
**KAHRAMANMARAŞ SÜTÇÜ İMAM
ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

Dersin Kodu-Adı-Şubesi: MB263 - Eğitimde Zeka Oyunları - Şube 1

Oyun Türü: Strateji Oyunları

Oyun ismi: Amiral Battı

Grup Üyeleri

- Alper Kara - 21220071007
 - Esma Kılınç - 21220071003
 - Tuğba Bekil - 21220071040
 - Kübra Nur Takmaz - 20220071028
-

Ders Sorumlusu:

Dr. Öğr. Üyesi NİLÜFER ZEYBEK

Oyun Türü: Strateji Oyunları

Oyun: Amiral Battı

İşlenen Oyun Düzeyi: D1-D2-D3-D4

Etkinliğin Temel Öğeleri: Akıl ve Mantık Yürütme, Problem Çözme, Dikkat Becerilerini Geliştirme, Doğru Karar Verme, İşbirlikçi Öğrenme, İletişim, Görsel Zeka Becerilerinin Geliştirilmesi

Hedeflenen İlkokul Matematik Dersi Öğretim Programı Kazanımı:

- M.4.1.1.4. Doğal sayıları en yakın onluğa veya yüzlüğe yuvarlar. En çok dört basamaklı sayılarla çalışılır.

Oyunun Kazandırmayı Amaçladığı Beceriler: Akıl yürütme, problem çözme, analitik düşünme

Gerekli Malzemeler: Etkinlik/A4 kâğıdı, kalem, silgi.

Oyunun Tanıtımı ve Tarihçesi:

Amiral battı, (Battleship) 2 kişilik düşünce ve strateji tabanlı bir kutu (masa) oyunudur. Her oyuncu kendi gemi filosunu diğer oyuncudan gizlediği, önceden yatay ve dikey koordinatların belli olduğu bir alanda (kâğıt veya plastik tabla üzerinde) oynanır. Oyuncular sırayla koordinat belirtip "atış" yaparak diğer oyuncunun gemilerinin yerlerini bulup batırmaya çalışırlar.

Amiral battı oyununun, I. Dünya Savaşı'ndan beri kalem ve kâğıt ile oynandığı bilinmektedir. Oyununun kökeninin I.Dünya Savaşı sırasında oynanan Fransız L'Attaque (Gizli Hedef) oyununa dayandığı düşünülüyor, ancak 1890 yılında George Howard Monks tarafından çıkarılan Basilinda oyunu da benzerlik göstermektedir. Oyunun ilk ticari versiyonu 1931'de ABD'de Starex şirketi tarafından Salvo adı ile piyasaya sürüldü. 1967 yılına kadar birçok farklı isimde basılı kâğıt-kalem oyunu olarak satıldı. 1967'de Milton Bradley firması tarafından ilk kez minyatür plastik gemiler ve delikli plastik tablalar kullanılarak bir kutu oyunu olarak piyasaya sürüldü. 1977'de aynı şirket bu kez bilgisayarlı bir "Elektronik Amiral Battı" çıkardı, bunu 1989'da "Elektronik Konuşan Amiral Battı" izledi.

Oyunun Temel Amacı: Oyunun temel amacı rakibin gemilerine atış yaparak batırmaktır. Bu noktada dikkat edilmesi gereken nokta gemilerin yatay olarak, dikey olarak ve çapraz olarak konumlandırılmış olmasıdır. Eğer atış yapıldığında gemiye isabet ettiyse diğer atışlar hemen atışın sağına, soluna, yukarıya ya da aşağıya yapılmalıdır ki farklı büyüklükteki gemiler bu şekilde batırılmış olur.

NASIL OYNANIR ?

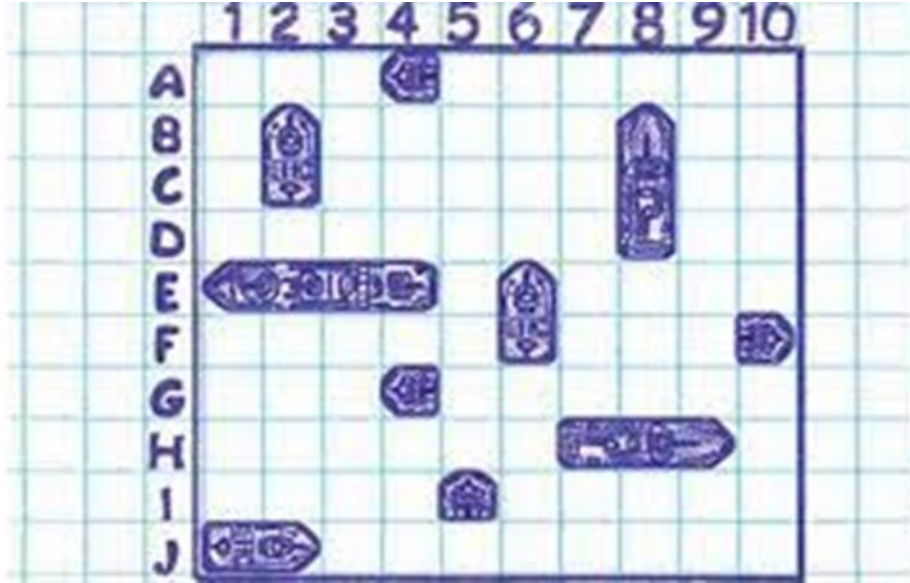
- Öncelikle her oyuncu bir kağıt ve kalem alarak büyük bir kare çizer. Sonra bu kare küçük karelere bölünür. Sütunlara sırasıyla A,B,C,D,E,F,G,H,I ve J harfleri yazılır. Satırlara ise 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ve 10 sayıları yazılır. Oluşturulan kareler savaş alanlarını belirtmektedir.
- Oyun alanına her bir oyuncu 10 adet gemi yerleştirebilir.
- Bu gemiler ile atış yapmak ve ilerlemek için gereklidir. Yerleştirilen gemiler rakibe söylenmez ve tahmin edilmeye çalışılır.
- Oyunun amacı ise verilen komutlar ile karşı oyuncunun gemilerini batırmaktır. Bunun için koordinatlar belirlenir ve atış yapılır. Karşı oyuncu belirlenen noktada hangi geminin vurulduğunu söyler. Buna göre doğru atış yapıp yapmadığınız belirlenmiş olur.
- Rakibinin tüm gemilerin batırmayı başaran kişi oyunun galibi olmaktadır.

Amiral Battı Kuralları Nelerdir?

- İlk başta her oyuncu 100 kareden oluşan 10x10 şeklinde bir oyun alanı hazırlamalıdır.
- Oyun alanı oyuncuların isteğine göre daha büyük bir şekilde çizilebilir.
- Her oyuncu çizmiş olduğu alana gemilerini yerleştirmek zorundadır.
- Oyuncuların isteğine göre gemilerin yerleri ya kağıdın arkasına işaretlenir ya da akılda tutma yöntemi ile belirlenir.
- Oyun şansın yanında stratejik hamlelere dayanan bir oyundur. Stratejik hamleler yaparak doğru kararlar vermelisiniz.
- Koordinatlar söylenirken A4 veya C7 gibi kodlar söylenmelidir. Atışlar bu koordinatlara göre yapılır.
- Bir oyuncunun yaptığı atış başarısız olursa sıra karşı tarafa geçer.
- Oyunda bir kişinin tüm gemileri batana kadar oyun devam eder.

Oyuna yerleştirilmesi gereken gemi sayısı;

- 1 tane Amiral
- 2 tane kruvazör
- 3 tane muhrip
- 4 tane denizaltı



Eğitime Uyarladığımız Amiral Battı Oyununun kuralları:

- Amiral battı oyunu 2 adet kart ile oynanır. Bu kartlardan ilki filo kartı diğeri ise atış kartıdır.
- Atış kartımız adaları bulmaya çalıştığımız alandır. Bu numaralandırılmış kart üzerinde bir lokasyon belirleyip atış yapılır ve adayı bulmak hedeflenir.
- İlk atış yapma hakkını belirlemek için başlangıç sorusu sorulur ilk doğru cevap veren ilk atış yapma hakkına sahip olur ve gemi rengini seçme hakkını da kazanır.
- Filo kartında yer alan adalar üzerinde aynı zamanda en yakın onluğa ya da yüzlüğe yuvarlanması gereken sayılar yer almaktadır.
- Adayı bulan ve ada üzerinde yer alan sayıyı doğru bir şekilde yuvarlayan adanın sahibi olur ve tekrar atış yapma hakkına sahip olur.
- Adayı bulup soruya yanlış cevap veren maalesef hakkını kaybeder ve sıra rakibe geçer.
- En fazla adayı vuran oyunu kazanır.

Malzemeler : Kağıt, Kalem

Nasıl oynanır ?

Örnek Oyun Kuralları Ve Resimli Anlatımı:

- Oyun iki kişi ile oynanır.
- Oyun başlangıcında sorulan soruya ilk olarak doğru cevap veren kişi ilk atış yapma hakkını kazanır.
- Başlangıç sorusuna aşağıda yer verilmiştir.
- Atış kartı üzerinde yer alan kutucuklardan üçer adet kutu numarası ve rakamı ile birlikte söylenir. Örneğin 1-C gibi.
- Her oyuncu sırayla atış lokasyonunu söyler. Toplam da 3 farklı lokasyon söyler.
- Oyuncunun söylediği lokasyonda filo kartında eğer bir ada var ise, ada üzerinde yer alan sayıyı 30 saniye içerisinde en yakın onluğa yuvarlaması gerekmektedir.
- Verilen cevaplar doğru ise en çok adayı ele geçiren oyunu kazanmış olur.

Yapılan atışlarda adalar bulunamazsa veya eşitlik varsa final sorusunu en kısa sürede doğru cevaplayan oyunu kazanır.

Başlangıç Sorusu: 24 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

Atış kartı

	A	B	C
1			
2			
3			



Filo Kartı

	A	B	C
1			
2			
3			

1-B: 12 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

2-A: 38 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-A: 41 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-C: 88 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

FİNAL SORUSU:43 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

D1 (KOLAY)DÜZEYİ

- Oyun iki kişi ile oynanır.
- Her oyuncu toplamda 3 atış yapacaktır.
- Oyun başlangıcında sorulan soruya ilk olarak doğru cevap veren kişi ilk atış yapma hakkını kazanır.
- Atış kartı üzerinde yer alan kutucuklardan üçer adet kutu numarası ve rakamı ile birlikte söylenir. Örneğin 1-C gibi.
- Söylenilen lokasyonda filo kartında eğer bir ada var ise, ada üzerinde yer alan sayıyı 30 saniye içerisinde en yakın onluğa yuvarlaması gerekmektedir.
- Verilen cevaplar doğru ise en çok adayı ele geçiren oyunu kazanmış olur.
- Yapılan atışlar adalarda bulunamazsa veya eşitlik varsa final sorusunu en kısa sürede doğru cevaplayan oyunu kazanır.

Başlangıç Sorusu: 52 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

ATIŞ KARTI

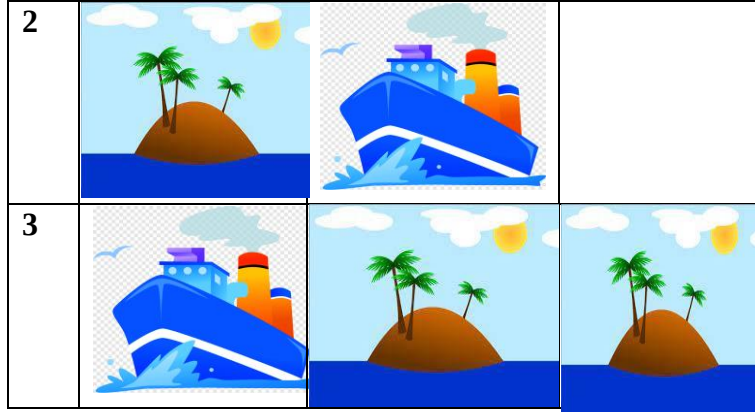
	A	B	C
1			
2			
3			



- ✓ Başlangıç sorusuna doğru cevap veren oyuncu birinci oyuncu olur ve ilk atışını yapar aynı zamanda gemisini de seçer.
- ✓ 1. Oyuncu kırmızı gemiyi seçti diyelim, ilk atışını da yapar ve 2B ye atış yapar sıra diğer oyuncuya geçer.
- ✓ 2. Oyuncu ise 1A ya atış yapar. Sıra 1. Oyuncuya geçer.
- ✓ 1. Oyuncu 1A,3C ve 1C noktalarına atışını yapar.
- ✓ 2. Oyuncu 3A,2A ve 2B noktalarına atış yapar.
- ✓ Atışlar filo kartı üzerinde kontrol edilir.

FİLO KARTI

	A	B	C
1			



- ✓ Filo kartı üzerinde her atış tek tek kontrol edilir ve ilgili soru oyunculara yöneltilir.
- ✓ Filo kartı kontrol edildiğinde 2 oyuncunun da bir adayı vurduğu görülüyor. Oyunculara ada üzerinde bulunan sorular sorulur.
- ✓ Eğer 1. Oyuncu doğru cevap verir 2. Oyuncu yanlış cevap verirse oyunu 1. Oyuncu kazanır.
- ✓ Eğer 1. Oyuncu yanlış cevap verir 2. Oyuncu kendi sorusuna doğru cevap verirse 2. Oyuncu oyunu kazanır.
- ✓ 2 oyuncu da doğru cevap verirse eşitlik söz konusudur. Dolayısıyla final sorusu sorulur.
- ✓ İlk doğru cevap veren oyunu kazanır.

D-1 Düzeyi Soruları

1-B: 23 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

2-A: 47 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-B: 78 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-C: 94 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

Final Sorusu: 56 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

D1 düzeyi için strateji eksikleri

- ❖ Oyuncuların her bir hamlesinden sonra filo kartı kontrol edilmeli ve eğer ada var ise

sorusu oyuncuya iletilmelidir.

- ❖ Oyuncu eğer soruyu bilemezse adayı ele geçirememelidir rakip oyuncu o lokasyonda ada olduğunu bildiği için atışını o noktaya yapabilmelidir. Soruya doğru cevap verirse adayı ele geçirebilmelidir.
- ❖ Filo kartında bulunan gemi büyüklükleri oyunculara önceden söylenilmelidir.

D2 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

- Oyun 2 kişi ile oynanır.
- Atış kartı üzerinde her oyuncu 6 adet atış yapacaktır.
- Oyun başlangıcında sorulan soruya ilk olarak doğru cevap veren kişi ilk atış yapma hakkını kazanır.
- Söylenilen lokasyonda filo kartında eğer bir ada var ise, ada üzerinde yer alan sayıyı 20 saniye içerisinde en yakın onluğa ya da en yakın yüzlüğe yuvarlaması gerekmektedir.
- Verilen cevaplar doğru ise en çok adayı ele geçiren oyunu kazanmış olur.
- Yapılan atışlarda adalar bulunamazsa veya eşitlik varsa final sorusunu en kısa sürede doğru cevaplayan oyunu kazanır.

Başlangıç Sorusu: 745 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

ATIŞ KARTI

	A	B	C	D
1				
2				
3				

4				
---	---	---	---	--



FİLO KARTI

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

D2 Düzeyi Soruları

1-A: 312 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

1-C: 495 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

2-B: 198 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-A: 637 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-D: 218 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

4-A: 986 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

4-C: 761 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

Oyunumuzda mavi gemiyi seçen x kişisi, kırmızı gemiyi seçen y kişisi olsun;

- X kişisi 1-A, 2-C, 2-B, 3-A, 4-A ve 3-C noktalarını seçmiştir.
- Y kişisi 1-C, 2-A, 2-D, 3-D 4-B ve 4-C noktalarını seçmiştir.
- Filo kartından seçilen noktalar tek tek kontrol edilir.
- X kişisi üzerinde Ada bulunan 1-A, 2-B 3-A ve 4-A noktalarını seçmiştir. Ada üzerinde bulunan sorulara da doğru cevap verdiği için 4 adayı ele geçirmiştir.
- Y kişisi üzerinde ada bulunan 1-C, 3-D ve 4-C noktalarını seçmiştir. Ada üzerinde bulunan sorulara da doğru cevap verdiği için 3 adayı ele geçirmiştir.
- Bu durumda 4 adayı ele geçiren X kişisi oyunun kazananıdır.

D-2 Düzeyi İçin Strateji Eksiklikleri

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

- Filo kartında adaları üçlü, ikili ve tekli olacak şekilde yerleştirmeli ve bu adalar arasında en az bir boşluk bulunacak şekilde yerleştirmeliydik.
- Toplam ada sayısını önceden öğrencilere verip buna göre strateji oluşturmalarını istemeliydik.
- İlk atış yapıldıktan sonra hemen filo kartından kontrol edilmeli ve üzerinde ada bulunuyorsa soru sorulmalıydı. Böylelikle 2. atışı yapacak kişi ada sayısı belli olduğu ve adalar üçlü, ikili ve tekli yerleştirildiği için ve bu adalar arasında en az bir boşluk bulunduğu için atışını bunlara dikkat ederek yapabildi.

D3 Düzeyi Oyunlar ve Çözüm Adımları

- Oyun 2 kişi ile oynanır.
- Atış kartı üzerinde her oyuncu 8 adet atış yapacaktır.
- Oyun başlangıcında sorulan soruya ilk olarak doğru cevap veren kişi ilk atış yapma hakkını kazanır.
- Söylenilen lokasyonda filo kartında eğer bir ada var ise, ada üzerinde yer alan sayıyı 15 saniye içerisinde en yakın onluğa ya da en yakın yüzlüğe yuvarlaması gerekmektedir.
- Verilen cevaplar doğru ise en çok adayı ele geçiren oyunu kazanmış olur.
- Yapılan atışlarda adalar bulunamazsa veya eşitlik varsa final sorusunu en kısa sürede doğru cevaplayan oyunu kazanır.

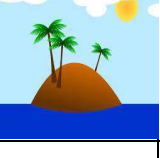
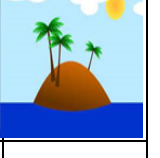
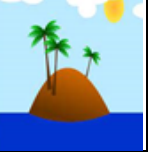
Başlangıç Sorusu: 1852 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

ATIŞ KARTI

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



FİLO KARTI

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

D-3 Düzeyi Soruları

1-B: 3812 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

1-E: 5495 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

2-C: 1298 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-A: 8637 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

3-E: 2168 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

4-C: 9786 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

5-A: 7561 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

5-D: 9565 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

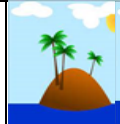
Oyunumuzda mavi gemiyi seçen x kişisi, kırmızı gemiyi seçen y kişisi olsun;

- X kişisi 1-C, 2-C, 2-E, 3-A, 3-C, 4-D, 5-A, 5-D noktalarını seçmiştir.
- Y kişisi 1-A, 1-D, 2-B, 3-E, 4-A, 4-C, 5-B, 5-E noktalarını seçmiştir.
- Filo kartından seçilen noktalar tek tek kontrol edilir.
- X kişisi üzerinde Ada bulunan 2-C, 3-A, 5-A, 5-D noktalarını seçmiştir. Ada üzerinde bulunan sorulara da doğru cevap verdiği için 4 adayı ele geçirmiştir.

[illegible]

8										
9										
10										

FİLO KARTI

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

D-4 Düzeyi Soruları

1-B: 2364 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

2-H: 7895 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

2-I: 1492 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

3-D: 8552 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

4-A: 6319 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

4-B: 4280 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

5-A: 7681 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

5-B: 5147 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

5-I: 9228 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

6-F: 3642 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

7-A: 2117 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

7-F: 5505 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

8-C: 2541 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

8-I: 9325 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

9-F: 4196 sayısını en yakın onluğa yuvarlayınız.

10-B: 8312 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

10-F: 6199 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

10-G: 3824 sayısını en yakın yüzlüğe yuvarlayınız.

Aynı kurallar D4 düzeyi için de geçerlidir.

Her oyuncu 30 atış yapar ve en çok ada ele geçiren kazanır.

D-4 Düzeyi İçin Strateji Eksiklikleri

- Filo kartında adaları üçlü, ikili ve tekli olacak şekilde yerleştirmeli ve bu adalar arasında en az bir boşluk bulunacak şekilde yerleştirmeliydik.
- Toplam ada sayısını önceden öğrencilere verip buna göre strateji oluşturmalarını istemeliydik.
- İlk atış yapıldıktan sonra hemen filo kartından kontrol edilmeli ve üzerinde ada bulunuyorsa soru sorulmalıydı. Böylelikle 2. atışı yapacak kişi ada sayısı belli olduğu ve adalar üçlü, ikili ve tekli yerleştirildiği için ve bu adalar arasında en az bir boşluk bulunduğu için atışını bunlara dikkat ederek yapabiliirdi.