



4. mevsim

TAZOF

TÜM AKIL VE ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU



BÜLTEN



Akıl ve zekâ
oyunları bülteni



WWW.TAZOF.ORG.TR



4 mevsim

TAZOF

TÜM AKIL VE ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU



BÜLTEN

YAZARLAR

Şaban KURT

Esra Aslıhan CİNBIŞ

Halil İbrahim KARTAL

Bahriye ÇELEBİ ERBACAK

Yeliz DEMİR

Sevda GÖVEZ

MODERATÖR

Merve ŞİRİKÇİ TURHAN

Bahar SAPAN

TASARIM / DİZAYN

Bülent GÜNDOĞDU

Temmuz 2023

WWW.TAZOF.ORG.TR



İçindekiler

02 BAŞKANDAN MESAJ

Bu yıl beşincisini düzenlediğimiz Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası, ülke genelinde milyonlarca öğrencinin eğlenerek öğrenmesine katkı sağladı. Sabırla ve emin adımlarla çocukların bilişsel becerilerine olumlu katkılar sağlamak amacı ile çalışmalarımıza devam ediyoruz.

04 OYUNCU BEYİNLER TURNUVASI

Yarışmacıların zekâ gelişimine katkıda bulunmak, akıl yürütme, problem çözme ve analitik düşünme becerilerini kullanmalarını sağlayarak bu becerilerin gelişimini desteklemek ve Seçmeli Zekâ Oyunları dersinde öğrenilenlerin pratikte kullanımına imkân sunmak amacıyla düzenlenen Oyuncu Beyinler Turnuvası'nın bu yıl üçüncüsü gerçekleştirildi.

08 BİLSEMLER ARASI TURNUVA

Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu ile Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü işbirliğinde düzenlenen Ankara Bilim Sanat Merkezleri Arası Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasına Ankara geneli 15 Bilim Sanat Merkezinden 144 öğrenci katıldı.

12 BARTIN'DAKİ DEPREMZEDE ÖĞRENCİLER İÇİN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI ATÖLYESİ

Deprem sonrası yaşanan stres, kaygı ve korku nedeniyle öğrenme süreçlerinde zorluk yaşayabilmektedirler. Bu zorluklarla başa çıkmak için, akıl ve zekâ oyunlarının etkili bir yöntem olabileceği düşünülmektedir. Oyunlar yoluyla çocukların ve gençlerin olumsuz düşüncelerden uzaklaşmalarına yardımcı olunarak onların zihinsel sağlığına katkıda bulunulabilir.





İçindekiler

16 YARATICI ZEKÂ GELİŞTİRİLEBİLİR Mİ?

İnsanlığın gelişiminde yaratıcı zekânın rolü yadsınamaz bir gerçektir. Çevremizde gördüğümüz, bugün hayatımızda olan birçok şey aslında yaratıcı bir zekânın ürünüdür diyebiliriz. Yapılan araştırmalara göre yaratıcı zekâ, bireylerin doğuştan sahip oldukları bir zekâ türüdür ve aile ile okul yaşantıları yoluyla bu zekâ alanının gelişimi desteklenebilmektedir.

23 NEDEN OYUNCU BEYİNLER?

Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu olarak eğitimlerimizin ve yarışmalarımızın durduğu bu dönemde “Bizler ne yapabiliriz, eğitim- öğretim sürecine nasıl katkı sağlayabiliriz” düşüncesinden yola çıkarak eğitim çalışmalarımıza devam edebilmek, öğrencilerimize ulaşabilmek için alternatif yollar bulmaya çalıştık. Bu şekilde “Oyuncu Beyinler Turnuvası” hikâyemiz başlamış oldu.

31 BİR TURNUVA HİKÂYESİ

Federasyonumuz ile Milli Eğitim Bakanlığı arasında imzalanan iş birliği protokolü kapsamında bu yıl beşincisi düzenlenen Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasının final yarışmaları 9-10-11 Haziran tarihlerinde Kayseri’de gerçekleştirildi.

45 BASINDA BİZ

Ulusal ve Yerel Basında TAZOF...



Kıyasıya zeka yarışı

Erzurum'un Oltu ilçesinde Okullar Arası Zeka Oyunları Turnuvası düzenlendi. İlkokul ve ortaokul öğrencileri turnuvada finale kalmak için kıyasıya yarıştı.



Oltu Cumhuriyet İlkokulu tarafından düzenlenen Oltu Okullar Arası Zeka Oyunları Turnuvasına ilk ve ortaokul seviyesinde 54 öğrenci katıldı. Turnuvada öğrenciler kıyasıya yarıştı. Turnuvada birinci olan öğrencilerin isimleri ise şöyle: Kolumbo oyunu: Rukiye Anık, Reversi oyunu: Ebra Akta, Mangala oyunu: Elif Aykurt, Perigo oyunu: Batu Özdemir, Kâğıt oyunu: Alperen Bayraktar, İlkokul ise: Mangala oyunu: Ma-



BAŞKANDAN MESAJ

ŞABAN KURT
TAZOF BAŞKANI



Değerli arkadaşlarım,

Kısa bir süre önce “Oyun, çocuğun en ciddi işidir.” diyerek çıktığımız bu yolda sayısız insana ulaşmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Her biri alanında çok değerli çalışmalar yapan usta eğitimlerimiz, derneklerimiz ve kulüplerimiz her geçen gün çoğaldı ve başarılarına yenilerini ekleyerek bizleri gururlandırdı. “Geleceğin mimarı çocuklarımız için neler yapabiliriz?” gayesi ile bir araya gelmiş gönüllü insanların; düşünen, üreten ve hayallerini gerçekleştiren nesiller için gösterdikleri çabalar meyvelerini veriyor.

Bu yıl beşincisini düzenlediğimiz Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası, ülke genelinde milyonlarca öğrencinin eğlenerek öğrenmesine katkı sağladı. Sabırla ve emin adımlarla çocukların bilişsel becerilerine olumlu katkılar sağlamak amacı ile çalışmalarımıza devam ediyoruz. Turnuvanın kazandırdığı bilişsel becerilerin yanı sıra farklı şehirlerden çocukların bir araya gelmesi ile kültürel zenginlik kazanmalarını ve aralarında kilometreler dahi olsa oyun çatısı altında buluştukları dostluklar kurmalarını destekliyoruz.



Ülkemizi derinden sarsan 6 Şubat depremi sonrası Federasyon olarak yine en iyi bildiğimiz işi yaparak yaralarımızı oyun ile sardık. Gönüllü usta eğitmenlerimizin ve Federasyonumuzdan eğitim alan zekâ oyunları öğreticilerimizin yaptığı çalışmalar ile ne kadar büyük bir aile olduğumuzu bir kez daha anladık.

Federasyon olarak üreten bir anlayışın istikbal için muhakkak olması bilinci ile “Akıl ve Zekâ Oyunları Tasarım Yarışması” düzenliyor ve ülkemize bu alanda yeni yetenekler kazandırmaya devam ediyoruz. Ulusal ve uluslararası alanda yaptığımız çalışmalar ile öğrenmeye, üretmeye ve ideale ulaşmak için çabalamaya devam ediyoruz.

Kurulduğumuz tarihten bu zaman sahadaki çalışmalarımızda bizleri yalnız bırakmayan gönüllülerimize teşekkür ediyorum. Federasyonumuz akıl ve zekâ oyunlarına gönül vermiş herkese kapılarını ardına kadar açmıştır. Birlikte daha güzel işler yapacağımıza eminiz... Sevgi, saygı ve hürmetle esenlikler diliyorum.

Şaban KURT
TAZOF BAŞKANI

AKLINI OYNATANLARIN TURNUVASI “OYUNCU BEYİNLER”

Yarışmacıların zekâ gelişimine katkıda bulunmak, akıl yürütme, problem çözme ve analitik düşünme becerilerini kullanmalarını sağlayarak bu becerilerin gelişimini desteklemek ve Seçmeli Zekâ Oyunları dersinde öğrenilenlerin pratikte kullanımına imkân sunmak amacıyla düzenlenen Oyuncu Beyinler Turnuvası'nın bu yıl üçüncüsü gerçekleştirildi. Türkiye 3. Oyuncu Beyinler Turnuvası'na yaklaşık 6000 katılımcı müracaat etti.



Halil İbrahim KARTAL

Yeni Kategori “Açık Kategorisi”

Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu olarak her zaman sahadan gelen istek, öneri ve eleştirilere önem vermekte ve her geçen yıl çalışmalarımıza yenilikler katarak devam etmekteyiz. Danışman öğretmenlerimiz ve üniversite öğrencilerimiz başta olmak üzere yetişkin gruplardan önceki yıllarda gelen talepler doğrultusunda lise kategorisinde bir düzenlemeye gidilerek turnuvaya "Açık Kategori" bölümü eklenmiştir. "7'den 77'ye Kategorisi" sloganıyla turnuvaya eklenen bu kategoriye yaş sınırı olmaksızın kendine güvenen herkes katılabilmektedir.

Oyuncu Beyinler Turnuvası güncel kategori isimleri ve düzeyleri şu şekildedir:

İlkokullar: 1, 2, 3 ve 4. Sınıflar

Ortaokullar: 5, 6, 7 ve 8. sınıflar

Açık Kategori: Yaş sınırı olmaksızın katılmak isteyen herkes.





Turnuva Süreci Nasıl İşledi?

Oyuncu Beyinler Turnuvas'ında "Çevrimiçi Değerlendirme" ve "Yüz yüze Değerlendirme" olmak üzere iki farklı değerlendirme uygulanmaktadır. Bu yıl düzenlenen turnuvada yalnızca 1. Aşama için çevrimiçi değerlendirme; diğer aşamalarda yüz yüze değerlendirme yapılması planlanırken ülkemizde yaşanan deprem felaketi sebebiyle turnuva tarihleri güncellenmiş, yüz yüze yapılması planlanan 2. Aşama da çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir.

1. Aşamada il bazında ilk %30'luk kısmı ikinci aşamaya alınmıştır. Yine çevrimiçi olarak gerçekleştirilen 2. Aşamanın değerlendirmesi ise il bazında değil Türkiye geneli yapılmış ve bu aşamaya katılan yarışmacılardan %20'lik dilime girenler Türkiye Finaline katılmaya hak kazanmışlardır.





Turnuva hakkında katılımcılara ön bilgi sunmak amacıyla Oyuncu Beyinler Turnuvası örnek çalışma kitapçığı tr.tazof.org.tr web sayfasında yayımlanmaktadır. Turnuvada dereceye giren katılımcılarımız ve danışman öğretmenlerimize verilecek ödüller web sayfamızda Oyuncu Beyinler Turnuvası Katılım Şartnamesi başlığında belirtilmektedir.

Oyuncu Beyinler Turnuvası Oyunları

Oyuncu Beyinler Turnuvası soru kitapçıkları "Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu 1. ve 2. Derece Zeka Oyunları Öğreticiliği Programı" ve Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan "Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programı" temel alınarak federasyon usta eğitimcilerinden oluşan bir komisyon tarafından hazırlanmaktadır.

Turnuvada kâğıt kalem ve işlem becerisi oyunlarının yanı sıra dört adet kutu oyunu da kâğıt kalem oyunu şeklinde düzenlenerek soru kategorisine eklenmiştir.

Turnuvada yer alan oyun başlıkları şu şekildedir:

Sudoku, Bölgesel Sudoku, Kendoku, Apartmanlar, Çit, Kakuro, İşlem Karesi, ABC Bağlama, Sihirli Piramit, Patika, Amiral Battı, Yıldız Savaşları, Kare Karalama, Çarpmaca, Futoshiki, Pentominolar, Metaforms/Numbers/Colours

ZEKÂ KÜPLERİ BU TURNUVADA YARIŞTI



Esra Aslıhan CİNBİŞ



Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu ile Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü işbirliğinde düzenlenen Ankara Bilim Sanat Merkezleri Arası Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası 27 Mayıs 2023 tarihinde Nata Vega AVM' de gerçekleştirildi. Turnuvaya Ankara geneli 15 Bilim Sanat Merkezinden 144 öğrenci katıldı.

Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gelen talep doğrultusunda planlanan ve hayata geçirilen bu turnuva, yalnızca Bilim Sanat Merkezleri'nde eğitim gören öğrencilerin katılım sağladığı ilk özel turnuva niteliği taşımaktadır. Ayrıca önümüzdeki yıllarda yapılabilecek olan Türkiye Geneli Bilim Sanat Merkezleri Turnuvası'nın da bir alt yapı çalışması olarak değerlendirilmektedir.

Turnuvaya katılım için öncelikle öğrencilerin eğitim gördükleri Bilim Sanat Merkezleri'nde turnuvalar düzenlendi. İlkokul ve Ortaokul kategorilerinde kendi oyun branşlarında birinci olan öğrenciler il turnuvasında kurumlarını temsil etme hakkı kazandılar.



Büyük ilgi gösterilen ve oldukça yüksek katılımıyla gerçekleşen turnuvaya Ankara İl Milli Eğitim Müdürü Sayın Harun Fatsa, İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı Sayın Osman Kanca, Mamak İlçe Milli Eğitim Müdürü Sayın Mustafa Özel ve İl Milli Eğitim Müdürlüğü Şube Müdürü Sayın Metin Halıcı katılarak öğrencilerle birlikte açılış hamlelerini gerçekleştirdiler. Stratejik düşünme, görsel algı, dikkat ve konsantrasyon, el-göz koordinasyonu gibi birçok temel becerinin gelişimine katkı sunan oyunların kullanıldığı turnuvada ilkokul Kategorisinde: Mangala, Küre, Pentago, Q-Bitz ve Euqilibrio oyunları oynanırken; Ortaokul Kategorisinde: Mangala, Pentago, Küre, Reversi ve Kulami oyunlarına yer verildi. Turnuvada Ankara genelinden 26 hakem gönüllü olarak görev aldı.

Depremzede Kardeşim İçin Oynuyorum



Aynı zamanda turnuvarımızda bir sosyal sorumluluk projesi de hayata geçirildi. "Depremzede kardeşim için oynuyorum." temasıyla, AFAD ile koordinasyon kurularak deprem bilgilendirme standı açıldı. Gün boyu AFAD görevlileri tarafından turnuvaya katılan öğrencilere ve velilerimize "Deprem çantası hazırlama ve deprem anında yapılması gerekenler" üzerine bilgilendirmeler yapıldı. Turnuvaya katılan öğrenciler tarafından deprem bölgesine gönderilmek üzere kitap ve kırtasiye malzemesi kolileri hazırlandı. "Kaybedeni Olmayan Turnuva" sloganıyla yola çıkan, "Oyunun İyileştirici Gücü" temasını turnuva ile birleştiren bu özel turnuvada öğrencilerimiz gün boyu hem öğrendi hem de doya doya oyun oynadı. Turnuvaya katılım sağlayan tüm öğrencilerimizi kutluyor, bir sonraki turnuvalarda görüşmek üzere diyoruz...

BARTIN'DAKİ DEPREMZEDE ÖĞRENCİLER İÇİN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI ATÖLYESİ



Bahriye ÇELEBİ ERBACAK

Geçtiğimiz Şubat ayı içerisinde Kahramanmaraş ve Hatay merkezli meydana gelen ve çok sayıda ilimizde etkileri görülen depremler, ülkemizdeki birçok aileyi ve öğrenciyi derinden etkiledi. Deprem sebebiyle karşı karşıya kalınan olumsuz durumlar farklı şekillerde ortaya çıkan travmatik sonuçları da beraberinde getirdi.



Deprem gibi büyük trajik olayların, özellikle çocuklar ve gençler üzerinde ciddi etkiler bırakabileceği yadsınamaz bir gerçektir. Böyle büyük bir felaketten etkilenmiş okul çağındaki çocuklar, deprem sonrası yaşanan stres, kaygı ve korku nedeniyle öğrenme süreçlerinde zorluk yaşayabilmektedirler. Bu zorluklarla başa çıkmak için, akıl ve zekâ oyunlarının etkili bir yöntem olabileceği düşünülmektedir. Oyunlar yoluyla çocukların ve gençlerin olumsuz düşüncelerden uzaklaşmalarına yardımcı olunarak onların zihinsel sağlığına katkıda bulunulabilir.

Bu noktadan yola çıkarak, depremin etkilerini en aza indirmek için oyunun iyileştirici gücünden faydalanıp çocuklarda travma sonrası stres bozukluğu belirtilerinin (içe kapanıklık, dikkat ve odaklanma, göz kontağı kurmama, öfke patlamaları, aşırı hareketlilik, genellenmiş kaygı, uyku bozuklukları vb.) azaltılmasını ve öğrencilerin birbirleriyle etkileşim kurarak sosyal bağlarının güçlenmesini sağlamak amacıyla Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğü iş birliğiyle, depremden etkilenip Bartın ilimizde misafir edilen ailelerin çocukları için Akıl ve Zekâ Oyunları atölyeleri gerçekleştirildi.

Öğrencilerin konakladıkları yurtlarda ve öğrenim gördükleri okullarda psikolojik danışman eşliğinde yürütülen atölye faaliyetlerinde iki hafta boyunca ilgi ve seviyelerine uygun olarak planlanan çalışmalar yapıldı.



Birbirinden eğlenceli oyun ve etkinliklerle unutulmaz anlar yaşayan öğrencilerdeki değişim büyük bir heyecanla izlendi. Faaliyetin ilk günlerinde dikkat, odaklanma, sabretme ve grup içi sağlıklı iletişim kurmada yaşanan problemlerin projenin sonlarında kısmen de olsa azaldığı; bunun yanında çocukların planlama ve zamanı etkili kullanma gibi becerileri de kazanmaya başladıkları gözlemlendi.



Atölye çalışmalarının bitiminde, psikolojik danışman eşliğinde yapılan aile görüşmelerinde çoğunlukla; "Yenilgiye asla tahammül edemeyen, şiddet içeren oyun ve oyuncakları tercih eden, sırasını bekleyemeyen, elindekini paylaşmak istemeyen çocukların davranışlarında olumlu yönde değişim olduğu; uykuya geçiş süresinin ve gece uyku bölünmelerinin yavaş yavaş azaldığı" ebeveynler tarafından dile getirildi.



Sonuç olarak, akıl ve zekâ oyunlarının deprem sonrası dönemde öğrencilerin duygusal sağlıklarını ve öğrenme yeteneklerini geliştirmede faydalı bir araç olabileceği görülmektedir. Bu oyunlar, öğrencilerin stresini azaltırken, daha özgüvenli bireyler olmalarını sağlamakta, bağımsız bir şekilde düşünmelerinin de yolunu açmaktadır. Bu nedenle, depremzedeler için akıl ve zekâ oyunlarının kısa ve uzun vadede oldukça olumlu etkileri olabileceği sonucuna ulaşılmaktadır.

Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu olarak ülkemizi derinden etkileyen büyük deprem felaketinde yaşamını yitiren ve yakınlarını kaybeden vatandaşlarımızın acısını derinden hissetmekteyiz. Bu büyük felaketin yol açtığı hasarı ve kayıpları telafi etmek güç olsa da birbirimize destek olarak zorlukların üstesinden gelebileceğimize inanmaktayız. Birlik ve dayanışma ruhu içerisinde çocuklarımız ve gençlerimizin için sorumluluk almaya ve çalışmaya devam edeceğiz.

Bu değerli çalışmada desteğini esirgemeyin Bartın İl Milli Eğitim Müdürü Sayın Oğuzhan ACAR'a, atölye çalışmalarını yürüten Bartın İl MEM Sağlık Hizmetleri Sorumlusu ve TAZOF Bartın Usta Eğitimci Bahriye ÇELEBİ ERBACAK'a, Bartın Bilim ve Sanat Merkezi Fen Bilimleri Öğretmeni ve Zekâ Oyunları Eğitici Öğretmeni Muhammet Ali SAVAŞ'a, Gazi Ortaokulu Matematik Öğretmeni ve Zekâ Oyunları Eğitici Öğretmeni Yasin KESME'ye, Gazi Ortaokulu Psikolojik Danışman ve Rehber Öğretmen Canan ATAMAN'a gösterdikleri duyarlılık için teşekkürlerimizi sunuyoruz.

Böyle büyük bir felaketi bir daha yaşamamak dileğiyle...



YARATICI ZEKÂ GELİŞTİRİ- LEBİLİR Mİ?



YARATICI ZEKÂ GELİŞTİRİLEBİLİR Mİ?

İnsanlığın gelişiminde yaratıcı zekânın rolü yadsınamaz bir gerçektir. Çevremizde gördüğümüz, bugün hayatımızda olan birçok şey aslında yaratıcı bir zekânın ürünüdür diyebiliriz. Yapılan araştırmalara göre yaratıcı zekâ, bireylerin doğuştan sahip oldukları bir zekâ türüdür ve aile ile okul yaşantıları yoluyla bu zekâ alanının gelişimi desteklenebilmektedir.



Yaratıcı zekâ becerileri aniden ortaya çıkan bir davranış değildir. Bireylerin bulunduğu çevrenin sorunlarına duyarlı olup bu sorunları gidermek için çaba gösterebilmesi, onların yaratıcı düşünme becerilerini geliştirebilecek bir yöntem olarak gösterilebilir.

Küçük yaştaki çocukları gözlemlediğimizde oynadıkları oyunlarda yaratıcı zekâyı kullandıklarını fark etmekteyiz. Ancak ilerleyen yaşlarda çevresel etkilerin çocuklarda yaratıcı zekâyâ yönelik becerileri azalttığı gözlemlenmektedir. Öğrencilerin ezberci bir öğrenme ortamında öğrenme faaliyetlerini gerçekleştirdikleri, bireyin öz benliğiyle derse katılmayıp kitaptan ve derste verilenlerle yetinmek zorunda bırakıldığı bir ortamda herhangi bir yaratıcı düşünme tekniğinin kullanıldığından bahsedilemez.



Yaratıcı düşünme, tek başına tanımlanamayan karmaşık bir süreçtir. Yaratıcılığın özünde, alışılmıştan ziyade alışık olunmayan/ farklı olan bulunmaktadır. Yaratıcılık aynı zamanda, akıllıca düzenlenmiş ve esnek bir yaklaşımla problemlerin çözüme kavuşturulması veya süreç sonunda özgün bir ürünün ortaya çıkması olarak tanımlanabilir. Burada özgün üründen kastedilen yalnızca yeni bir ürün ortaya çıkarmak değil; var olan üründen sentez yapılarak daha farklı ürünlerin oluşturulabilmesi; ele alınan nesnenin işlevinin farklı amaçlara yönelik geliştirilmesidir. Günümüzde inovasyon-innovation kavramı, yaratıcılığı geliştiren yöntem ve teknikleri yenilikçi düşünce yapısı ile eğitim-öğretim programının içine yerleştirmiştir. Yenilikçi düşünce yapısı, kişinin öğrenme çıktıları ile öğrenme süreçleri arasında ilişki kurarak karşılaştığı bir sorunu çözebilmesini veya ortaya yeni, özgün bir düşünce ya da ürün koyabilme becerisi edinmesini destekler.

Bireyin farklı ve yeni çözümler üretebilmesi için öncelikle yaratıcı bir biçimde düşünebilmesi gerekmektedir. Yaratıcı düşünce ise, öncesinde herhangi bir bağ kurulmamış obje veya düşünce arasında bir bağ kurulması ve bireyin kendisini özgür bir şekilde ifade etmesi olarak tanımlanmaktadır. Bir çocuğun yaratıcılığa yönelmesinin ilk şartı, çevresinde olup biteni doğru bir şekilde algılayabilmesidir. Dolayısıyla birey bu yolla edindiği izlenimler sayesinde yaratıcı düşünmeye başlayacaktır.



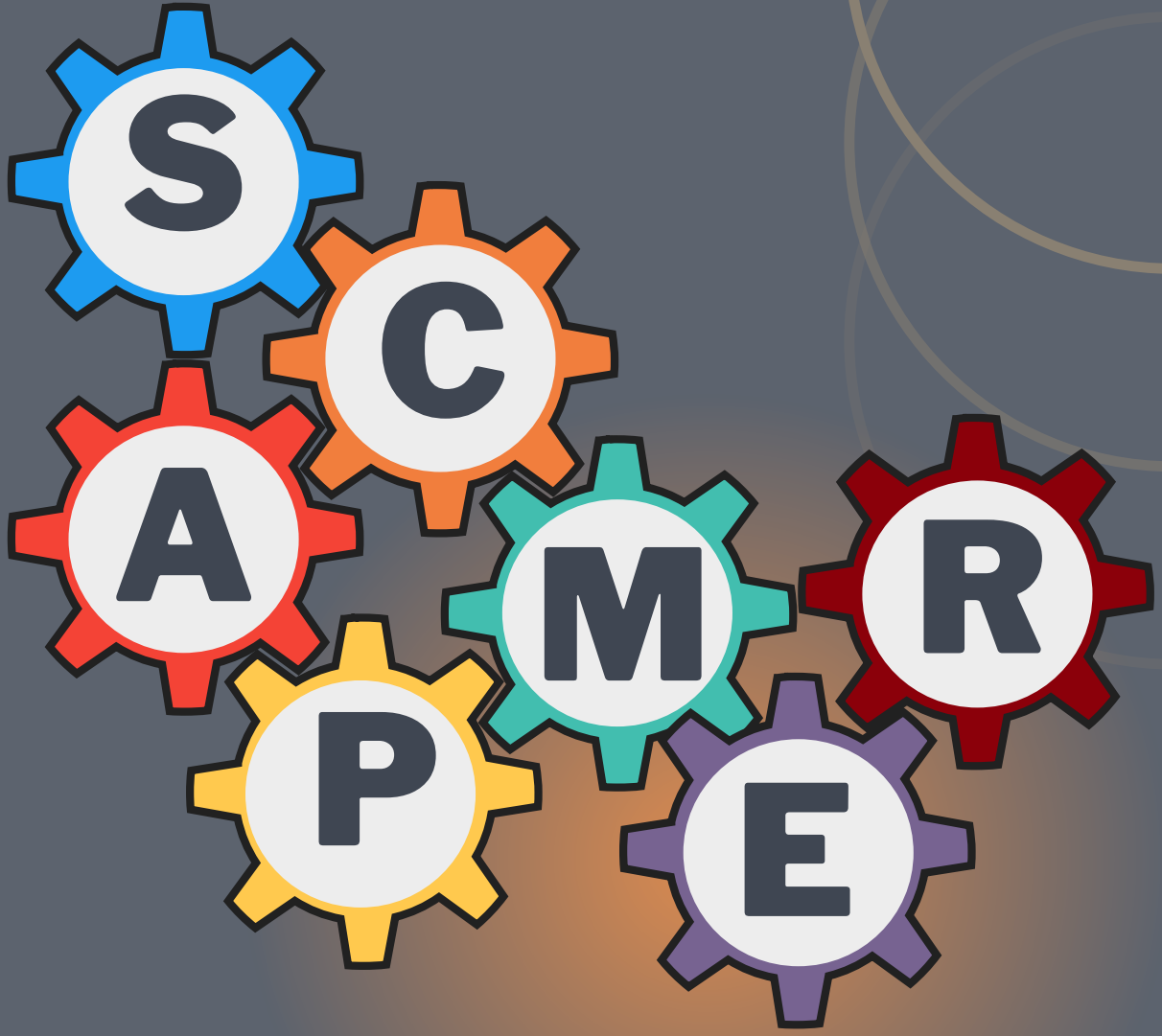
Creativity

Yaratıcı düşünme becerilerinin ifade becerilerine aktarımında öncelikle dil eğitimi konusundan bahsetmek doğru olacaktır.

Anadili eğitimi: dinleme, konuşma, okuma ve yazma olmak üzere dört temel dil becerisine dayanır. Anadili eğitimi ve öğretimi bir süreçtir ve bu sürecin en önemli iki boyutu anlama ve anlatmadır. Anlama “dinleme ve okuma” becerilerini; anlatma ise “konuşma ve yazma” becerilerini kapsamaktadır. Bu dört temel dil becerisi alanının gelişimi öğrencinin tüm yaşamını biçimlendirdiğinden bireylerin bahsi geçen dil becerilerini etkili olarak kullanabilmesi büyük önem taşımaktadır. Bireyin iletişimsel yeterliliği bu becerilerin eşgüdümlü gelişimiyle ilişkilidir; çünkü bir becerinin gelişimi diğer becerinin gelişimini etkilemektedir.

Öğrencilerin “anlama-anlatma” becerilerinde istenilen seviyeye gelmeleri, onlara yalnızca öğretici yazılar yazdırmakla mümkün olmayacaktır. Burada esas üzerinde durulması gereken; öğrencilerin dış dünyayı algılama ve algıladıklarını doğru şekilde ifade edebilme becerileri kazanmaları için kendi görüş, düşünce ve hayal güçlerini kullanmalarına fırsat tanıyacak ortamlar oluşturmak olmalıdır. Böylelikle dış dünyadan beş duyu yoluyla alınan izlenimlerin zihinde canlandırılarak kâğıda döküldüğünü ve bu yolla da öğrencilerin anlama ve anlatımda özgünlüğe ulaşabileceklerini görebiliriz.

Özgünlük ve yaratıcı düşünebilme becerisi; probleme karşı duyarlı olabilme, işe yarar çok sayıda fikir üretebilme, alışılmışın dışında fikirler ileri sürebilme, fikirler arası geçiş sağlayabilme, analiz yapabilme, karmaşık duyguları kontrol edebilme ve ölçme değerlendirme becerilerini içerisinde barındırmaktadır. Bu becerilerin desteklenmesi, geleceği inşa edecek olan nesillerimiz için oldukça önem taşımaktadır.



Yaratıcılık kavramı ile ilgili yapılan bu açıklamalardan sonra “yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniği” olarak da bilinen ve SCAMPER olarak kısaltılan teknikten bahsetmek uygun olacaktır. Bu teknik ilk olarak 1953 yılında Alex Osborne tarafından ortaya atılmış, 1971 yılına gelindiğinde ise Bob Eberle; çocukların sezgisel, imgesel ve yaratıcı yeteneklerinin ortaya çıkmasını sağlamak amacıyla tekniği geliştirerek alan yazına sunmuştur.

SCAMPER Tekniği, bireylerin yaratıcı problem çözme becerilerini anlama ve geliştirmelerine fırsat sunan, fikir ve süreçlere dayalı olarak yapılandırılmış ve alt basamaklarını oluşturan kelimelerin ilk harflerinin birleşimiyle isimlendirilen bir tekniktir. Bu tekniğin özünde her yeni fikrin başka fikirlere esinlenerek doğacağı ana fikri yatmaktadır.

SCAMPER Tekniği kısaca yaratıcı düşünmeyi destekleyen, pratik, eğlenceli bir beyin fırtınası tekniği olarak tanımlanabilir. Bu tekniğin en önemli özelliği; bir nesne veya fikrin ele alınarak, bu tekniğe ait önceden belirlenmiş basamaklar üzerinden beyin fırtınasının yapılmasıdır. Beyin fırtınasıyla nesne veya fikir değiştirilip farklı formlara dönüştürülerek çocukların yaratıcı ve esnek düşünme becerileri geliştirilebilmektedir.

“SCAMPER” kelimesi İngilizce kökenli yedi adet kelimenin kısaltılmasından meydana gelmektedir. Bu yedi kelime aynı zamanda tekniğin alt basamaklarını oluşturmaktadır.

SCAMPER Tekniğinin alt basamaklarını bir örnek üzerinden incelersek:

S: Substitute (Yer değiştirme): Bu aşamada teknik için kullanılan nesneyle aynı görevi üstlenecek yeni bir nesne bulunmaya çalışılır ve öğrenciye bunun üzerine soru sorulur. Yer değiştirme basamağı ele alınan nesnenin bir parçasının yeri değiştirildiğinde ne olabileceği konusunda düşünme süreci olarak açıklanmaktadır.

Kalemin yerine başka ne kullanılabilir?

C: Combine (Birleştirme): Bu aşamada kullanılan nesnenin başka hangi nesnelere bir arada kullanılabileceği, bir araya getirilebileceği sorgulanır.

Kalem başka hangi nesnelere birleştirilebilir?

A: Adapt (Uyarlama): Bu aşamada nesnenin yokluğunda ne yapılabileceği düşünülür.

Kalem hiç icat edilmeseydi yerine ne kullanılırdı?

M: Modify, magnify, minify (Değiştirme, büyütme, küçültme): Nesnenin başka türlü olma ihtimali araştırılır.

Kalem daha büyük, küçük ya da ağır olsaydı nasıl olurdu?

P: Put the other uses (Başka amaçlarla kullanma): Nesnenin başka hangi amaçlarla kullanılabileceği sorgulanarak pratik zekâ geliştirilir.

Kalemi yazmak dışında ne için kullanır, onunla başka neler yapılabilir?

E: Eliminate (Yok etme, çıkarma): Nesnenin bütünselliği fikir üzerinde bozulmaya çalışılır. Bu aşamada detaylar da keşfedilmiş olur.

Kalemin hangi parçası çıkarılabilir?

R: Reverse, Rearrange (Ters düz etme, yeniden düzenleme): Öğrencinin nesneyi kendisinin nasıl tasarlayacağı sorulur. Böylece nesneyi sorgulamaya, eleştirmeye yönelir ve bu kusurları gidermek için plan yapar.

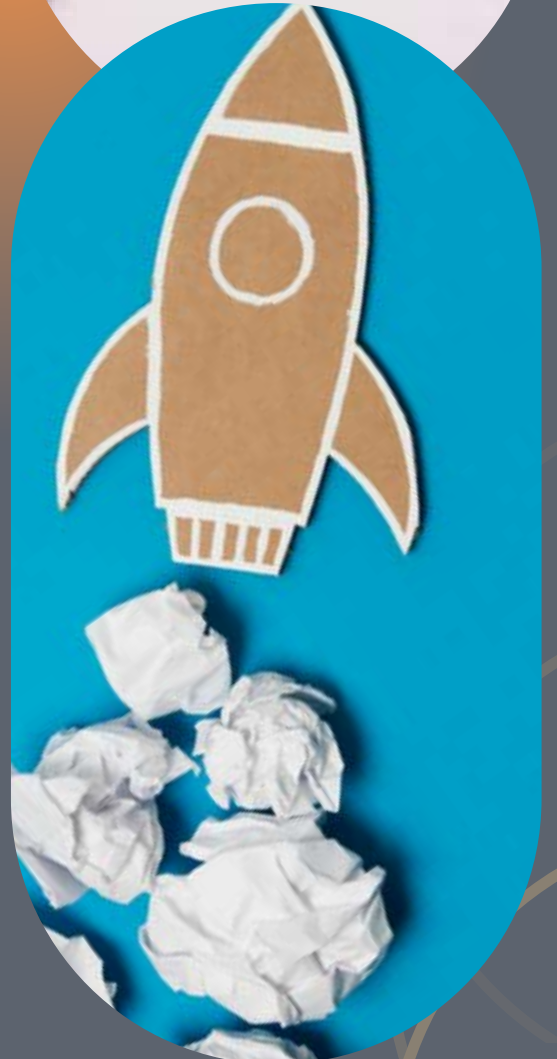
Kalemi sen tasarlamış olsaydın bu nasıl olurdu?



Örneklerde de görüldüğü üzere tüm süreçte öğrencilere ele alınan nesnenin/düşüncenin tamamı ya da bir kısmının yeri değiştiğinde nelerin yapılacağı konusunda sorular sorulmaktadır. Böylece öğrencinin yaratıcı fikir üretmesi için uygun ortamlar oluşturulur. Yeni bir şey üretmekten çok öğrencilere yöneltilen sorular yardımıyla onların yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimi hedeflenmektedir. Bu süreçte ortaya bir ürün çıkmasından öte öğrencinin uygulamaya, sürece aktif olarak katılması daha önemli görülmektedir.

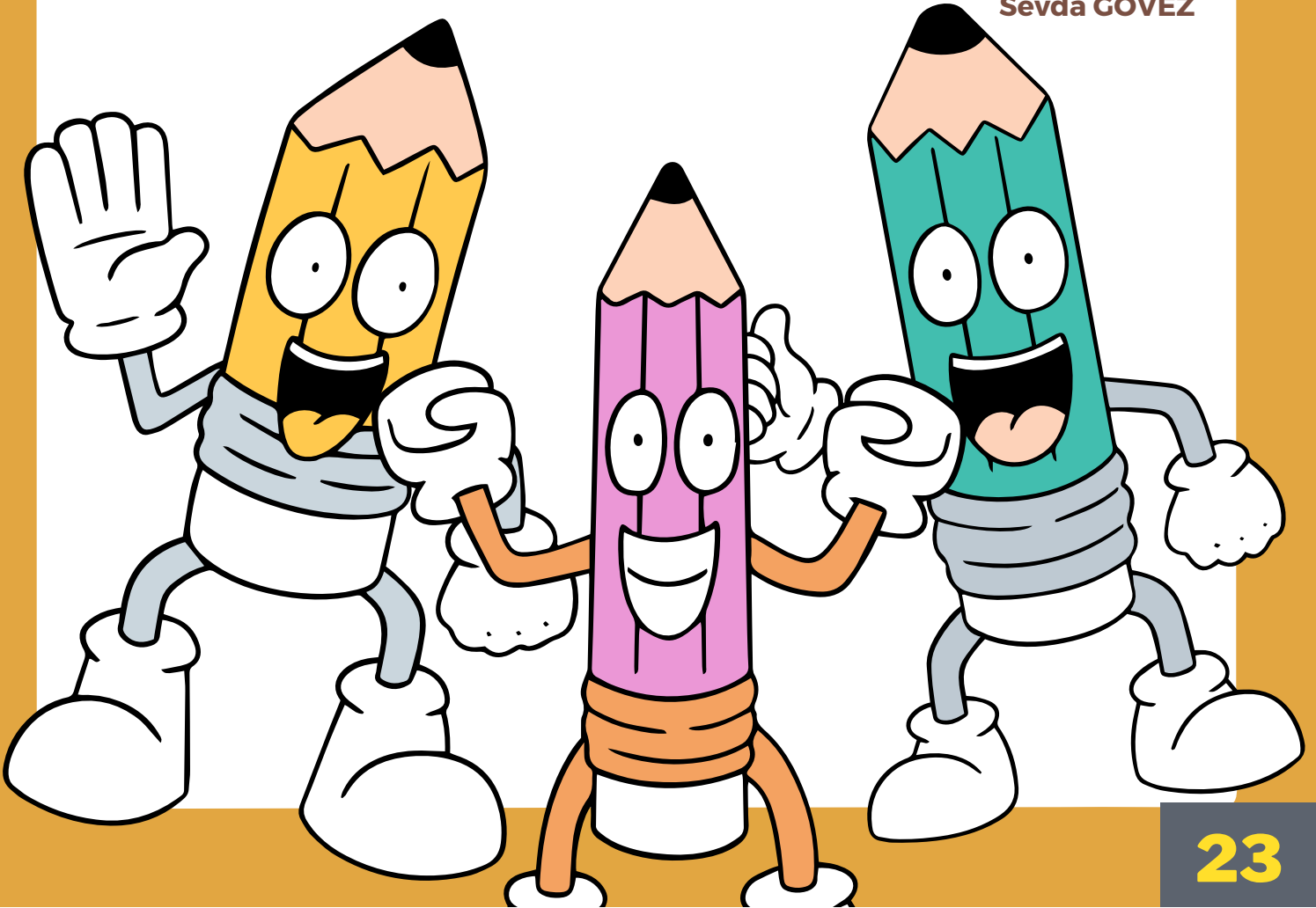
SCAMPER Tekniği ile çocukların; düşünme, sorgulama, keşfetme, eleştirme, alternatif üretme, onarma, çözüm sunma gibi becerileri kazandıkları ve bu becerileri geliştirdikleri görülmektedir. Bu beceriler her insanda bir miktar bulunmakla birlikte her birinin peş peşe dizilmiş, bilinçli bir şekilde öğrenilmiş ve uygulanmış olması çocuğun gelecek yaşamındaki davranış biçimini ve alışkanlıklarını da değiştirmektedir. Bu beceriler ile çocuklar; öğrenme, çözüm üretme, problemlerle başa çıkma gibi becerileri sistemli bir düşünce yapısıyla ele almakta, bu yolla da birçok şeyi gözden kaçırmadan hayata daha kolay uyum sağlayabilmektedirler.

SCAMPER Tekniği birçok konuda öğrencilere yaratıcı düşünceyle harmanlanmış alternatif bir bakış açısı sunarken bu tekniğin uygulama aşamasında uygulayıcıların bir takım durumları göz önünde bulundurmaları gerekmektedir. Tekniğin uygulama aşamasında konunun SCAMPER Tekniğine uygun olup olmadığı ve kalabalık sınıf ortamları için uygulayıcının bir düzenleme yapma gerekliliği bu durumlardan bazılarıdır. Albert Einstein'ın "Yaratıcılık bulaşıcıdır. Başkasına bulaştırın." sözüne kulak vererek "yaratıcı düşünmek" eyleminin tüm çocuklarımıza tesir ettiği, farklı fikirlerin ortaya çıkmasının önemsenerek eğitim ortamlarının buna göre düzenlendiği günler dileğiye...



NEDEN OYUNCU BEYİNLER?

Sevda GÖVEZ



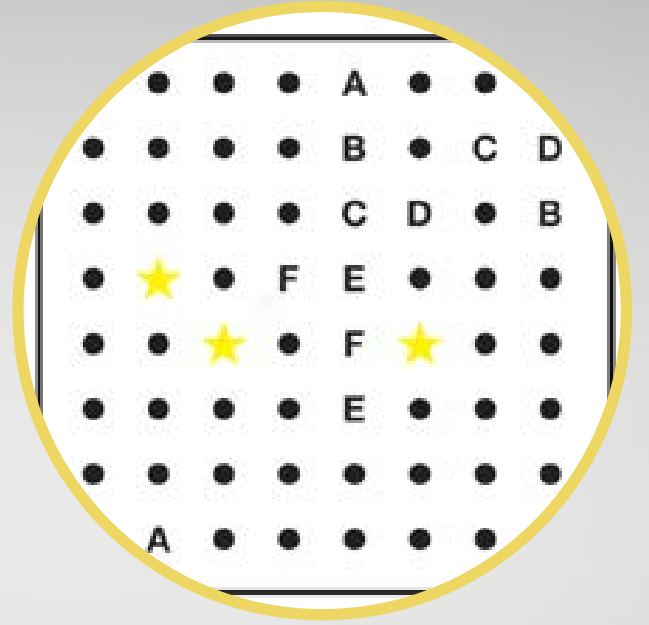
NEDEN OYUNCU BEYİNLER?

Dünya genelinde birçok ülkeyi etkileyen salgın döneminde ülkemizde de ciddi boyutta tedbirler alınmış, yoğun bir karantina süreci uygulanmıştı. Eğitimlerin çevrimiçi yollarla sürdürülmesi, öğrencilerin arkadaşlarından ve okullarından uzak kalmalarına sebep oldu. Birçok ebeveyn ve eğitimci, çocuklarımızın bu dönemden en az hasarla çıkmaları için çözüm yolları aramaya başladı. Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu olarak eğitimlerimizin ve yarışmalarımızın durduğu bu dönemde “Bizler ne yapabiliriz, eğitim- öğretim sürecine nasıl katkı sağlayabiliriz” düşüncesinden yola çıkarak eğitim çalışmalarımıza devam edebilmek, öğrencilerimize ulaşabilmek için alternatif yollar bulmaya çalıştık. Bu şekilde “Oyuncu Beyinler Turnuvası” hikâyemiz başlamış oldu. Federasyon Başkanımız Sayın Şaban Kurt öncülüğünde komisyon başkanları arasında yapılan görüşmeler sonucunda Turnuva Komisyonu Başkanı Sayın Derya Özkan ülkemizin dört bir yanındaki çocuklarımıza, gençlerimize ulaşabilmek hedefiyle turnuvanın alt yapı çalışmalarına başladı.

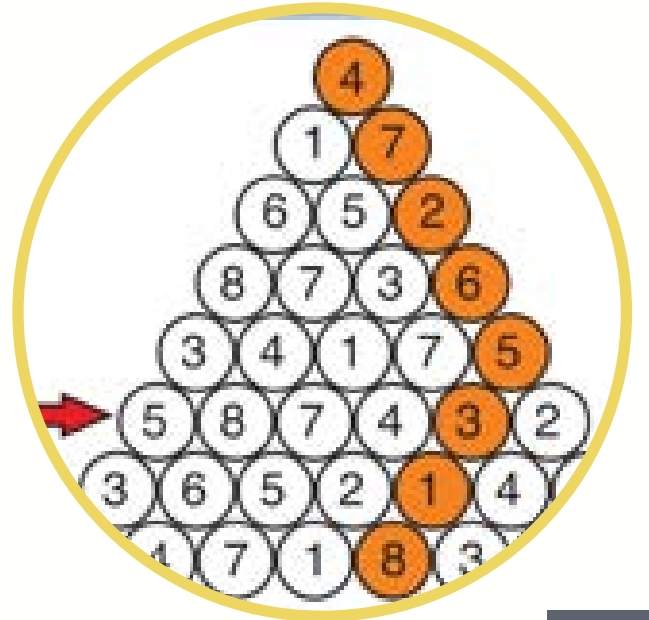
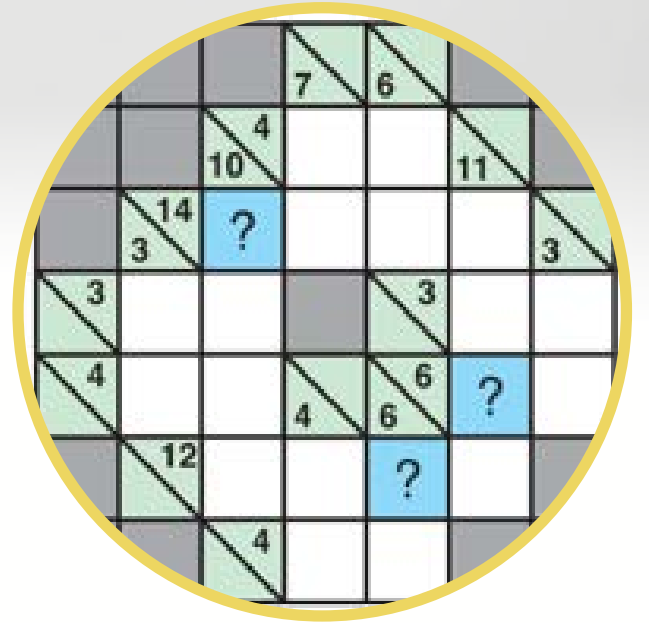
Titizlikle yürütülen çalışmalar sonucunda öğrencilerle buluşan ve oldukça da ilgi gören Oyuncu Beyinler Turnuvası; analitik düşünme, nesnelere arası ilişki, çevrenin ve bulunulan mekânın farkına varma, karşılaşılan olayları zihinde canlandırabilme ve matematik işlem becerilerinin geliştirilmesi; bu becerilerin pekiştirilmesi amacıyla hizmet etmektedir.



Oyuncu Beyinler Turnuvası, günümüzde “zamanın kaliteli değerlendirilmesi” kavramıyla örtüşen, kısa vadede hızlı ve işe yarar dönütler alınabilen bir turnuvadır. Öğrenciyi merkeze alan yapıyla hem öğrenciyi hem de eğitmeni olumlu yönde güdülen bir sistem üzerine kurulmuş “Oyuncu Beyinler Turnuvası” içeriğinde bulunan soru kalitesiyle de ön plana çıkmaktadır. Turnuva Komisyon Başkanımız Sayın Derya Özkan ve ekibi tarafından hazırlanan sorular oyuncularımızın karşısına çıkmadan önce defalarca çözümlenerek hata riski en aza indirilmektedir.



Usta eğitmenlerimiz tarafından verilen 2.Derece Akıl ve Zekâ Oyunları Eğitimi, Oyuncu Beyinler Turnuvasına hazırlık için öğrencilere temel oluşturmaktadır. 2. Derece eğitimi alan tüm öğrencilerimiz, kâğıt kalem oyunları hakkında bilgi sahibi olmakta ve turnuva için öğrenci yetiştirebilecek seviyeye ulaşmaktadır. Turnuva içeriğini ağırlıklı olarak kalem kâğıt oyunları oluştursa da Metaforms, Numbers, Colours, Pentamino gibi kutu oyunlarının kitapçığa aktarılmış şekillerinin de turnuvada yer alması soru yelpazesini oldukça genişletmiştir. Turnuva öncesi yayımlanan “Örnek Kitapçık” ve “Deneme Sınavı” katılımcılarımızın turnuvaya daha iyi hazırlanmaları için bir fırsat niteliği taşımaktadır.





Her geçen gün kendimizi geliştirme, yeniliklere ayak uydurma ve sahadan gelen taleplere göre çalışmalarımızda güncelleme yapma ilkemize dayanarak bu yıl gerçekleştirilecek olan Oyuncu Beyinler Turnuvasında da bir yeniliğe imza attık. İlkokul ve ortaokul öğrencilerimizin yanı sıra yeni eklenen “Açık Kategori” ile yaş sınırı olmadan tüm oyun severlerimizin Oyuncu Beyinler Turnuvasına katılabilmelerine imkân sağladık. Aynı zamanda sistemimizdeki danışman paneli üzerinden öğrencilerin takibini kolaylaştırdık.

2017 yılında kurulan Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonumuz değişimi kucaklayan yapısıyla, alanındaki gelişmeleri takip ederek, oyunun insana kattığı değerle duruşundan ödün vermeden yolunda ilerlemeye devam etmektedir. Tüm katılımcı oyuncu ve danışmanlarımıza teşekkür eder, oyun dolu günler dileriz...

TURNUVAYA ÖZEL KİTAP



TURNUVAYA ÖZEL KİTAP

Amiral Battı

Yıldız Savaşları

Kare Karalama



Çarpmaca

Futoshiki

Numbers

Colours

Pentominolar

Metaforms

TURNUVAYA ÖZEL KİTAP



TURNUVAYA ÖZEL KİTAP





BİR

TURNUVA HİKÂYESİ

Esra Aslıhan ÇİNBİŞ



Federasyonumuz ile Milli Eğitim Bakanlığı arasında imzalanan iş birliği protokolü kapsamında bu yıl beşincisi düzenlenen Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasının final yarışmaları 9-10-11 Haziran tarihlerinde Kayseri’de gerçekleştirildi. Turnuva yönergesi ve şartnamesinin Milli Eğitim Bakanlığı tarafından Ekim ayı itibariyle tüm İl Milli Eğitim Müdürlüklerine resmi yazı ile bildirilmesi neticesinde heyecanla beklenen süreç başlamış oldu.



7'den 77'ye tüm oyun severler tarafından takip edilen ve artık bir gelenek haline gelen turnuvarımızın resmi olarak duyurusu yapıldıktan sonra illerimizde turnuva hazırlıklarına başlandı. Akıl ve zekâ oyunlarına gönül veren tüm öğrencilerimiz, danışman öğretmenlerimiz ve velilerimiz için oyun dolu bir süreç başlamış oldu. Çünkü Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası sonuca odaklı olmayan; sürece de kıymet veren bir turnuva özelliği taşımakta, öğrencilerimizin bu süreç içerisinde kazandıkları beceriler bizler için önem taşımaktadır.



Bu kısımda siz değerli okurlarımız için Türkiye Finallerine gelene kadar turnuva sürecimiz nasıl işlemektedir, biraz bundan bahsetmek istiyoruz:

1. Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası'na katılım sağlayabilmek için öncelikle sınıflar bünyesinde turnuvalar yapılarak Okul Turnuvası'na katılacak öğrencilerin belirlenmesi
2. Okul Turnuvalarının gerçekleştirilmesi ile oyun bazında okul birincilerinin belirlenmesi ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerine bildirilmesi
3. İlçe Turnuvalarının yapılarak ilkokul ve ortaokul kategorilerinde toplamda 10 oyunda birinci olan öğrencilerin İl Milli Eğitim Müdürlüklerine bildirilmesi
4. Son olarak İl Finalinde tüm ilçelerden katılım sağlayan öğrenciler arasından Türkiye Finalinde illerini temsil edecek birincilerin belirlenmesi şeklinde gerçekleştirilmektedir.



Turnuva verilerine bakıldığında Türkiye 5. Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası'na katılım sağlamak için 74 ilde turnuva yapıldı. Sınıf, okul, ilçe ve il elemeleri düşünüldüğünde bir milyondan fazla öğrenciye turnuva sürecinde ulaşılmış oldu. Geniş bir etki alanı bulunan bu turnuvalarda amaç yalnızca öğrencilerimize oyun oynatmak değil; onların bilişsel, sosyal ve akademik gelişimlerine katkıda bulunmaktır. Çünkü turnuva oyunlarımız incelendiğinde oyunlar yoluyla; öğrencilerin el- göz koordinasyonu, stratejik düşünme ile dikkat denge becerilerini geliştirdikleri görülmektedir.



Yaralarımızı Oyun İle Sardık

6 Şubat 2023 tarihinde Kahramanmaraş merkezli olarak gerçekleşen ve ülkemizi derinden yaralayan deprem felaketi sonrası Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu olarak yürüttüğümüz eğitimler, turnuvalar vb. faaliyetleri bir süre durdurma kararı aldık. Ancak oyunun iyileştirici gücüne inandığımız için bu minvalde en iyi bildiğimiz işi yaparak yaralarımızı sarmaya katkıda bulunmak istedik. Gerek deprem bölgesinde gerek ise diğer illerimizde yürütülen çalışmalarda çocuk ve oyunu merkeze alarak özel çalışmalar yürüttük. Bu süreçte öğrencilerimizi motive edebilmek adına tarihinde güncelleme yapmak suretiyle Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası'nı gerçekleştirirken daha doğru olacağını düşünerek turnuvamızın planlamasını hızlandırdık. Tüm paydaşlarımızla birlikte büyük bir birliktelik sergileyerek yaralarımızı birlikte sardık...



Büyük Final Heyecanı

Milli Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Kayseri Valiliği, Kayseri Büyükşehir Belediyesi ve Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu işbirliği ile düzenlenen 5. Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası 9-10-11 Haziran 2023 tarihlerinde Kayseri Kadir Has Kongre ve Kültür Merkezi'nde 74 ilden 723 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirildi.



Doya Doya Oyun Oynadık

9 Haziran tarihinde Kayıt Kontrol ve Teknik Toplantı ile başlayan turnuvaya ülkemizin dört bir yanından gelerek katılım sağlayan öğrencilerimiz ve danışman öğretmenlerimiz kendileri için ayrılmış konaklama alanlarına yerleştirilmek üzere otoparkta karşılandılar.

Bu süreçte oyunların oynanacağı Kadir Has Kongre ve Kültür Merkezi Spor Salonu usta eğitimcilerimiz tarafında turnuvaya hazır hale getirildi.



Kayseri Valisi Sayın Gökmen Çiçek, Kayseri Büyükşehir Belediye Başkanı Sayın Dr. Memduh Büyükkılıç ve Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu Başkanı Sayın Şaban Kurt'un açılış konuşmaları yaptığı turnuvada Kayseri Valisi Sayın Gökmen Çiçek'in sembolik açılış hamlesi ile turnuva başlamış oldu. Farklı şehirlerden öğrencileri aynı masada bir araya getiren turnuvada öğrenciler 7 tur boyunca kıyasıya mücadele ettiler. Oyuncu eşlendirmelerinde İsviçre Sistemi'nin kullanıldığı Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası'nda 50 usta eğitmen ve 70 yerel hakem olmak üzere toplamda 120 hakem görev almış oldu.



ÖDÜL HEYECANI



Ödül Töreninde Kucak Dolusu Oyun

Heyecanın bir an olsun azalmadığı turnuvada 7. turun sonunda oyunların şampiyonları belli oldu. İlkokul ve Ortaokul kategorilerinde toplam 10 farklı oyunda dereceye giren öğrencilerimiz için ödül töreni gerçekleştirildi. Yarışmacılara ödülleri, Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu Başkanı Sayın Şaban KURT, Kayseri Gençlik ve Spor İl Müdürü Sayın Ali İhsan KABAKÇI, Kayseri İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı Sayın Hüseyin AKPINAR, Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu Yönetim Kurulu Üyesi Sayın Metin ALKAN, Eğitim Komisyonu Başkanı Sayın Bülent AÇIKGÖZ, Turnuva Komisyonu Başkanı Sayın Derya ÖZKAN, Kulüpler Komisyonu Başkanı Sayın Veysi ARSLAN ve Basın Medya ve Organizasyon Komisyonu Başkanı Sayın Esra Aslıhan CİNBİŞ tarafından takdim edildi.



Biz Bir Takımız

Geçtiğimiz yıllarda danışman öğretmenlerimiz tarafından dile getirilen bir talep bu yılki turnuvada uygulamaya geçirildi. Türkiye 5. Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası'na katılan 74 ilimizin takım puanları da hesaplanarak iller bazında takım başarı sıralaması oluşturuldu. Böylece illerimiz genel sıralamada başarılarını değerlendirme imkânı buldular.

ZEKA DOLU REKABETE HOŞ GELDİNİZ



Dereceye giren takımlarımıza ödülleri Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu Başkanı Sayın Şaban Kurt tarafından takdim edildi. Bireysel başarının yanında takım olarak da başarıya ulaşan yarışmacılar kupalarını illeri adına kaldırdılar.

Her geçen yıl daha çok büyüyor, en iyisini yapmak için daha çok çalışıyoruz. Her turnuva sonunda söylediğimiz gibi “Seneye Görüşürüz”...

BASINDA

Biz

AKIL

AKIL VE ZEKA OYUNLARI TÜRKİYE FINALI KAYSERİ'DE TAZOF ULUSLARARASI BOYUTA TAŞIYOR

ina



Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) Başkanı Şaban Kurt, "Bu oyunlar, dikkat, mantık, akıl yürütme ve işlem becerilerine yüksek katkıları var."

Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) Başkanı Şaban Kurt, bu yıl 5'ncisini kleri akıl ve zeka oyunlulararası boyuta taşıyarak, farklı köşesinden ülke ve n katılımıyla Türkiye'de bedelfediklerini bildirdi. 23 ilkokul ve ortaokul öğretiltiği, ilkokul öğrencileri i, reversi, mangala, pentago kategorilerinde yarıştığı Akıl Oyunları Türkiye Finali için gelen Kurt, ülkede son dederasyonlarıyla birlikte bu bilirliliğinin arttığını beyada böyle bir akıl ve zeka arnuvası önegi bulunma-iret eden Kurt, akademik ve usta öğretmenlerle görüşde bulunarak bu oyunları lerini ifade etti.

AKIL VE ZEKA OYUNLARI AYDIN'DA YERİNDİ

AKIL VE ZEKA OYUNLARI AYDIN'DA YERİNDİ
Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu Başkanı Şaban Kurt, Akıl ve Zeka Oyunları Türkiye Finali'ni bilimsel yapıları için n olarak 20 bine yakın öğretiltiklerini anlattı. beddikleri turnuvada arala-), Kanada ve Finlandiya ek-

senli oyunların yanı sıra "mangala" gibi bölgeye ait oyunların da bulunduğunu belirten Kurt, federasyonlarının Türkiye'de bu oyunlarla ilgili bir eksiklik gördüğünü kaydetti. Federasyonlarının kuruluş amaçlarından birinin de Türkiye'deki akıl ve zeka oyunlarının bilinirliğini artırmak olduğunu belirtti.

ÇOCUKLAR HEM OYNUYOR HEM ÖĞRENIYOR

Çocuklardan, yarışmalarını ve rekabet etmelerini ancak, bunun bir oyun ve eğlence olduğunu da hiçbir zaman unutmamalarını isteyen Kurt, şöyle konuştu: "Stratejik düşünme becerisi olsun, bilişsel becerilerdeki katkıları çocuğun davranışlarını direkt etkiliyor. Burada arkadaşlık, uyum çok önemli. Çocuklara yeme ve yenilme duygusunu da öğretiyoruz. Çocuklar hem oynuyor, hem öğreniyor hem eğleniyor. Bu üçlü çok önemli."

Kurt, "Uluslararası bazda da başarılarımız var. Dünyanın her köşesinden ülke ve sporcuların katıldığı bir turnuvayı Türkiye'nin önderliğinde, belirleyeceğimiz kurallar ve kurullarla gerçekleştirmek istiyoruz. İnşallah onu da hep beraber yapacağız diye düşünüyoruz, ümit ediyoruz." diye konuştu



KONYA'DAN TÜRKİYE

5. Akıl ve Zeka Oyunları Türkiye Şampiyonasında Kayseri'de yapılan ve ülke genelinde 1000 öğrencinin katıldığı turnuvada Q-Bitz ilkokul kategorisinde Konya temsilcisi, Karapınar İsmet Büyükyaylıo İlkokulu 4 Sınıf öğrencisi Elin Nur Çetin ve Küre Ortaokul Kategorisinde, Kayak Ortaokulu 7 Sınıf öğrencisi İsmail Eren Yaşar Türkiye şampiyonu oldu. Aynı turnuvayı Karapınar'dan katılan Konya temsilcileri Abdullah Ayaz İlkokul Küre yarışmalarında Türkiye 4'çülüğü ilkokul Mangalısında Leyla Su Acar



Türkiye
Nur So
gala, G
turnu



Akıl ve Zeka Oyunları Türkiye Finali'ni bilimsel yapıları için n olarak 20 bine yakın öğretiltiklerini anlattı. beddikleri turnuvada arala-), Kanada ve Finlandiya ek-



il Millî Eğitim Müdürü Seyfullah Okumuş, öğretmenleri akıl ve zeka oyunları ile tanıştı ve öğrencilerin motivasyonlarına katkı sağlama amacıyla her yıl bu yarışmaların düzenlenmesini duydukları memnuniyeti dile getirerek, Aydın'daki finallerinde temsil edecek öğrencilere başvuruları açtı. Yarışmalarda dereceye girenlerin ödülleri takdim edilmesinden sonra sona eren program çerçevesinde Kaymakamı Ersin Tepeli, İl Millî Eğitim Müdürü Seyfullah Okumuş, Koçarlı Belediye Başkanı Mehmet Çetinkaya, Köyler ve Protokol İyileştirme Kurulu Başkanı

Kıyasıya zeka yarışışı

Erzurum'un Oltu ilçesinde Okullar Arası Zeka Oyunları Turnuvası düzenlendi. İlkokul ve ortaokul öğrencileri turnuvada finale kalmak için kıyasıya yarıştı.



Oltu Cumhuriyet İlkokulu tarafından düzenlenen Oltu Okullar Arası Zeka Oyunları Turnuvasına ilk ve ortaokul seviyesinde 54 öğrenci katıldı. Turnuvada öğrenciler kıyasıya yarıştı. Turnuvada birinci olan öğrencilerin isimleri ise şöyle; Kulami oyunu Rukiye Anık, Reversi oyunu: Ebru Altaş, Mangala oyunu: Elifsu Aykurt, Pentago oyunu: Batu Özdemir, Küre oyunu: Alperen Bayrakçı. İlkokulda ise Mangala oyunu: Muhammed Said Aydemir, Equilibrio oyunu: Oğuzkağan Özdemir, Küre oyunu: Arda Karabulut, QBİTZ Oyunu: Muhammed Said Demir, Pentago oyunu: Ali Eymen Sarıoğlu birinci okullar.

Birinci olan öğrenciler 25 Nisan 2023 tarihinde Erzurum'da yapılacak olan il finalinde Oltu ilçesini temsil edecekler. Oltu Cumhuriyet Ortaokulu Matematik Öğretmeni Özgür Mutlu Karabulut, "Türkiye geneli akıl ve zeka oyunları federasyonu tarafından düzenlenen 5. akıl ve zeka oyunlarının turnuvasına 30 ilkokul, 24 Ortaokul katılım sağladı. Toplamda 54 öğrencimiz turnuvada ter attı. Bu akıl ve zeka oyunlarının çocuklara farklı görüş, düşünce, bilgi ve yetenekler kazandırılmasına inanıyoruz. Bu tür turnuvalara katılım daha fazla olursa daha güzel turnuvalar yapabiliriz" dedi. İHA

ÖĞRENCİLER AKIL VE Zeka OYUNLARINDA YARISTI



Milli Eğitim Bakanlığı ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) işbirliğiyle Aydın'da düzenlenen Aydın Akıl ve Zeka Oyunları İl Finali Koçarlı'da gerçekleştirildi. Yarışmada dereceye giren öğrenciler Aydın'da Türkiye finalinde temsil edecek. İl Millî Eğitim Müdürü Seyfullah Okumuş, öğrenci ve öğretmenleri akıl ve zeka oyunları ile tanıştırmak ve öğrencilerin motivasyonlarına katkı sağlamak amacıyla her yıl bu yarışmaların düzenlendiğini söyledi. İHA

Akıl ve Zeka Oyunları Yarışması Büyük heyecana SAHNE OLDU

Konya Büyükşehir Belediyesi ve İl Millî Eğitim Müdürlüğü iş birliğiyle öğrencilerin akıl ve zeka oyunlarına ilgisini artırmak ve Konya'yı ulusal turnuvalarda temsil edecek öğrencileri yetiştirmek amacıyla düzenlenen 4. Konya Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmasının il finalini yaptı.

Konya Büyükşehir Belediye Başkanı Uğur İbrahim Altay, 31 ilçeyi kapsayan yarışmaya katılan ve dereceye giren tüm öğrencileri tebrik etti.



Akıl Oyunları Aydın finali



■ Millî Eğitim Bakanlığı ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) işbirliğiyle Aydın'da düzenlenen Akıl ve Zeka Oyunları İl Finali Koçarlı'da ödül töreniyle yapıldı. Aydın genelinde bulunan resmi ve özel okullardan öğrencilerin katıldığı törende, İl Millî Eğitim Müdürü Seyfullah Okumuş, öğrenci ve öğretmenleri akıl ve zeka oyunları ile tanıştırmak ve öğrencilerin motivasyonlarına katkı sağlamak amacıyla her yıl bu yarışmaların düzenlenmesinden duydukları memnuniyeti dile getirerek, Aydın'ın Türkiye finalinde temsil edecek öğrencilerle başarılar diledi. Yarışmalarda dereceye girenlerin ödüllerinin takdim edilmesinden sonra sona eren programa; Koçarlı Kaymakamı Ersin Tepeli, İl Millî Eğitim Müdürü Seyfullah Okumuş, Koçarlı Belediye Başkanı Nedim Kaplan ve protokol üyeleri katıldı.

KONYA Büyükşehir Belediyesi ve İl Millî Eğitim Müdürlüğü iş birliğiyle 31 ilçedeki ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin katıldığı Akıl ve Zeka Oyunları'nın dördüncüsü yapıldı. 31 ilçede önce okul turnuvaları ardından ilçe turnuvalarının yapıldığı yarışma kapsamında ilçesinde birincilik elde eden 310 öğrenci Selçuklu Kongre Merkezi'nde 10 ayrı kategoride düzenlenen il finalinde şampiyon olabilmek için mücadele etti.

go, Reversi, Kulami, Küre olmak üzere 5 farklı oyun dalında dereceye giren öğrenciler çeşitli ödüller kazandı.

BİRİNCİLERE TELESKOP

Öğrencilerle birlikte ailelerin de salon dışında büyük heyecan yaşadığı yarışmada, her kategoride ayrı ayrı birinci olan öğrenciler teleskop kazaanırken, üçüncüler robot eğitim seti, öğrenciler kodlama temelli eğitim robotu, dördüncüler de akıl ve zeka oyun seti kazandı.

BAŞKAN TEBRİK ETTİ

Konya Büyükşehir Belediye Başkanı Uğur İbrahim Altay, yarışmanın teminatı olan gençlerin kendilerini her zaman gururlandırdıklarını belirterek, 31 ilçeyi kapsayan yarış-

maya katılan ve dereceye giren tüm öğrencileri tebrik etti. İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne ve öğretmenlere de teşekkür eden Başkan Altay, hep birlikte çocukları ve gençleri yarışlara en güçlü şekilde hazırlamak için her türlü gayreti göstermeye devam edeceklerini ifade etti.

KONYAYI TEMSİL EDECEKLER

Öğrencilerin akıl ve zeka oyunlarına ilgisini artırmak ve Konya'yı ulusal turnuvalarda temsil edecek öğrencileri yetiştirmek amacıyla düzenlenen yarışmada birincilik elde eden öğrenciler, Millî Eğitim Bakanlığı ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) işbirliğinde Harizan Aydın'da yapılacak Türkiye Şampiyonası'nda Konya'yı temsil edecek.

5. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI YAPILDI



"ZEKÂ OYUNLARI HER ÖĞRENCİYE HİTAP EDER"



"Zekâ oyunlarını oynamak için yüksek ders başarısı olmasına gerek yok" diyen Eğitimci Esra Aslıhan Cımbı, "Çocuğun ders başarısı çok iyi değildir ama çok dikkatlidir, çok iyi el göz koordinasyonu vardır. Bu yüzden bu bizim için çok önemli. Zekâ oyunları her öğrenciye hitap eden bir alandır" dedi.

SEVDENUR NAMALAN

MİLLÎ Eğitim Bakanlığı ve Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu işbirliği ile düzenlenen 5. Akıl ve Zekâ Oyunları Ankara Final Turnuvası, Erman İlıkak Fen Lisesinde yapıldı. Final turnuvasına 183 çocuk katıldı. Ankara'daki 25 ilçeden 20'ninin katıldığı turnuvada, final turnusuna kadar pek çok öğrenci kendi okullarında ve ilçelerde birinci olarak yarıştı. Turnuvasının Türkiye final, 9 Haziran'da Kayseri'de yapılacaktır.

Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu Ankara Usta Eğitmeni Esra Aslıhan Cımbı, 8 turnuvasına ilişkin Ticari Hayat Gazetesi'ne konuştu. "Biz burada öğrencileri eleme usulü değil, eğlendirme usulü ile yarışıyoruz" diyen Cımbı, "Bu usul ile öğrenciler bir oyunu oynayıp gitmeye olacaklar" dedi.

Turnuvaya katılan öğrencilere yemek desteğinde bulunan Sincan Belediyesi'nin yöneticilerine de teşekkür eden Cımbı, "Aynı zamanda Ankara İl Millî Eğitim Müdürü Harun Fatsa, öğrencilerin bu gelişimine ve turnuvalara çok destek veriyor, kendisine teşekkürlerimizi sunuyoruz" ifadelerini kullandı. Cımbı, turnuva ile ilgili olarak "Bugün Sincan Erman İlıkak Fen Lisesinde Ankara İl turnuvası yapıyoruz. Bu turnuvaya Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu ve Millî Eğitim Bakanlığı işbirliği protokolü ile yapılan tüm Türkiye genelinde yapılan bir turnuva. Biz şu an burada Ankara il finalini yapıyoruz. Öğrenciler turnuvalarımıza katılmak için önce okullarında bir turnuva yaptılar. Okullarındaki bu turnuvada birinci olarak çıkan öğrenciler ilçe turnuvalarına katıldı. İlçelerde birinci olanlar ise bugün burada il şampiyonunu belirlemek için yarışacaklar. Ankara'nın toplam 25 ilçesinden 20'si bu turnuvaya katıldı. Öğrenciler bu turnuva ile hem eğleniyor hem öğreniyor. Çünkü akıl oyunlarını aynı zamanda zekâ gelişimi, dikkat, odaklanma, el-göz koordinasyonu ve strateji becerisini geliştirmede çok faydalıdır" dedi.

Eleme değil, eğlendirme ile yarışma

"Burada bugün öğrencileri eleme usulü ile yarışmıyoruz. Eğlendirme usulü ile yarışıyoruz" açıklamasında bulunan Esra Cımbı, "Bu usul ile öğrenciler bir oyunu oynayıp gitmeye olacaklar. Herkes birbiriyle oynuyor ve en iyi olan öğrenci sistemi belirliyor ve o kazanıyor. Dileğimiz şu; öğrenci beklenti hayranlıklarını, uzak yoldan gelmiş ki Evren'den Haymana'dan, Çambere'den, Şereflikoçhisar'dan gelen öğrencilerimiz var. O nedenle de bir kere oynayıp buradan ayrılmamaları. Gün boyu eğlenmesini istiyoruz. Aynı zamanda Sincan Belediyesi yine bu turnuvalarımıza destek verdi. Bugün buradaki öğrencilerimize yemek desteğinde bulunacaklar. Bizleri burada misafir ediyorlar. Aynı zamanda Ankara İl Millî Eğitim Müdürü Harun Fatsa, öğrencilerin bu gelişimine ve turnuvalara çok destek veriyor" ifadelerini yer verdi.

Ankara şampiyonalarında ilkökuller ve ortaokullar kategorisinde toplam 10 öğrenciye



Cımbı, "Çocuklarda o başarı duygusunu sağlamak da burada oldukça önemli. Motivasyon oluyor aynı zamanda eksik olan yönlerini geliştirmesine de katkı sağlıyor. Bu nedenle turnuvasının aslında çok önemli var. İnanılmaz daha çok yayılarak devam eder" diye konuştu.

de Türkiye şampiyonasına gütüreceklerini belirten Cımbı, "Türkiye şampiyonasına da tüm Türkiye genelinden bütün iller katılıyor. Tüm akıl ve zekâ oyunları federasyonu Millî Eğitim Bakanlığı ile işbirliği içerisinde planlanıyor. Bu sene şampiyonayı Kayseri'de yapacağız. Buradan birinci çıkan öğrencilerimiz ile Türkiye şampiyonasına gideceğiz. Ankara'yı temsil edecekler. Öğrencilerimizden Türkiye derecesi bekliyoruz" dedi.

İlkokul ve ortaokul kategorileri

Turnuvada oynanan oyunlardan bahseden Cımbı, "Oyunlarımızda ise ilkökuller ve ortaokullar kategorisi bulunuyor. Her kategoride beşer tane oyunumuz var. İlkokul ve ortaokul kategorisinde ortak olan oyunlarımız var. Bu ortak oyunlar; küre, mangala ve pentago. İlkokul kategorisinde eşitlik, O-biz, mangala, pentago ve küre kategorilerinde yarışıyor; ortaokul öğrencileri kullandı. reversi, mangala, pentago ve küre kategorilerinde yarışıyor. Bu oyunlar hem strateji becerisini geliştiren oyunlar hem de el-göz koordinasyonu, denge ve koordinasyonu geliştiren oyunlar. Öğrenciler kendi en iyi olduğu alanlarda yarışarak bunu yapıyorlar" dedi.

"Zekâ oyunlarını oynamak için yüksek ders başarısı olmasına gerek yok" vurgusunu yapan Cımbı, "Çocuğun ders başarısı çok iyi değildir ama çok dikkatlidir, çok iyi el-göz koordinasyonu vardır. Bu yüzden bu bizim için çok önemli. Zekâ oyunları her öğrenciye hitap eden bir alandır. Çocuklarda o başarı duygusunu sağlamak da burada oldukça önemli. Motivasyon oluyor aynı zamanda eksik olan yönlerini geliştirmesine de katkı sağlıyor. Bu nedenle turnuvasının aslında çok önemli var. İnanılmaz yayılarak daha çok geliştirilerek devam eder. Ankara genelinde birlerce öğrenci, birlerce okul bu turnuvayı yapıyor. Şu an burada 183 öğrencimiz yarışıyor ama önce okullarda daha sonra ilçe turnuvalarında katılmaya başlayacaklar. Her ne kadar şu an 183 öğrenci yarışsa da aslında bu turnuvaya birlerce hatta on birlerce öğrenci katılmış oldu. Buradan birinci, ikinci ve üçüncü ayrıntılara hem madalya hem de Zekâ Oyunları Federasyonunun gönderdiği ödülleri verilecek. Çocuklara kutlu oyunu hedyesi verilecek" ifadelerini kullandı.



Yarışma
Turnuvası düzenlendi
Oyunları kıyasıyla
Oltu Oltu
Oltu Oltu
Oltu Oltu

maya katıla
giren tüm ö
rik etti. İl M
dürlüğü'ne
lere de teşek
kan Altay, h
cukları ve g
lara en güc
zırlamak içi
gayreti göst
vam edecek
etti.

KONYA
EDEC

Öğrenciler
oyunlarına il
ve Konya'yı
valarda tem
rencileri yet
cıyla düzenl
da birincilik
renciler, M
kanlığı ve T
Oyunları Fed



Uluslararası boyuta taşınması hedefleniyor

TÜM Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) Başkanı Şaban Kurt, bu yıl 5. 'sini düzenledikleri akıl ve zeka oyunlarını uluslararası boyuta taşıyarak, dünyanın farklı köşesinden ülke ve sporcuların katılımıyla Türkiye'de yapmayı hedeflediklerini bildirdi.

74 ilden 723 ilkokul ve ortaokul öğrencisinin katıldığı, ilkokul öğrencilerinin equilibrio, Q-bitz, mangala, pentago ve küre, ortaokul öğrencileri ise kulami, reversi, mangala, pentago ve küre kategorilerinde yarıştığı Akıl ve Zeka Oyunları Türkiye Finali için Kayseri'ye gelen Kurt, AA muhabirine, ülkede son dönemde federasyonlarıyla birlikte bu oyunların bilinirliğinin arttığını belirtti. Dünyada böyle bir akıl ve zeka oyunları turnuvası örneği bulunmadığına işaret eden Kurt, akademik kadroları ve usta eğitimcilerle görüş alışverişinde bulunarak bu oyunların belirlediklerini ifade etti. Oyunların çocuklara katkısını ön planda tuttuklarını dile getiren Kurt, mesleklerini bilinçli yapmaları için federasyon olarak 20 bine yakın öğretmeni eğittiklerini anlattı.

FINALDE HERKES KAZANDI



Milli Eğitim Bakanlığı tarafından düzenlenen 5. Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nın Ankara il finali 183 öğrencinin katılımı ile yapıldı. Eleme usulü yapılmayan turnuvada katılımcılar doya doya mangala, küre, q-bitz, pentago, equilibrio, reversi ve kulami oyunlarını oynadılar.

Milli Eğitim Bakanlığı ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) iş birliği ile Ankara Erman Ilıcak Fen Lisesi Spor Salonu'nda düzenlenen finale Ankara'nın 20 farklı ilçesinde öğrenim gören 183 öğrencinin yanı sıra öğretmenler ve veliler katıldı. İlçelerinde birinci olan ilkokul öğrencileri mangala, küre, q-bitz, pentago ve equilibrio, ortaokul öğrencileri ise mangala, küre, pentago, reversi ve kulami kategorilerinde yarıştı. Turnuvanın planlanmasından ve koordinasyonundan sorumlu Akıl ve Zeka Oyunları öğretmeni Esra Aslihan Çimbiş, turnuvanın kaybedenin olmayacağını söyledi. Çocukların doya doya oyun oynadıklarını, böylece oyunlardan zevk almalarını hedeflediklerine dikkat çeken Çimbiş, turnuvanın çocuklar için strateji, düşünme ve odaklanma gibi konularda gelişimlerine katkı sağlayacağını belirtti. Çimbiş, "Eleme usulü yapmıyoruz. Çocuklar oyunlardan zevk alarak oynuyorlar. Oynanan oyunlar, strateji, düşünme, odaklanma, el ve göz koordinasyonunu geliştirir ve çocuklarımızın dikkat problemlerini kaldırır" dedi. Turnuvada çocukların desteklemeye gelen aileler de oyunları merakla seyretti. ■ İHA

Akıl ve Zeka Oyunları yarışması düzenlendi

RİZE (Anayurt) - Rize Belediyesi, Milli Eğitim Müdürlüğü ve Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları (TAZOF) işbirliği ile İl genelinde düzenlenen "Akıl ve Zeka Oyunları" turnuvasının Rize Merkez ilçedeki okullar kapsamındaki müsabakaları Rize Borsa İstanbul Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde yapıldı.

İlkokul ve ortaokul düzeyinde gerçekleştirilen

yarışmalara toplam 133 öğrenci katıldı. 10 farklı kategoride yapılan yarışmalarda ilk 3'e giren öğrencilere madalyaları takdim edildi. İl bazındaki yarışmanın ise 4-5 Nisan tarihlerinde Rize Yenişehir Kapalı Spor Salonu'nda yapılacağı bildirildi. İl bazındaki yarışmalarda 1. olan öğrencilerin Haziran ayında yapılacak olan Türkiye şampiyonasında Rize'yi temsil edeceği bildirildi.



Keşan 2. Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası yapıldı

Özgür GÜVENÇ

İSTANBUL (Anayurt)- Keşan 2. Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası, 213 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirildi. Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu'nun Keşan Belediyesi işbirliğinde düzenlenen turnuvada öğrenciler; Equilibrio, pentago, mangala, kulami, reversi, q-bitz, küre kategorilerinde galip gelebilmek için ter döktü. Turnuva sonunda dereceye girenler ödüllendirildi.

ORTAOKUL KATEGORİSİ; Pentago: İlke Ertoga, Beril Kışlacı, Elvin Şimşek, Kerem Atay, Zeliha Melza Başaran. Küre: Yusuf Koz, Serra Yıldırım, Baran Başer, Akın Damlıca, Mete Ergenç. Mangala: Hüseyin El Abuş, Nural İnci, Bilgin Melis, Cemil Ayaz Küpük, Nehir Uçak. Kulami: Beyza Filiz, Beren Bücük, Harun Buğra Ceylan, Almina Güner, Serra Yaprak Gaytancıoğlu. Reversi: Efe Yavuz, Ali Kemal Kurtoğlu, Çağan Veysel Ertoga, İlkin Derin Engin, Serkan Erbey Gülgen.

İLKOKUL KATEGORİSİ; Q-Bitz: Güneş Bozkurt, Yonca Özkan, Elif Ece Uslu, Derin Yaman, Tarım Çınar. Equilibrio: Kadir Eren Kurt, Emir Kaan Özer, Atlas Ayaz Yokuş, Hiranur Yılmaz, Kuzey İbrahimoğlu. Mangala: Hüseyin Bora Nural, Elif Canbaz, Merve Yılmaz, Zümra Bayar, Ceylin Tezmen. Pentago: Önder Çelik, Furkan Karınca, Rüzvar Kıranıoğlu, Deniz Dinçer, Gülsima Boyalık. Küre: Bozan Çoban, Muhammed Ali Saylak, Tunay Yavaş, Ömer Halit Tekin, Bora Çalık.



Zeka küpü çocuklar Erzurum'da yarıştı

ERZURUM - Erzurum'da 5. Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası düzenlendi. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Müdürlüğü ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu işbirliği ile Palandöken Mümtaz Turhan Anadolu Lisesi Spor Salonunda yapılan turnuvaya, 88 ilkokul ve 89 ortaokuldan 177 öğrenci katıldı. İlçelerinde birinci olan ilkokul öğrencileri mangala, küre, q-bitz, pentago ve equilibrio, ortaokul öğrencileri ise mangala, küre, pentago, reversi ve kulami kategorilerinde yarışacak.

İl Milli Eğitim Müdürü Salih Kaygusuz, turnuvanın açılışında, her yıl birbirinden farklı bilimsel, kültürel, sosyal ve sportif etkinlikler düzenlediklerini bildirdi.

Erzurum'da başarıyı artırma programı çerçevesinde gerçekleştirilen etkinliklerle öğrencilerin fiziksel, ruhsal ve sosyal gelişimlerini desteklediklerini ifade eden Kaygusuz, "Bu bağlamda il ve ilçelerimize eylem planlarını hazırlayıp gönderdik. Öğretmenlerimizin mesleki gelişimlerine katkıda bulunmak için çeşitli eğitimler düzenledik. 2019 yılından bugüne kadar Erzurum'da bulunan 3 bin öğretmenimize okul ve zeka oyunları eğitimi verdik" dedi.

İlçelere yönelik düzenlenen Mangala, Pentago, Q-Bitz, Equilibrio, Küre; ortaokullara yönelik düzenlenen Mangala, Darts

him Altay, yarışmaların teminatı olan gençlerin ke dilerini her zaman gururlandırdıklarını belirterek

Oyunları Fed

Türkiye akıl ve zekâ oyunlarını uluslararası boyuta taşıyacak

► Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu (TAZOF) Başkanı Şaban Kurt, bu yıl 5.'sini düzenledikleri akıl ve zekâ oyunlarını uluslararası boyuta taşıyarak, dünyanın farklı köşesinden ülke ve sporcuların katılımıyla Türkiye'de yapmayı hedeflediklerini bildirdi. 74 ilden 723 ilkokul ve ortaokul öğrencisinin katıldığı, ilkokul öğrencilerinin eçilibrio, Q-bitz, mangala, pentago ve küre, ortaokul öğrencileri ise kulami, reversi, mangala, pentago ve küre kategorilerinde yarıştığı Akıl ve Zekâ Oyunları Türkiye Finali için Kayseri'ye gelen Kurt, ülkede son dönemde federasyonlarıyla birlikte bu oyunların bilinirliğinin arttığını belirtti. Dünyada böyle bir akıl ve zekâ oyunları turnuvası örneği bu-



lunmadığına işaret eden Kurt, "Uluslararası bazda da hayallerimiz var. Dünyanın her köşesinden ülke ve sporcuların katıldığı bir turnuvayı Türkiye'nin önderliğinde, belirleyeceğimiz kurallar ve konularla gerçekleştirmek istiyoruz" diye konuştu. (AA)



KONYA'YA İKİ DALDA ŞAMPİYONLUK

KONYA'yı temsil eden Karapınar ekibi, Türkiye finalleri kapsamında iki dalda birincilik elde etti

5. Akıl ve Zekâ Oyunları Türkiye Şampiyonası'nda, Kayseri'de yapılan ve ülke genelinde bin öğrencinin katıldığı turnuvada Q-Bitz ilkokul kategorisinde Konya temsilcisi, Karapınar İsmet Büyükyaylaçlı ilkokulu 4. sınıf öğrencisi Elin Nur Çetin ve Küre Ortaokul Kategorisi'nde, Kayalı Ortaokulu 7. sınıf öğrencisi İsmail Eren Yaşar, Türkiye şampiyonu oldu.

Aynı turnuvaya Karapınar'dan katılan Konya temsilcileri Abdullah Ayaz ilkokul Küre yarışmalarında Türkiye 4'çülüğü ilkokul Mangala'da Leyla Su Acar Türkiye 7'ncisi, Ortaokul Pentago'da Esmâ Nur Soylu Türkiye 5'incisi, Ortaokul Mangala, Gülcan Ünal ise Türkiye 17'ncisi olarak turnuvayı tamamladı.

Karapınar İlçe Milli Eğitim Müdürü İbrahim Önal, "Bu onuru ilimize ve ilçemize yaşatan, Türkiye derecesi yapan şampiyon öğrencilerimizi, okul müdürlerimiz Fazlı Cankaya ve Metin Yaşa, danışman öğretmenlerimiz Örhun Köken ve Dudu Yetişir'i sene boyunca Akıl ve Zekâ oyunları turnuvalarında emeği geçen komisyon üyelerimizi, tüm öğrenci ve öğretmenlerimizi tebrik eder, başarılarının devamını dilerim" dedi. AA

Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası



Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Müdürlüğü ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu işbirliği ile Palandöken Mümtaz Turhan Anadolu Lisesi Spor Salonunda yapılan turnuvaya, 88 ilkokul ve 89 ortaokuldan 177 öğrenci katıldı.



Esenyurt'ta 5. Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası düzenlendi. Şişli'de birinci-iki ilkokul öğrencileri mangala, küre, q-bitz, pentago ve eçilibrio yarışmalarında Türkiye birincisi oldu. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Müdürlüğü ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu işbirliği ile Palandöken Mümtaz Turhan Anadolu Lisesi Spor Salonunda yapılan turnuvaya, 88 ilkokul ve 89 ortaokuldan 177 öğrenci katıldı.



öğrencilerle öğrencilerin farklı, farklı ve özel gruplarında birinciliklerini elde eden Karapınar, "Bu başarıları ve başarıları elde eden öğrencilerin başarılarına şükrediyoruz. Öğrencilerimizin milli gururunu katkıda bulunarak sözünü öğrencilerimizden duyuyoruz. 2019 yılında düzenlenen Küre Kategorisi'nde İsmail Eren Yaşar birincilik elde etti ve zeka oyunları şampiyonu oldu." dedi.

Öğrencilerin, öğretmenler ve zeka oyunları şampiyonları ödüllendirildi. Karapınar, "Bu şampiyonlukları kazanan öğrencilerimize tebrik ve ödülleri sunduk. Her yıl bu tür yarışmaların yapılması için Milli Eğitim Bakanlığı ile işbirliği yapıyoruz. 2019 yılında 7 ilçe için katılan öğrencilerimiz 20 ilkokul ve 89 ortaokul öğrencisi olmak üzere 177 öğrenci turnuvaya katıldı." diye konuştu.

Karapınar, yarışmaya katılan öğrencilerimizin başarılarına şükrediyoruz. Turnuvada öğrencilerimize şükrettiğimiz gibi öğrencilerimiz de Türkiye'de bulunan Emmanuela isimli öğrenciyi ödüllendirdi. AA

Q-Bitz, Eçilibrio, Küre; ortaokullara yönelik düzenlenen Mangala, Darts

dilerini her zaman gururlandırdıklarını belirterek

5. AKIL VE ZEKA OYUNLARI TÜRKİYE FİNALİ KAYSERİ'DE GERÇEKLEŞTİ HEDEF ULUSLARARASI BOYUTA TAŞIMAK

Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) Başkanı Şaban Kurt, "Bu oyunların çocukların algılama, dikkat, mantık, akıl yürütme ve işlem becerilerine yüksek katkıları var" diye konuştu

Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) Başkanı Şaban Kurt, bu yıl 5'ncisini düzenledikleri akıl ve zeka oyunlarını uluslararası boyuta taşıyarak, dünyanın farklı köşesinden ülke ve sporcuların katılımıyla Türkiye'de yapmayı hedeflediklerini bildirdi. 74 ilden 723 ilkokul ve ortaokul öğrencisinin katıldığı, ilkokul öğrencilerinin eşitlik, Q-bitz, mangala, pentago ve küre, ortaokul öğrencileri ise kulami, reversi, mangala, pentago ve küre kategorilerinde yarıştığı Akıl ve Zeka Oyunları Türkiye Finali için Kayseri'ye gelen Kurt, ülkede son dönemde federasyonlarıyla birlikte bu oyunların bilinirliğinin arttığını belirtti. Dünyada böyle bir akıl ve zeka oyunları turnuvası örneği bulunmadığına işaret eden Kurt, akademik kadroları ve usta eğitimlerle görüş alışverişinde bulunarak bu oyunları belirlediklerini ifade etti.

20 BİNE YAKIN ÖĞRETMENE EĞİTİM VERİLDİ

Oyunların çocuklara katkısını ön planda tuttuklarını dile getiren Kurt, mesleklerini bilinçli yapmaları için federasyon olarak 20 bine yakın öğretmeni eğittiklerini anlattı.

Düzenledikleri turnuvada aralarında ABD, Kanada ve Finlandiya ek-

senli oyunların yanı sıra "mangala" gibi bölgeye ait oyunların da bulunduğunu belirten Kurt, federasyonlarının Türkiye'de bu oyunlarla ilgili bir eksiklik gördüğünü kaydetti. Federasyonlarının kuruluş amaçlarından birinin de Türkiye'deki akıl ve zeka oyunlarının bilinirliğini artırmak olduğunu belirtti.

ÇOCUKLAR HEM OYNUYOR HEM ÖĞRENİYOR

Çocuklardan, yarışmalarını ve rekabet etmelerini ancak, bunun bir oyun ve eğlence olduğunu da hiçbir zaman unutmamalarını isteyen Kurt, şöyle konuştu: "Stratejik düşünme becerisi olsun, bilişsel becerilerdeki katkıları çocuğun davranışlarını direkt etkiliyor. Burada arkadaşlık, uyum çok önemli. Çocuklara yenme ve yenilme duygusunu da öğretiyoruz. Çocuklar hem oynuyor, hem öğreniyor hem eğleniyor. Bu üçlü çok önemli."

Kurt, "Uluslararası bazda da hayallerimiz var. Dünyanın her köşesinden ülke ve sporcuların katıldığı bir turnuvayı Türkiye'nin önderliğinde, belirleyeceğimiz kurallar ve kollarla gerçekleştirmek istiyoruz. İnşallah onu da hep beraber yapacağız diye düşünüyoruz, ümit ediyoruz." diye konuştu



KONYA'DAN TÜRKİYE DERECELERİ

5. Akıl ve Zeka Oyunları Türkiye Şampiyonası'nda, Kayseri'de yapılan ve ülke genelinde 1000 öğrencinin katıldığı turnuvada Q-Bitz ilkokul kategorisinde Konya temsilcisi, Karapınar İsmet Büyükyayla İlkokulu 4. Sınıf öğrencisi Eflin Nur Çetin ve Küre Ortaokul Kategorisinde, Kayalı Ortaokulu 7. Sınıf öğrencisi İsmail Eren Yaşar Türkiye şampiyonu oldu. Aynı turnuvaya Karapınar'dan katılan Konya temsilcileri Abdullah Ayaz ilkokul Küre yarışmalarında Türkiye 4'çülüğü ilkokul Mangala'da Leyla Su Acar



Türkiye 7'ncisi, Ortaokul Pentago'da Esmâ Nur Soylu Türkiye 5'ncisi, Ortaokul Mangala, Gülcan Ünal ise Türkiye 17'ncisi olarak turnuvayı tamamladı.





Akıl ve Zeka Oyunları TURNUVASI YAPILDI

Hatay'ın Dörtüyl ilçesinde çadır kentte çocuklara yönelik Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası düzenlendi.

İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından, eski havaalanının yerine yapılan çadır kentte düzenlenen turnuvaya, anaokulu, ilkokul, ortaokul ve liseden yaklaşık 600 öğrenci katıldı. Öğrenciler turnuvada, mangala, reversi, pentago gibi 8 farklı akıl ve zeka oyunları oynadı. İlçe

Milli Eğitim Müdürü Mehmet Toksoy, 6 Şubat depremlerinden sonra öğrencilerin yaşadıkları travmayı atlatmaları için kent genelinde çeşitli etkinliklerin düzenlendiğini söyledi. Böylece öğrencilerin sosyalleşmesini sağlamayı amaçladıklarını aktaran Toksoy, turnuvalara katılan öğrencilere başarı diledi. Turnuva koordinatörü Halil İbrahim Kocaman da turnuvanın 2 gün süreceğini söyledi.

Akıl ve zekâ oyunları bülteni



Tasarım: Bülent GÜNDOĞDU



www.tazof.org.tr



tumakiloyunlari