OYUNCU BEYİNLER

ÖRNEK KİTAPÇIK

AKIL VE ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TAZOF

AYRINTILI BİLGİ
tr.tazof.org.tr

tumakiloyunlari

AKIL VE ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TAZOF

OYUNCU BEYİNLER

İÇİNDEKİLER

1. Sudoku....1
2. Bölgesel Sudoku....3
3. Kendoku....5
4. Apartmanlar....7
5. Çit....9
6. Kakuro....11
7. İşlem Karesi....13
8. Abc Bağlama....15
9. Sihirli Piramit....17
10. Patika....19
11. Amiral Battı....21
12. Yıldız Savaşları....23
13. Kare Karalama....25
14. İşlem Karesi....27
15. Futoshiki....29
16. Pentominolar....31
17. Metaforms....33
18. Numbers....35
19. Colours....37
20. Cevap Anahtarı....39

HAK SAHİBİ
Şaban KURT

KOORDİNATÖR
Derya ÖZKAN

TASARIM VE DİZGİ
Derya ÖZKAN

SORU YAZMA EKİBİ
Derya ÖZKAN
Abdullah YÜCEL
Gökhan ATEŞ
Oğuz GÜNAY

SORU KONTROL EKİBİ
Derya ÖZKAN
Abdullah YÜCEL
Gökhan ATEŞ
Oğuz GÜNAY
Esra Aslıhan CİNBİŞ

© Copyright TAZOF

tumakiloyunlari

SUDOKU

OYUN KURALLARI

Diyagram içindeki satır, sütun ve koyu çizgilerle belirlenmiş bölgeleri rakamları birer kez kullanarak doldurmanız gerekmektedir. Eğer diyagramınız 6x6 hücreden oluşuyor ise 1'den 6'ya kadar olan rakamları, 9x9 hücreden oluşuyor ise 1'den 9'a kadar olan rakamları kullanmalısınız. Bir hücre içine yazmış olduğunuz rakamı aynı satır, sütun ve bölge içerisinde bir daha yazamazsınız.

ÖRNEK OYUN

	6				?
4		2	3	1	
2	3				5
6		5		3	
	?		2		1
	2	6		?	

1	6	4	5	2	3
4	5	2	3	1	6
2	3	1	6	4	5
6	1	5	4	3	2
5	4	3	2	6	1
3	2	6	1	5	4

Yandaki sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

Cevap: 12

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL

?	4		5		2
	2	6	1		
		3		?	5
4	5	?	6		
	?		3		1
1		5		4	

Yukarıdaki sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

A- 11

B- 12

C- 13

D- 14

SUDOKU

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

6			3	?	
		3			5
		?		3	1
4	3			?	6
2			5		
	?	6		2	4

Yukarıdaki sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

A- 12

B- 13

C- 14

D- 15

AÇIK KATEGORİ

?			5	1			6	
	2	9			?		3	
7		1		3	8	5		2
4			8		1		9	6
		8		?		4		
2	5		7					1
8	?	5		7				
	3		4		5	7	1	
	1				6		5	?

Yandaki sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

A- 23

B- 24

C- 25

D- 26

BÖLGESEL SUDOKU

OYUN KURALLARI

Diyagram içindeki satır, sütun ve koyu çizgilerle belirlenmiş bölgeleri rakamları birer kez kullanarak doldurmanız gerekmektedir. Eğer diyagramınız 6x6 hücreden oluşuyor ise 1'den 6'ya kadar olan rakamları, 9x9 hücreden oluşuyor ise 1'den 9'a kadar olan rakamları kullanmalısınız. Bir hücre içine yazmış olduğunuz rakamı aynı satır, sütun ve bölge içerisinde bir daha yazamazsınız.

ÖRNEK OYUN

2		?	1		3
?					
	4	2	3		6
3	6				
6		5		?	2

2	5	6	1	4	3
1	3	4	6	2	5
5	4	2	3	1	6
3	6	1	2	5	4
4	2	3	5	6	1
6	1	5	4	3	2

Yandaki sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

Cevap: 10

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL

	5	2		1	?
2	4		?		6
1			4	3	
	2	6			1
5		?		6	3
?		1		2	

Yukarıdaki bölgesel sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

A- 12

B- 13

C- 14

D- 15

BÖLGESEL SUDOKU

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

1	2		4	?	6
2		3		1	
	4		?		
	5		6	4	2
?	1		3		5
6		?		5	1

Yukarıdaki bölgesel sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

A- 11

B- 12

C- 13

D- 14

AÇIK KATEGORİ

7			1	4		2		
?		2	9	1			6	8
3			5			?	7	4
		4		9	2	1		5
	3		?			5		
9		5	8	3		4	1	
			2	5	9			?
2	1			8	5		4	
	?	3		6	4	9	2	

Yandaki bölgesel sudoku oyununda soru işareti ile belirtilen hücrelere gelen rakamların toplamı kaçtır?

A- 27

B- 28

C- 29

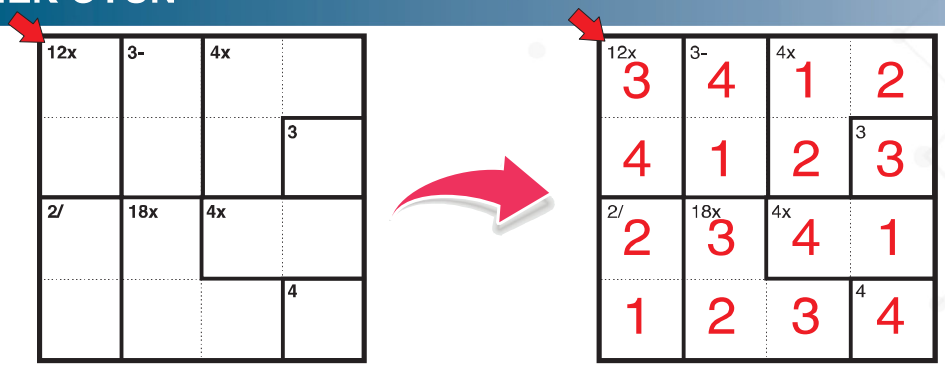
D- 30

KENDOKU

OYUN KURALLARI

Oyunda satırdaki hücre sayısı kadar rakam kullanılır. 4x4 bir kendoku da 1-2-3-4 rakamları kullanılır. Satır veya sütunda aynı sayı tekrar edemez. Kalın çizgilerle ayrılmış bölge içindeki işlemler sadece o bölge için geçerlidir. Bölgelerde istenilen sayı o bölgedeki rakamlarla matematiksel işlem yapılarak bulunmalıdır. Çıkarma ve bölme işleminde büyük sayı önce veya üste kullanılacak diye bir şart bulunmamaktadır.

ÖRNEK OYUN

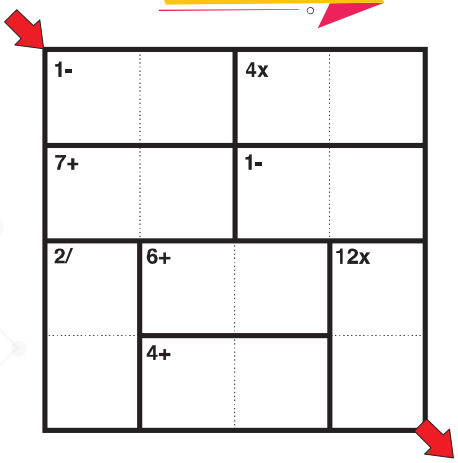


Yandaki oyunda "ok" doğrultusunda bakıldığında çapraza gelecek rakamlar toplamı kaç olur?

Cevap: 12

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki oyunda ok ile gösterilen çapraza gelecek rakamlar toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 9

B- 10

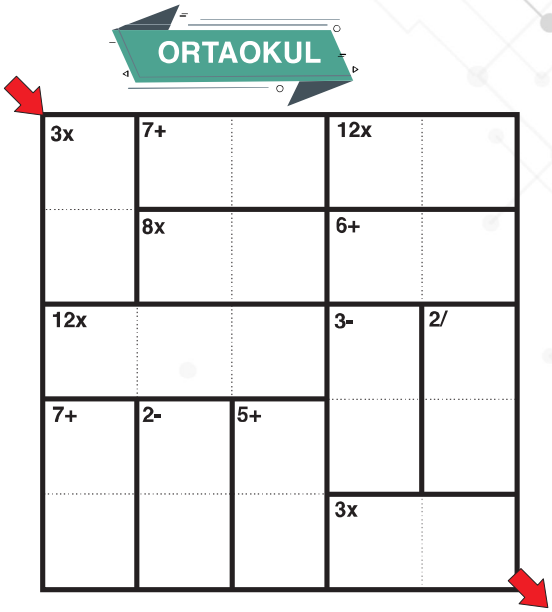
C- 11

D- 12

KENDOKU

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki oyunda ok ile gösterilen çapraza gelecek rakamlar toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

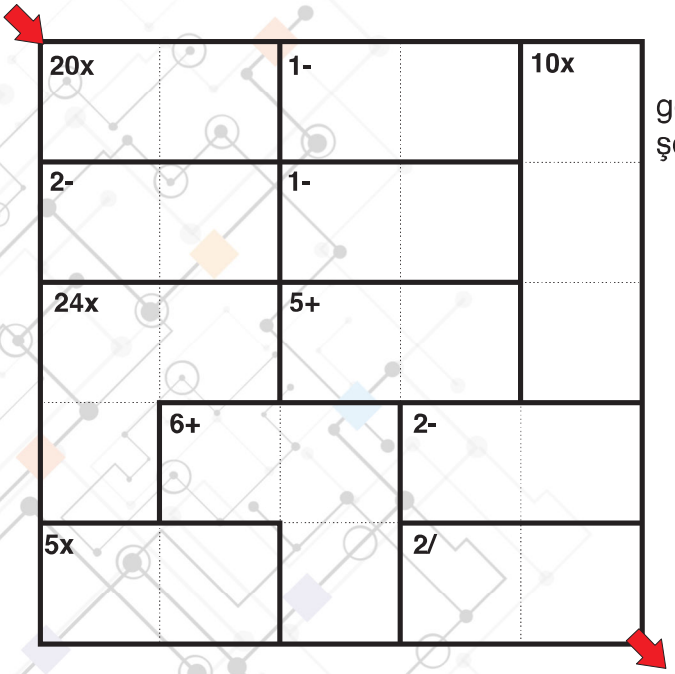
A- 11

B- 13

C- 14

D- 17

AÇIK KATEGORİ



Yandaki oyunda ok ile gösterilen çapraza gelecek rakamlar toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 14

B- 16

C- 17

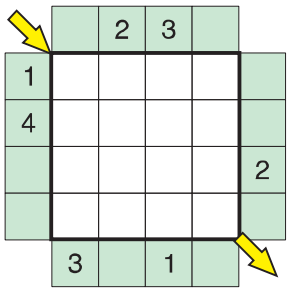
D- 19

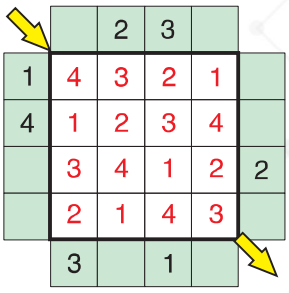
APARTMANLAR

OYUN KURALLARI

Diyagramın dışında verilen sayılar o yönden bakıldığında görülecek apartman sayısını belirtir. 4x4 bir apartman sudokuda satır ve sütunda 1,2,3 ve 4 rakamları kullanılır. Her satırda ve her sütunda 1 rakam 1 defa kullanılır. İpucu olarak verilen sayılar her satır ve sütunda olmasa bile diyagramın içi tamamen doldurulacaktır.

ÖRNEK OYUN



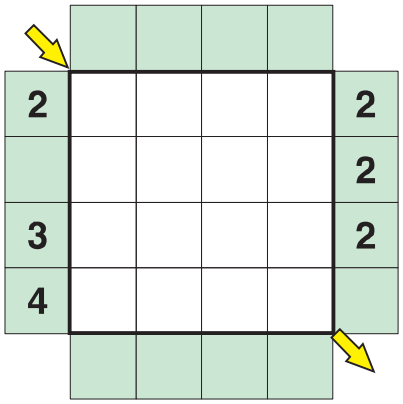


Yandaki oyunda "ok" doğrultusunda bakıldığında çapraza gelecek rakamlar toplamı kaç olur?

Cevap: 10

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki oyunda ok ile gösterilen çapraza gelecek rakamlar toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 8

B- 10

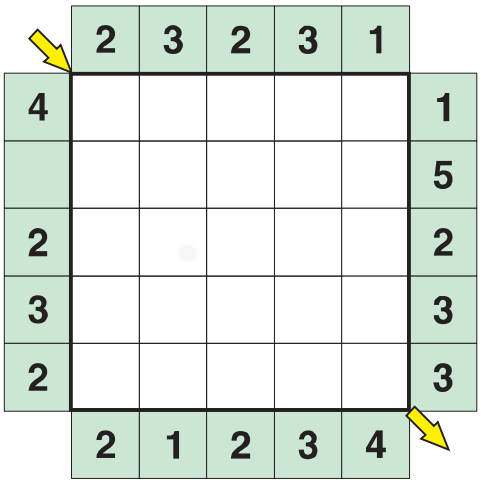
C- 12

D- 14

APARTMANLAR

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki oyunda ok ile gösterilen çapraza gelecek rakamlar toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

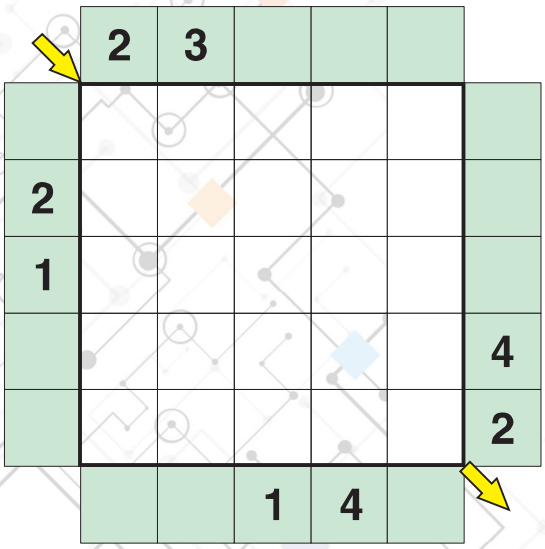
A- 12

B- 14

C- 16

D- 15

AÇIK KATEGORİ



Yandaki oyunda ok ile gösterilen çapraza gelecek rakamlar toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 12

B- 14

C- 16

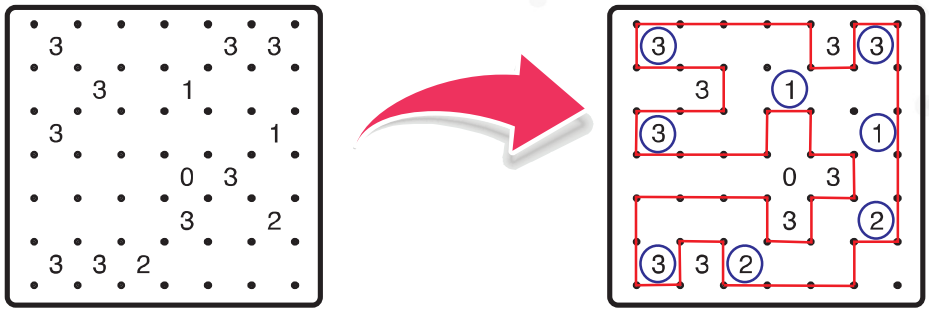
D- 18

ÇİT

OYUN KURALLARI

Çit oyunu tabloda verilen sayılar yardımı ile belirli kurallar çerçevesinde tek bir kapalı alan oluşturma oyunudur. Kesinlik ifadeleri sorunun çözümünde ipucu niteliği taşımaktadır.0-1-2-3 sayıları kullanılarak oynanan çit oyununda her sayı kendisine temas eden çizgi sayısını vermektedir. Tek bir kapalı alan oluştururken çizgiler birbirlerini kesemez.

ÖRNEK OYUN

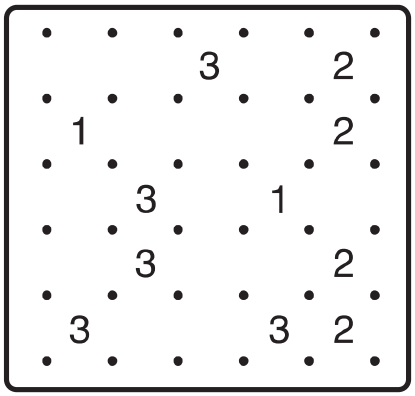


Yandaki oyunda çitin içinde kalan rakamların toplamı kaçtır?

Cevap: 18

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki oyunda, oyun doğru çözüldüğünde çitin içinde kalan rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A- 13

B- 14

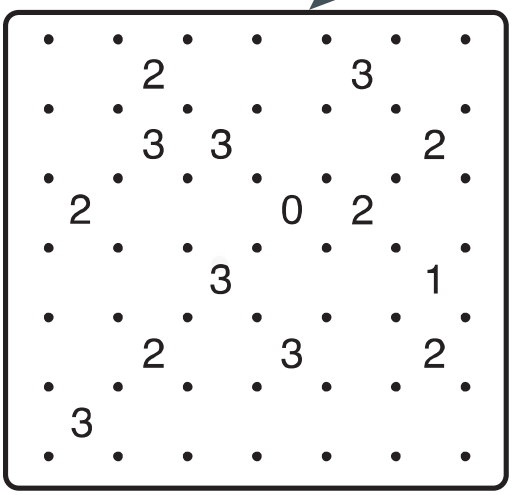
C- 15

D- 16

ÇİT

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki oyunda, oyun doğru çözüldüğünde çitin içinde kalan rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

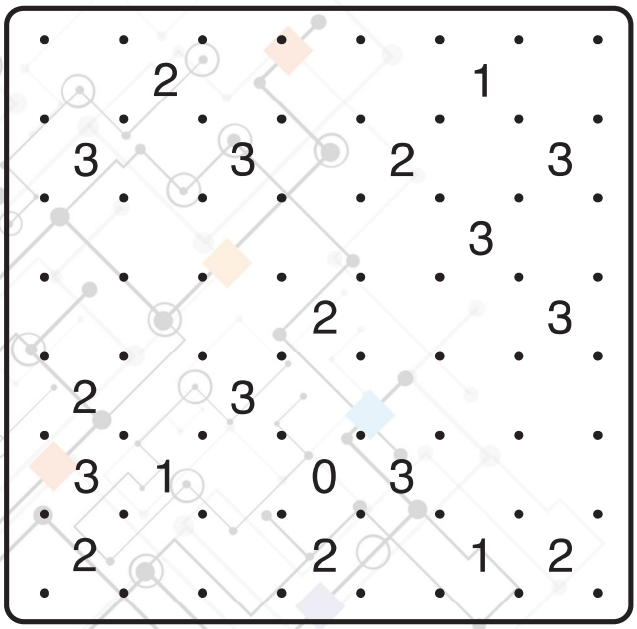
A- 20

B- 21

C- 22

D- 23

AÇIK KATEGORİ



Yandaki oyunda, oyun doğru çözüldüğünde çitin içinde kalan rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A- 21

B- 23

C- 24

D- 25

KAKURO

OYUN KURALLARI

Kakuro, 1'den 9'a kadar rakamları kullanarak hücrelerde verilen toplam sayıları bulmayı amaçlayan bir oyundur. Köşegenlerin sağında verilen sayı, sağa doğru yatayda bulunan hücrelerin içerisindeki rakamların toplamını, köşegenin solunda bulunan ise aşağıya doğru dikeyde bulunan hücrelerin içerisindeki rakamların toplamını ifade etmektedir. Kakuro oyununda, bir toplamı oluşturan rakamlar birbirinden farklı olmak zorundadır.

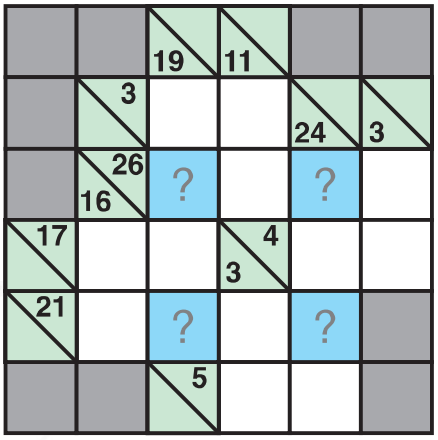
ÖRNEK OYUN

Yandaki kakuro oyununda renkli olarak gösterilen karelere gelecek rakamların toplamı kaçtır?

Cevap: 8

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki kakuro oyununda renkli karelere gelecek rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A- 19

B- 21

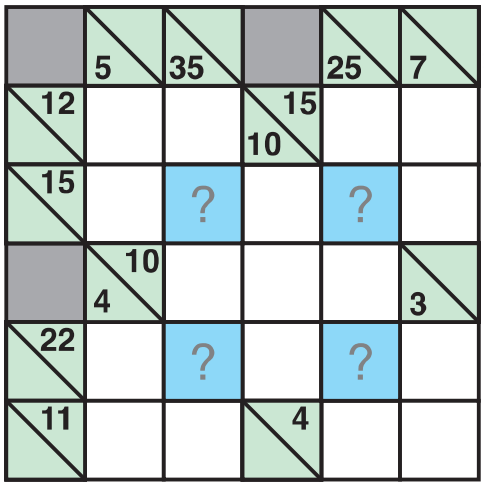
C- 24

D- 27

KAKURO

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki kakuro oyununda renkli karelere gelecek rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

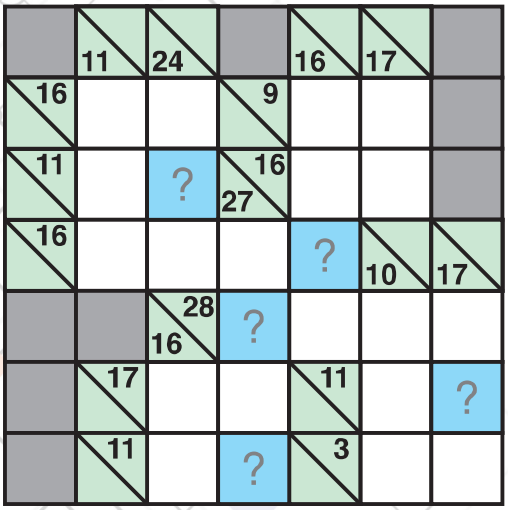
A- 18

B- 23

C- 25

D- 27

AÇIK KATEGORİ



Yandaki kakuro oyununda renkli karelere gelecek rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A- 26

B- 28

C- 30

D- 32

İŞLEM KARESİ

OYUN KURALLARI

İşlem karesi oyunu 1'den 9'a kadar olan rakamların yalnızca bir defa kullanıldığı, kullanılan rakamlar ile satır ve sütunların sonunda bulunan sonuçlara ulaşmayı amaçlayan bir işlem oyunudur. İşlem karesi oyununda işlem önceliği kuralına dikkat etmeli ve her rakamı bir kez kullanmalısınız.

ÖRNEK OYUN

	x		/		6
/		x		x	
	x		x		80
/		+		+	
	+		+		11
2		48		55	

4	x	9	/	6	6
/		x		x	
2	x	5	x	8	80
/		+		+	
1	+	3	+	7	11
2		48		55	

Yandaki işlem karesi oyununda mavi ile gösterilen karelerin içine yazılacak rakamların toplamı kaçtır?

Cevap: 16

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL

9	+		x	?	51
+		-		+	
?	x	3	+		7
x		+		x	
8	+		-	?	7
25		7		12	

Yukarıdaki işlem karesi oyununda mavi ile gösterilen karelerin içine yazılacak rakamların toplamı kaçtır?

A- 9

B- 10

C- 12

D- 14

İŞLEM KARESİ

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

8	+	?	x		44
+		-		x	
3	+		-	?	4
-		+		-	
?	-		+		8
4		4		18	

Yukarıdaki işlem karesi oyununda mavi ile gösterilen karelerin içine yazılacak rakamların toplamı kaçtır?

A- 8

B- 12

C- 15

D- 21

AÇIK KATEGORİ

5	-	?	x		-11
-		-		+	
?	x	9	+		64
-		-		+	
	-		+	?	1
-5		-7		7	

Yandaki işlem karesi oyununda mavi ile gösterilen karelerin içine yazılacak rakamların toplamı kaçtır?

A- 10

B- 14

C- 15

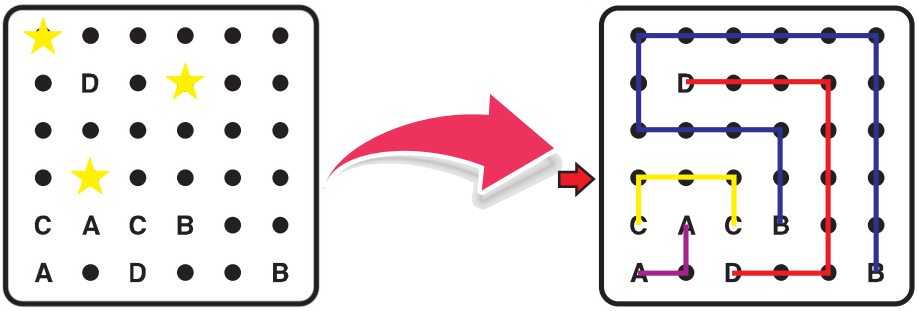
D- 19

ABC BAĞLAMA

OYUN KURALLARI

Yatay ya da dikey ilerleyerek ve tüm noktaları kullanarak aynı harfleri birbirine bağlamayı amaçladığımız bu oyunda, çapraz ilerlemeye, harflerin üzerinden geçmeye ve çizgilerin birbirini kesmesine izin bulunmamaktadır.

ÖRNEK OYUN

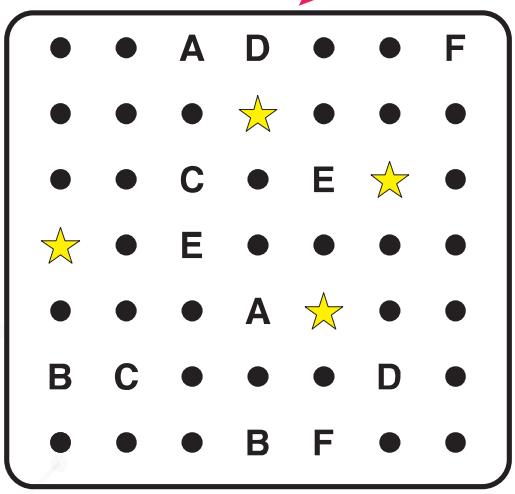


Yandaki ABC Bağlama oyunu doğru olarak çözüldüğünde yıldız ile gösterilen yerlerden hangi harflerin birbirine bağlayan çizgileri geçmektedir?

Cevap: C-B-D

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki ABC Bağlama oyunu doğru olarak çözüldüğünde yıldız ile gösterilen noktalardan hangi harflerin birbirine bağlayan çizgileri geçmektedir? (Şıklardaki harfler sıralı olmayabilir.)

A- A - C - D - E

B- C - A - B - D

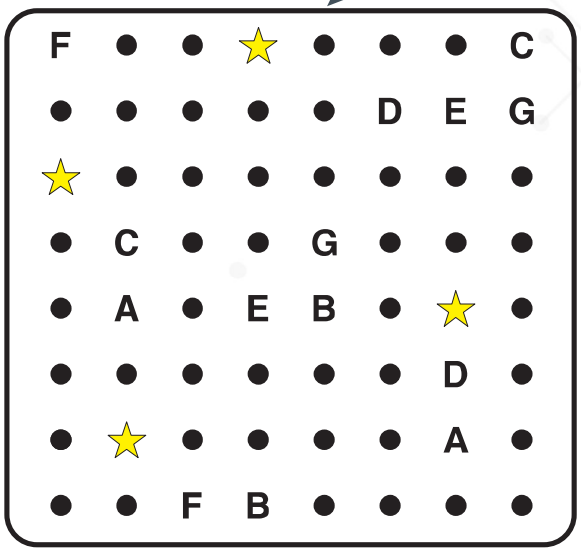
C- D - A - C - F

D- C - F - E - B

ABC BAĞLAMA

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki ABC Bağlama oyunu doğru olarak çözüldüğünde yıldız ile gösterilen noktalardan hangi harflerin birbirine bağlayan çizgileri geçmektedir? (Şıklardaki harfler sıralı olmayabilir.)

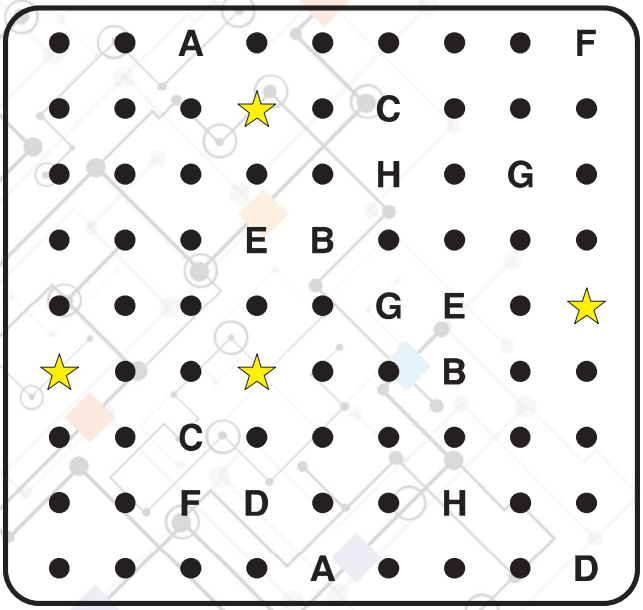
A- C - G - B - F

B- C - A - B - F

C- A - B - C - E

D- B - G - A - F

AÇIK KATEGORİ



Yandaki ABC Bağlama oyunu doğru olarak çözüldüğünde yıldız ile gösterilen noktalardan hangi harflerin birbirine bağlayan çizgileri geçmektedir? (Şıklardaki harfler sıralı olmayabilir.)

A- B - H - E - C

B- A - B - G - H

C- B - E - F - G

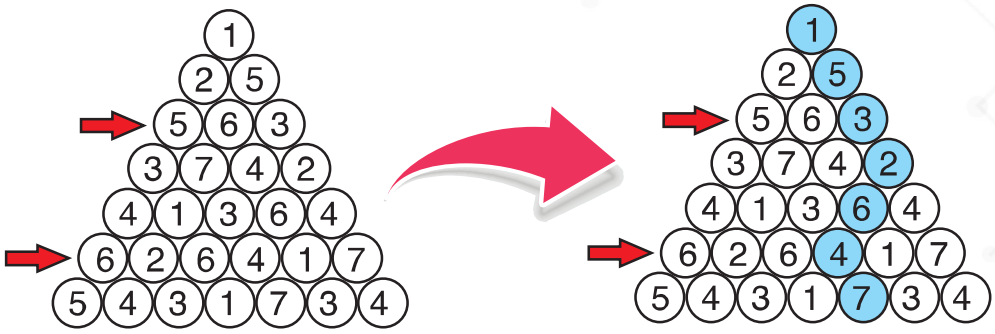
D- A - E - F - H

SİHİRLİ PİRAMİT

OYUN KURALLARI

Sihirli piramit, her rakamın yalnızca bir defa kullanılarak tepeden aşağıya doğru kurallar dahilinde inilmesine dayanan bir oyundur. Sihirli piramit oyunu çözülürken her basamakta yalnızca bir rakam kullanılır. Rakam kullanıldıktan sonra bir alt basamağa inilir. Her basamakta kullanılan rakamlar birbirinden farklı olmak zorundadır. Piramit kaç basamaklıysa o kadar rakam kullanılır.

ÖRNEK OYUN

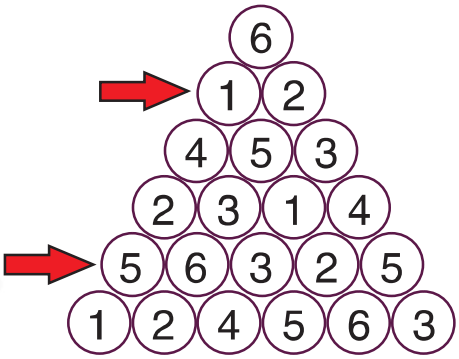


Yandaki sihirli piramit oyunu doğru bir şekilde çözüldüğünde ok ile gösterilen satırlarda kullanılan rakamların toplamı kaç olur?

Cevap: 7

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki sihirli piramit oyunu doğru bir şekilde çözüldüğünde ok ile gösterilen satırlarda kullanılan rakamların toplamı kaç olur?

A- 3

B- 4

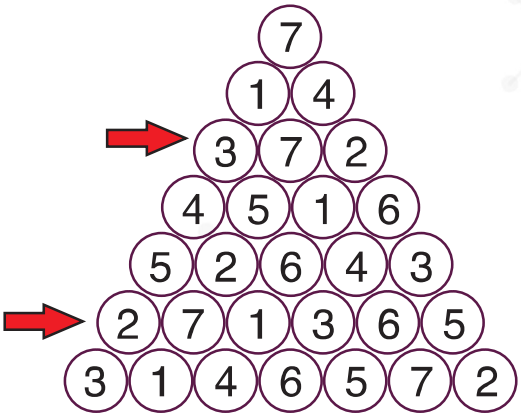
C- 5

D- 6

SİHİRLİ PİRAMİT

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki sihirli piramit oyunu doğru bir şekilde çözüldüğünde ok ile gösterilen satırlarda kullanılan rakamların toplamı kaç olur?

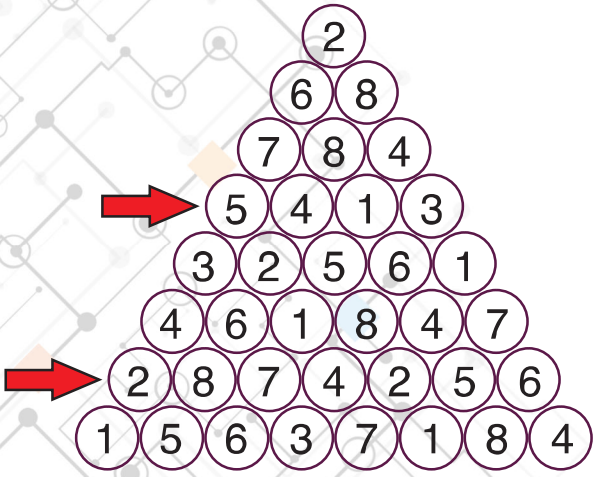
A- 5

B- 7

C- 8

D- 9

AÇIK KATEGORİ



Yandaki sihirli piramit oyunu doğru bir şekilde çözüldüğünde ok ile gösterilen satırlarda kullanılan rakamların toplamı kaç olur?

A- 5

B- 10

C- 11

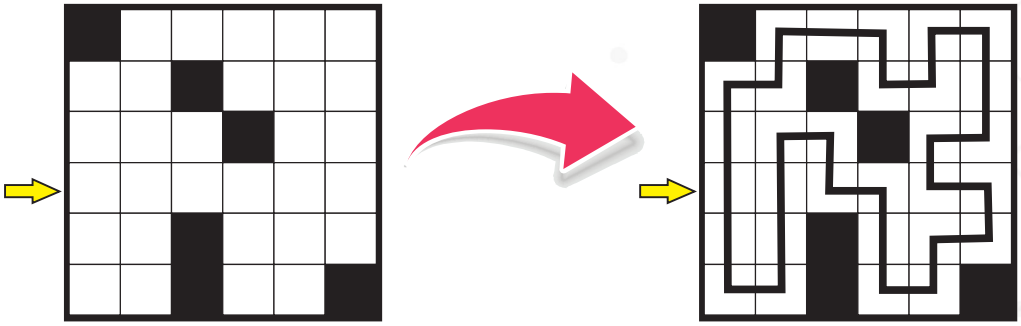
D- 12

PATİKA

OYUN KURALLARI

Patika oyununda amaç içi boş olan tüm karelerden yatay ve dikey olarak geçerek kapalı bir alan oluşturmaktır. Oyunda içi siyah olan karelerden geçilemez. İçi boş olan karelerin ise tümünden geçilmek zorundadır. Çizgiler yalnızca dikey ve yatay olabilir. Çapraz çizgi kullanılamaz. Çizgiler birbirini asla kesemez. Oyun çözüldüğünde çizilen çizgiler kapalı bir alan oluşturmak zorundadır.

ÖRNEK OYUN

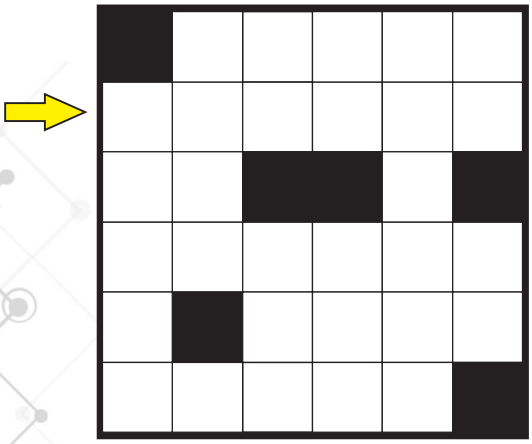


Yandaki oyunda "ok" doğrultusunda bakıldığında satıra gelecek çizgiler sırasıyla hangileri olur?

Cevap: | | ⌊ ⌉ ⌊ ⌉

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki oyunda ok ile gösterilen satıra sırasıyla gelecek çizgiler hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- ⌈ ⌋ ⌊ ⌋ ⌈ ⌋

B- | ⌊ ⌋ ⌈ — ⌋

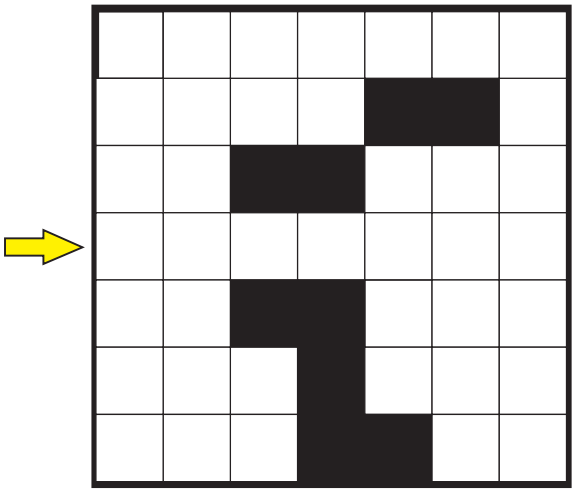
C- ⌈ ⌋ ⌈ — — ⌋

D- ⌈ ⌉ ⌊ ⌋ — ⌉

PATİKA

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki oyunda ok ile gösterilen satıra sırasıyla gelecek çizgiler hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

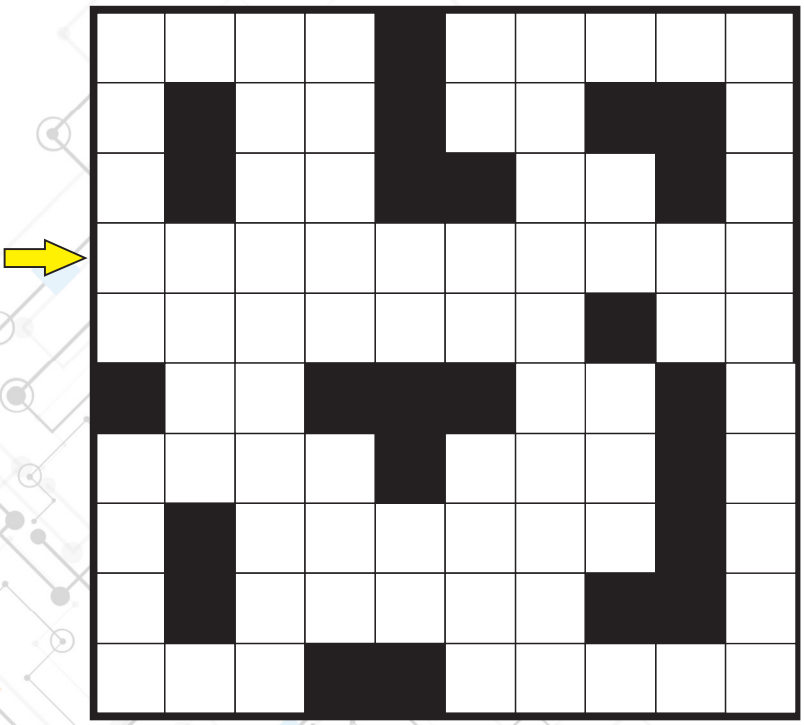
A- |⌜ ⌝ — — ⌟|

B- ⌞ — ⌟ — — ⌝ ⌟

C- |⌜ — — ⌟| |

D- ⌞ ⌟ — — ⌜ — ⌟

AÇIK KATEGORİ



Yandaki oyunda ok ile gösterilen satıra sırasıyla gelecek çizgiler hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- ⌞ — ⌟ ⌞ ⌟ ⌜ — ⌝ ⌞ —

B- |⌜ ⌟| ⌟ ⌝ ⌜ | | ⌝

C- ⌞ — — ⌟ ⌜ — ⌝ |⌜ ⌝

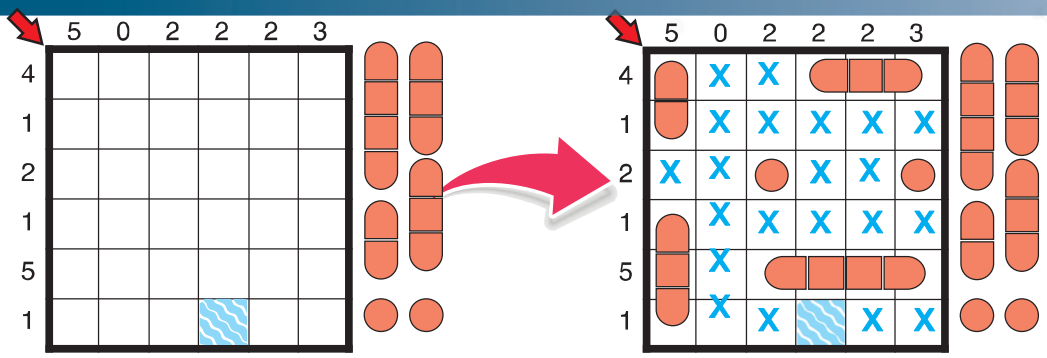
D- |⌜ ⌝| ⌜ ⌝ ⌜ ⌟ ⌜ ⌟

AMİRAL BATTI

OYUN KURALLARI

Amiral Battı oyununda amaç yanda verilen gemileri kurallar dahilinde diyagramın içerisine yerleştirmektir. Oyunda üst ve yanda yazan rakamlar o satır ve sütuna gelecek gemi parçasını belirtmektedir. Oyunda gemiler birbirine çaprazdan da olsa değemez, deniz olan yere gemi parçası gelemez ve oyun çözüldüğünde kenarda kullanılmamış gemi parçası kalamaz.

ÖRNEK OYUN



Yandaki amiral battı oyunu doğru çözüldüğünde ok ile gösterilen çapraz hücrelerde sırasıyla neler görünür?

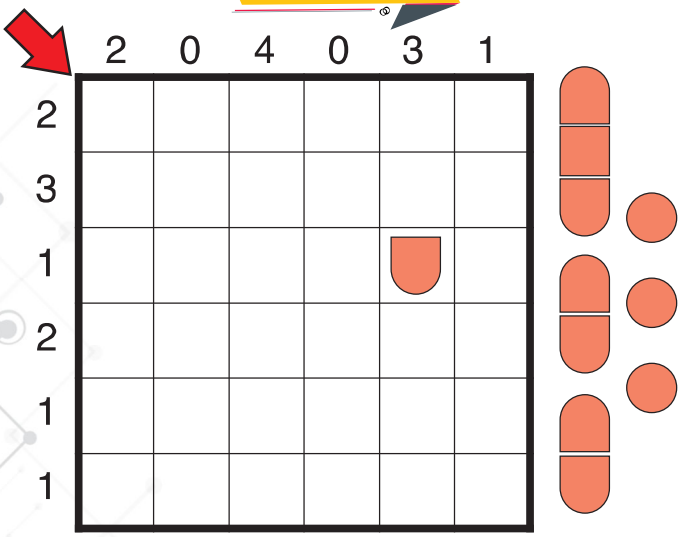
G: Gemi parçası

B: Boş (Deniz)

Cevap: G-B-G -B-G-B

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki amiral battı oyunu doğru çözüldüğünde “ok” ile gösterilen çapraz hücrelerde sırasıyla neler görünür?

A- B - B - B - B - B - B

B- B - B - B - B - G - B

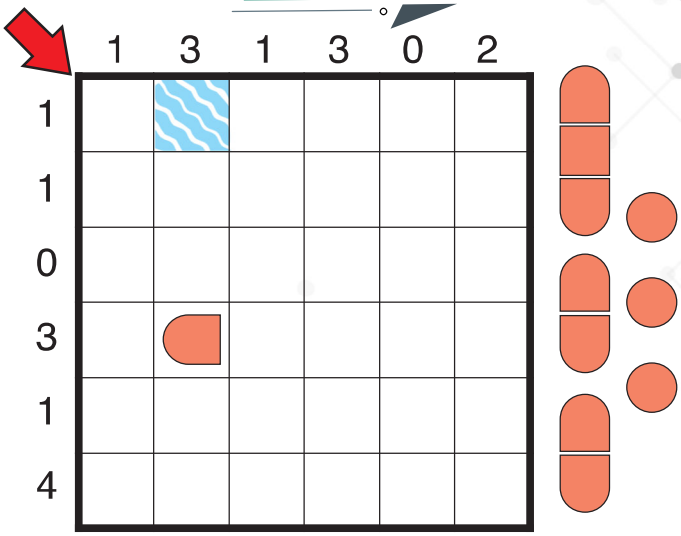
C- G - B - B - B - B - G

D- B - B - B - B - B - G

AMİRAL BATTI

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki amiral battı oyunu doğru çözüldüğünde “ok” ile gösterilen çapraz hücrelerde sırasıyla neler görünür?

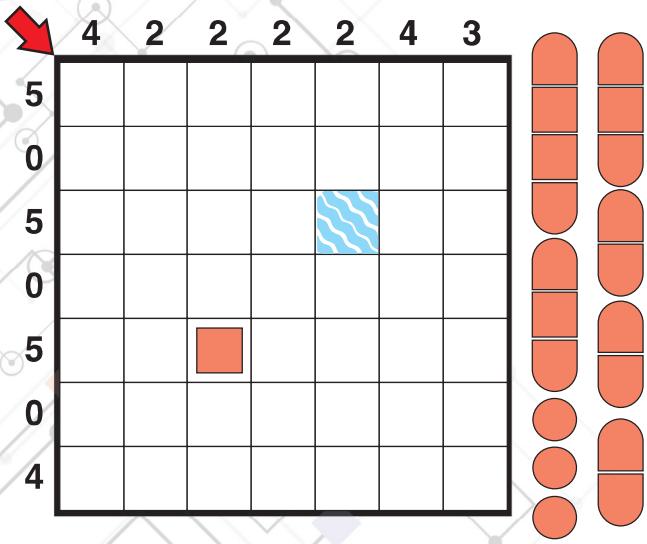
A- B - G - B - B - B - G

B- B - B - B - G - B - G

C- B - G - B - G - B - G

D- B - G - B - G - B - B

AÇIK KATEGORİ



Yandaki amiral battı oyunu doğru çözüldüğünde “ok” ile gösterilen çapraz hücrelerde sırasıyla neler görünür?

A- G - B - G - B - B - B - G

B- G - B - B - B - B - B - G

C- G - B - G - B - B - B - B

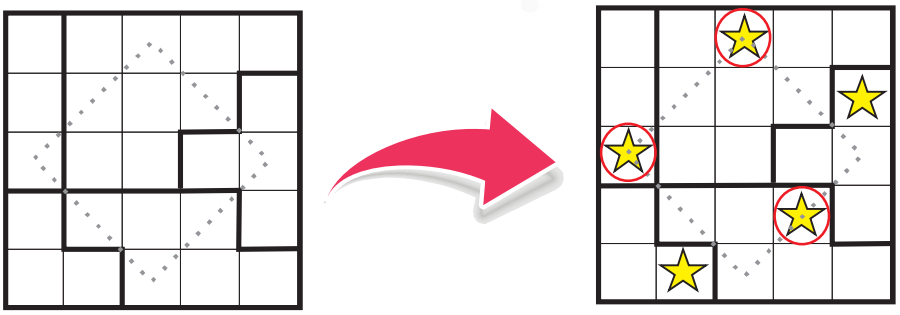
D- G - B - B - B - B - B - B

YILDIZ SAVAŞLARI

OYUN KURALLARI

Oyun diyagramında bulunan her satır, sütun ve koyu çizgilerle belirlenen bölgelerin her birine bir adet yıldız yerleştirmeniz gerekmektedir. Hücrelerin içinde yerleştirdiğiniz yıldızlar sağdan, soldan, alttan, üsten ve çaprazdan birbirlerine değemezler.

ÖRNEK OYUN

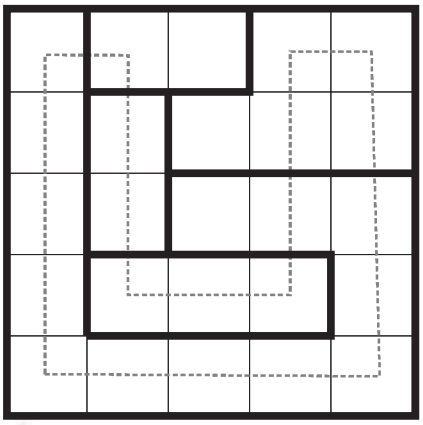


Yandaki oyunda noktalı çizgiler kaç tane yıldızın üzerinden geçmektedir?

Cevap: 3

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki yıldız savaşları oyununda çizgili noktaların üzerinden geçtiği yıldız sayısı kaçtır?

A- 2

B- 3

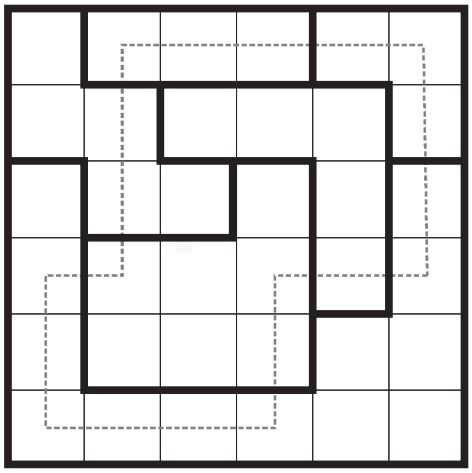
C- 4

D- 5

YILDIZ SAVAŞLARI

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki yıldız savaşları oyununda çizgili noktaların üzerinden geçtiği yıldız sayısı kaçtır?

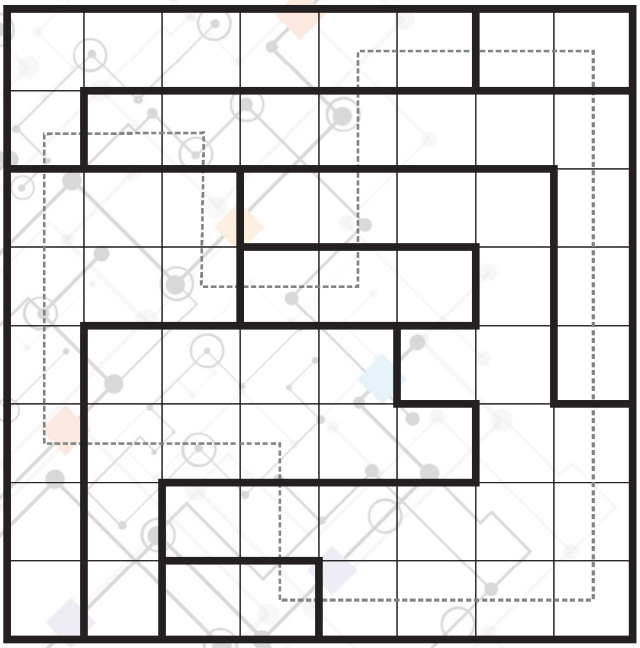
A- 3

B- 4

C- 5

D- 6

AÇIK KATEGORİ



Yandaki yıldız savaşları oyununda çizgili noktaların üzerinden geçtiği yıldız sayısı kaçtır?

A- 4

B- 5

C- 6

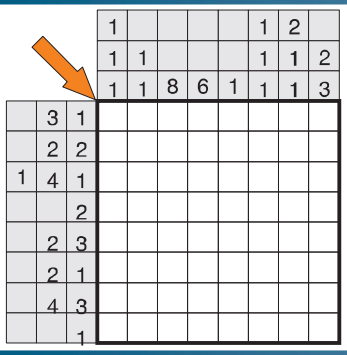
D- 7

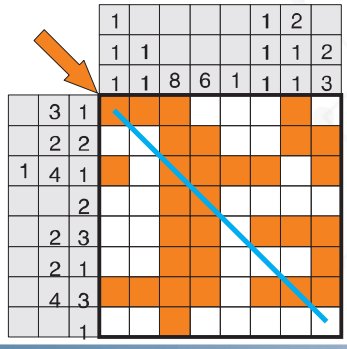
KARE KARALAMA

OYUN KURALLARI

Satır ve sütunda belirtilen sayılar o satır ve sütunda karalanacak hücre miktarını belirtmektedir. Soru bölümünde satır veya sütunda birden fazla sayı veriliyorsa, bu sayıların her biri için karalanan hücrelerin arasında mutlaka en az bir hücre boşluk olmalıdır. Satır ve sütunda birden fazla sayı olması durumunda satır ve sütundaki sıralamanın aynısı tablo içerisindeki karalanacak hücreler içinde geçerlidir.

ÖRNEK OYUN



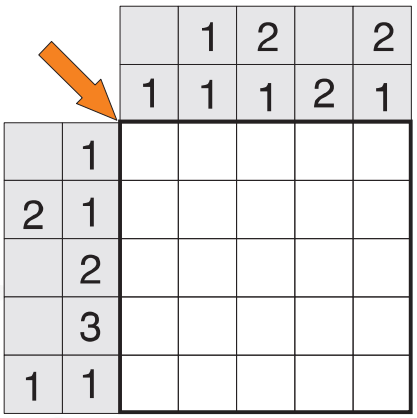


Yandaki oyunda "ok" doğrultusunda bakıldığında hangi kutunun dolu hangisinin boş olduğunu dolu olanlara "D", boş olanlara "B" yazarak cevaplamanız gerekmektedir.

Cevap: D-B-D-D-B-B-D-B

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki oyunda, oyun doğru çözüldüğünde "ok"un gösterdiği yöndeki karelerin durumu aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir? (Dolu olan kareler "D" boş olan kareler "B" ile gösterilmiştir.)

A- BBDBD

B- BDDBD

C- BDBBD

D- BDBDD

KARE KARALAMA

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

		1	1	1	1	2	1
		1	2	3	3	2	2	3
	2							
3	2							
	3							
	2							
3	1							
2	2							
1	2							

Yukarıdaki oyunda, oyun doğru çözüldüğünde "ok"un gösterdiği yöndeki karelerin durumu aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir? (Dolu olan kareler "D" boş olan kareler "B" ile gösterilmiştir.)

A- BDBDDDD

B- BDBDBDD

C- BBBDBDD

D- BDBDDBD

AÇIK KATEGORİ

			1					1	
			1	1	1	1	4	3	2	1
			3	3	5	1	4	3	2	1	1
	4	2									
		1									
	3	1									
	1	2									
	2	3									
3	1	2									
3	2	2									
	1	3									
		3									

Yandaki oyunda, oyun doğru çözüldüğünde "ok"un gösterdiği yöndeki karelerin durumu aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir? (Dolu olan kareler "D" boş olan kareler "B" ile gösterilmiştir.)

A- BBDBDBBBB

B- BDDBDBBBB

C- BBDDBDBBB

D- BBDBDBDBB

ÇARPMACA

OYUN KURALLARI

Çarpmaca oyunu adından da anlaşılacağı gibi yalnızca çarpma işleminin kullanıldığı bir işlem oyunudur. Oyun kaça kaç olursa olsun satır ve sütunlara yalnızca iki sayı yazılır. Oyunda diyagramın sol üstünde yer alan sayı aralığından başka sayı kullanılamaz. Oyunda diyagramın içine yerleştirilecek sayılarla yapılacak çarpma işlemi, ilgili satır veya sütunda yazılı sayıya ulaştırması gerekmektedir.

ÖRNEK OYUN

1-8	14	5	18	32
12				
3				
56				
20				

1-8	14	5	18	32
12	2		6	
3		1	3	
56	7			8
20		5		4

Yandaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı kaçtır?

Cevap: 7

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL

1-8	20	48	6	7
28				
16				
18				
5				

Yukarıdaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 11

B- 13

C- 15

D- 16

ÇARPMACA

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

1-10	9	50	24	21	16
40					
36					
6					
30					
14					

Yukarıdaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 11

B- 12

C- 15

D- 18

AÇIK KATEGORİ

1-12	12	132	10	16	45	42
21						
99						
32						
72						
50						
2						

Yandaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 18

B- 19

C- 22

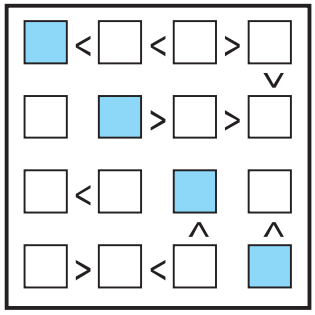
D- 28

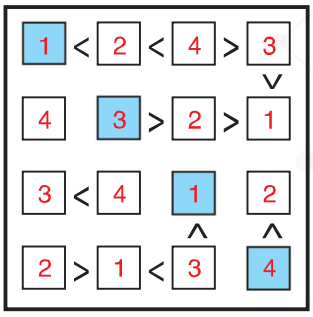
FUTOSHIKI

OYUN KURALLARI

Oyun alanına küçük “<” ve büyük “>” işaretlerine uygun olarak rakamları yerleştirdiğimiz bir akıl yürütme ve işlem oyunudur. Tabloda satırda bulunan hücre sayı kadar rakam kullanılır. 4x4 bir oyunda 1,2,3,4 rakamları kullanılır. Satır veya sütunda aynı sayı tekrar edemez. Küçük < ve büyük > işaretleri sadece komşu hücreler için geçerlidir. Tablonun tamamına rakamlar yerleştirilerek oyun tamamlanır.

ÖRNEK OYUN



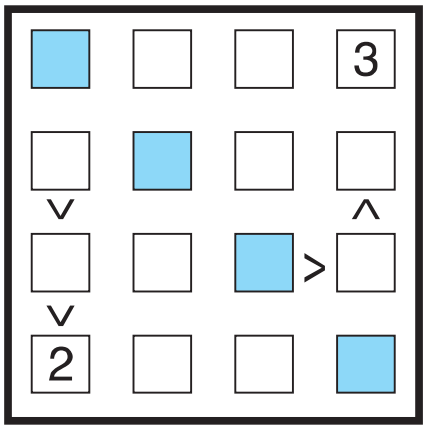


Yandaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı kaçtır?

Cevap: 9

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Yukarıdaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 10

B- 11

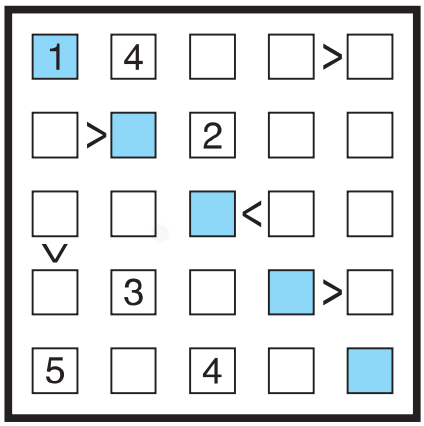
C- 12

D- 13

FUTOSHIKI

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL



Yukarıdaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

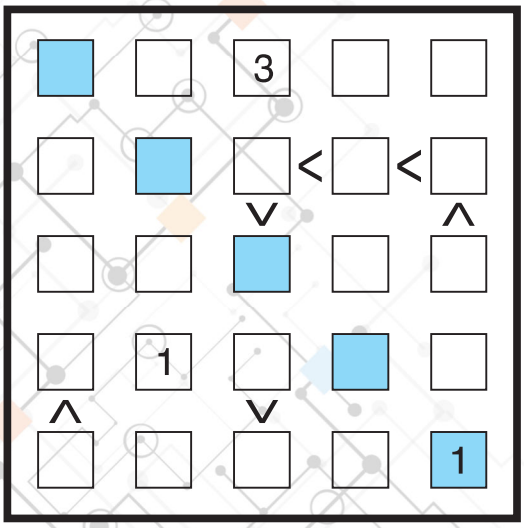
A- 10

B- 11

C- 12

D- 13

AÇIK KATEGORİ



Yandaki oyunda renkli gösterilen kutulara gelecek sayıların toplamı hangi şıkta doğru bir şekilde verilmiştir?

A- 13

B- 14

C- 16

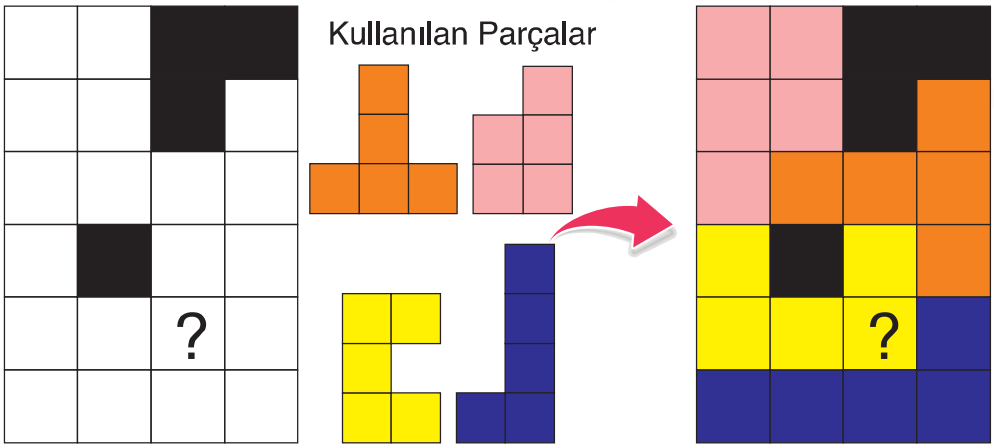
D- 17

PENTOMİNOLAR

OYUN KURALLARI

Pentomino oyunu her biri birbiri ile farklı yerlerden birleştirilmiş beş birim kareden oluşan 12 farklı şekil ile oynanan bir oyundur. Amaç kullanılmak üzere verilen şekiller ile soruda yer alan alanı boşluk kalmayacak şekilde doldurmaktır. Oyunda yalnızca verilen parçalar kullanılabilir ve alan doldurulmaya çalışılırken pentomino parçaları istediği yönde döndürülebilir.

ÖRNEK OYUN

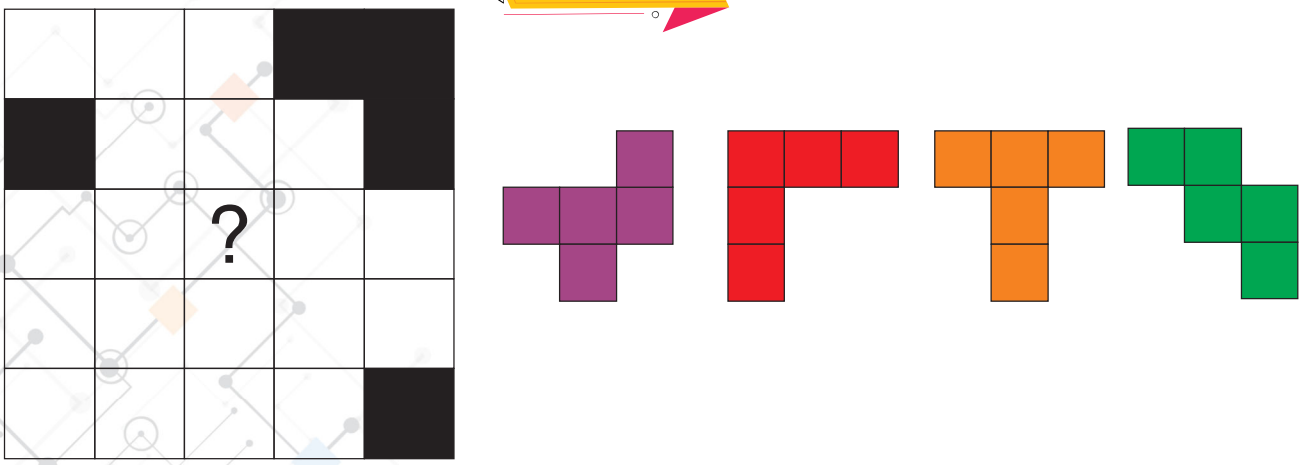


Yandaki pentomino oyununda soru işareti olan yere hangi renk parça gelirse oyun doğru bir şekilde çözülmüş olur?

Cevap:

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



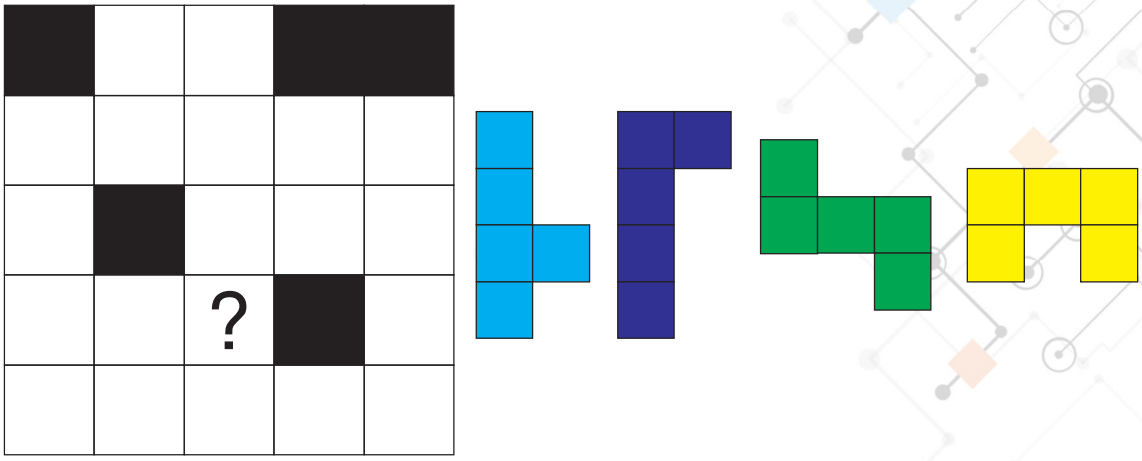
Yukarıdaki pentomino oyunu yanda verilen pentomino parçaları ile çözüldüğünde soru işaretli yerde hangi renk yer alır?
(Parçaların tamamı kullanılmak zorundadır. Parçaları istediğiniz gibi çevirebilirsiniz.)

A- B- C- D-

PENTOMİNOLAR

ÖRNEK SORULAR

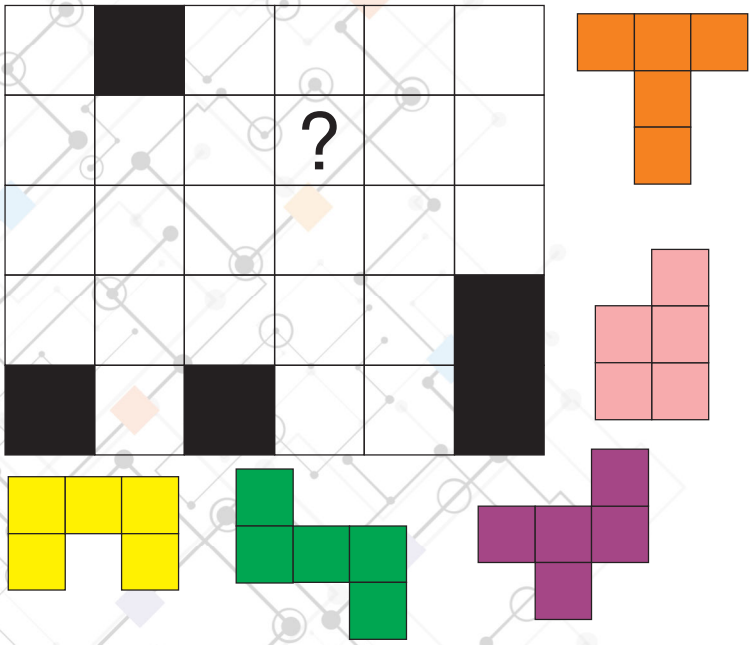
ORTAOKUL



Yukarıdaki pentomino oyunu yanda verilen pentomino parçaları ile çözüldüğünde soru işaretli yerde hangi renk yer alır?
(Parçaların tamamı kullanılmak zorundadır. Parçaları istediğiniz gibi çevirebilirsiniz.)

A- B- C- D-

AÇIK KATEGORİ



Yandaki pentomino oyunu verilen pentomino parçaları ile çözüldüğünde soru işaretli yerde hangi renk yer alır?
(Parçaların tamamı kullanılmak zorundadır. Parçaları istediğiniz gibi çevirebilirsiniz.)

A- B-

C- D-

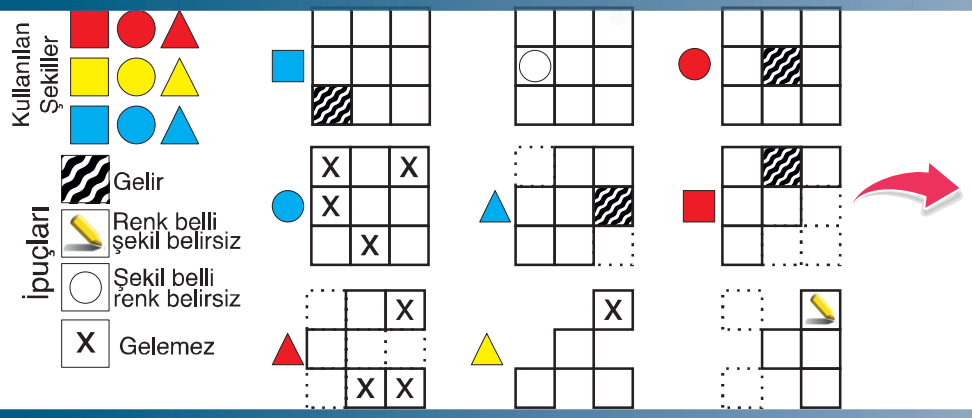
* Turnuvanın ilerleyen seviyelerinde pentomino alanları ve pentomino parçaları değişiklik gösterebilir.

METAFORMS

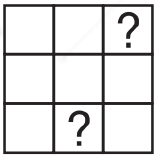
OYUN KURALLARI

3X3 lük bir alanda belirli renkte ve geometrik şekilde bulunan parçaların ipuçlarına göre tablo üzerine yerleştirilmesi ile oynanan bir oyundur. Oyunda tablo üzerine yerleşecek parçalar olasılıklar üzerine yerleştirilir. Bu olasılıkları değerlendirilerek soru çözülür. 1- Gelir 2- Gelemez 3- Şekil belirli ama rengi bul 4- Renk belirli ama şekli bul oyundaki ipuçlarıdır.

ÖRNEK OYUN



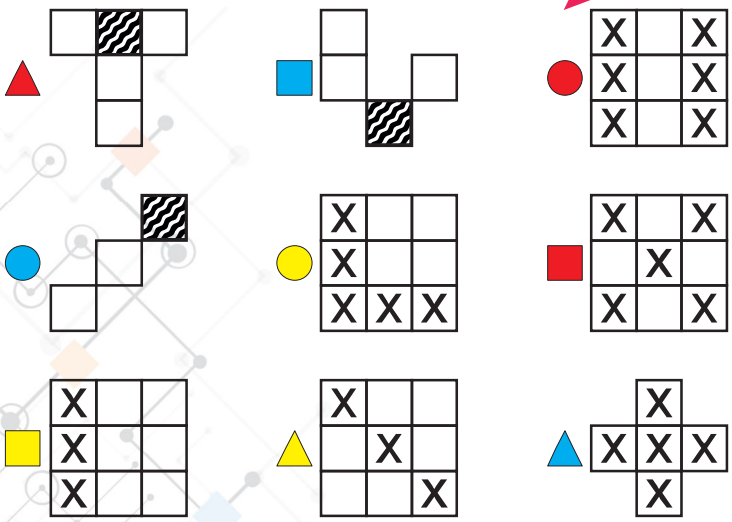
Yandaki metaforms oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde soru işaretleri yerine hangi parçalar gelir?



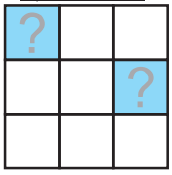
Cevap:

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Çözüm:

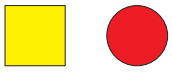


Yukarıdaki metaforms oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine hangi parçalar gelir?

A-

B-

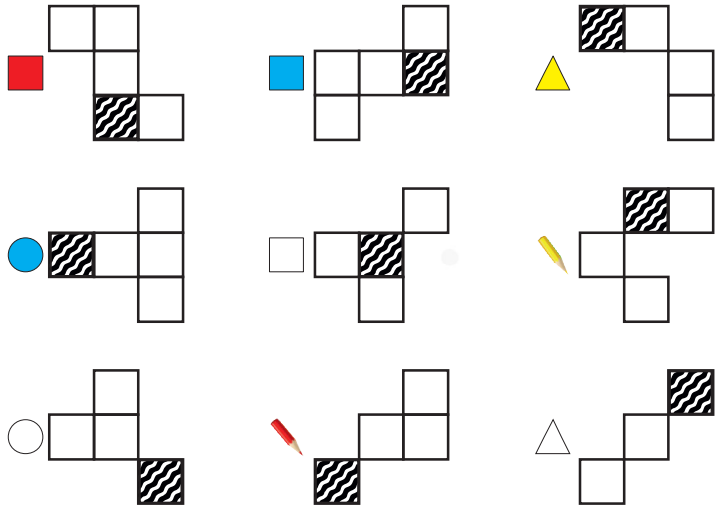
C-

D- 

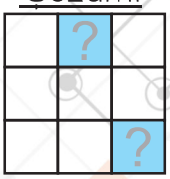
METAFORMS

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

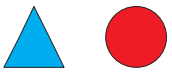


Çözüm:

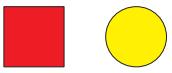


Yukarıdaki metaforms oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine hangi parçalar gelir?

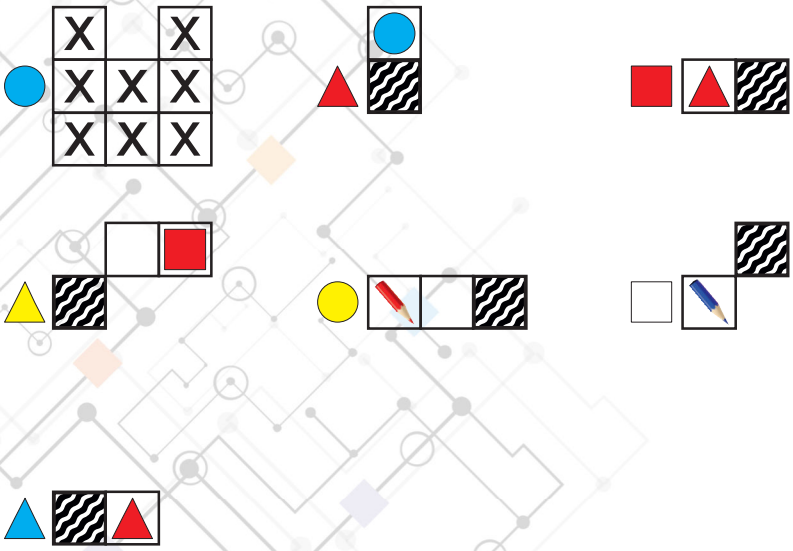
A-

B- 

C-

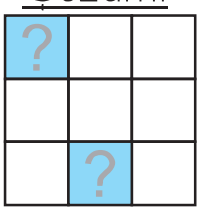
D- 

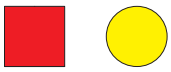
AÇIK KATEGORİ

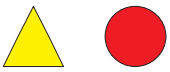


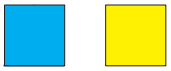
Yandaki metaforms oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde yukarıdaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine hangi parçalar gelir?

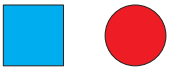
Çözüm:



A- 

B- 

C- 

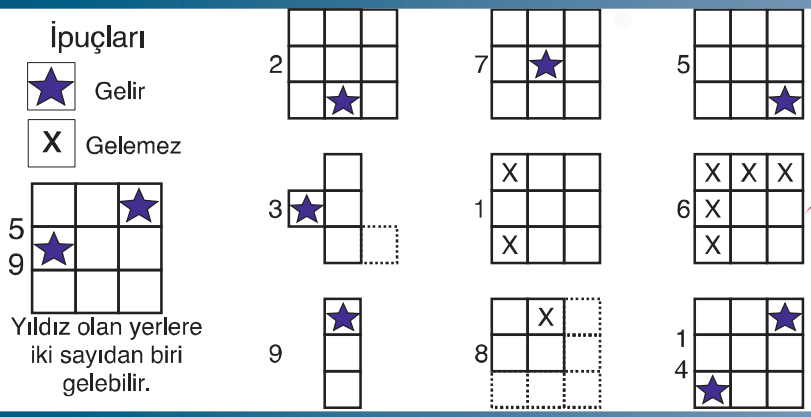
D- 

NUMBERS

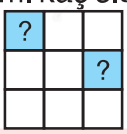
OYUN KURALLARI

3X3 lük bir alanda 1 den 9 kadar sayıların 4x4 lük bir alanda ise 1 den 16 ya kadar olan sayıların ipuçlarına göre tablo üzerine yerleştirilmesi ile oynanan bir oyundur. Oyunda tablo üzerine yerleşecek sayılar olasılıklar üzerine yerleştirilir. Bu olasılıkları değerlendirilerek soru çözülür. 1- Gelir 2- Gelemez 3- Herhangi biri gelebilir 4- Toplama işlemi olasılıkları değerlendirilir.

ÖRNEK OYUN



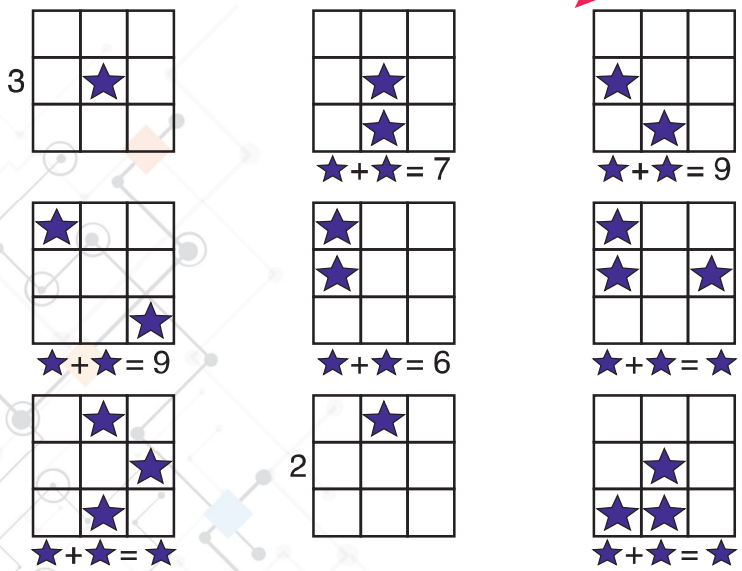
Yandaki numbers oyunu, tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine gelecek sayıların toplamı kaç olur?



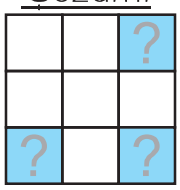
Cevap: 14

ÖRNEK SORULAR

İLKOKUL



Çözüm:



Yukarıdaki numbers oyununu tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine gelecek sayıların toplamı kaç olur?

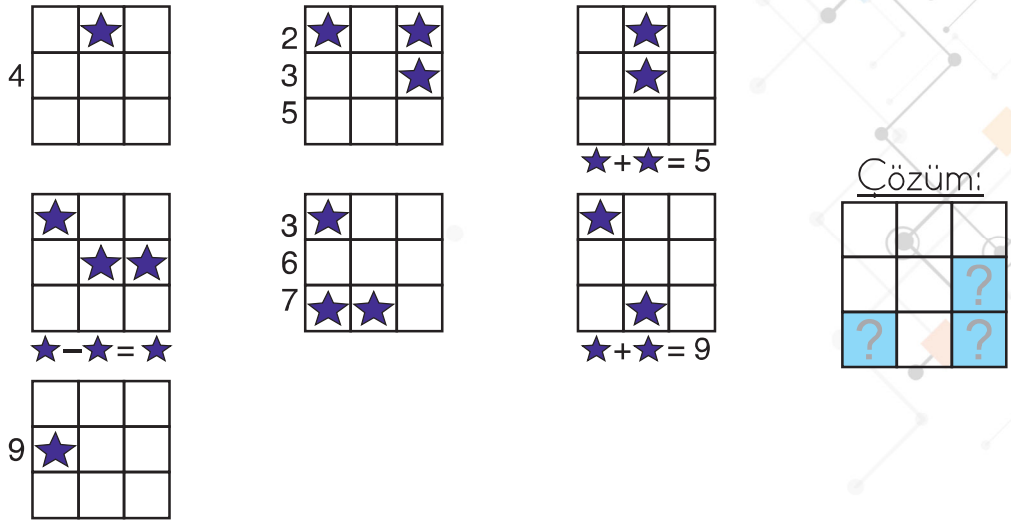
A- 9 **B-** 13

C- 16 **D-** 24

NUMBERS

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

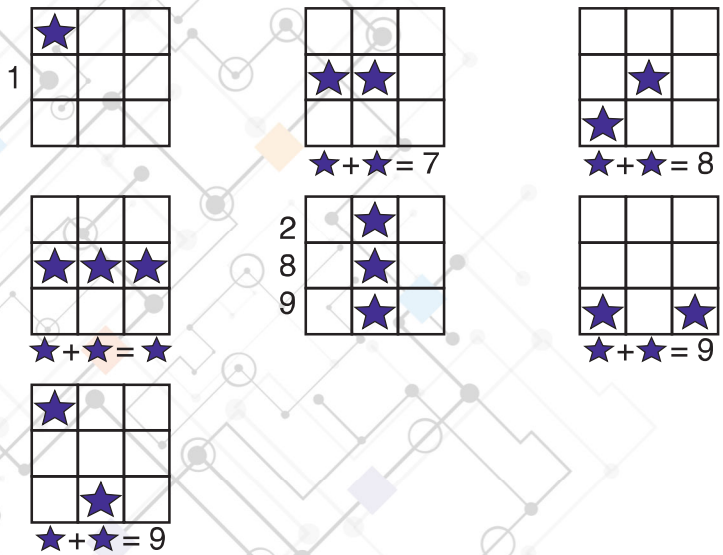


Yukarıdaki numbers oyununu tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine gelecek sayıların toplamı kaç olur?

A- 11 **B-** 13

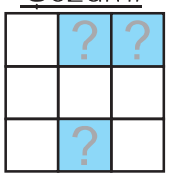
C- 16 **D-** 17

AÇIK KATEGORİ



Yandaki numbers oyununu tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine gelecek sayıların toplamı kaç olur?

Çözüm:



A- 12 **B-** 15

C- 16 **D-** 21

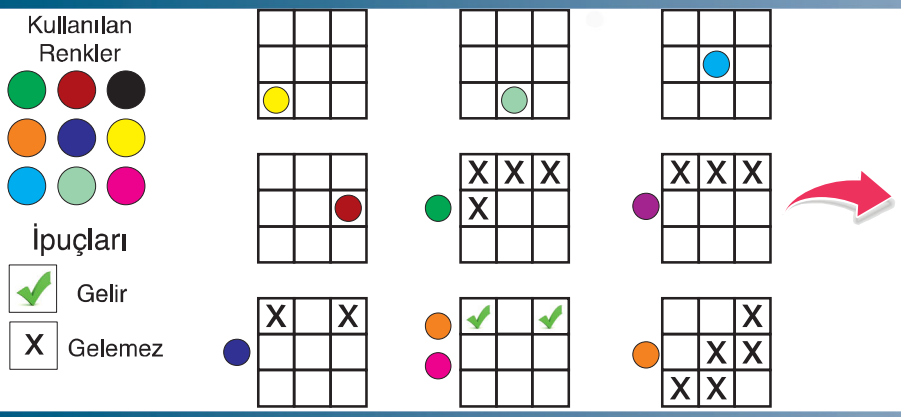
* Seviyeye göre değişmekle birlikte gerekli görüldüğünde ilerleyen seviyelerde colours ve numbers sorularında 3x3 oyun alanı yerine 4x4 oyun alanı sorulabilir.

COLOURS

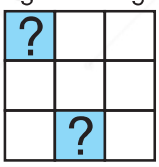
OYUN KURALLARI

Colours, 3X3 lük bir alanda 9 farklı renkteki dairelerin ipuçlarına göre tablo üzerine yerleştirilmesi ile oynanan bir oyundur. Oyunda tablo üzerine yerleşecek parçalar olasılıklar üzerine yerleştirilir. Bu olasılıkları değerlendirilerek soru çözülür. 1- Gelir 2- Gelemez 3- Herhangi biri gelebilir.Bazı sorularda 3x3 lük alanın tamamı verilemeyebilir .

ÖRNEK OYUN



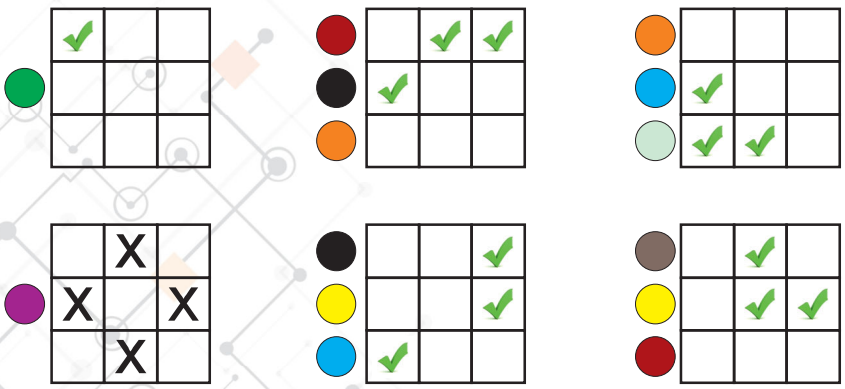
Yandaki colours oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde soru işaretleri yerine hangi renkler gelir?



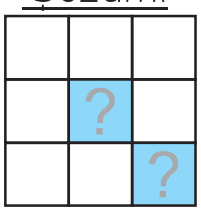
Cevap:

ÖRNEK SORULAR

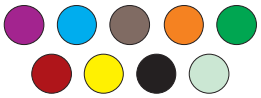
İLKOKUL



Çözüm:



Kullanılan Renkler:



Yukarıdaki colours oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine hangi renkler gelir?

A-

B-

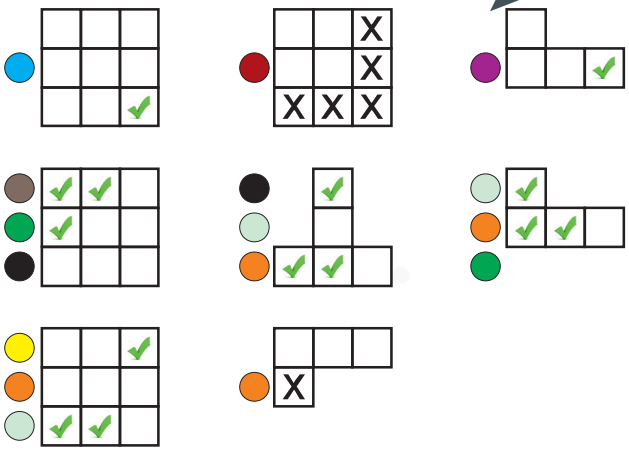
C-

D-

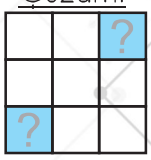
COLOURS

ÖRNEK SORULAR

ORTAOKUL

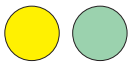


Çözüm:



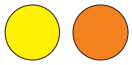
Kullanılan Renkler:

Yukarıdaki colours oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine hangi renkler gelir?

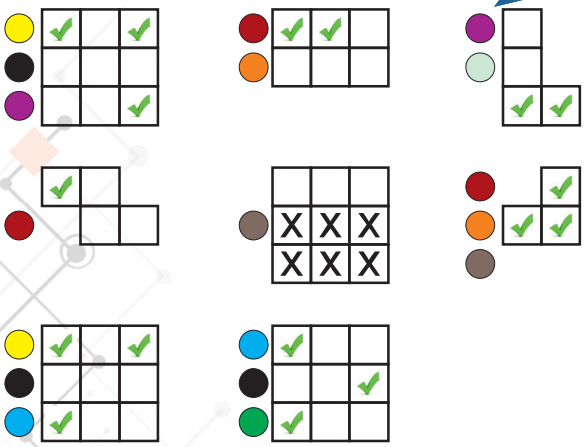
A- 

B-

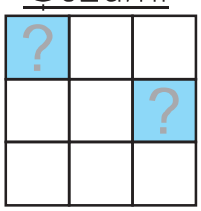
C-

D- 

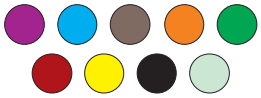
AÇIK KATEGORİ



Çözüm:



Kullanılan Renkler:



Yukarıdaki colours oyununda tüm ipuçları değerlendirilerek çözüldüğünde sorunun yanındaki diyagramda yer alan soru işaretleri yerine hangi renkler gelir?

A-

B-

C-

D-

* Seviyeye göre değişmekle birlikte gerekli görüldüğünde ilerleyen seviyelerde colours ve numbers sorularında 3x3 oyun alanı yerine 4x4 oyun alanı sorulabilir.

CEVAP ANAHTARI

Oyun Adı	İlkokul	Ortaokul	Açık
Sudoku	C-13	B-13	B-24
Bölgesel Sudoku	B-13	B-12	A-27
Kendoku	D-12	A-11	D-19
Apartmanlar	C-12	B-14	A-12
Çit	C-15	D-23	B-23
Kakuro	D-27	B-23	C-30
İşlem Karesi	D-14	D-21	D-19
ABC Bağlama	A- A - C - D - E	B- C - A - B - F	D- A - E - F - H
Sihirli Piramit	C-5	A-5	C-11
Patika	A-┌ ┘ └ ┘ ┌ ┘	C- |┌ ─ ─┘| |	D-|┌┐|┌┐┌┘┌┘
Amiral Battı	D- B - B - B - B - B - G	C- B - G - B - G - B - G	A-G - B - G - B - B - B - G
Yıldız Savaşları	C-4	C-5	D-7
Kare Karalama	D-BDBDD	B-BDBDBDD	A- BBDBDBBBB
Çarpmaca	D-16	A-11	B-19
Futoshiki	B-11	A-10	C-16
Pentominolar	A-	C-	D-
Metaforms	C-	A-	D-
Numbers	D-24	D-17	D-21
Colours	A-	A-	B-