Yarışmasına katılmak isteyen okulların, yarışmaya katılacak öğrencilerini belirleyebilmesi için 11-12 Nisan 2019 tarihinde Mangala ile ilgili yarışma düzenlemesi tavsiye edilir.
8. Başvuru yapacak olan okulların yarışma başvurusu, **13 Nisan-20 Nisan 2019 tarihleri** arasında <https://adiyamanarge.meb.gov.tr/> adresinden online başvuru formu doldurularak yapılacaktır. Kontenjan dolduğunda başvuru sistemi kapatılacaktır.
9. Yarışmada danışman olan öğretmenlerin ve hakemlerin 2-3 Mayıs 2019 tarihinde eğer DYK kursu varsa o günkü kurs görevini yapmış sayılacaktır.
10. Yarışma **merkez ilçe yeni mahalle kapalı spor salonunda 2-3 Mayıs 2019 tarihinde saat 09.30-17.00 arasında** gerçekleşecektir.
11. Yarışma süresince aralarda farklı zekâ oyunlarının tanıtımı gerçekleştirilecektir.
12. **Yapılacak olan yarışmada katılım sağlayan her öğrencinin kendi mangala oyun takımını getirmesi gerekmektedir.**
13. Yarışmaya katılacak öğrencilerin yarışma süresince etkinliğin yapılacağı yere ulaşmaları ve etkinlik süresince sorumlulukları okul müdürlüğüne ve danışman öğretmene aittir.
14. Yarışma ile ilgili şartname ve yapılması muhtemel değişiklikler <https://adiyamanarge.meb.gov.tr/> adresindeki duyurular kısmında paylaşılacaktır. Bu nedenle her hafta sitenin takip edilmesi önem arz etmektedir.
15. Yarışmada itiraz olması halinde **hakem kurulunun vereceği son karar geçerli olacaktır.**
16. Yarışma hakem kurulu gerekli gördüğü takdirde yarışma kurallarını değiştirme hakkına sahiptir.

17. Her öğrenci kendi okulu adına yarışmış olacaktır. Kendi okulu dışında başka bir okul adına yarışmaya katılan öğrenci tespit edilirse diskalifiye edilecektir.
18. Yarışmaya katılan her öğrenci ve danışman öğretmene katılım belgesi verilecektir.
19. İlgili kategorilerde derece olarak ilk 3'e giren öğrencilere ve ilgili danışman öğretmene İl Milli Eğitim Müdürlüğünün belirleyeceği ödüller verilecektir.
20. Dereceye giren okullara, derecesine göre kupa verilecektir.
21. **Dereceye giren öğrencilere ve danışman öğretmenlere verilecek olan ödüller**

Oyun Adı	Sıra	Derece	Okul	Ödül
MANGALA	1	1.	1. olan okul	Kupa(1.'lik)
		2.	2.olan okul	Kupa(2.'lik)
		3.	3.olan okul	Kupa (3.'lük)
		1.	1. olan öğrenci	1. 'lik madalyası
		2	2.olan öğrenci	2.'lik madalyası
		3	3.olan öğrenci	3. 'lük madalyası
	2	Danışman Öğretmen		Plaket

Not: Yarışma gününde yarışmaya katılan öğrenci ve danışman öğretmenlere öğle yemeği verilecektir.

MANGALA OYUNU TEKNİK ŞARTNAMESİ

Mangala Oyunu Nedir?

Çocukların zekâ potansiyelinin, zihinsel, sosyal ve duyuşsal becerilerinin gelişimine katkı sağlayan, yaş ve cinsiyet farkı gözetmeksizin oynanabilen Türk Zekâ ve Strateji oyunudur.

Mangala Oyunu Kuralları

Tüm mangala çeşitleri için geçerli olan dört temel kural vardır.

1-Turnuva 4 temel kurala göre oyun oynanacaktır.

Kural-1: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

Kural-2: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2, 4, 6, 8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

Kural-3: Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

Kural-4: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

Kural-5:Yarışmada **haraç verme kuralı** (karşı rakibin hazinesine taş bırakma) uygulanacaktır. (Oyuncu kendi kuyularındaki tüm taşları alıp kuyulara tek tek bırakırken karşı rakibinin kuyularında tümüne taş bırakır o esnada hala taşı varsa rakibin hazinesine de taş bırakarak devam eder.)

Mangala Oyununda Uyulması Gereken Genel Kurallar

1. Oyun başlamadan önce tüm öğrenciler belirlenen yerlerine oturur.
2. Oyunda ilk oynama kura ile belirlenir. Daha sonraki oyunlarda sıra ile oynanır.
Kazanan her zaman başlamaz.
3. Oyun hakem heyetimizin başla komutu ile başlanır.
4. Eşleşen oyuncular 3 el oyun oynar. Oyunu kazanan kişi 1 puan alır. Berabere kalan oyun 0,5 puan olarak oyuncuların hanelerine yazılır.
5. Oyunu bitenler el kaldırıp hakemi masasına çağırır. Puanlama hakem tarafından yapılacaktır.
6. Oyun başladıktan sonra danışman öğretmenlerin oyunculara müdahale etmesi kesinlikle yasaktır.
7. Oyun esnasında en ufak bir olumsuzlukta, oyuncu oyun bitimini beklemeden hakemi masaya çağırıp, itirazının değerlendirilmesini talep edebilir. **Oyun bittikten sonra asla itirazlar değerlendirmeye alınmayacaktır.**
8. Puanlama ile dereceler belirleneceği için tüm oyuncular grup içindeki her oyuncu ile en az 3 oyun oynamak zorundadır. (Yarışma günündeki yoğunluk durumuna göre hakem heyetimizin kararı ile tur sayısı değiştirilebilir.)
9. Eşleşmeler her tur sonrası hakem heyetimizce yapılacaktır. Her bir turun arası 15 dakika mola verilecektir.
10. Mola esnasında öğrencilerimize diğer zekâ oyunları ile tanışmaları da sağlanacaktır.
11. Yarışma zamanı gelmeyen hükmen yenik sayılacaktır.
12. Turnuvada İsveç Grup Kuralı uygulanacaktır. Grublama kategoriler içerisinde kura usulü ile yapılacaktır. Başvuru sayısına göre grublama yapılacaktır. Gruplar içerisinde 1.olanlar bir üst tura çıkacaktır.
13. Oyun kategorileri aşağıdaki gibi olacaktır. Her öğrenci kendi okulu adına yarışmış olacaktır. Minikler, Yıldızlar, Gençler ve Büyükler olarak kategori edilecektir.

Minikler Kategorisi: Anasınıfı

Yıldızlar Kategorisi: 1.2.3.4. sınıflar

Gençler Kategorisi: 5.6.7.8. sınıflar

Büyükler Kategorisi: 9.10.11.12. sınıflar

NOT: Yarışmaya oyun kurallarına hâkim öğrencilerimizin katılımı önerilir.

YARIŞMANIN UYGULANMASI

ZAMAN	MAÇLAR
09.30-12.30	Grup Maçları
13.30-16.30	Eleme ve Final Maçları

Not: 16.30-17.00 arası ödül töreni düzenlenecektir

Not: ŞARTNAME İLE İLGİLİ BİLGİ İSTEYENLER

ABDURRAHMAN ÜNAL-0506 737 3210 İLE İRTİBAT KURULABİLİR.

Proje : EDEB-ZEKA KÜPÜ PROJESİ-MANGALA

Proje Sorumlu Kurum : Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Proje Sorumlu Birim : Adıyaman İl Milli Eğitim Ar-Ge

Proje Koordinatörleri : Orhan İNCEYOL-Burcu YAPICI-Aycan ÖZYAŞAR

EDEB Komisyon : Mehmet Akif YÜCEKAYA

İletişim : 04162161628

Web : <http://adiyamanarge.meb.gov.tr/>

Yarışma sorumlusu : Abdurrahman ÜNAL

