

T.C.  
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

## KİŞİSEL GELİŞİM VE EĞİTİM ALANI

### 10x10 ÇAPRAZ DAMA KURS PROGRAMI

2016  
ANKARA

## İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI .....	2
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	2
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI.....	2
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ .....	2
PROGRAMIN AMAÇLARI .....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR .....	3-4
PROGRAMIN KREDİSİ .....	5
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ.....	5-11
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR .....	11
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ .....	11
BELGELENDİRME.....	11

## **PROGRAMIN ADI**

10x10 Çapraz Dama

## **PROGRAMIN DAYANAĞI**

1. 14/6/1973 tarihli ve 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu
2. Talim Terbiye Kurulu'nun 05/09/2013 tarih ve 118 sayılı "Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zeka Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programında Değişiklik Yapılması" konulu kararı.

## **PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI**

1. Okuryazar olmak.
2. 6 yaşını doldurmuş olmak.
3. Dama kurs programına katılmasına engel bir sağlık problemi olmadığını beyan etmek.

## **EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ**

Program eğitimcileri aşağıdaki öncelik sırasına göre belirlenir:

1. Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma esaslarına göre atanan öğretmenlerden dama konusunda eğitim almış olanlar,
2. Programın uygulanmasında Dama konusunda eğitim almış olan Felsefe öğretmenleri,
3. Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma esaslarına ilişkin çizelgede yer alan yükseköğretim program/fakülte mezunlarından dama konusunda eğitim almış olanlar,
4. Yaygın eğitim kurumunun 1. Maddeye uygun kadrolu öğretmeni bulunmadığı durumda Örgün Eğitimdeki aynı maddeye uygun atanmış branş öğretmenleri,

görevlendirilir.

## **PROGRAMIN AMAÇLARI**

Dama Kurs Programına bitiren bireyin;

1. Oyun tahtasının ve taşların rengini ve hareket özelliğini bilmesi,
2. Oyuncu sayıları ve oyun süresi hakkında bilgi sahibi olması,
3. Hakemler ve oyundaki etkilerinin farkında olarak oynaması,

4. Yapılan hamlelerin notasyonunu yazması,
5. 10x10 çapraz dama çıkış tekniklerini bilerek oynaması,
6. Kombinezonları uygulamayı bilerek oynaması,
7. Dama olan taşın özelliklerini bilerek oynaması,
8. 10x10 çapraz dama analiz tekniklerini bilerek oynaması,
9. Kenar oyunlarının atak ve savunmalarını yaparak ve bu türleri analiz ederek oynaması,
10. 10x10 çapraz dama oyun tekniklerini bilmesi,
11. 10x10 çapraz dama strateji tekniklerini bilmesi,
12. Puanlama yöntemini bilerek oynaması,
13. Temel oyun sonu tekniklerini uygulaması,
14. Öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanınması ve geliştirmesi,
15. Problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi,
16. Hızlı ve doğru karar vermesi,
17. Sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi,
18. Zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi,
19. Çözüme odaklanma alışkanlığı geliştirmesi,

amaçlanmıştır.

## **PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR**

### **1. Dama Kurs Programı**

Günümüz dünyası bilim ve teknolojideki gelişmelere paralel olarak hızla değişiyor. Bugünün dünyasında değişimin nesnesi olmak yerine öznesi olmak, bireylerin yenilik ve çözüm üretme kapasitelerinin gelişme düzeyine bağlıdır. Değişime uyum sağlamanın ötesinde, içinde yaşadığımız dünyada sürdürülebilir bir rekabet gücü oluşturmak için üretken bir değişimi hayal edecek, tasarlayacak ve yönetecek zihinsel yeterliliklerin ve kapasitenin oluşturulması gerekmektedir. Günlük problemlere ya da amaçlı olarak kurgulanmış problemlere alışılmışın dışında, özgün ve farklı çözümler üretebilmek, bir sorunun birden fazla cevabının olabileceğini görmek ve alternatif cevaplar üretebilmek, günümüzde bireyin hem kendi yaşamı için hem de toplum için artı değer üretmesinin temelini oluşturmaktadır. İnsanlık için yaşamı kolaylaştıran, bir güçlüğün üstesinden gelmeyi sağlayan her türlü gelişme ve buluş, alışılmışın dışındaki zihinlerin ürünüdür. Farklı düşünebilmeyi ve farklı çözümler üretebilmeyi sağlayan zihnin, mantığın, bilişsel kapasitenin ve akıl yürütmenin insan hayatı boyunca geliştirilebilir

nitelikler olduđu bilinmektedir. Ancak bu gelişme erken yaşlarda göreceli olarak daha kolay ve daha hızlı gerçekleşmektedir. Zekâ oyunları dersinin ortaokullarda seçmeli bir ders olarak okutulmasının gerekçesi bu temel kabullere dayanmaktadır.

Kavramlar ve algıları kullanarak soyut ya da somut nesnelere arasındaki ilişkiyi kavrayabilme, soyut düşünme, akıl yürütme ve bu zihinsel işlemleri bir amaca yönelik olarak kullanabilme yetenekleri zekâ olarak adlandırılmaktadır. Einstein'a göre zekânın gerçek göstergesi bilgi değil, hayal gücüdür. Okullarda, öğrencilere yalnızca bilgi aktarmak onların bilişsel kapasitelerinin, problem çözme becerilerinin, düşünme becerilerinin ve bir problemin çözümünde farklı stratejiler oluşturma ve kullanma becerilerinin geliştirilmesine yetmez. Öğrencilerin çeşitli oyunlar ve etkinliklerle zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde zekâ oyunları etkili bir araç olarak kullanılabilir. Zekâ oyunları gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış halidir. Bu yüzden problem çözmeyi öğretmek için kullanılacak iyi bir araçtır.

2. Kursun işlenmesinde bölge, çevre, saha, malzeme, ilgi, ihtiyaç ve öğrenme ortamının durumu dikkate alınmalıdır.

3. Ünitelere ayrılacak süreler ve ünitelerin işleniş sırası; kursiyer seviyesine, ortam ve olanaklara, çevre etkenlerine göre belirlenebilir.

4. Yerel, ulusal ve uluslararası müsabakalar sırasında yapılmış kayıtlar sınıf ortamında izletilerek sergilenen performans ve kullanılan teknikler hakkında sınıfta konuşma ortamı oluşturulmalıdır.

5. Kursiyerlerin sportif ve kültürel alanlarda iletişim düzeyini geliştirmesi, yazılı ve görsel kaynakları belirleyerek bunlara ulaşabilmesi, kazanımlarını günlük yaşantılarında kullanmasına olanak sağlayacak etkinliklere yer verilmelidir.

6. Ders ve çalışmalar esnasında her türlü sağlık tedbiri alınmalı ve yeterli araç gereç bulundurulmalıdır.

7. Manevi, kültürel ve evrensel değerleri benimseyen, koruyan ve geliştiren bireyler yetiştirilmesinde spor eğitiminin önemli bir yeri vardır. Bu bakımdan programda yer alan üniteler ve kazanımlarla ilişkilendirilerek tabloda sunulan değerlere ilişkin çalışma ve etkinliklere yer verilmesi önemlidir. Etkinlik ve çalışmalar planlanırken örnek olarak verilmiş konu başlıklarından yararlanılabilir.

Değerler
<u>Saygı</u>
<u>Hoşgörü</u>
<u>Doğruluk ve dürüstlük</u>
<u>Adalet ve adil olma</u>

8. Problem çözme becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunların uygulanmasında aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

a) Problemleri tam olarak anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisinin geliştirilmesi,

b) Farklı zekâ oyunları kullanılarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirilmesi,

c) Problem çözmeye edinilen deneyimlerle öğrencilerin öz güveninin geliştirilmesi,

d) Hızlı ve etkin karar verme becerisinin geliştirilmesi,

e) Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheli bir yaklaşımın geliştirilmesi,

f) Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanımlarının sağlanması.

9. Ayrıca zekâ oyunları entelektüel bilgi ve birikimin evrensel bir göstergesi olarak görülür. Bu sayede zekâ oyunları bağlamında dünyanın her yerinden insanlarla iletişim kurma fırsatı olacaktır. İletişim becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunlarda aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:

a) Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerinin geliştirilmesi,

b) Öğrencilerin düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerinin geliştirilmesi,

c) Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerinin geliştirilmesi.

ç) Centilmenlik anlayışı içinde rakiplerine ve takım arkadaşlarına saygılı olma becerisinin geliştirilmesi amaçlanmalıdır.

## **PROGRAMIN KREDİSİ**

Genel kurs programlarında kredilendirilme yapılmamaktadır.

## **PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ**

Kurs programının süresi; günde en fazla 8 ders saati uygulanacak şekilde toplam 60 ders saati olarak planlanmıştır.

Konular	Süre (Ders Saati)
Oyun Tahtası Ölçüleri	
Taşların Rengi Ve Hareket Özellikleri	
Oyuncu Sayıları Ve Oyun Süresi	

Hakemlerin Oyundaki Etkisi	
Hamleye Göre Dama Taşı	
Berberlik	
Puanlama	
Notasyon	
Dama Çıkış Teknikleri	
Dama Analiz Teknikleri	
Dama Kurtulmaz Teknikleri	
Çıkış Teknikleri ve Analiz	
Dama Oyun Teknikleri	
Savunma Teknikleri	
Oyun İsimleri	
Kırık Oyun Teknikleri	
Büyük Oyun Teknikleri	
Eğlenceli Oyunlar	
Az Taş Tekniği	
Hamle Teknikleri	
TOPLAM	60 saat

## İÇERİK

### A. OYUN TAHTASI ÖLÇÜLERİ

1. 10X10 uluslararası yarışmalarda elektronik tahtalar kullanılır.
2. 60x60 cm ebatlardan oluşur.
3. 10X10 100 kareden oluşur.
4. 20+20 40 taş ile oynanır.

### B. TAŞLARIN RENGİ VE HAREKET ÖZELLİKLERİ

1. Oyun tahtasının çeşitlerini ve rengini bilir
2. Sadece siyah karelerde oynanır
3. Sol üst köşede beyaz kare olmalıdır.
4. Beyaz taşların oyuna başladığını bilerek oynar.
5. Taşlar çapraz olarak hareket eder, asla geri, düz ileri, düz sağa sola hareket edemez.
6. Taş alma durumlarında atlayarak taş alınır, pozisyona göre geriye doğru çapraz olarak taş alma hakkına sahiptir.

7. Taş alma mecburidir. Çok olan yerden taş alınacaktır. İki taraftan da taş alma varsa, avantaja göre hareket edilmelidir.
8. Son hamleye ulaşan taş dama olur ve çapraz olarak ileri geri çok hamleler yapabilir.
9. Taş toplama kurallarına göre (türk vuruşu) kuralı vardır, bu kurala göre taş toplarken aynı yerden geçilemez.

#### **C. OYUNCU SAYILARI VE OYUN SÜRESİ**

1. Oyuncu sayısını turnuva organizasyonu komitesi tarafından açıklanır.
2. Oyun süresinin organizasyon komitesi belirler
3. Oyunun süresi 80+80 dakikadır.
4. Hızlı oyunlarda her hamle için bir dakika verilir, hızlı oyuncunun süresi artar. Süresi biten sporcu, pozisyon ne olursa olsun kaybeder.

#### **D. HAKEMLER, HAKEMLERİN OYUNDAKİ ETKİSİ**

1. Başhakem
2. Yardımcı hakemler
3. Masa hakemi
4. Hakemlerin görevleri
5. Sorumlulukları
6. Hakem kararlarına uygun davranma, hakem kararlarına itiraz edilemez.

#### **E. NOTASYON**

1. Notasyon bilgilerinin kağıtlara yazılması gerekir.
2. İtiraz durumlarında hakemler notasyon kağıdına bakarak karar verir.
3. 10x10 çapraz dama notasyonu 1 - 50 arası ve rakamlarla gösterilir. Taş yemelerde (x) işareti kullanılır.
4. Maç sonlarında sonuçlar ve notasyon kağıtları sporcular tarafından imzalanmalıdır.

#### **F. 10x10 DAMA ÇIKIŞ TEKNİKLERİ**

1. Ortadan çıkış
  - a. Hamle zenginliği az olduğu için ortadan taş değiştirerek, kırışarak rakibin taşlarını bitirmeye ileri doğru hamle almaya yönelik oyun
2. Sağ kenar çıkış
  - a. Köşe de olan taşlar daha güvenli bölgede kaldığı için Savunma ağırlıklı
3. Sol kenar çıkış
  - a. Köşe avantajları değerlendirilerek daha güvenli ve savunmaya dayalı



## **G. KOMBİNEZONLAR**

1. Rakibe ardışık taşlar vererek daha çok taş almaya yada damaya çıkmak için uygulama
  - a. Roozenburg açılışı
  - b. Keller açılışı
  - c. Kirpi
  - d. Krajenbrink hücumu
  - e. Klasik
  - f. Yanıt

## **H. DAMA TAŞININ ÖZELLİĞİ**

1. Dama taşı rakip sahadaki en son karelere ulaşıldığında taşın aldığı özelliştir.
2. Dama taşı üst üste konmuş iki taştan oluşur.
3. Dama taşı çapraz olmak üzere ileri ve geriye doğru istediği kadar çapraz hareket edebilir.
4. Dama taşının hareket bölgesindeki tüm taşları mesafe olmaksızın yiyebilir.
5. Dama taşı taş alırken aynı yerden geçemez.
6. Tek dama ancak dört dama ile yakalanabilir. Daha az damayla oyun beraberlikle sonuçlanır.
7. Bazı özel pozisyonlarda rakibi bilerek dama ya çıkarma ve oyun kurmak çapraz damanın büyük özelliklerinden biridir.

## **I. DAMA ANALİZ TEKNİKLERİ**

1. 10x10 çapraz dama analiz teknikleri dama da ustalaşma adına öneme sahiptir. Yapılan hamlelerin daha ileri hamlelerde avantajları hesaplanarak oynanacağını bilerek oynar.
2. Düşünme stratejisinin doğru bir şekilde uygulanması sonucu oluşan durumların doğru şekilde muhakemesinin yapılmasını sağlayan tekniklerin tümüdür.
3. Dama konumlarında hızlı bir şekilde en iyi ya da etkili hamleyi bulabilmek amacıyla aday hamlelerin belirlenmesi ve disiplinli bir şekilde sınınanarak değerlendirilmesi sürecidir.  
Düşünme süreci şu aşamalardan oluşur.
4. Aday hamlelerin belirlenmesi
  1. Ciddi olarak oynanabilecek hamlelerin belirlenmesi ve oynamanın mümkün olmadığı hamlelerin elenmesi sürecidir.
  2. En iyi hamlenin seçilmesi

Hamlelerin hesaplanması sonucunda en cazip hamlenin belirlenmesi sürecidir.

3.Hamlenin kontrol edilmesi.

5. Seçilmiş olan hamlenin taktiksel hatalara karşı yeniden kontrol edilmesi sürecidir. olumsuzlukların ortaya çıkması durumunda yeniden 1 ve 2 adıma geri dönmelidir.
6. Konumun değerlendirilmesi sporcunun düzeyine göre değişkenlik gösterir.

#### **J. KENAR OYUN ATAK VE SAVUNMA ANALİZİ**

1. Oyunların bölümlerinin sağ kanat, sol kanat şeklinde isimlendirildiğini bilerek oynar.
2. Taşların yeme şekillerinin anlatılması, atlayarak taş yenilmesi, çok olan yerden zorunlu taş yenmesi anlatılır.
3. Oyunda kazanmanın rakip taşlarının tamamının bitmesi yada kalan taşların hareket edememesi gerektiğinin anlaşılmasıdır.
4. 10x10 çapraz dama büyük oyunlarda rakibi taş istekli bırakmalıdır.
5. Rakip taş istediğinde en doğru hamle bulunarak üstünlük sağlamaya çalışmalıdır.
6. Oyun esnasında taş fazlalığı avantajı yakalandığında bire bir yada ikiye iki taş değiştirmeler kullanılarak oyunun sonucuna gidilmelidir.
7. Yapılan hamleler ve oyunlar notasyon tutularak kayıt altına alınmalıdır

#### **K. 10x10 ÇAPRAZ DAMA OYUN TEKNİKLERİ**

1. Taş avantajı: rakibin taşlarından bir verip iki alarak yapılan oyun çeşitlerinden biridir.
2. Taşları değiştirerek rakibin bölümüne doğru alınan ileriye doğru hamlelerdir.
3. Askılı oyunlar: rakibi taş istekli bırakarak istenilen taşlara basılan ve kazanılan oyun teknikleridir.

#### **L. STRATEJİ TEKNİKLERİ**

Strateji saldırı, kuşatma, merkezi kazanma ya da zayıf taştan yararlanmak amacıyla yapılır

1. Taşlar kesilerek taşların azaltılmasıyla yapılan az taşlarla ilgili hamlelerdir.
2. Oyuna gidilen, az taş kesilen oyun çeşitleri askılı oyunlar da bu grupta yer alır.
3. İki verip iki alma ya da iki verip üç aşarak taş kazanma oyunları önceden hesaplanarak yapılmalıdır.

## **M. 10X10 ÇAPRAZ DAMADA PUANLAMA**

1. Puanlama ve eşleştirme isviçre sistemine göre yapılmalıdır.
2. Eşleştirmelerde ve puan eşitliğinde rakiplerin topladığı puanların toplamı averajı belirler.
3. Özel durumlarda ikili averaj da kullanılabilir.
4. Bazı az katılımlı yarışmalarda robin kurallarda geçerlidir.
5. Galibiyet halinde 2 tam puan alınır.
6. Beraberlikte 1 puan alınır.
7. Mağlubiyetlerde 0 puan verilir.
8. Dünya şampiyonalarında hızlı oyunlara da geçiş vardır. Bu durumlarda süresi biten kaybeder, hamle süresi bir dakikadır. Özel durumlarda 5 şer dakika verilir. Bu pozisyonlarda notasyon yazılmaz.

## **N. TEMEL OYUN SONU**

1. Boş hamleli oyunlara gidilirken rakibin basılacak taşının olması gerekmektedir.
2. Birden fazla boş hamle ve boş hamle çeşidi olabilir.
3. Boş hamleli oyunlar için taşların açık olması gerekmektedir.
4. Boş hamleli oyun çeşitleri FMJD ana sayfasından görülebilir.
5. Boş hamleli oyun çeşitleri genellikle yapan ustaların isimleriyle anılır.
6. Temel oyun sonu tekniklerinde, az taşlar ya da dama olan pozisyonlar vardır. Genelde bu pozisyonlar beraberlikle sonuçlanır.
7. 10x10 çapraz damanın en büyük özelliklerinden biri taş alma ve çapraz hareket etme olduğundan oyun sonları çıkışlardan daha büyük öneme sahiptir.

## **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR**

Bireylerin, çeşitli ölçme araçları kullanılarak;

1. Kursun amaçlarına ulaşım ulaşmadığı ölçülecektir.
2. Kursiyerlerin yaptığı tüm öğrenim faaliyetleri değerlendirilecektir.
3. Değerlendirme; teorik ve/veya uygulamalı olarak yapılmalıdır.
4. Teorik değerlendirme, programın tüm amaçlarının kazanılıp kazanılmadığını ölçecek şekilde yapılmalıdır.
5. Değerlendirme 100 puan üzerinden yapılmalı ve sınav başarısı Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre belirlenmelidir.

## **PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ**

- 1) Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri ve kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
- 2) Yararlanılacak kaynak araç-gereçler; Dama tahtası, 40 dama taşı, bilgisayar, projeksiyon, yazı tahtası, kitap, görsel materyaller

## **BELGELENDİRME**

Kurs programını başarı ile bitirenlere kurs bitirme belgesi düzenlenir.