

YUNCU BUN OYUNLAR Junior



ÖRNEK
KİTAPÇIK

Junior

AYRINTILI BİLGİ

tr.tazof.org.tr



tumakiloyunlari





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

YUNCU EYİNLER Junior

İÇİNDEKİLER

1. Sudoku.....	1
2. Apartmanlar.....	2
3. Çit.....	3
4. Abc Bağlama.....	4
5. Sihirli Piramit.....	5
6. Patika.....	6
7. Yıldız Savaşları.....	7
8. Kare Karalama.....	8
9. Pentominolar.....	9
10. Colours.....	10
11. Cevap Anahtarı.....	11

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

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



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

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

Cevap:12

ÖRNEK SORU



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

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

A- 8

B- 9

C- 10

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

		2	3	
1				
4				
				2
	3		1	



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

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

Cevap:10

ÖRNEK SORU



	3	4	2	1
3				
2				
1				
	2	1	2	2

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

A- 6

B- 8

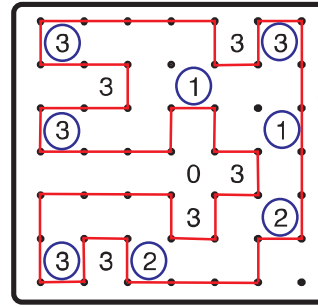
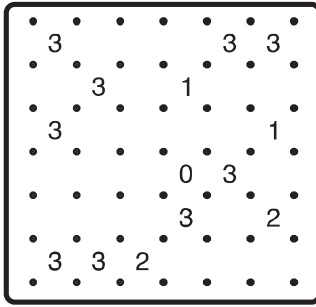
C- 9

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.

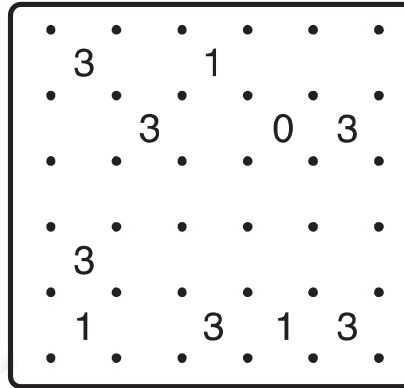
ÖRNEK OYUN



Yandaki oyunda çitin içinde kalan rakamların toplamı kaçtır?

Cevap:18

ÖRNEK SORU



Yukarıdaki oyunda, kapalı alanın içinde kalan rakamların toplamı aşağıdaki şıkların hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A- 12

B- 15

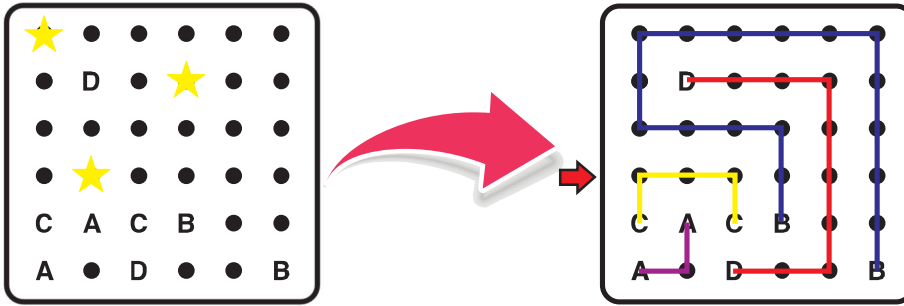
C- 17

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.

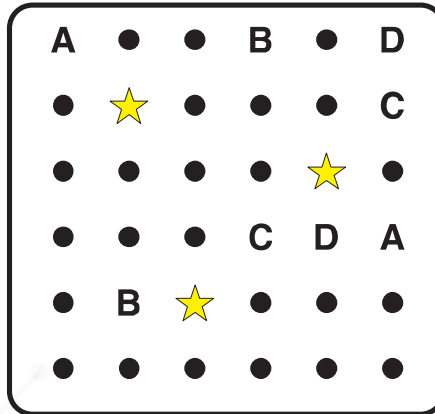
ÖRNEK OYUN



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

Cevap: C-B-D

ÖRNEK SORU



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

A- C - B - D

B- B - D - A

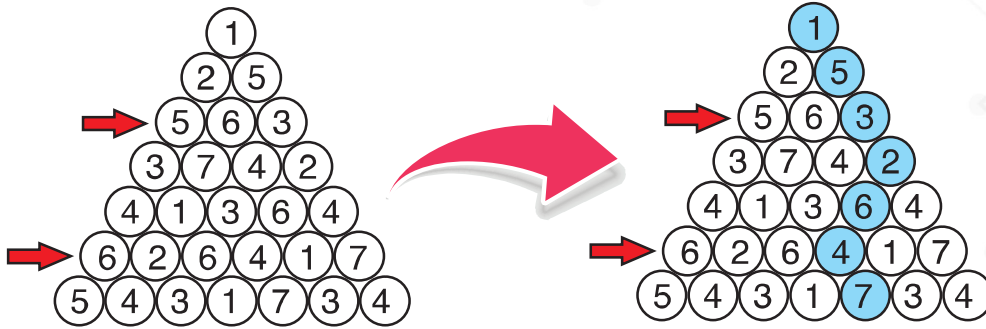
c- D - C - A

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.

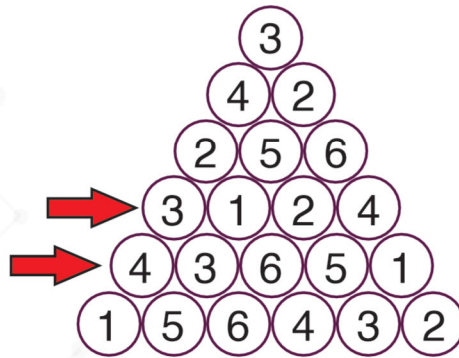
ÖRNEK OYUN



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

Cevap: 7

ÖRNEK SORU



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

A- 6

B- 7

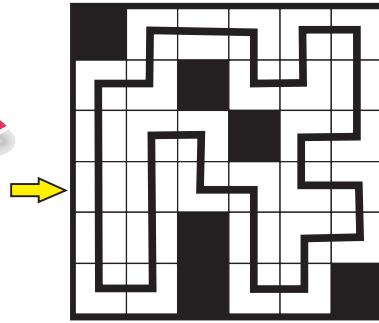
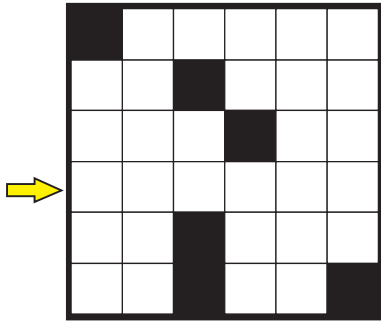
C- 8

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 oluşturmaktır.

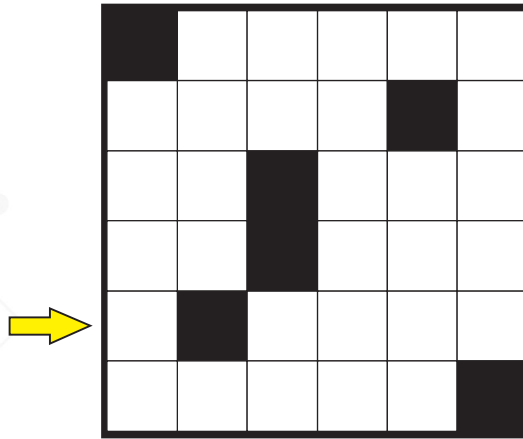
ÖRNEK OYUN



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

Cevap: | | L L L

ÖRNEK SORU



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

A- | ■ L L L

B- | ■ L L |

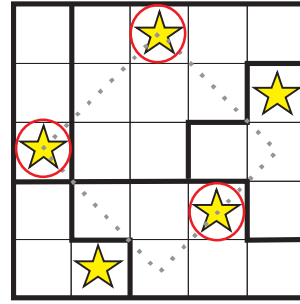
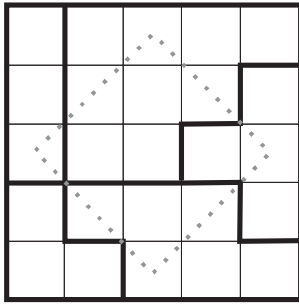
C- — ■ L L L —

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, üstten ve çaprazdan birbirlerine değemezler.

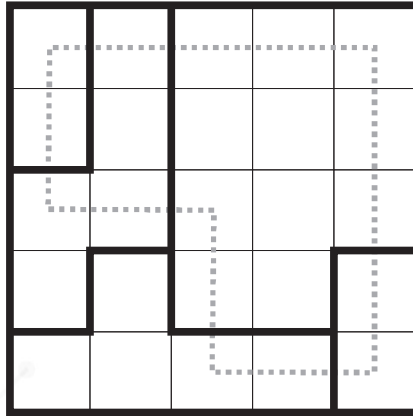
ÖRNEK OYUN



Yandaki oyunda noktalı çizgiler kaç tane yıldızın üzerinden geçmektedir?

Cevap: 3

ÖRNEK SORU



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

A- 2

B- 3

C- 4

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

		1				1	2	
		1	1			1	1	2
		1	1	8	6	1	1	3
3	1							
2	2							
1	4	1						
		2						
	2	3						
	2	1						
	4	3						
	1							



		1				1	2	
		1	1			1	1	2
		1	1	8	6	1	1	3
3	1							
2	2							
1	4	1						
		2						
	2	3						
	2	1						
	4	3						
	1							

Yandaki oyunda "ok" doğrultusunda 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 SORU



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

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- DDDBD

B- DBBDD

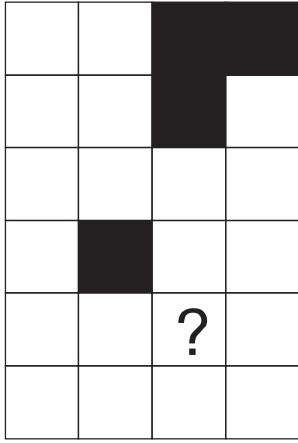
C- DDBDD

PENTOMİNOLAR

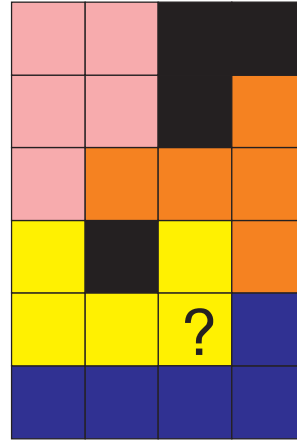
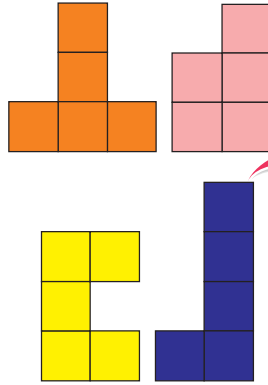
OYUN KURALLARI

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



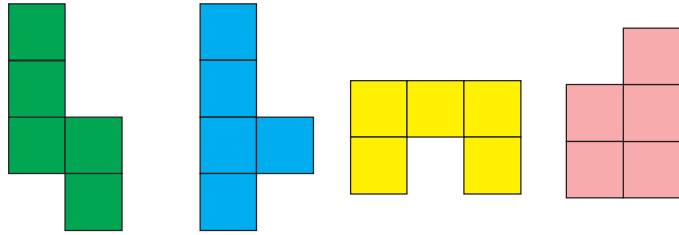
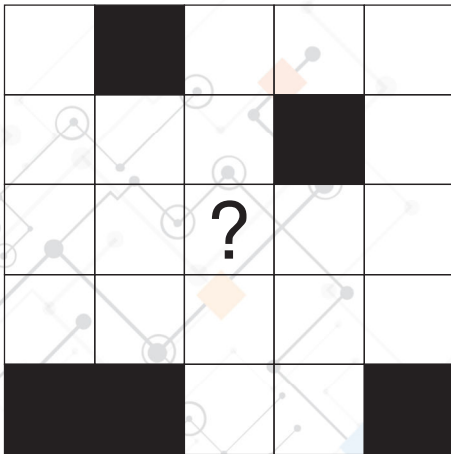
Kullanılan Parçalar



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

Cevap:

ÖRNEK SORU



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-

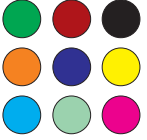
COLOURS

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

Kullanılan Renkler



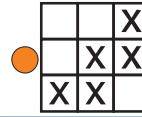
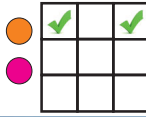
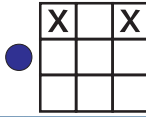
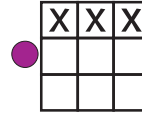
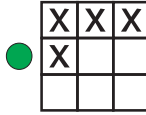
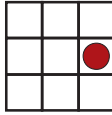
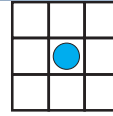
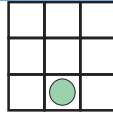
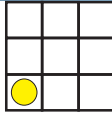
İpuçları



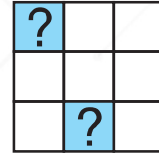
Gelir



Gelemez



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

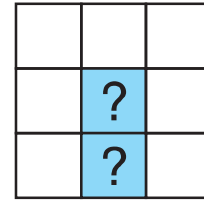
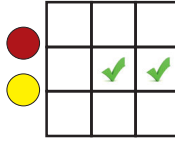
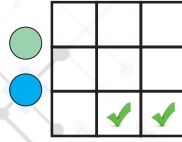
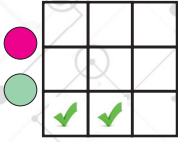
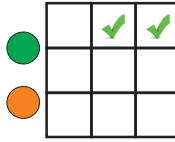
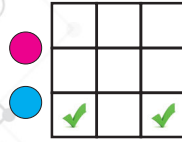
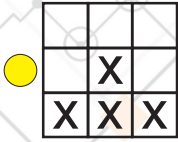
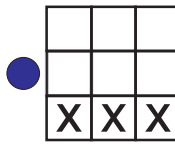
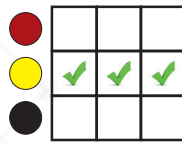
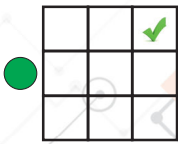


Cevap:



ÖRNEK SORU

JUNIOR



Kullanılan Renkler



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

A-

B-

C-

CEVAP ANAHTARI

Oyun Adı	Cevabı
Sudoku	C-10
Apartmanlar	B-8
Çit	C-17
ABC Bağlama	A- C - B - D
Sihirli Piramit	B-7
Patika	A- 
Yıldız Savaşları	C-4
Kare Karalama	C- DDBDD
Pentominolar	B- 
Colours	A-  