

EQUILIBRIO

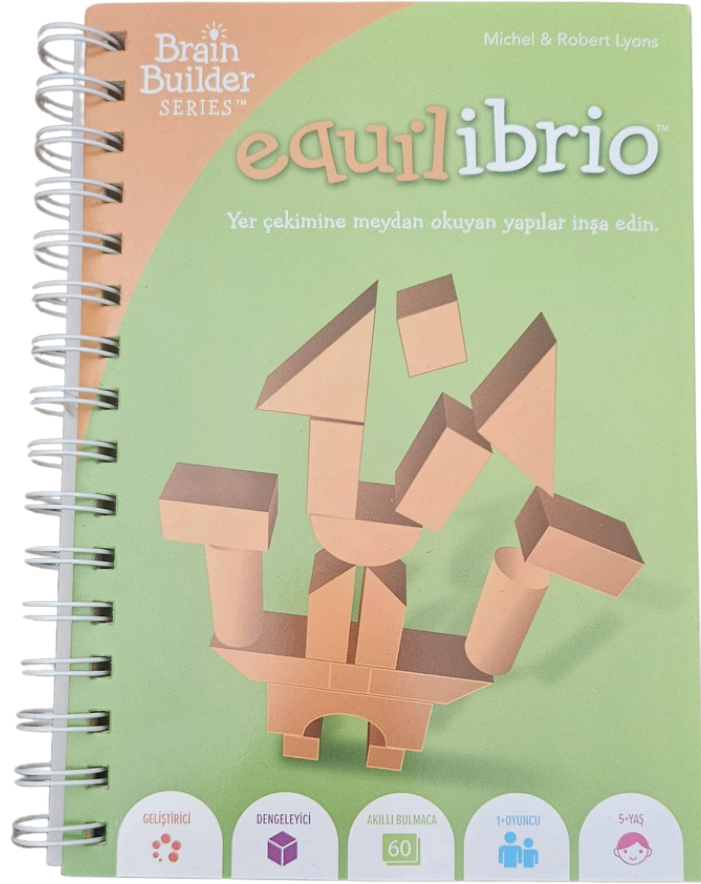


Equilibrio oyununun amacı, oyuncuların dikkat, denge ve strateji becerilerini test etmektir.

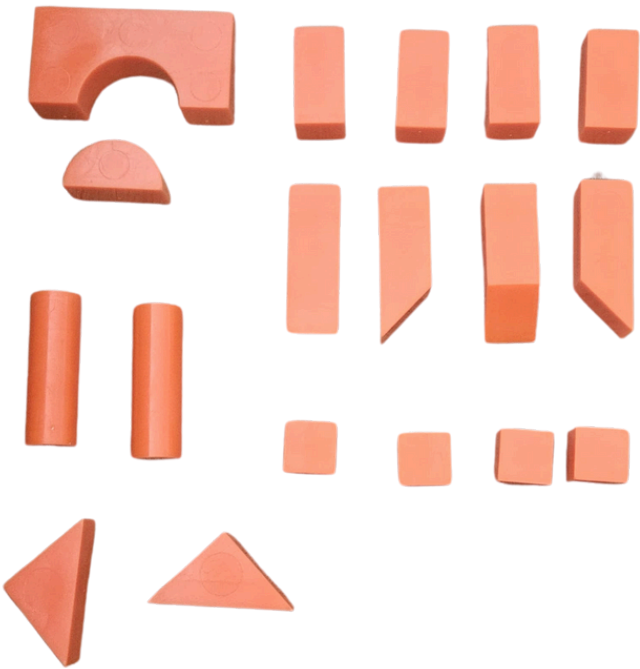
Turnuvanın amacı, oyuncuların zihinsel yeteneklerini geliştirmek, stratejik düşünme becerilerini artırmak ve eğlenceli bir rekabet ortamı sağlamaktır. Ayrıca, oyuncuların dikkat ve denge yeteneklerini test ederek, bu becerilerini daha da geliştirmelerine yardımcı olur.

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Turnuva, oyuncuların belirli şekilleri denge parçaları kullanarak doğru ve dengeli bir şekilde oluşturmasını gerektirir. Her oyuncu, verilen kartlardaki şekilleri en hızlı ve doğru şekilde tamamlamaya çalışır. Turnuva, İsviçre Sistemi ile oynanır ve her doğru tamamlanan şekil için puan kazanılır



Oyun parçaları

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni



TÜRKÇE • KURALLAR

İÇİNDEKİLER

- Aşağıdaki geometrik şekillerde 18 yapı bloğu:



- Kuralları içeren 1 kitapçık, 60 adet kurulacak yapı resmi ve en zor olan yapıların anlaşılmasını sağlayacak ipuçları.

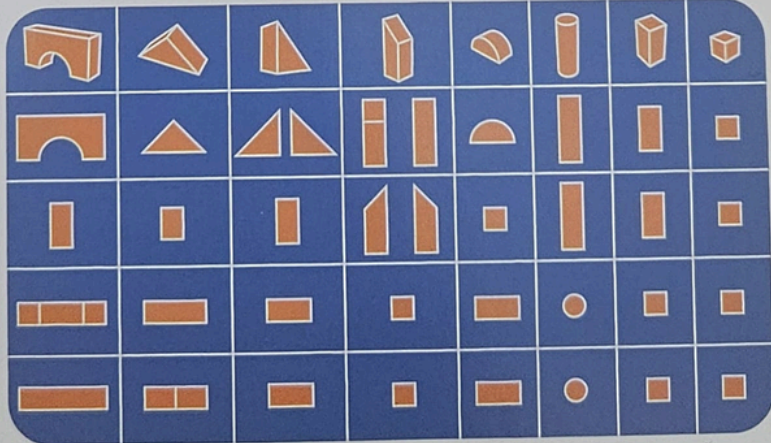
OYUNUN AMACI

Resmedilen tüm yapılar dik olarak kurulmalı ve tamamlandıktan sonra dengede durmalı. Her yapı için gerekli olan blokların tip ve sayısı her sayfanın sonundaki bir pencerede gösterilmektedir. Zorluk düzeyi kolaydan (sarı) zora (kırmızı) doğru ilerlemektedir.

TAVSİYELER

- 1. Yapınızı düz ve yatay bir yüzeye kurun.** Yüzeyin tamamen düz olduğundan emin olmak için, silindirik parçalardan birini alın ve yatay olarak yüzeyden 2-3 cm yukarıda tutun ve birkaç kez düşürün. Silindir her zaman aynı yönde yuvarlanıyorsa, yüzey eğimlidir.
- 2. Yapınızı hafif pürüzlü bir yüzeye kurun.** Bir yapıyı, yüzeyi çok az sürtünmeye imkân veren bir masadan ziyade bir kâğıt parçası veya karton üzerine kurun.
- 3. Parçaları tanıyın.** Parçalar 2 boyutlu gösterilmektedir. Parçalar, yapı içerisindeki duruşlarına bağlı olarak bizim nesneyle ilgili 3-boyut algılamamızdan çok daha farklı görünebilir. Bu nedenle, oyuncular için blokların 2 boyutlu çizimlerini çeşitli pozisyonlardaki görünüşleriyle tanımak önemlidir. Aşağıda en yaygın görünüşleri verilmiştir:

Perspektif görünüm



Önden Görünüm
Arkadan Görünüm

Sağdan Görünüm
Soldan Görünüm

Aşağıdan görünüm

Yukarıdan Görünüm



TÜRKÇE • KURALLAR

4. Hayal gücünüzü kullanın. Mimarlar yapısal sorunları çözmek için sıklıkla hayal güçlerini kullanmak zorundadır. Oyuncuların parçaları birbirine tutturmak için tutkal ve benzeri madde kullanmalarına izin verilmediğinden yapıları kurmak için, bazen gerekli olabilecek, yaratıcı bir yol bulmaları teşvik edilmektedir. Yardımcı olabilecek birkaç öneri:

- Yapıyı inşa etmeden önce, verilen her bir parçanın yapıdaki yerini hayal edin.
- Yapının daha sabit ve dengede durması için destekleyici bir parçanın yönünü değiştirmeyi deneyin.
- Yapıyı rahat kurabilmenizi sağlayacak destek yapılar kullanın ve destek yapıyı ancak yapı tamamen kurulduktan sonra çıkarın.
- Daha sonra temel yapının üstüne yerleştirilebilecek alt-yapıları kurun. (60 numaralı yapıyı inşa ederken çok fayda sağlar)

AZİM

Oyunda ilerleyebilmek için oyuncuların oldukça azimli olması gerekir; çünkü yapıları inşa ederken başarıya giden yolda hatalar yapılması kaçınılmazdır. Bu oyun, hem mekânsal ve geometrik algılama becerilerini hem de el becerisini gerekli kılar ve böylelikle bu becerileri geliştirir. İleri düzey bölümünde oyun, parçaların resmedilen şekilde başarıyla kurulabilmesi için görünülerin oldukça çok yönlü analiz edilmesini gerektirir.

YARATICI YOL

Oyuncular yaratıcı ve cesur olmaya; kendi yapılarını icat etmeye ve kendilerini kitapçıkla sınırlandırmamaya teşvik edilir.

İPUÇLARI

Oyunun ileri düzey bölümünde (mor ve kırmızı bölümler), yapılar içindeki bazı parçaların pozisyonunu belirlemek zor olabilir. Kimi durumlarda, bazı parçalar tamamen saklı olabilir. Böyle durumlarda oyuncu parçaların pozisyonlarını belirleyebilmek için çıkarım yapmak zorunda kalabilir. Saklı parçaların da yapının bir parçası olduğunu ve sadece görünmeyecek şekilde yerleştirildiklerinin zannedilemeyeceğini lütfen unutmayın. Üstelik daha zorlayıcı yapılarda bazı parçalar 45 derece döndürülmüş olabilir. Oyuncular, her parça tipi için farklı bir renk kullanılarak resmedilen daha karmaşık yapılar için kitabın sonundaki "İpuçları" bölümüne başvurabilir:



ÇÖZÜMLER

Önerilen çözümler kitabın sonunda bulunmaktadır. Kimi durumlarda belirli bir model için birden fazla doğru çözüm şekli olabilir. Gerekli görülenden fazla veya eksik parça kullanılmaksızın modelle tıpatıp aynı olacak şekilde kurulan bir yapının doğru bir çözüm olduğu düşünülmektedir. Çözümlerin anlaşılmasını kolaylaştırmak için her blok tipine aşağıda gösterildiği gibi bir renk kodu verilmiştir.

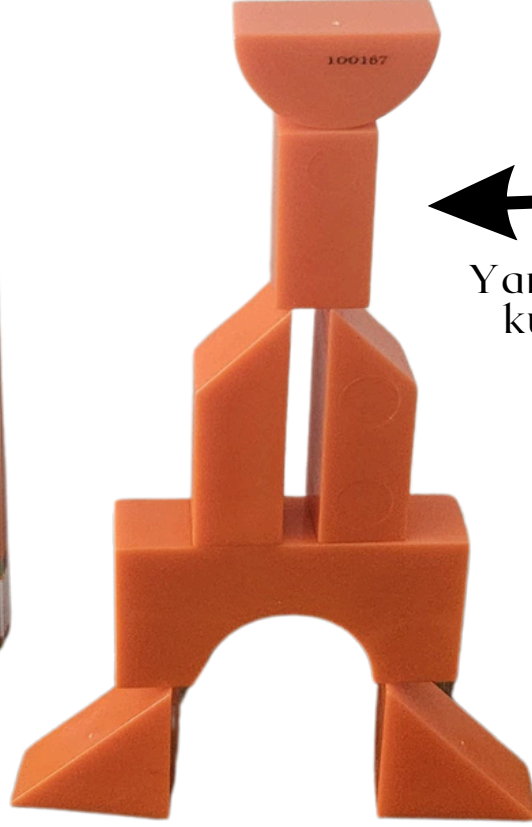


Kullanılan parçalar sol alttaki yönergeye göre kullanılmış ve yönleri doğru

Turnuva için doğru bir örnek



EQUILIBRIO



← Yanlış parça kullanımı

Sol altta bulunan yönergeye göre yanlış parça kullanımından dolayı geçersiz.



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni



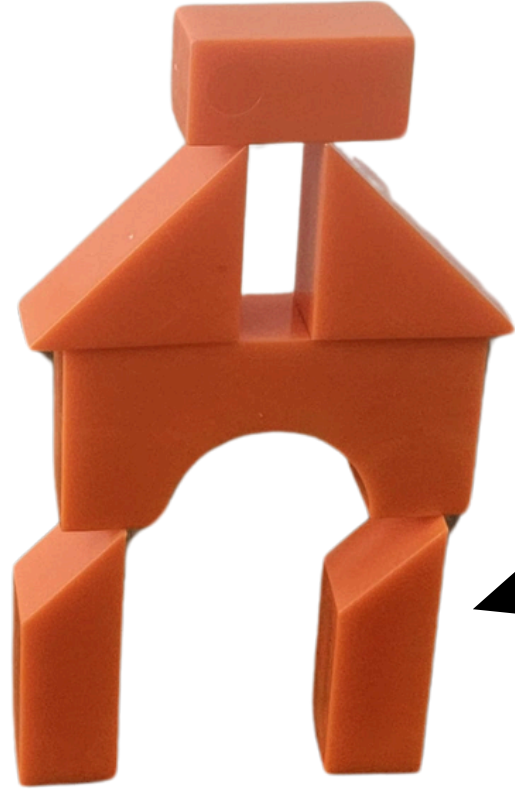
Kullanılan parçalar sol alttaki yönergeye göre kullanılmış ve yönleri doğru

Parçaların yönleri doğru olduğu ve dengede durduğu sürece geçerli sayılacaktır.

Örnekte en altta bulunan parçalar simetrik olmasa da yönleri doğrudur.

Turnuva için doğru bir örnek





Parça yönü yanlış

Kullanılan parçalar sol alttaki yönergeye göre kullanılmış ve yönleri doğru ancak parçanın yönü yanlış olduğundan dolayı dengede dursa da geçersiz sayılacaktır.





Kullanılan parçalar sol alttaki yönergeye göre yapılmış ve parçaların yönleri de doğru konumlandırılmıştır.



Parçalar arasında boşluklar az ya da fazla olsa da yönleri ve kullanılan parçalar doğru, yapı da dengede ise geçerli sayılacaktır.

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni



Turnuvada ilk 15 sayfa kullanılacaktır. Sayfalar karşılıklı yarışan iki kişi için aynı görsel açılarak başlatılacaktır.

Oyuncular birbirine temas etmeyen masalarda yarışacaklardır.

Oyuncular parçaları bitirdiğinde ellerini kaldırarak bitti diyecektir.

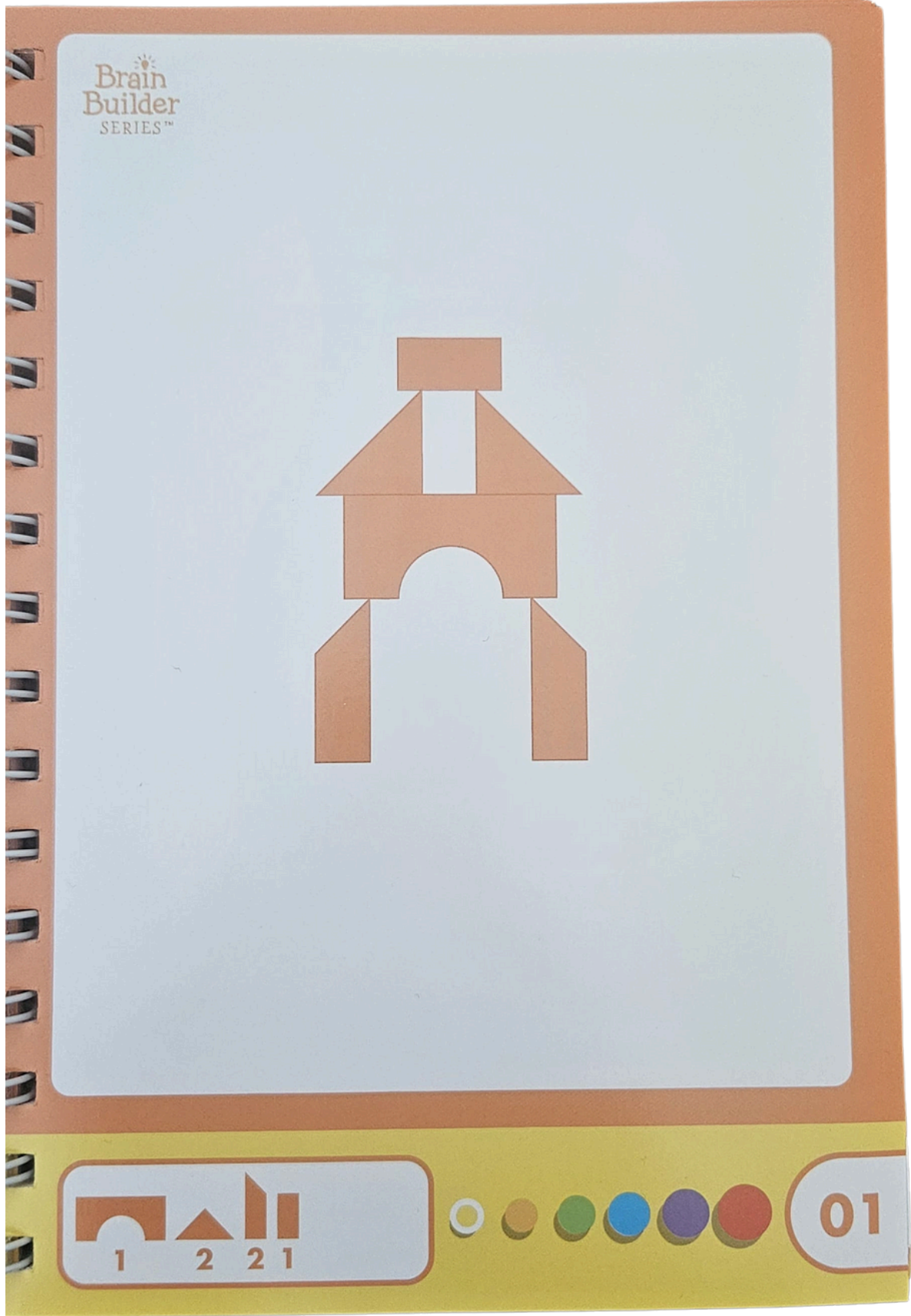
İlk bitiren ve yaptığı şekil yıkılmadan ayakta duran oyuncu turnuvada görevli hakem tarafından kontrol edilerek o kartın puanını alacaktır.

Her kart 1 puan değerindedir.

Turnuvaya katılım sayısına göre 5 karttan 3 adeti kazanan ya da 3 karttan 2 adeti kazanan bir üst tura geçecektir.

Turnuvada kullanılacak ilk 15 sayfa için devam ediniz

EQUILIBRIO



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



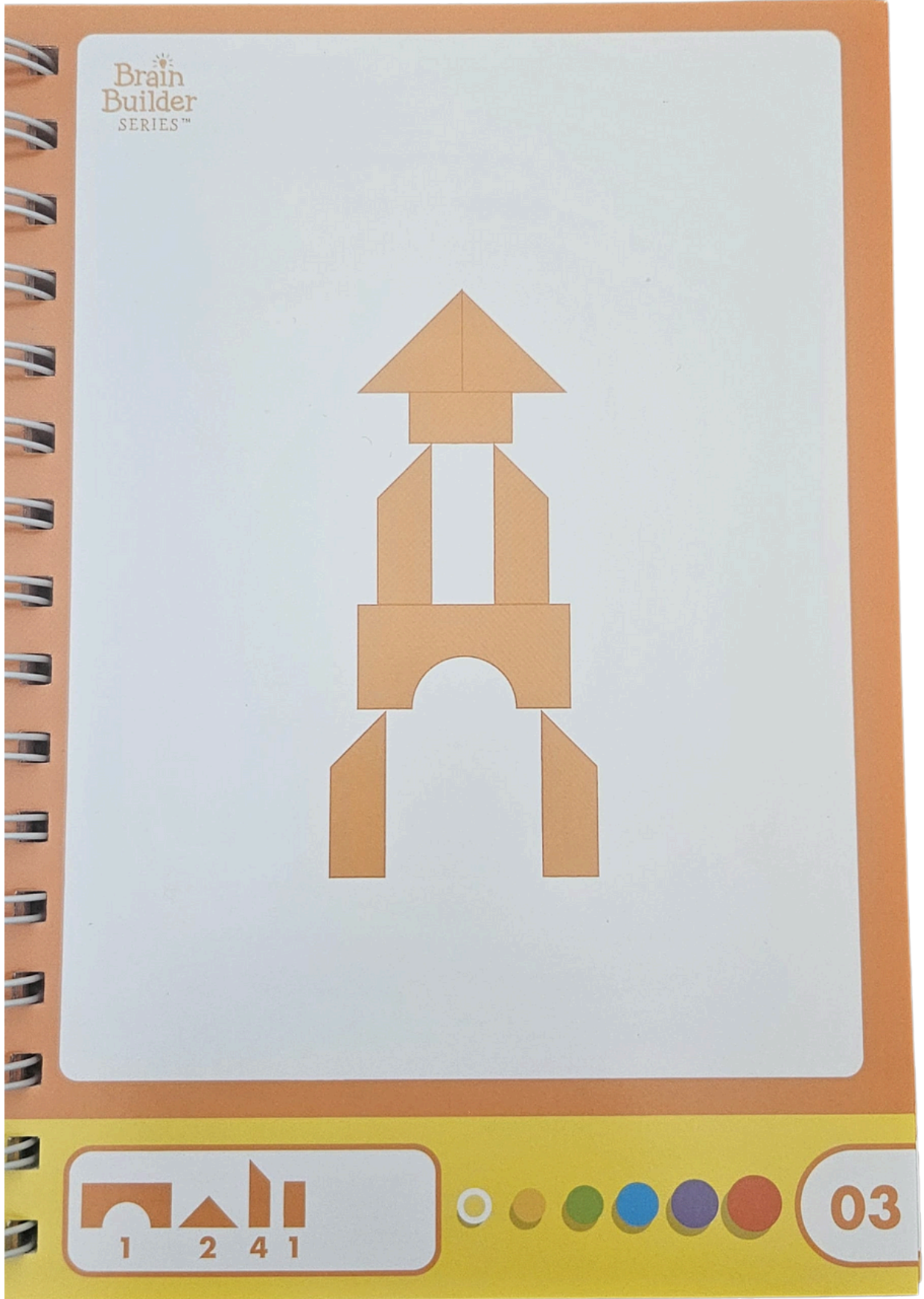
Brain Builder SERIES™

2 2 3 4

02

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO

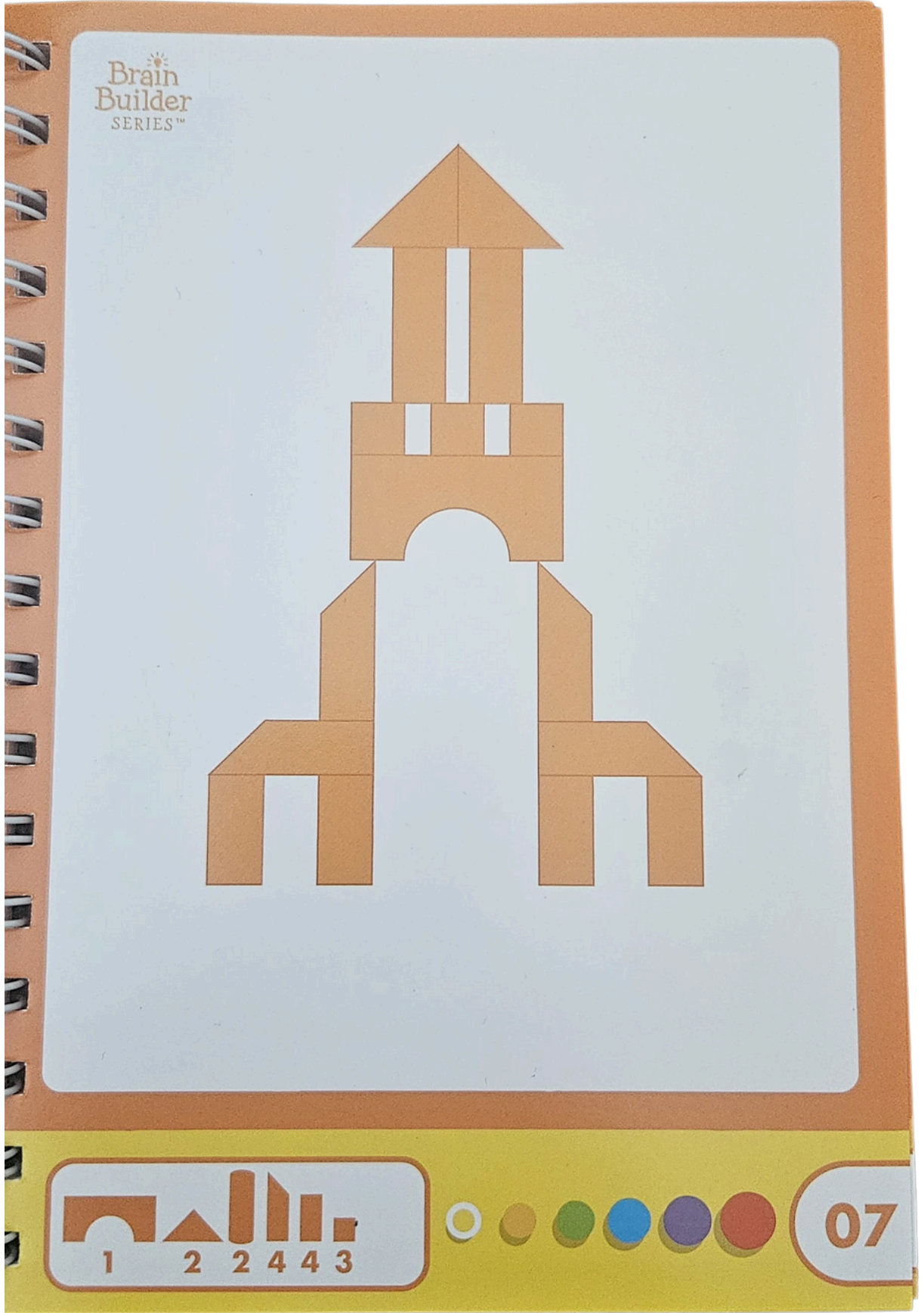


Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO

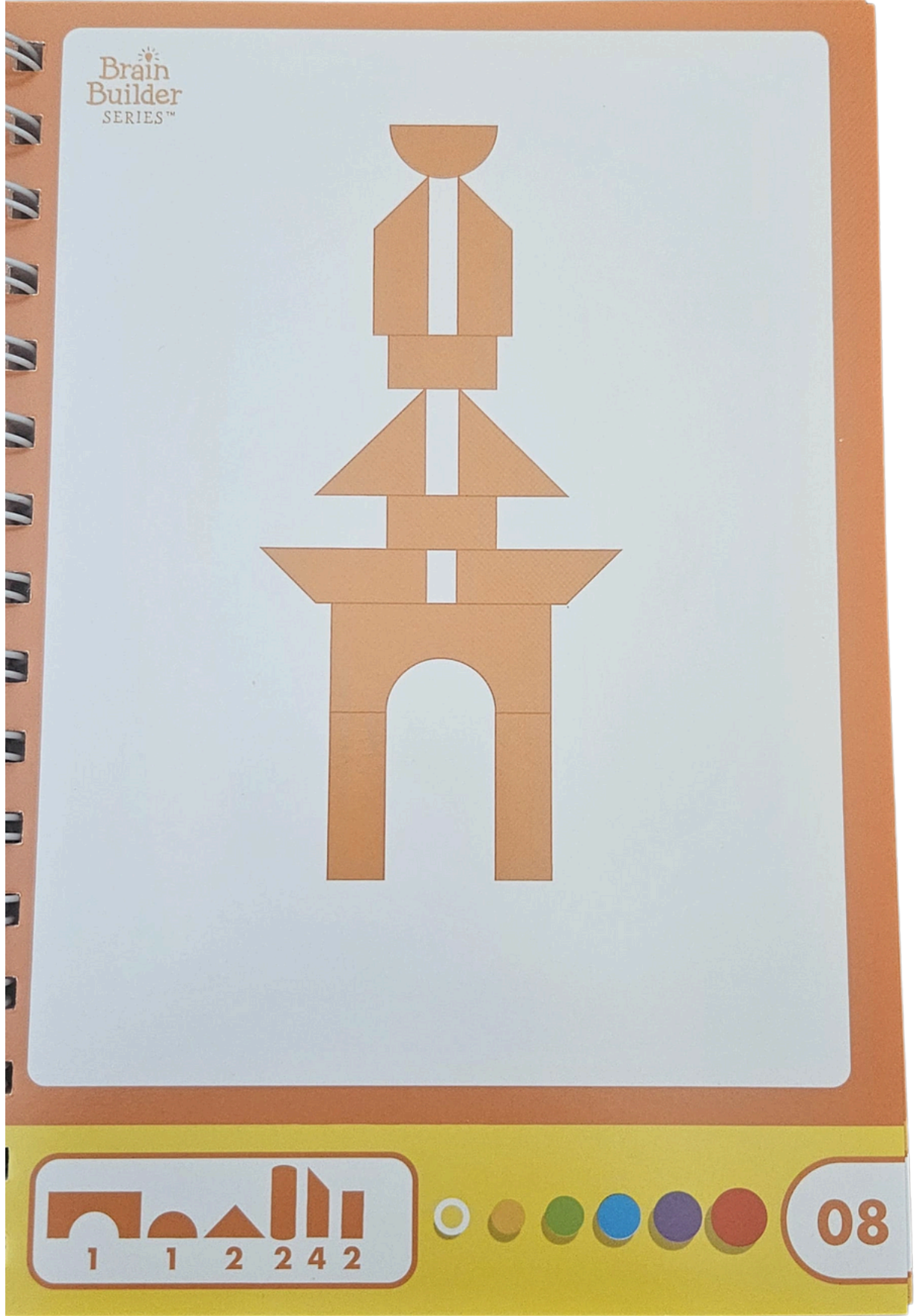


Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



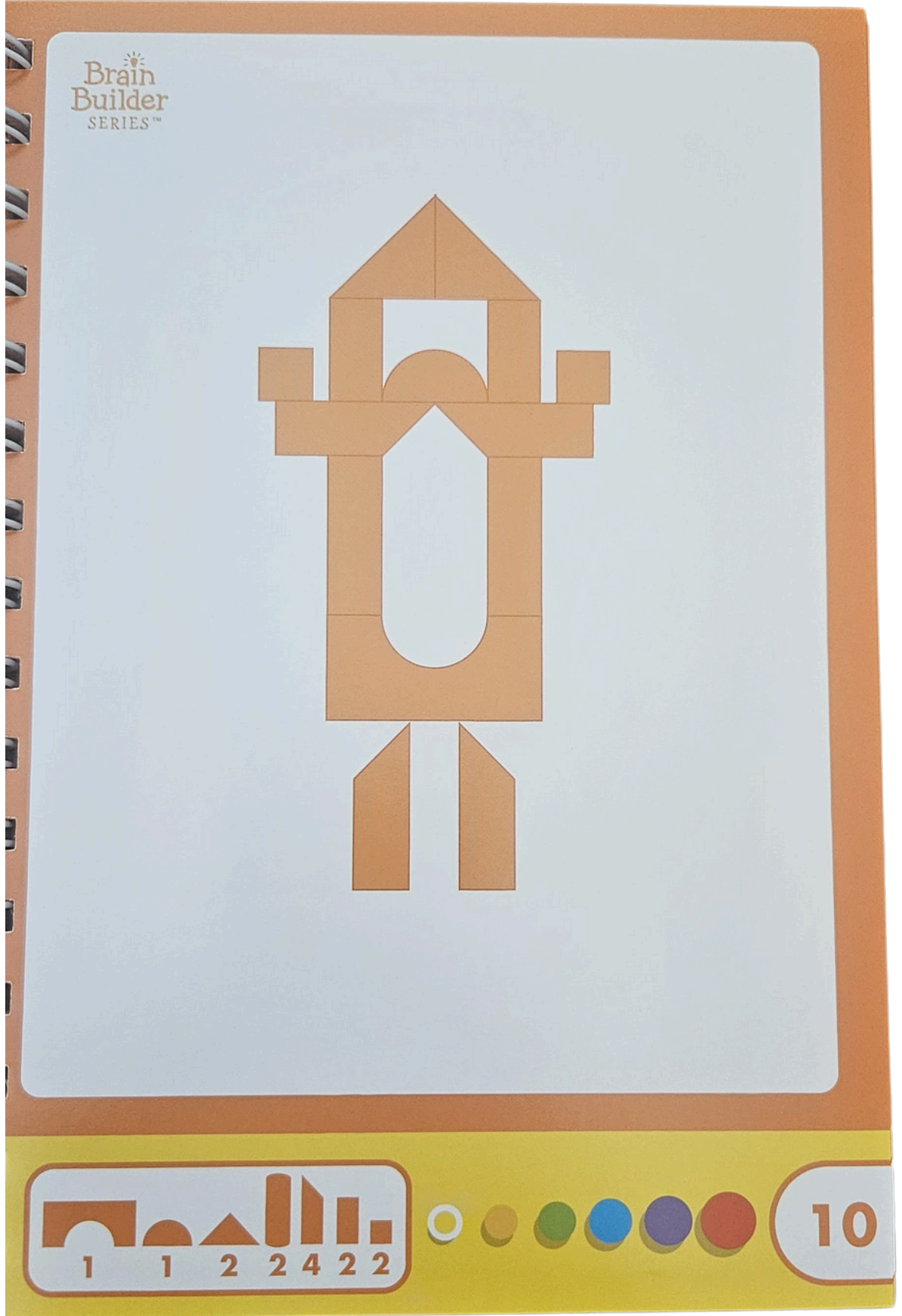
Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO

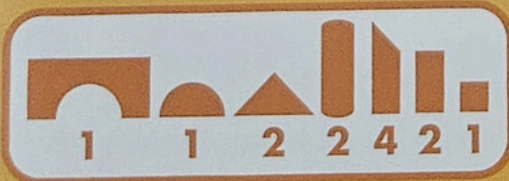
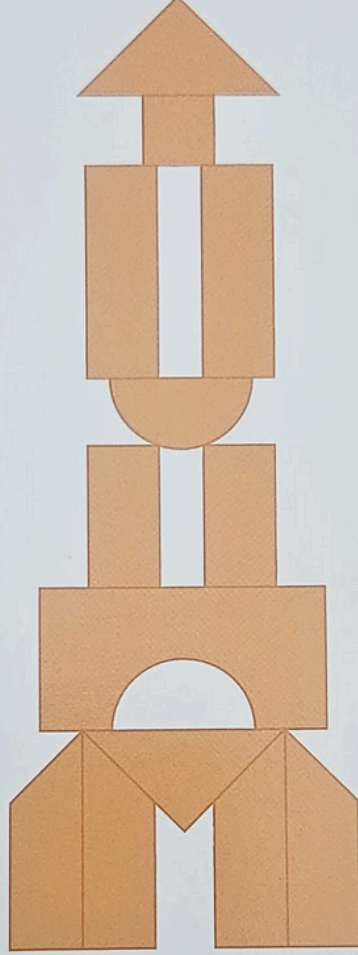


Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Brain
Builder
SERIES™



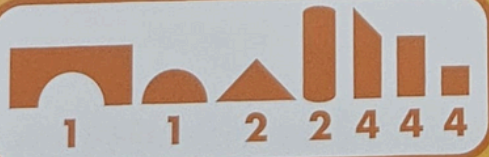
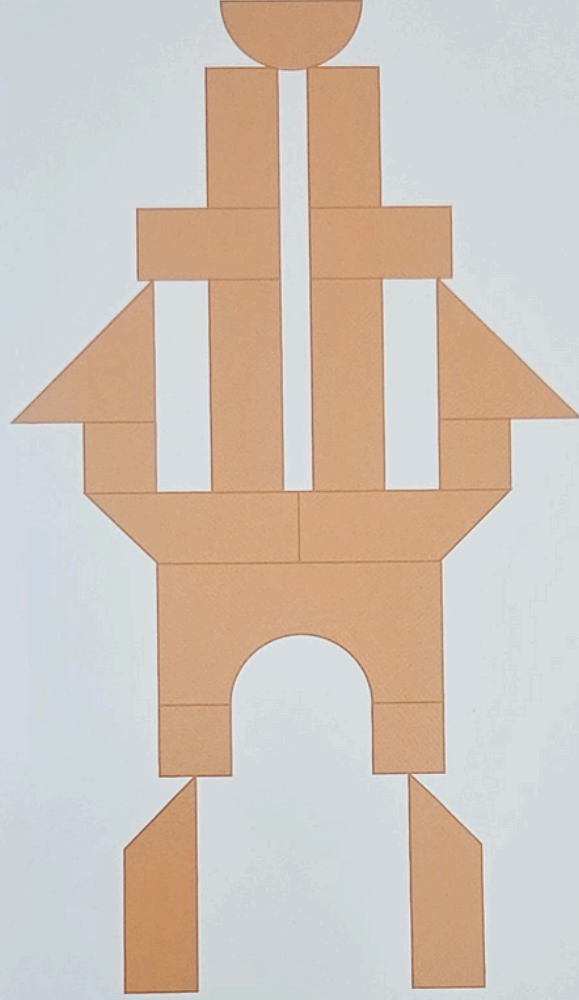
11

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Brain
Builder
SERIES™



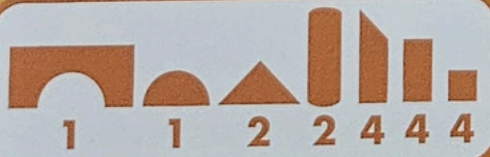
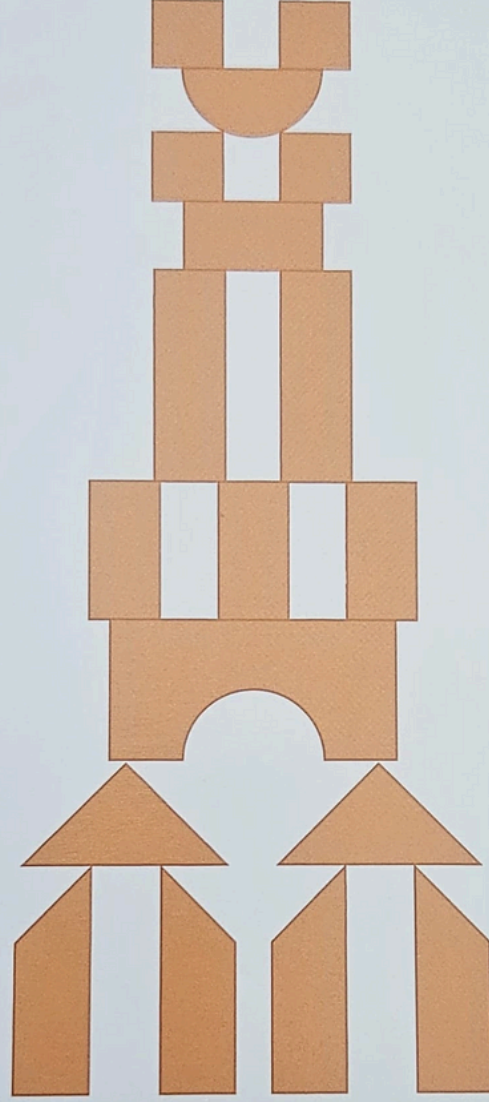
12

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



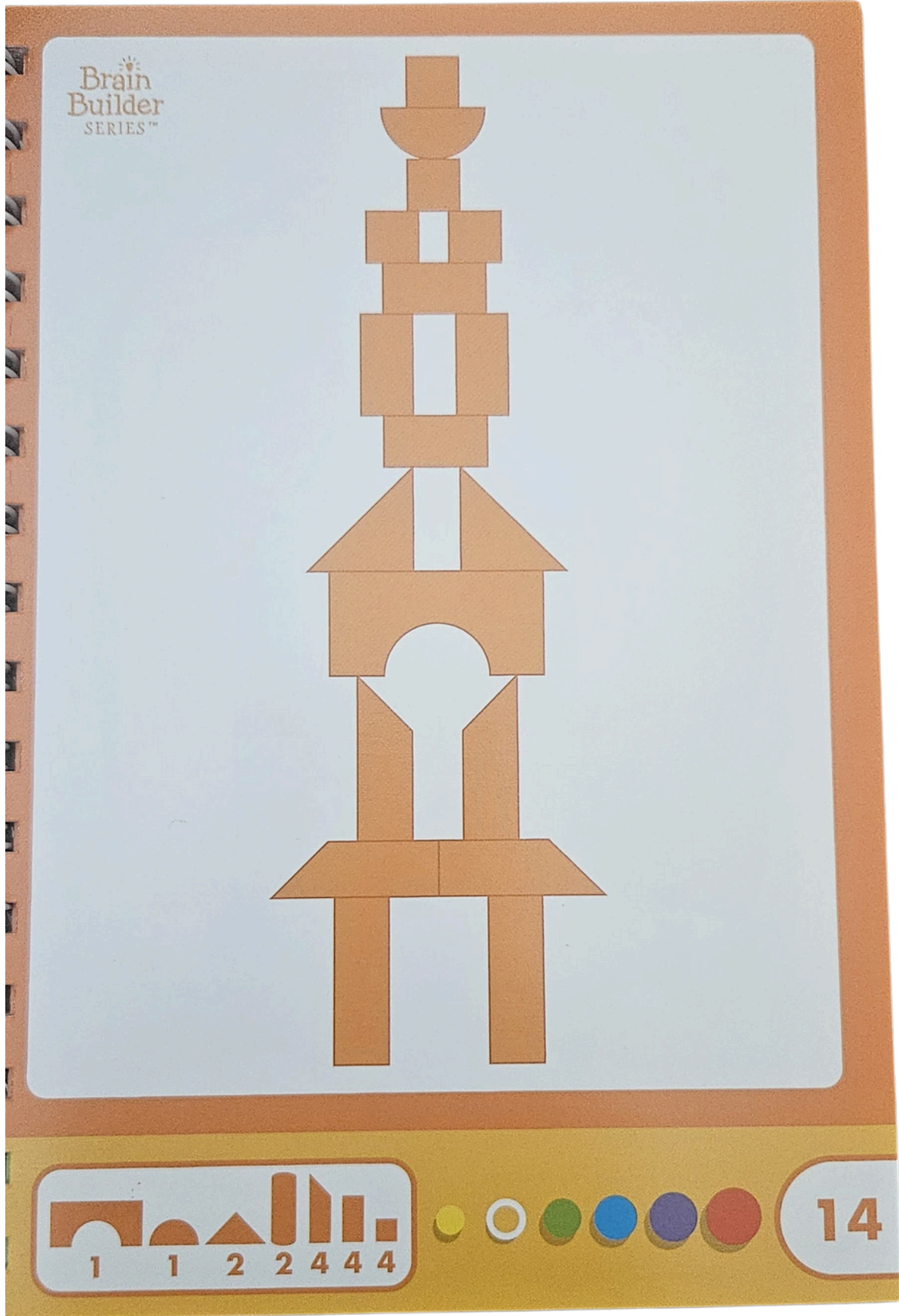
Brain
Builder
SERIES™



13

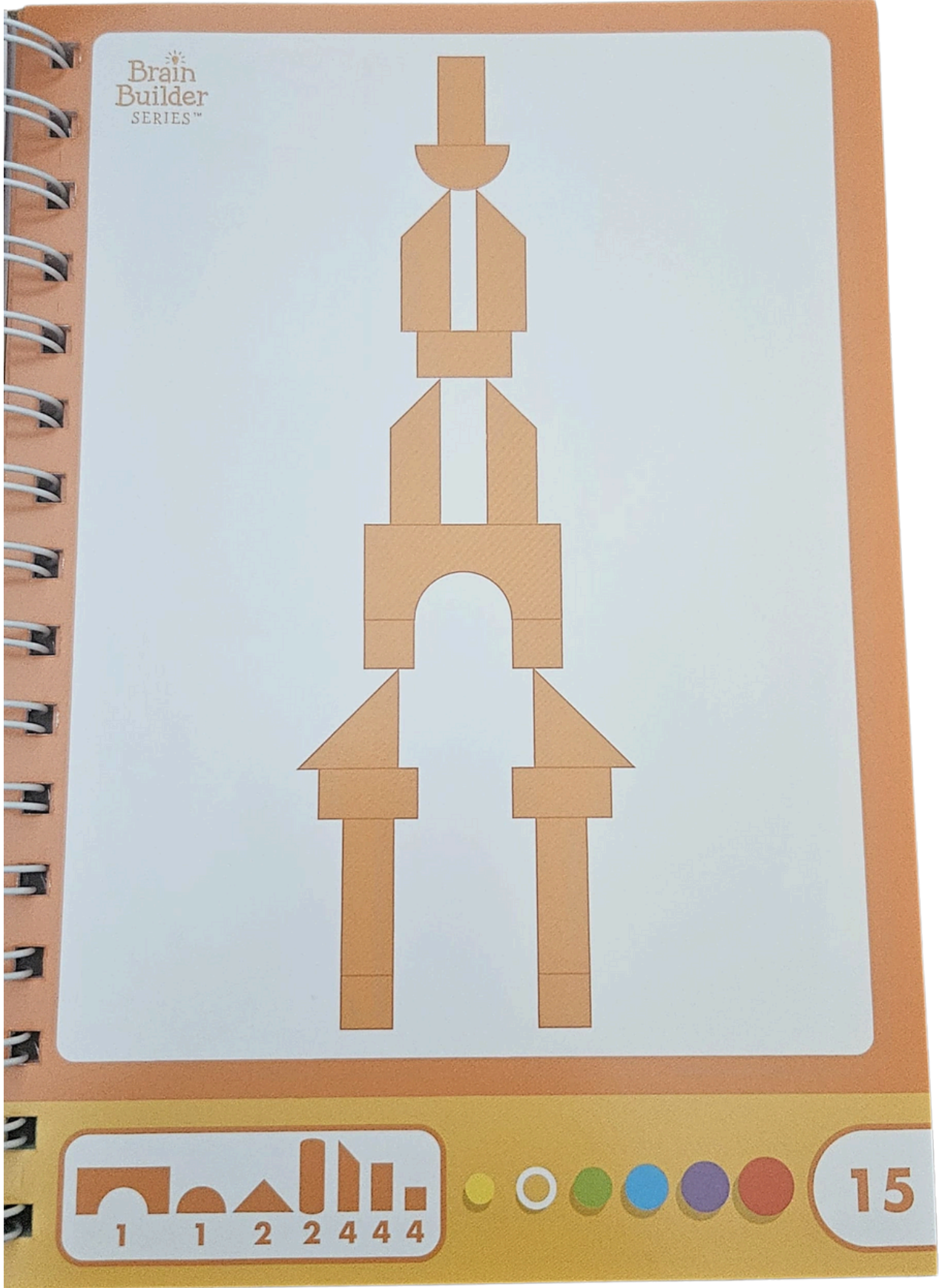
Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni

EQUILIBRIO



Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni



Birkaç parçayı resme bakarak üst üste koymak ve bir yapı oluşturmak kolay gibi görünüyor olabilir ama inanın hiç değil. Bol sabır, dikkat ve hassas hareket etme kabiliyetine ihtiyacınız olacak. Pes etmek yok. Kazanımlar arasında; görsel dikkat, odaklanma konsantrasyon, bağlantısal düşünme ve problem çözme becerileri yer alır.

Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu TAZOF Turnuva Oyunu

Faik Can BARBAROS
TAZOF 2. Kademe Zeka
Oyunları Eğitmeni