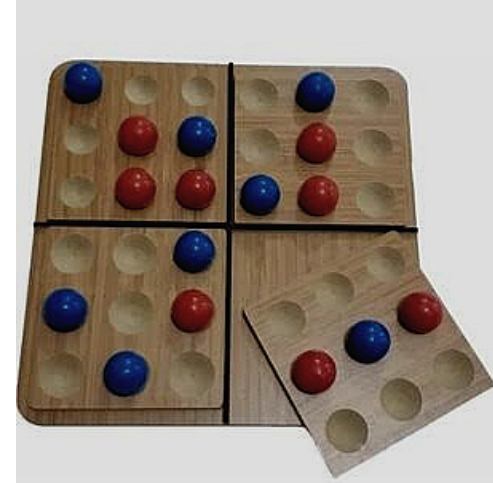




ZEKA OYUNLARI

1



HAZIRLAYAN
PSİKOLOJİK DANIŞMAN
SEMA TEKİN

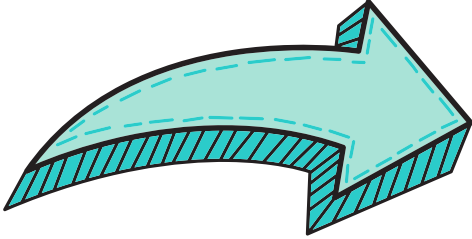


ZEKA OYUNLARI



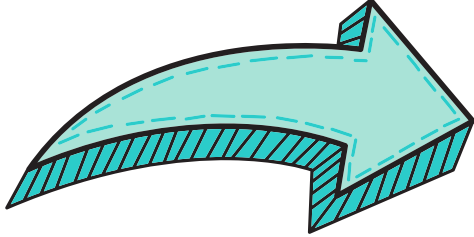
Kavramları ve algıları kullanarak soyut ya da somut nesnelere arasındaki ilişkiyi kavrayabilme, soyut düşünme, akıl yürütme ve bu zihinsel faaliyetleri bir amaca yönelik olarak kullanabilme yetenekleri zekâ olarak adlandırılır.

Zeka Oyunları (ZO) ise bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler olarak tanımlanabilir.





ZEKA OYUNLARI

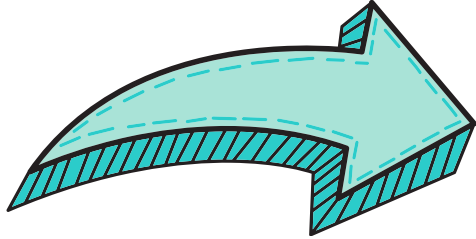


Bu yönüyle ZO bireylerin sadece matematik alanındaki gelişimlerini değil, işlem ve strateji gücünü geliştirecek oyunlar yoluyla mantık, sözel ve görsel zeka, problem çözme, çözüm yolları üretme, üç boyutlu düşünme, kendine özgü yaklaşım geliştirme, tasarım yapma, şekil oluşturma, taktik geliştirme gibi eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini de geliştirecek oyunları kapsamaktadır.





ZEKA OYUNLARI TARİHCESİ

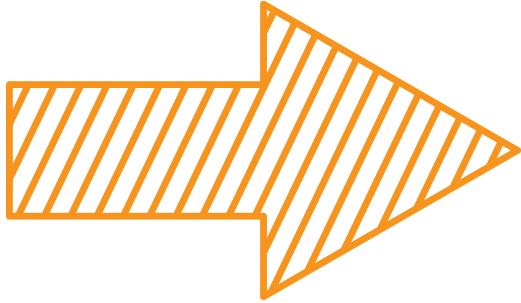


Zeka oyunları tarihi, insanlık tarihi kadar eskidir. Eski mısır dönemi matematikçilerin akıl oyunları ile ilgili çalışmaları ve problemleri müzelerde sergilenen yazmalarda görülmüştür. Zeka oyunlarının bir çoğu Çin, Hindistan gibi doğu bilgelerinin ortaya çıkardığı ve zamanla tüm Dünya'ya yayılmış olan oyunlardır.





ZEKA OYUNLARI TARİHCESİ

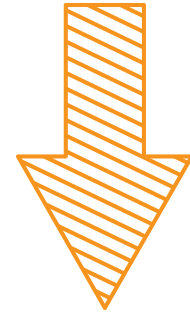


Bugüne kadar yapılan tarihi arařtırmalar sonucu bulunan en eski zeka oyunları Sümerlere ait "Ur Oyunu" ile Mısır kökenli "Senet" ve "Mehen" Oyunları idir.





ZEKA OYUNLARI TARİHCESİ



Bilinen en popüler zeka oyunu Hint kökenli Satranç'ın geçmişi 1500 yıl öncesine, Çin kökenli Go Oyunu'nda 4000 yıl öncesine kadar uzanıyor.

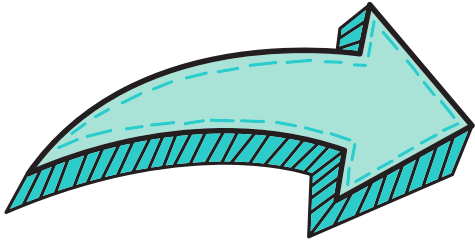




ZEKA OYUNLARI TARİHCESİ

Vefat etmeden önce Prof.Dr. Klaus Shmidt öncülüğünde yürütülen Göbeklitepe kazılarında geleneksel zeka oyunumuz Mangala'nın benzeri bir zeka

oyunu bulundu. Bu dünya zeka oyunları tarihini değiştirecek bir keşifti. Oyun M.Ö. 10.000'e ait. İnsana ait bilinen ilk zeka oyununun Anadolu'da yine bilinen ilk mabette bulunması zeka oyunları tarihin değiştirecek türden





ZEKA OYUNLARI TARİHCESİ



Bugüne kadar Afrika kökenli olduğu sanılan Mangala Oyunu'nun Göbeklitepe kazılarına kadar uzanan tarihsel geçmişi Serdar Asaf Ceyhan öncülüğünde kültürümüze yeniden kazandırılmıştır.



ZEKA OYUNLARI AMACI NEDİR?



- Akıl yürütme ve problem çözme becerisinin gelişmesi
- Konsantrasyon süre ve derinliğinin artması
- Okuduğunu anlama, anladığını uygulama beceri ve hızının artması
- Sorunlarla başa çıkma, yenilgi karşısında pes etmeme ve yeniden başlayabilme becerisini geliştirmek
- Yaratıcılığın gelişimine destek olmak
- Motor becerilerin gelişimine destek olmak
- 3-boyutlu görebilme, görünmeyeni canlandırabilme becerisinin artmasını sağlamak



ZEKA OYUNLARI AMACI NEDİR?



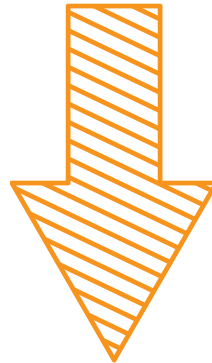
- Çok yönlü/stratejik/eleştirel düşünebilme becerisi kazandırmak
- Eldeki verileri doğru değerlendirme ve bunları sonuca ulaşmada verimli ve akılcı kullanabilme yetisi geliştirmek
- Sebep-sonuç ilişkisini doğru kurabilmeye yardımcı olmak
- Planlı hareket etme yetisi kazandırmak
- Hızlı düşünme ve karar verme becerisini geliştirmek
- Durumlar karşısında farklı çözüm yolları/stratejileri geliştirebilme
- Kaybetmeye tahammül, başarıyı ve başarıyı takdir edebilme becerisi geliştirmek
- Ekip çalışmasına yatkınlığın artmasını sağlamak
- Sosyal başarının artmasına destek olmak
- Akademik (sınav/ders) başarılarının artmasını sağlamak gibi amaçları bulunmaktadır.



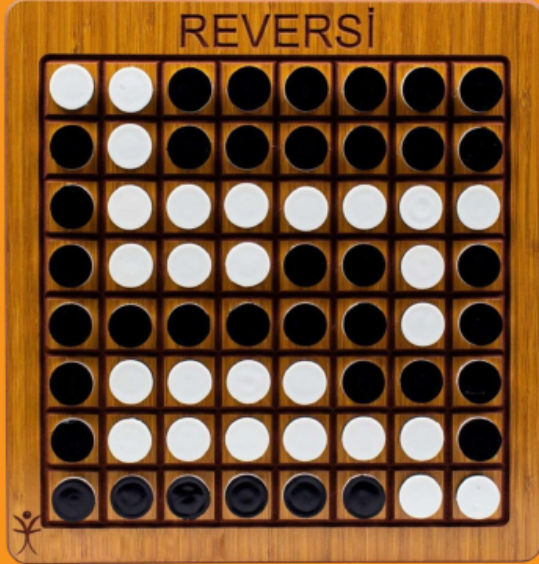
BAZI ZEKA OYUNLARI



Zeka Oyunları

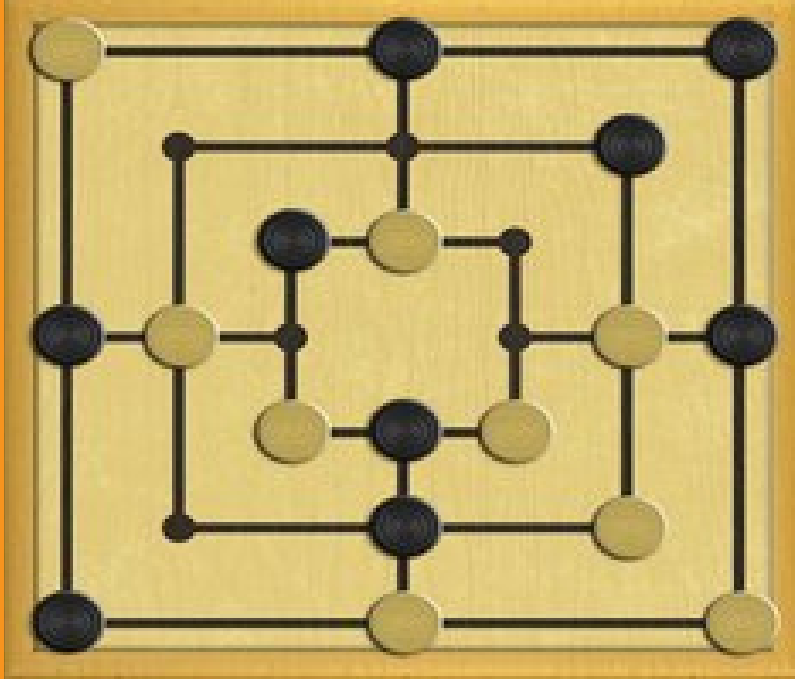


REVERSE



Usta bir oyuncu köşeleri almadan da oyunu kazanabilir. Köşeye taş yerleştirmek için ilk hamleden itibaren hazırlık hamlelerini dikkatli bir şekilde yapmak gerekir. Hazırlık hamleleri her oyuncu için farklı tekniklerle yapılsa da genel olarak ortadaki 16 kareyi taşırmadan taş yerleştirmeye başlanır. Bu karelere taş yerleştirdikten sonra köşeleri rakibe vermemek için yapılması gereken en önemli şey köşe karelerin komşu karelerine mümkün olduğu kadar taş koymamaktır. Köşe karelerin komşu karelerinin dışındaki karelere taş koyarak oyun devam ettirilir. Zekayı geliştiren bir oyundur. Bu oyunun çeşitli turnuvalarında daha az taş alan oyunu kazanır. Genel olarak ise daha fazla taş alan oyunu kazanır. Oyunda amaç rakibin taşlarını bitirmektir. Oyuna taş rengini seçerek başlanır ve en çok taşı olan kazanır.

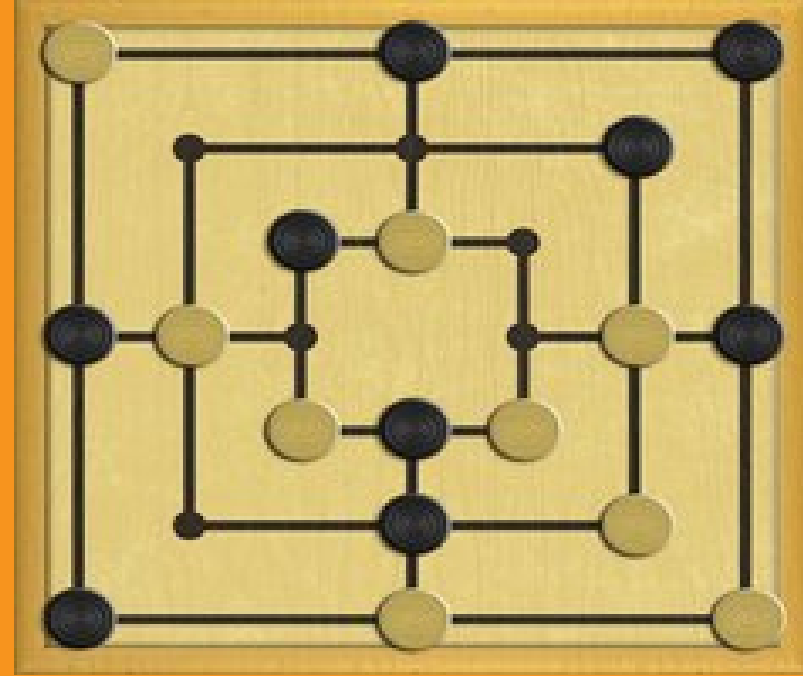
DOKUZ TAŞ



İki oyuncu ile oynanır. Yer, Kağıt veya tahta üzerine çizilmiş üç tane iç içe geçmiş, kenar ortaları üst ve altta dikey kenarlarda yatay çizgi ile bağlantılı kare üzerinde dokuz taşla yapılan bir mücadeledir. İlk dokuz hamlede oyuncular taşlarını 24 noktadan bir boş olanına koyarlar. Aynı çizgide bir üçlü oluşturan rakibin yerleştirilmiş taşlarından birini oyundan çıkarır. Daha sonraki hamlelerde sırayla birer kendi taşını yanı başındaki bir boş noktaya oynatarak oynanır.

DOKUZ TAŞ

Hiçbir taşının yanı başında boş yer bulamayan bir hamle bekler. Aynı çizgide bir üçlü oluşturduğunda rakibin hala oyundaki taşlarından birini oyundan çıkarır. En çok taşı oyundan çıkarıp (ya da alıp, yeyip), karşısındakini iki taşa ilk indiren oyunu kazanır. Kimileri üç taşı kalıp yenilmeye bir taş kalana istediği herhangi bir boş yere geçme (atlama/zıplama) ayrıcalığı veren bir kural ile oynarlar. Değirmen taktiği : bir taşın iki ayrı ikili arasında gide gele her hamlede bir yeni "aynı çizgide üçlü" oluşturarak sürekli rakip taşları oyun dışı etmesine değirmen denir; değirmen kurmak büyük üstünlük sağlar



MANGALA

Oyunda 14 (veya 12)oyuk kullanılır. Bunlara ek olarak her oyuncu oyunda kazanacağı taşlarını koymak üzere bir kale çukuruna sahiptir.Her iki oyuncu oyun başında kendi tarafındaki 6 oyuğa 4 taş koyar. İlk oyuncu kendi tarafındaki çukurlardan birini seçer ve içindeki taşları saatin tersi yönünde, sıradaki çukurlara birer birer bırakarak ilerler.Eğer dağıtılan son taş hazineye denk geliyorsa sıra yine aynı oyuncuda kalır eğer oyuncunun çukurlarının birinde tek taş varsa o taşı sağa ilerletebilir.Oyuncu hazinesine taş koyduktan sonra elinde hala taş kaldıysa rakip bölgeye taş koymaya devam eder.Eğer son taş rakibin bölgesindeki bir kuyuyu çift yaparsa (2,4,6,8, gibi)kuyudaki tüm taşları alır. Oyuncu kendi bölgesindeki bir boş kuyuya son taşı denk getirirse karşı bölgedeki kuyudaki taşları da kendi taşını da alır ve hazineye koyar.Oyun bir oyuncunun bölgesindeki taşlar bitince biter. Bölgesindeki taşları ilk bitiren oyuncu rakibin bölgesindeki tüm taşları da hazinesine koyar

MANGALA

.Oyun böylece biter ve taşlar sayılır, hazinesinde daha çok taş olan oyuncu bir puan alır,diğer oyuncu sıfır puan alır. Eğer berabere biterse iki oyuncu da 1/2 (yarım) puan alır.Oyun böylece 5 set devam eder. Beş set sonunda en fazla puanı olan oyuncu kazanır.Bazı versiyonlarda başlangıçta oyuklara konulan taş sayısı 6 olarak geçmekte ve son taşın geldiği oyukta 6 taş birikmesi durumunda da taşların kazanılacağı kuralı yer almaktadır.

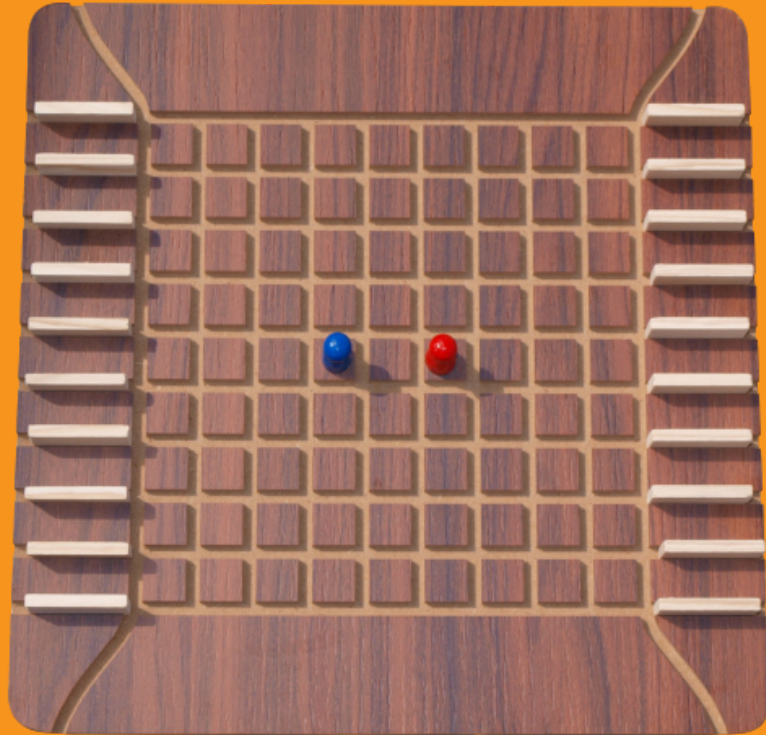


KORİDOR

Koridor oyunu 2 Kişi ile oynanır (duruma göre daha fazla oyuncu ile de oynanabilir).Herhangi bir piyonun diğerine üstünlüğü yoktur. Kura ya da yazı tura ile kimin oyuna ilk başlayacağı seçilir.Oyuna engelleri hizalama çubuğunun önündeki küçük karelerin bulunduğu ilk sıradan başlanır.Sırası gelen oyuncu ya piyonunu hareket ettirir ya da engel koyar. Aynı hamle sırasında hem piyonu hareket ettirip hem de engel koyamazsınız.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.

KORİDOR

Piyonlar çapraz hareket edemez. Piyonlar engellerin üzerinden atlayamaz. Platforma konan engellerin yeri değiştirilemez. Rakibin 4 tarafı engeller ile kapatılamaz. Mutlaka rakip oyuncuya çıkış yapabileceği en az bir kare alan bırakılmalıdır. 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. Oyun platformu üzerindeki en son sıradaki 9 kareden birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Oyunu derseniz set set, derseniz de tek set olarak oynayabilirsiniz.



ABALONE

Oyunu her zaman siyahlar başlatır. Yanda görülen standart açılış dizilimidir. Beş taş arkada altı ortada üç taş ise öndedir. Oyunda taşlar üç şekilde hareket ettirilebilir: Tek bir taşı en yakınındaki bir deliğe; İki veya üç taşı çizgisel bir yöne; İki veya üç taşı kendilerinin yan taraflarına (taşlar aynı yönde hareket ettirilmelidir) Hamle yapılırken taşlar bir delikten fazla hareket ettirilemezler. Hamle sırasında her oyuncunun sadece bir adet (rakip oyuncunun taşıyı oyun alanının dışına itse dahi) hamle hakkı vardır. İlk önce 6 taşı oyun dışına atan kazanır.

