



**ÖZEL ANKARA MAYA
ORTAOKULU
X.
MATEMATİK LİGİ**

MATEMATİK LİGİNİN AMACI:

İlköğretim öğrencileri arasında dayanışma ruhunu geliştirmek, matematiği sevdirmek, problemler üzerinden çoktan seçmeli değil, çoğul düşüncelerle çözümler üretmeyi ve okullar arasında kaynaşmayı sağlamak için tasarlanmıştır.

BAŞVURU TARİHİ:

3 – 31 EKİM 2022 TARİHLERİ ARASINDA BAŞVURULAR YAPILACAKTIR.

MATEMATİK LİGİNİN İŞLEYİŞİ:

Matematik ligi büyük ölçüde futbol ligi mantığına dayandırılmıştır.

❖ Her okul 6. Sınıf düzeyinden 2'şer, 7 ve 8. Sınıf düzeylerinden 3'er öğrenci seçerek oluşturduğu takımla www.maya.k12.tr adresindeki başvuru formunu doldurarak online başvuru yapar.

Başvuru sırasına göre ilk yedi takım Matematik Ligi etkinliğine katılmaya hak kazanacaktır.

NOT: Başvuru tarihleri arasında başvuru yapan okullardan Matematik Ligi'ne daha önce katılmamış okullara öncelik tanınacaktır.

❖ 9 Kasım 2022 tarihinde saat 17.00'da Özel Ankara Maya Okulları Oran Yerleşkesinde antrenörler toplantısı yapılacaktır. (Antrenörler toplantısına katılımınız önemlidir. Katılmayacak okulun antrenörü için vekil antrenör atanarak toplantıya katılması beklenmektedir.)

(Gerekli irtibat Özel Ankara Maya Ortaokulu Matematik Zümre Başkanı Bedia Keleş ile okul telefon numarası olan 0312 491 14 90-159 'dan sağlanabilir.)

❖ Antrenörler toplantısında Fikstür çekilişleri yapılacaktır. Aynı zamanda saha öncelikleri belirlenecektir.

Fikstür Örneği		1. Grup		2. Grup	
	MAÇ TARİHİ	EV SAHİBİ	TAKIMLAR	EV SAHİBİ	TAKIMLAR
1.MAÇ	10 OCAK 2023	Kurada çekilen ilk takım (A)	Kurada çekilen ilk dört takım (ABCD)	Kurada çekilen 5.takım (E)	Kurada çekilen son dört takım (EFGH)
2.MAÇ	4 NİSAN 2023	(B)	(ABEF)	(C)	(CDGH)
FİNAL MAÇI	23 MAYIS 2023	Maya Okulları	2 maçta toplam en yüksek puan alan ilk dört takım		

1.maç için kura çekilecek olup, 2. maçta ev sahibi ve takımlar 1. maç dizilimine göre belirlenecektir.

❖ 1. ve 2. maçta 8 takım 4'erli gruplar halinde karşılaşacaklardır.

❖ 1. maç için çekilecek kurada ilk dört takım ABCD bir grup ve son dört takım EFGH ise ayrı bir grup olacaktır. İlk grubun ev sahibi A, ikinci grubun ev sahibi ise E takımı okulları olacaktır.

❖ 2. maç ise ilk maçın kura sonuçlarına göre eşleştirilecektir. ABEF ve CDGH takımları ayrı ayrı karşılaşırken ev sahipleri B ve C takımları olacaktır.

❖ Final Maçı Maya Okulları'nda gerçekleştirileceği için her iki maçta da Maya Okulları ev sahibi olmayacaktır. Kurada çekilen ilk takımın Maya Okulları olması durumunda sıradaki takıma ev sahipliği hakkı tanınır. İlgili takım ev sahipliği için gerekli fiziki donanımına sahip değilse sırasıyla (Kurada çekilen ilk dört takım ABCD) isteğe bağlı ev sahipliğini üstlenir. Aksi durumda Maya Koleji ev sahipliği yapacaktır.

❖ Yapılan iki maç sonucunda takımların aldıkları toplam puan hesaplanacak ve en yüksek puanı alan ilk dört takım Maya Okulları'nda Final Maçına katılma hakkı kazanacaktır.

❖ Final maçında karşılaşacak dört takımın puanı; ilk iki karşılaşmada aldığı toplam puanın %40 'ı ile final maçında elde edeceği toplam puanın %60'ı toplamına göre puan hesaplaması yapılacak ve derecelendirilecektir. Puanlar aşağıdaki biçimde hesaplanacaktır.

$(\text{İlk iki maç toplam puanı}) \times \%40 + (\text{Final maç toplam puan}) \times \%60$

❖ Maça 5 öğrenci ile başlanır. (2 öğrenci 8.sınıf düzeyinde, 2 öğrenci 7. Sınıf düzeyinde, 1 öğrenci 6. Sınıf düzeyinde) Diğer 3 öğrenci yedek olarak bulunacaktır. Her maçta en fazla 3 öğrenci değişikliği yapılabilir. Değişiklik yapılacak öğrenciler aynı sınıf düzeyinde olmak zorundadır. Oyuncu değişikliğini takım kaptanı yapar.

Takım Kaptanı: 8 kişilik öğrenci grubunun arasından seçilen bir öğrenci takım kaptanıdır.

❖ Asıl öğrenciler her maçta sabit kalmak zorunda değildir. Farklı bir maçta 8 kişilik grubunuz içinden herhangi 5 oyuncunun bulunduğu farklı bir as takımla katılabilirsiniz.

❖ Maça çıkmayan takım ilgili maçtan 0 puan alırken, diğer takım veya takımlar sahaya çıkar ve maç sonucunda elde ettikleri puanları alırlar.

❖ Jürinin cevapları değerlendirirken kararsızlığa düşmesi durumunda son söz hakemin (tarafsız gözlemci) dir.

❖ Maçlar aynı gün ve aynı saatte kurada belirlenen ev sahibi takımların okullarında yapılacaktır.

❖ Maç soruları Başkent Üniversitesi ve TED Üniversitesi Matematik Öğretmenliği Bölümü tarafından hazırlanacaktır.

❖ Her maçtaki soru sayısı en fazla 10 olacaktır.

❖ Sorular klasik soru tipinde açık uçlu olacaktır.

❖ Sorular ve çözümleri (kısmi puanlandırılmış) Yürütme Kurulunun belirlediği Bilim Kurulu tarafından hazırlanacak ve imzalı, mühürlü bir zarf biçiminde maçın yapıldığı kuruma tarafsız gözlemci (hakem) tarafından teslim edilecektir.

❖ Kapalı soru zarfları veya bilgisayardan yansıtılacak sorular tüm takımlar ve Maya Okulları temsilcileri maç sahasına gelmeden önce açılmayacak veya ekrana yansıtılmayacaktır.

❖ Her maçta çıkacak soruların konu başlıkları maç tarihinden 2 hafta önce Maya Okulları web Sitesinden duyurulacaktır.

TANIMLAR:

Oyuncu: İlgili okulun Maya Matematik Ligine katılımcı öğrencileridir.

Takım: İlgili okulun Maya Matematik Ligine katılımcı 8 öğrencisinin oluşturduğu gruptur.

Takım kaptanı: İlgili Okulun Maya Matematik Ligine katılımcı takımı arasından seçilen bir öğrencidir.

Takım Antrenörü: İlgili Okulun Maya Matematik Ligine katılımcı takımından sorumlu matematik öğretmenidir.

Jüri: İlgili tüm okulların Maya Matematik Ligine katılımcı takım antrenörleridir.

Maç koordinatörü (sunucu): Maya Matematik Ligi Sunucusu Maya Okulları matematik öğretmenidir.

Tarafsız Gözlemci-Hakem: Maya Matematik Lig sorularını hazırlayanlardan üniversite öğretim görevlisidir.

(Başkent Üniversitesi ve TED Üniversitesi Maya Matematik Ligi soru heyetinde görevli öğretim görevlisi)

Yürütme Kurulu: Maya Okulları matematik öğretmenleri

Bilim Kurulu: Başkent Üniversitesi ve TED Üniversitesi Matematik Öğretmenliği Bölümü, Maya Matematik Ligi Soru Hazırlama Ekibi

MAÇ SAHALARI VE MAÇ BİTİMİ:

- ❖ Maya Matematik Ligi maçları fikstüre göre ev sahibi takımın okulunda yapılır.
- ❖ Maya Matematik Ligi final maçı Maya Koleji'nde yapılır.
- ❖ Tüm takımlar en az 10 en fazla 25 seyirci öğrenci ile katılabilir.
- ❖ Her maçta Yürütme Kurulunun tayin ettiği tarafsız bir gözlemci bulunacaktır.
- ❖ Her maçta Maya Koleji'nden görevli bir sorumlu öğretmen sunucu olacaktır.
- ❖ Her maçın yapıldığı mekânda bir yansıtıcı, skor tahtası, 5 er kişilik 4 masa, 5 kişilik jüri masası bulunmalıdır.
- ❖ Seyircinin uygunsuz tezahüratı durumunda gözlemcinin raporuna göre ev sahibi takıma bir maç seyircisiz oynama cezası verilebilir.
- ❖ Maç esnasında üç oyuncu değiştirme hakkı, her yeni soruya geçiş sürecinde istenildiği zaman yapılabilir. Oyuncu değişikliğine takım kaptanı karar verir. Takım kaptanı oyuncu değişikliği yapmak istediğini ilgili sorudan hemen önce sunucuya bildirir.
- ❖ Tarafsız gözlemci yani Orta hakem ilgili üniversite tarafından görevlendirilen öğretim görevlisidir.
- ❖ Bilim Kurulu tarafından kapalı zarf ile imzalı, mühürlü tarafsız gözlemci aracılığıyla ulaştırılan sorular projelerle yansıtılacak forma getirilir.
- ❖ Takımlar sahadaki yerlerini alır. Yedek oyuncular ise ön sırada sağ ve sol taraflarda oturur.
- ❖ Her sorunun süresi soruları hazırlayan kurul tarafından belirlenir ve soru öncesinde sunucu aracılığıyla duyurulur.
- ❖ Soru kâğıtları her takımın masasına dağıtıldıktan sonra sunucunun düdüğü ile süre başlatılır ve yine düdükle süre bitirilir.
- ❖ Süre bitimiyle birlikte sunucu takım kaptanları aracılığıyla çözümleri teslim alarak hakem heyetine (Jüriye) değerlendirme için iletir.
- ❖ Jüri soruların çözümlerini değerlendirirken sorular ve soruların çözümleri bilgisayar aracılığıyla seyirciye yansıtılır. Hakemlerin değerlendirmelerine göre takımlara puan verilir. Sonuçlar skor tahtasına yazılır.
- ❖ Soruların bitimiyle tüm sorulardan alınan puanlar toplanır. Tarafsız gözlemci tarafından maç sonuç formu doldurulur. Hakem heyeti tarafından (Jüri) imzalanır.
- ❖ Sonuçlar tutanakla Yürütme kuruluna bildirilir.

MAÇ SAHASI DÜZENİ



MAYA MATEMATİK LİĞİ KİMLERDEN OLUŞUR?

Oyuncular:

Maya Matematik Ligi Etkinliğine ilk başvuran 8 okulun 5' i asıl ve 3' ü yedek olmak üzere 8 öğrencisinden oluşmaktadır. Öğrenciler arasından 3 kişi 8.sınıf düzeyinde, 3 kişi 7.sınıf düzeyinde ve 2 kişi 6. Sınıf düzeyinde olmalıdır. Lige katılan 5 asıl oyuncudan 2 kişi 8.sınıf düzeyinde, 2 kişi 7. Sınıf ve 1kişi 6.sınıf düzeyinde olmalıdır. Takım oyuncuları arasından bir kişi takım kaptanı olarak belirlenir. **Takımlar kendilerine matematik ile ilgili sembol, terim, ... gibi isimler bulmalıdır. Örn: $\pi, \Omega, \Sigma, \infty, pascal, ...$**

Seyirciler:

Maya Matematik Ligine katılan tüm okullar en az 10 ve en fazla 25 seyirci ile katılabilirler.

Etkinlik Öncesi Kayıt:

Okullar başvurularını web sayfamızdan yer alacak olan online başvuru formunu doldurarak yapacaktır.

Puan Durumlarının Duyurulması:

Maya Matematik Ligi sonucunda takımların aldıkları puanlar her maç sonunda Maya Okulları – web sayfasında yayınlanacaktır. Final maçına kadar sonuçlar bu sayfa üzerinden takip edilebilir.

Final Maçı:

23 Mayıs 2023 tarihinde Maya Okulları Oran Yerleşkesi'nde oynanacaktır. Final Maçında ilk iki karşılaşmada toplam en yüksek puanı alan dört takım karşılaşacaktır.

Kapanış Töreni:

Maya Matematik Ligi Kapanış töreni final maçı sonrasında Maya Koleji'nde yapılacaktır. Maç sonunda tüm okullara teşekkür belgeleri, okullarına anı plaketleri ve hediyeleri takdim edilecektir.

OKULLARIN DİKKATİNE:

- ✓ Maya Okulları web sayfasındaki başvuru formunu doldurarak başvurunuzu yapınız.
- ✓ Maya Matematik Ligi için katılım onayı aldıktan sonra 6.sınıf seviyesinde 2 öğrenci, 7.sınıf düzeyinde 3 öğrenci ve 8. Sınıf düzeyinde 3 öğrenci seçilmesini takip ediniz.
- ✓ Maya Matematik Ligi ile ilgili maç tarihleri, antrenörler toplantısı, maç sonuçları...gibi her türlü sorunuzun cevabını web sitesinde bulabilir, herhangi bir sorun ile karşılaştığınızda Maya Okulları telefonlarından irtibat kurabilirsiniz.
- ✓ Maya Matematik Ligi kapsamında maçlarda ev sahipliği yapmanız durumu söz konusu ise maç yapılacak uygun bir mekân (konferans salonu, gösteri salonu...) belirleyiniz. Bu mekanda krokide belirtildiği gibi 5 er sandalyeden oluşan 5 masa, skor tahtası, projektör, yansıtıcı tahta bulunmasını sağlayınız.
- ✓ Maya Matematik Ligi'ne katılan grubunuzdan sorumlu okulunuz matematik öğretmenlerinden bir öğretmeni takım antrenörü olarak belirleyiniz.

ANTRENÖRLERİN DİKKATİNE:

- ✓ Okulunuz matematik zümre öğretmenleri ile 6.sınıf düzeyinde 2, 7. Sınıf düzeyinde 3 ve 8. Sınıf düzeyinde 3 öğrencinizi Maya Matematik Ligi için seçerek takımınızı oluşturunuz.
- ✓ Maya Matematik Ligine katılacak olan öğrencilerden 5 tanesi her maçta as takım olarak sahaya çıkacaktır. Diğer 3 öğrenci ise; yedek oyuncular olarak maç esnasında bekleyecektir. 5 as oyuncunuzdan 2 kişi 7.sınıf, 2 kişi 8. Sınıf ve 1 kişi 6. Sınıf düzeyinde olacaktır.
- ✓ **Takımınızın kendilerini bir matematik terimi veya sembolü ile ifade etmelerini sağlayınız. Örn: $\pi, \Omega, \Sigma, \infty, \text{pascal}, \dots$**
- ✓ Oyuncularınızı kendi aralarında doğru ve hızlı karar verebilen birini takım kaptanı olarak seçmeleri için yönlendiriniz.
- ✓ Maya Matematik Ligine katılan 5 as oyuncunuz her maçta sabit kalmak zorunda değildir. Başka bir maçta farklı 5 asil oyuncu ile katılabilirsiniz. Her maç öncesinde maça katılacak olan 5 asil öğrencinizin listesini sunucuya vermeniz gerekmektedir.
- ✓ Maya Matematik Liginde öğrencilerimizin karşılaşacakları sorular klasik olup, kısmi şekilde puanlandırılmış olacaktır. En fazla 10 soru ile karşılaşacak olan öğrencilerimizin sorularının puanları ve süresi birbirinden farklı olabilir. Maç tarihine kadar işlenen 6,7,8. Sınıf programına ait kazanımlardan sorumlu olacak öğrencileriniz ile maç öncesinde ek çalışmalar yapınız.
- ✓ Maya Matematik Ligi sorularını kapsayan konular maç öncesinde Maya Okulları web Sayfasında yayımlanacaktır. İlgili sayfayı takip ederek oyuncularınızı bilgilendiriniz.
- ✓ Maya Matematik Ligi öncesinde kendi okulunuzda küçük bir uygulama yapınız.
- ✓ Takım oyuncularınıza ve takım kaptanınıza kuralları öğretiniz.
- ✓ Maç sırasında oyuncularınız sahada iken kesinlikle müdahale etmeyiniz. (cevaplama veya oyuncu değiştirme sırasında...) Herhangi bir müdahale neticesinde tarafsız hakemin bir sonraki maça seyircisiz katılma veya maça çıkmama cezası verebileceğine dikkat ediniz.

JÜRİ ÜYELERİ DİKKATİNE:

- ✓ Jüri üyeleri maça çıkan takımların antrenörlerinden oluşmaktadır.
- ✓ Maç süresince karşı takımların antrenörleriyle jüri göreviniz olması sebebiyle takımınızla iletişim kurmanız gerekmektedir. Aksi takdirde tarafsız hakem tarafından ceza alacağınızı unutmanız gerekmektedir.
- ✓ Maç esnasında sahada sizin için hazırlanmış Jüri masasında bulunmanız beklenmektedir.

TAKIM KAPTANININ DİKKATİNE:

- ✓ Maya Matematik Liginde maç öncesinde ve sonrasında arkadaşlarınıza destek olmalı, takımın motivasyonunu yüksek tutmalı, yönlendirici, pozitif ve destekleyici olmalısınız.
- ✓ Maç esnasında sahada iken en fazla 3 oyuncu değişikliği yapabilirsiniz. Oyuncu değişikliği yaparken ayrılan arkadaşınızla aynı sınıf düzeyinde farklı bir oyuncunun katılacağı kuralına dikkat etmelisiniz.
- ✓ Oyuncu değişikliği yaparken iyi düşününüz. Amaca yönelik, o anki stres ve kişisel düşüncelerinizden bağımsız kararlar almaya çalışınız.
- ✓ Oyuncu değişikliği yapacağınız zaman elinizi kaldırarak sunucudan oyuncu değişikliğinizi belirtmek için söz isteyiniz.

NOT: Takım kaptanı kendisinin takımdan ayrılması durumunda takımda bulunan uygun bir oyuncuyu takım kaptanı olarak belirler.

- ✓ Oyuncu değişikliğinde oyundan çıkarılan oyuncu tekrar oyuna dahil edilemez.
- ✓ Süre bitiminde sunucuya en üstte takım adınızı yazdığınız tek bir cevap kâğıdı teslim ediniz. Cevap kâğıdınıza takım adınızı yazmama ve sunucuya verdikten sonra cevap kâğıdını değiştirmek istemeniz durumunda kabul edilmeyeceğini unutmayınız.

OYUNCULARIN DİKKATİNE:

- ✓ Maya Matematik Ligi kurallarını öğreniniz.
- ✓ Takım Antrenörünüzün ve takım kaptanınızın uyarılarını dikkatle dinleyiniz.
- ✓ Maya Matematik Ligi kapsamında maçta soruları cevaplarken sessiz olmaya özen gösteriniz. Yan masaların sizden etkilenebileceğini unutmayınız.
- ✓ Maç esnasında takım kaptanınızın yönergelerine uyunuz.
- ✓ Maç esnasında seyircilerle etkileşim kurmayınız.
- ✓ Jürinin cevapları değerlendirmesi sürecinde sessiz kalınız.
- ✓ Her maç sonunda yaka kartlarınızı sunucuya teslim ediniz.

MAÇ KOORDİNATÖRÜ (SUNUCU) DİKKATİNE:

- ✓ Maya Matematik Ligi Sunucusu Maya Okulları matematik öğretmenidir.
- ✓ Maç saatinden en az yarım saat öncesinde ev sahibi takım okulunda bulununuz.
- ✓ Zamanı kontrol etmek için dijital saatinizi, zamanın başlatmak ya da bitirmek için ise düdüğünüzü hazır bulundurunuz.
- ✓ İlk olarak öğrencilerin kimlik kartlarından elinizdeki takım listesini kontrol ediniz.
- ✓ Soru ile birlikte sorunun kaç puan değerinde olduğunu ve süresini belirtiniz.
- ✓ Oyuncu değişikliği yaparken takım kaptanları sizden oyuncu değişikliği işareti yaparak izin isterler. Takım kaptanı kendisi maçtan ayrılırsa kendi yerine as takım oyuncuları arasından bir oyuncuyu takım kaptanı olarak belirler.
- ✓ Bir maçta en fazla 3 oyuncu değişikliği yapılabilir. Oyuncu değişikliği yapılırken aynı sınıf düzeyleri arasında değişiklik yapılabileceği kuralına dikkat etmek önemlidir.
- ✓ Maç esnasında oyundan çıkarılan oyuncu tekrar oyuna alınmaz.
- ✓ Süre bitiminde düdüğünüzü çalınız. Oyunu bitiriniz.
- ✓ Her soru çözümünden sonra cevap kâğıdını takım kaptanlarından alarak Jüri masasına teslim ediniz.
- ✓ Jürinin puanlamasından sonra izleyici öğrencilerden birinin skor tahtasına her takımın puanını yazmasına yardım ediniz.
- ✓ Maç esnasında antrenörlerin ya da seyircinin takımlara müdahale etmesi durumunda tarafsız gözlemciyi uyarabilir ve ilgili takımın ceza almasını sağlayabilirsiniz.
- ✓ Maç sonunda toplam puanları skor tahtasına yazdırınız.
- ✓ Maç sonuç formunu tarafsız gözlemciye doldurarak antrenörlere imzalatınız. Maç zarfına antrenörlerden teslim aldığınız tüm soru ve cevap kâğıtlarını ve değerlendirme formlarını ekleyerek kapatınız. İmzalayarak, Maya Okulları Yürütme Kuruluna teslim ediniz.

TARAFSIZ GÖZLEMCİ (HAKEM) DİKKATİNE:

- ✓ Maya Okulları Yürütme Kurulu tarafından tarafınıza bildirilen 6, 7, 8. Sınıf konularını her maçta üç seviyeden de soru bulunacak şekilde kapsayan önceden belirlenmiş sayıda (en fazla 10 soru) soru hazırlayınız. Soruları klasik – açık uçlu olacak şekilde soru kâğıtları üzerinde kurumun adı ve gerekli diğer antetler olacak şekilde hazırlayınız. Üzerlerinde her soru için süre ve puan belirtiniz. Yarışacak öğrenci sayısı kadar çoğaltınız.
- ✓ Jüri masası için her soruya kısmi puanlandırılmış cevap anahtarı hazırlayınız.
- ✓ Takımlar doğru yaptıkları her adımın puanı kadar puan alacaklardır.
- ✓ Takımlardan alınan cevap kâğıtlarını jüri ile birlikte inceleyerek önceden belirlenen kısmi puanlandırılmış cevap anahtarına göre puanlayınız.
- ✓ Maç sonunda maç sonuç formunu eksiksiz doldurup imzalayınız.
- ✓ Maç zarfına tüm soru ve cevap kâğıtları ile birlikte maç sonuç formunu ekleyerek sunucuya teslim ediniz.
- ✓ Maçın başlangıcından sonuna kadar takım antrenörleri ve seyirciler takımlarına müdahale edemez. Aksi takdirde uyarı ve ceza verme hakkınız vardır. Seyircinin rencide edecek şekilde tezahüratları karşısında uyarı ve ceza verme yetkinizi kullanınız.
- ✓ Antrenörler için ilk müdahaleden sonra uyarı cezası, ikinci müdahaleden sonra takımı maçtan çıkarma cezası verebilir, seyirci için ilk müdahaleden sonra sözlü uyarı cezası, ikinci müdahaleden sonra bir sonraki maça seyircisiz çıkma cezası verebilirsiniz.

ÖDÜL:

1'NCİLİK ÖDÜLÜ

- 1. OLAN OKULA 1'NCİLİK PLAKETİ
- 1. OLAN OKUL ÖĞRENCİLERİNE VE ANTRENÖRÜ ÖĞRETMENİNE BİRİNCİLİK MADALYASI,
- 1. OLAN OKULUN TAKIM OYUNCULARI VE ANTRENÖRÜNEZEKA KUTU OYUNU
- 1. OLAN OKULUN TAKIMOYUNCULARI VE ANTRENÖRÜNESİNEMA BİLETİ

2'NCİLİK ÖDÜLÜ

- 2. OLAN OKULA 2'NCİLİK PLAKETİ
- 2. OLAN OKUL ÖĞRENCİLERİNE VE ANTRENÖRÜ ÖĞRETMENİNE İKİNCİLİK MADALYASI,
- 2. OLAN OKULUN TAKIM OYUNCULARI VE ANTRENÖRÜNEZEKA KUTU OYUNU

3'NCÜLÜK ÖDÜLÜ

- 3. OLAN OKULA 3'NCÜLÜK PLAKETİ
- 3. OLAN OKUL ÖĞRENCİLERİNE VE ANTRENÖRÜ ÖĞRETMENİNE ÜÇÜNCÜLÜK MADALYASI,
- 3. OLAN OKULUN TAKIM OYUNCULARI VE ANTRENÖRÜNEZEKA KUTU OYUNU

TÜM OKULLARA KATILIM PLAKETİ

TÜM ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENLERE KATILIM BELGESİ

DERECELERE GÖRE ZEKA KUTU OYUNLARI FARKLILIK GÖSTERMEKTEDİR.

İLETİŞİM BİLGİLERİ

Mail ile ulaşmak için:

oran@maya.k12.tr

Telefon ile ulaşmak için :

0312 491 14 90

Faks ile ulaşmak için :

0312 491 45 75

Yüz-yüze görüşmek için :

Hayri Çeçen Sokak No: 4

06450 Yeni Oran - ÇANKAYA / ANKARA

BAŞVURU FORMU

KATILIMCI OKUL BİLGİLERİ			
OKUL ADI:			
OKUL MÜDÜRÜNÜN ADI VE SOYADI:			
ADRESİ:			
İL / İLÇE :			
TELEFON:			
FAKS:			
E-POSTA:			
TAKIM BİLGİLERİ			
TAKIM ADI:			
TAKIM ANTRENÖRÜ:			
TAKIM ANTRENÖRÜ GSM NO:			
E-POSTA:			
OYUNCU BİLGİLERİ			
6.SINIF	ADI VE SOYADI	DOĞUM TARİHİ VE YERİ	E-POSTA
1. OYUNCU(6.SINIF)			
2. OYUNCU (6.SINIF)			
7.SINIF	ADI VE SOYADI	DOĞUM TARİHİ VE YERİ	E-POSTA
1. OYUNCU(7. SINIF)			
2. OYUNCU(7.SINIF)			
3. OYUNCU (7.SINIF)			
8.SINIF	ADI VE SOYADI	DOĞUM TARİHİ VE YERİ	E-POSTA
1. OYUNCU(8.SINIF)			
2. OYUNCU(8.SINIF)			
3. OYUNCU(8.SINIF)			

NOT : Yukarıdaki form www.maya.k12.tr adresinden online olarak doldurulacaktır.