

AKIL OYUNLARI TURNUVASI YÖNERGESİ VE OYUN KURALLARI

1. TURNUVA YÖNERGESİ:

- Ortaokullar arası Akıl Oyunları Turnuvası 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin, bireysel ve takım yarışları olarak iki farklı etapta düzenlenecektir.
- Her okul 6, 7 ve 8. sınıflardan belirlenen 3 öğrenci ile yarışmaya katılacaktır.
- Katılımcı öğrencilerimiz ilk iki etapta bireysel olarak, 3. aşamada yer alan Anlık Görev oyununda ise öğrenciler üç kişiden oluşan okul takımları halinde yarışabileceklerdir.
- Katılımcıların turnuva günü en geç 10.00 da FMV Özel Erenköy Işık Ortaokulu Kampüsünde olmaları gerekmektedir.
- Oyun sırasında rakibinizin yapabileceği yanlış uygulamalar ile ilgili itirazlar o anda masalarda bulunan görevli öğretmenlere yapılmalıdır. Oyun sonrasında yapılacak itirazlar kabul edilmeyecektir.
- Yarışmacılar süreyi iyi kullanmadıkları durumlarda, masa sorumlusu öğretmenler tarafından uyarılacaktır.

2. OYUN KURALLARI:

Turnuvarımızın 1. aşaması 15 adet Akıl Oyunları tarzında hazırlanan sorulardan oluşmaktadır. Bu bölümde her soru 5 puan üzerinden değerlendirilecektir.

HIZLI BARDAKLAR: Her oyuncuya bir takım, yani 5 ayrı renkli bardak dağıtılır. Sonra üzerlerinde bardakların düzenlenme şekillerini gösteren kartlar karıştırılarak deste halinde kapalı olarak masanın ortasına konulur. Zil de ortaya yakın bir yere konulur. Oyuncular bardakları baş aşağı önüne dizer. Sonra oyunculardan biri destenin en üstündeki kartı açarak açık şekilde ortaya bırakır. Kartın üzerinde bardakların ne şekilde, yani yan yana mı veya üst üste mi ve de hangi renk sırasına göre düzenlenecekleri resmedilmiştir. Kim önce karttaki resme göre bardakları düzenlemeyi başarırsa zile basar ve de kartı kazanır. Öğrenci puanları topladıkları kart sayısına göre hesaplanacaktır.

SWISH: Kura ile belirlenecek eşleştirme ile 6 kişilik gruplar oluşturulur. Her grup swish kartları bitene kadar oyunu oynar. Her bir top kendi rengindeki pota ile üst üste gelince basket oluşur. Basket yapan oyuncu kartları toplar. Her grubun içinde eşitlik olması durumunda kartlar yeniden karıştırılarak iki oyuncu arasında 16 adet kart açılarak 2. tur oyun oynanır. Swish oyununda oyunculara topladıkları kart adedi kadar puan verilir ve okul puanına eklenir. Kart sayısı eşit olan oyunculara aynı puan verilecektir.

Öğrenci puanları topladıkları kart sayısına göre hesaplanacaktır.

ANLIK GÖREV: Verilen malzemeler ile belirlenen görevi istenen sürede yapmak gerekmektedir.