

## ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI

### SET OYUNU OYUNCULARI İÇİN KURALLAR

Oyunda amaç masanın üzerine açık olarak yerleştirilmiş olan 12 kartın içinden bir SET oluşturan 3 kartı bulmaktır. Her bir kartın değişen 4 özelliği bulunmaktadır:

**1.ŞEKİLLER:** Her bir kart oval, kıvrımlı veya baklava dilimli şekiller içerir.

**2.RENKLER:** Şekiller kırmızı, mor veya yeşildir.

**3.SAYI:** Her bir kart bir, iki veya üç şekil içerir.

**4.DESEN:** Şekiller içi dolu, içi boş veya çizgilidir.

Bir SET her bir özelliğin her üç kartta da birebir aynı olması veya tamamen farklı olması ile oluşur. Tüm özellikler bağımsız olarak bu kurala uymak zorundadır.

Şekil tüm 3 kartta da aynı ya da 3 kartın her birinde de farklı olmalıdır.

Renk ya 3 kartta da aynı ya da 3 kartın her birinde farklı olmalıdır.

### OYUN

Oyuncular 3 karttan oluşan SET'leri bulup alırlar. Bulunan bir SETdiğer oyuncular tarafından kontrol edilir. Eğer doğru ise SET bulan oyuncuya bir puan kazandırır ve oyuncu tarafından oyunun sonuna kadar elde tutulur. Dağıtıcı desteden 3 kart alarak, alınan 3 kartın yerine koyar.

- 1) Oyunda sıra yoktur.
- 2) Bir oyuncu SET demeden ve ortadaki zile basmadan kartları alamaz.
- 3) SET dedikten sonra öğrenci kartları hakeme gösterip ve onay aldıktan sonra kartları alabilir. Eğer bir oyuncu SET derse ve bir SET oluşturamazsa ya da SET doğru değilse oyuncu 1 puan kaybeder ve bu 3 kartı masaya geri koyar.
- 4) Eğer tüm oyuncular 12 kartın içinde oluşturulabilecek bir SET olmadığı konusunda hem fikirse, hakemin onayı ile masaya 3 tane daha kart konur. Bir SET bulunduğu bu 3 kartın yerine kart konmaz böylece masadaki kart sayısı tekrar 12 olur.

- 5) 12 kart tamamlanmadan oyuncu SET derse 1 puan kaybeder.
- 6) Oyun deste bitene kadar devam eder. Oyunun sonunda geriye bir SET oluşturmeyen kartlar kalabilir. Her bir oyuncunun bulduğu SET'ler sayılır. Her bir SET'e bir puan verilir.
- 7) En yüksek puanı alan kazanır.

## **TİK TAK BOM OYUNU OYUNCULARI İÇİN KURALLAR**

Tik Tak BOMM Kelimeni Bul Bombadan Kurtul! hafıza ve konsantrasyon oyununda amaç hızlı bir şekilde, karttaki resimle ilgili bir nesne söyleyerek bombayı patlamadan önce bir sonraki oyuncuya vermektir.

Kartlar karıştırılır ve 10 adet kart masanın üzerine ters şekilde konulur. En küçük oyuncuya oyuna başlaması için bomba verilir ve bu oyuncu bombanın altındaki kırmızı düğmeye basarak bombayı çalıştırır. Aynı zamanda destenin en üstündeki kartı alır ve açarak masanın üzerine koyar. Daha sonra elinde bombayı bulduran oyuncu kartı kapatılarak resimle ilgili bir nesne söyler. Örneğin; Eğer kart bir kumsalı gösteriyorsa oyuncular kum kalesi, deniz kabuğu, kova ve kürek gibi kelimeler söyleyebilir.

Eğer söylenen nesne doğruysa ve saatli bomba çalışıyorsa oyuncu bombayı solundakine verir. Bu oyuncu söz konusu resimle ilgili daha önce hiç söylenmemiş bir nesne söylemek zorundadır.

Eğer söylenen nesne doğruysa bombayı bir sonraki oyuncuya verir. Sıra kendisinde olan oyuncu bir nesne söyleyemeden bomba patlarsa bu oyuncu açık kartı alır. Oyun elinde bomba patlayan oyuncuyla yeniden başlar. Oyuncu desteden yeni bir kart çeker ve bombayı tekrar çalıştırır. Oyuncunun bulduğu kelimeye, iki durumda solunda bulunan oyuncu (bir sonraki oyuncu) tarafından itiraz edilerek kabul edilmeyebilir;

- 1) Karttaki resim ile ilişkisi olmayan bir nesne söylerse veya
- 2) Aynı kart için daha önce söylenmiş bir nesneyi söylerse.

Bu durumda bulduğu nesne kabul edilmeyen oyuncu bombayı vermeden önce yeni bir nesne söylemelidir. Oyuncular nesneyi söyler söylemez bombayı bir sonraki oyuncuya çabucak geçirmelidir. Kelime söylenmeden Tik Tak Bomm diğer öğrencinin eline konmamalıdır. Konulursa öğrenci diskalifiye olur.

Eğer bomba iki oyuncunun arasında verilip alındığı sırada patlarsa, en son söylenen nesnenin doğru olduğu durumda, bomba alan kişinin elinde patlamış olur.

## **TİK TAK BOMM OYUNU SONU**

Tik Tak Bomm oyunu başlangıcındaki 10 kart da oynandığında oyun biter. Oyunun sonunda hiç kartı olmayan ya da en az karta sahip olan oyunu kazanır. Eşitlik durumunda kazanını belirlemek için eşit puan alan oyuncular arasında ikinci bir tur yapılır.

## **TRAFİK OYUNU OYUNCULARI İÇİN KURALLAR**

Trafik oyununda amaç kırmızı arabayı (sizin aracınız) trafik sıkışıklığından kurtarıp çıkış kapısına ulaştırmaktır. Daha önceden belirlenmiş görev kartlarından istediğiniz sırada birini seçip oyun alanının kenarında bulunan yuvaya koyun. Araçları karttaki konumlarına göre oyun alanına yerleştirin. Arabanızı çıkışa götüren yol açılincaya kadar araçları yukarı, aşağı veya sola, sağa kaydırın. Eğer geldiğiniz noktada umudunuzu kaybetmişseniz tüm araçları oyun alanından çıkarın ve oyuna yeniden başlayın.

- Tüm oyuncular için daha önceden belirlenen aynı görev kartları zarfların içindedir.
- Hiçbir aracı, oyun alanında hareket ettirirken yerinden kaldıramazsınız.
- Dağıtılan 12 kart için size verilen süre 20 dakikadır.
- Süre başladıktan sonra kartları zarfın içinden çıkarabilirsiniz. İsteddiğiniz karttan oynamaya başlayabilirsiniz.
- Her oynanan kartın sonunda hakemin onayı gerekmektedir.
- Kurallara uyulmadığı takdirde hakemler tarafından uyarı yapılacaktır.
- Süre bitiminde yarım kalmış kart varsa değerlendirmeye alınmayacaktır.
- Oyunun sonunda, tamamlanan her bir görev kartı için 1 puan verilir.

## KAMISADO OYUNU OYUNCULARI İÇİN KURALLAR

### HAZIRLIK

Kimin beyaz kimin siyah olacağına karar verin. Oyun alanını, beyaz ejderhaların olduğu köşelerin beyaz kuleleri kullanacak oyuncunun ve siyah ejderhaların olduğu köşelerin siyah kuleleri kullanacak oyuncunun önünde olacak şekilde yerleştirin. Her bir kulenin rengi üzerinde durduğu karenin rengi ile eşleşebilecek şekilde yerleştirin.

### OYUNUN AMACI

Kulelerinizden birisiyle rakibinizin başlangıç sırasına ulaşmak.

### OYUN

Oyuna siyah başlar ve ilk hamlesi için bir kule seçer. Siyah tarafından yapılan bu açılış hamlesinden sonra, oyuncular aşağıdaki üç kurala uyarak sırayla bir kule oynayarak oyuna devam ederler:

#### 1. Hamle

Bir kule bir eksen üzerinde düz veya çapraz olarak hep ileriye (asla yanlara veya geriye değil) olacak şekilde istenildiği kadar hareket ettirilebilir. Kule yalnızca boş kareler boyunca ilerleyebilir ve üzerinde başka bir kulenin bulunduğu bir karenin üzerine yerleştirilemez. Bir kule başka bir kulenin üzerinden 'atlayamaz'. Bir kule köşeleri birbirine değen karelerde bulunan iki kule arasından geçerek çapraz olarak hareket edebilir.

#### 2. Aktif Kule

Her hamlede, rakibinizin hamlesini sonlandırdığı karenin rengiyle eşleşen kulenizi oynamalısınız. Bu kuleye bu hamlede 'aktif' kule denir.

#### 3. Engelleme

Eğer hareket edebiliyorsanız hamlenizi mutlaka yapmalısınız. Ancak her türlü ileri yönde hareketinin engellenmesinden dolayı kulenizi hareket ettiremiyorsanız, hamle sırası rakibinize geçer. Rakibinizin oynamak zorunda olduğu kule ise sizin oynayamadığınız engellenmiş kulenizin üzerinde bulunduğu karenin rengi ile eşleşen kuledir. Teoride her iki oyuncunun da kulelerini oynayamayacağı bir 'kilitlenme' durumu oluşabilir. Böyle bir durumda, oyunun kilitlenmesine sebep olacak şekilde, en son hamleyi yapmış olan oyuncu oyunu kaybeder.

### OYUNUN SONU

Kulelerinden biriyle rakibinin başlangıç sırasına ulaşan ilk kişi oyunu kazanır.

## ÇİKOLATA YERLEŞTİRME OYUNU OYUNCULARI İÇİN KURALLAR

Amaç her bir görev kartında verilen ipuçlarını dikkate alarak çikolataları renklerine ve şekillerine göre çikolata kutusunda doğru yere yerleştirmektir.

İpuçları üç farklı şekilde olabilir;

1. Rengi ve şekli belli bir çikolatanın yeri
2. Sadece şekli belli bir çikolatanın yeri
3. Sadece rengi belli bir çikolatanın yeri

Her bir ipucu tablanın dokuz tane bölümünden birini göstermektedir. Bazı ipuçlarında ise tablanın bütünü gösterilmeden sadece belli bir bölgesi verilir. Bu nedenle ilk önce rengi ve şekli belli olan çikolataları yerleştirin. Bazen bir çikolatanın yerini bulabilmek için birden çok ipucunu aynı anda değerlendirmek gerekebilir. 9 çikolatayı da tablaya yerleştirdikten sonra sonucunuzu her defasında Turnuva Hakemi'ne onaylatıp sonraki görev kartına geçiniz. Çikolataların yerleri çözüm ile birebir aynı ise elinizdeki kartı tamamladınız demektir.

- Tüm oyuncular için daha önceden belirlenen aynı görev kartları zarfların içindedir.
- Dağıtılan 10 kart için size verilen süre 20 dakikadır.
- Süre başladıktan sonra kartları zarfın içinden çıkarabilirsiniz. İsteddiğiniz karttan oynamaya başlayabilirsiniz.
- Her oynanan kartın sonunda hakemin onayı gerekmektedir.
- Kurallara uyulmadığı takdirde hakemler tarafından uyarı yapılacaktır.
- Süre bitiminde yarım kalmış kart varsa değerlendirmeye alınmayacaktır.
- Oyunun sonunda, tamamlanan her bir görev kartı için 1 puan verilir.

## ESNEK BULMACA OYUNU ( FLEX) OYUNCULARI İÇİN KURALLAR

Flex Puzzler' da amaç esnek bulmacayı katlayıp tüm renkleri doğru yerlerine getirerek çözüme ulaşmak.

- 1) Tüm oyuncular için daha önceden belirlenen aynı görev kartları zarfların içindedir.
- 2) Dağıtılan 8 kart için size verilen süre 20 dakikadır.
- 3) Süre başladıktan sonra kartları zarfın içinden çıkarabilirsiniz. İstedığınız karttan oynamaya başlayabilirsiniz.
- 4) Her oynanan kartın sonunda turnuva hakeminin onayı gerekmektedir.
- 5) Kurallara uyulmadığı takdirde hakemler tarafından uyarı yapılacaktır.
- 6) Her oyuncu tamamladığı her şekil için tam puan alır, tamamlamadığı şekil için de yaptığı küp sayısı kadar puan alır.

### **ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI SET OYUNU 1. TUR OYUNCU LİSTESİ**

SET OYUNU	OYUNCU 1 OKULU	OYUNCU 2 OKULU	OYUNCU 3 OKULU	OYUNCU 4 OKULU
<b>1. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>MEHMET SELİM DODANLI</b> FMV ÖZEL ERENKÖY IŞIK ORTAOKULU SET	<b>ADA RENK EREN</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU SET	<b>EMİR RIZA ŞEREN</b> ÖZEL LİDER ŞİŞLİ KOLEJİ SET	<b>ESER DÜNYAM TAŞKIRAN</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU SET
<b>2. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>AYŞE MİNA BAKIR</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU SET	<b>SARP SÜNGÜ</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU SET	<b>AREN KİRPİKYAN</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU SET	<b>ARDA KAPLAN</b> ÖZEL TARKMANÇAS ORTAOKULU SET
<b>3. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>MİRA YİĞİTER</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU SET	<b>BİLGE CEM DÖNMEZ</b> İELEV ÖZEL ORTAOKULU SET	<b>ANDRE KOŞUN</b> ÖZEL ARAMYAN UNCUYAN ERMENİ ORTAOKULU SET	<b>YİĞİT AKYÜZ</b> ÖZEL ŞİŞLİ TERAKKİ ORTAOKULU SET

ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI

TİK TAK BOMM OYUNU 1. TUR OYUNCU LİSTESİ

TİK TAK BOMM	OYUNCU 1 OKULU	OYUNCU 2 OKULU	OYUNCU 3 OKULU	OYUNCU 4 OKULU
1. GRUP OYUNCULARI	ZEYNEP KAPLANGI BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU TİK TAK BOMM	NEHİR ÖZCAN ÖZEL ŞİŞLİ TERAKKİ ORTAOKULU TİK TAK BOMM	PAREN MEZADUR ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU TİK TAK BOMM	ZÜLÂL KÜÇÜK ÖZEL EVRİM ORTAOKULU TİK TAK BOMM
2. GRUP OYUNCULARI	VERA NAREG BAKIR ÖZEL TARKMANÇAS ORTAOKULU TİK TAK BOMM	LUKAS MIHÇI ÖZEL ARAMYAN UNCUYAN ERMENİ ORTAOKULU TİK TAK BOMM	ZEYNEP AKIN BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU TİK TAK BOMM	ELA GÖKMEN İELEV ÖZEL ORTAOKULU TİK TAK BOMM
3. GRUP OYUNCULARI	LİDYA POLAT ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU TİK TAK BOMM	BÜLENT EREN GÖNCÜ FMV ÖZEL ERENKÖY IŞIK ORTAOKULU TİK TAK BOMM	CİHAN DERİN ÇOBANOĞLU ÖZEL EVRİM ORTAOKULU TİK TAK BOMM	YUSUF YAĞIZ ŞAHİN ÖZEL LİDER ŞİŞLİ KOLEJİ TİK TAK BOMM

ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI KAMİSADO OYUNU 1. TUR OYUNCU LİSTESİ

KAMİSADO OYUNU	1. GRUP OYUNCULARI	2. GRUP OYUNCULARI	3. GRUP OYUNCULARI	4. GRUP OYUNCULARI	5. GRUP OYUNCULARI	6. GRUP OYUNCULARI
OYUNCU - OKULU	1. ALİ AĞCABAY FMV ÖZEL ERENKÖY IŞIK ORTAOKULU 2. LAURA SARKİSYAN ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU	1. JASMİN SİLİFKELİ ÖZEL ARAMYAN UNCUYAN ERMENİ ORTAOKULU 2. LENA SARIOĞLU ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU	1. NAZLIM DENİZ YILMAZ BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU 2. MEHMET YİĞİT BENEK İELEV ÖZEL ORTAOKULU	1. ALP TUNCA ÖZEL EVRİM ORTAOKULU 2. ALPER ERKOL ÖZEL LİDER ŞİŞLİ KOLEJİ	1. MARİA MADDALENA PEREZ ÖZEL EVRİM ORTAOKULU 2. KAHRAMAN YAĞIZ YAVUZ ÖZEL ŞİŞLİ TERAKKİ ORTAOKULU	1. SEVAG KİS ÖZEL TARKMANÇAS ORTAOKULU 2. ADA UYANIK BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU

**ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI**  
**TRAFİK OYUNU OYUNCU LİSTESİ**

TRAFİK OYUNU	OYUNCU 1 OKULU	OYUNCU 2 OKULU	OYUNCU 3 OKULU	OYUNCU 4 OKULU	OYUNCU 5 OKULU	OYUNCU 6 OKULU
<b>1. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>BATUHAN BERK BALCI</b> ÖZEL LİDER ŞİŞLİ KOLEJİ TRAFİK	<b>İPEK ATİLA</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU TRAFİK	<b>JİLBER JAN SOMER</b> ÖZEL TARKMANÇAS ORTAOKULU TRAFİK	<b>KEREM COŞKUN</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU TRAFİK	<b>BERKALP POLAT</b> İELEV ÖZEL ORTAOKULU TRAFİK	<b>LUKAS KAYNAK</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU TRAFİK
<b>2. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>ARDA KARA</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU TRAFİK	<b>ÖMER ALP OKTAY</b> ÖZEL ŞİŞLİ TERAKKİ ORTAOKULU TRAFİK	<b>KAYRA KELLY DÜRÜSEL</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU TRAFİK	<b>ARPİNE FENERLİ</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU TRAFİK	<b>NARE KÜLEGEÇ</b> ÖZEL ARAMYAN UNCUYAN ERMENİ ORTAOKULU TRAFİK	<b>BORA BAŞAK</b> FMV ÖZEL ERENKÖY IŞIK ORTAOKULU TRAFİK

**ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI**  
**ÇİKOLATA YERLEŞTİRME OYUNU OYUNCU LİSTESİ**

ÇİKOLATA YERLEŞTİRME OYUNU	OYUNCU 1 OKULU	OYUNCU 2 OKULU	OYUNCU 3 OKULU	OYUNCU 4 OKULU	OYUNCU 5 OKULU	OYUNCU 6 OKULU
<b>1. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>ENİS TAN KOCAELLİ</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>MELİS KAYALAR</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>NAİRİ BENLİOĞLU</b> ÖZEL TARKMANÇAS ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>SELİN KARAKULLUKÇU</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>ZABEL ÖKKE</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>CANSU KAVUZLU</b> ÖZEL ŞİŞLİ TERAKKİ ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME
<b>2. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>RAYNA DEMİR</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>DEMİR ÖZDEMİR</b> ÖZEL LİDER ŞİŞLİ KOLEJİ ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>EFE CAMGÖZ</b> FMV ÖZEL ERENKÖY IŞIK ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>MEHMET ALP ALBAYRAK</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>NAYRA KUYUMCU</b> ÖZEL ARAMYAN UNCUYAN ERMENİ ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME	<b>ZEYNEP GENÇ</b> İELEV ÖZEL ORTAOKULU ÇİKOLATA YERLEŞTİRME



**ÖZEL BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU AKIL OYUNLARI TURNUVASI ESNEK  
BULMACA (FLEX) OYUNU OYUNCU LİSTESİ**

<b>ESNEK BULMACA OYUNU</b>	<b>OYUNCU 1 OKULU</b>	<b>OYUNCU 2 OKULU</b>	<b>OYUNCU 3 OKULU</b>	<b>OYUNCU 4 OKULU</b>	<b>OYUNCU 5 OKULU</b>	<b>OYUNCU 6 OKULU</b>
<b>1. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>DENİZ YİĞİT</b> ÖZEL LİDER ŞİŞLİ KOLEJİ FLEX	<b>EDİZ AHMETOĞLU</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU FLEX	<b>AHMET EREN GÜÇLÜ</b> FMV ÖZEL ERENKÖY IŞIK ORTAOKULU FLEX	<b>NAREG KİS</b> ÖZEL TARKMANÇAS ORTAOKULU FLEX	<b>ÖMER YİĞİT ÖCAL</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU FLEX	<b>NİCOL KARAKUŞ</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU FLEX
<b>2. GRUP OYUNCULARI</b>	<b>YİĞİT ÜTÜK</b> ÖZEL ŞİŞLİ TERAKKİ ORTAOKULU FLEX	<b>ATA BİRİNCİ</b> ÖZEL EVRİM ORTAOKULU FLEX	<b>BATUHAN HALAÇOĞLU</b> İELEV ÖZEL ORTAOKULU FLEX	<b>AREK MİSİSYAN</b> ÖZEL FERİKÖY ORTAOKULU FLEX	<b>ŞEVVAL ÜZÜM</b> BAHÇEŞEHİR NESLİN DEĞİŞEN SESİ ORTAOKULU FLEX	<b>SELİN YURTGÜLÜ</b> ÖZEL ARAMYAN UNCUYAN ERMENİ ORTAOKULU FLEX